



Dream IT

Dream IT

Venovanie : pre deti zo ZŠ Ždaňa

Autorky:

Zuzana Bendíková a Katarína Hoferica

Design:

Dan Urban



DEUTSCHE TELEKOM IT SOLUTIONS



TEACH FOR
SLOVAKIA





ČO JE DREAM IT

Dream IT je unikátny koncept, ktorý spája tri svety – neziskový, biznisový a školský na face-to-face úrovni. Nielen vo forme finančnej alebo materiálnej podpory. Dream IT je krúžok odpiatovaný na partnerskej škole Teach for Slovakia ZŠ Ždaňa. Zamestnanci Deutsche Telekom IT Solutions dobrovoľne vedú tento krúžok na ľubovoľnú tému a popri tom si trénujú mäkké zručnosti a spoznávajú nové pracovné prostredie. Obsah krúžku učí deti praktické IT zručnosti v rôznych témach, ktoré môžu využiť v každodennom živote. Dodatočne, deti majú šancu spoznať iné prístupy dospelákov k práci a vede a tímu k určitému cieľu. Z tohto pohľadu je krúžok Dream IT obohacujúci pre obe strany.

PRE KOHO JE DREAMIT URČENÝ

Z pedagogického hľadiska, na krúžku Dream IT žiaci a žiačky nadobudnú zručnosti, ktoré spadajú do vzdelávacieho štandardu predmetu Informatika pre 5.,6.,7. a 8. ročník. Jednotlivé ciele sú rozpísané podrobnejšie pri témach. Z biznisového hľadiska je krúžok určený pre zamestnancov a zamestnankyne, ktorí hľadajú nové výzvy, majú chuť sa vzdelávať, rozširovať si obzory a prinášať pridanú hodnotu deťom, do ich prirodzeného školského prostredia.

Metódy práce na Dream IT



Kanban

Objavovateľský plán hodiny

Reflexia a spätná väzba

KANBAN

Kanban je japonský systém dielenského riadenia výroby, ktorý využíva kanban karty. Kanban znamená v japončine karta, štítok alebo lístok. Tieto lístky obsahujú všetky úlohy, ktoré musíme urobiť na dosiahnutie cieľa. Lístky dávame do stĺpcov backlog – všetko čo musíme urobiť, in progress – práve na tom niekto pracuje a done – urobené. Tento spôsob organizácie práce aplikujeme na každom projekte, pretože deti učí stanoviť si cieľ, rozdeliť ho na menšie ciele a postupne ich dosahovať.

OBJAVOVATEĽSKÝ PLÁN HODINY

Metodiky sú založené na princípoch bádateľsky orientovaného vyučovania (5E). Jedná sa typ vyučovacej hodiny, ktorý umožňuje žiakom, aby s určitou podporou učiteľa aktívne a čo najviac samostatne skúmali a objavovali nové infromatické koncepty a princípy na dosiahnutie cieľov vyučovacej hodiny. Učiteľ/ka žiakov počas všetkých fáz tejto hodiny podporuje a moderuje diskusiu, ale nevystupuje ako nositeľ/ka správnych odpovedí (tie získava od triedy).

REFLEXIA A SPÄTNÁ VÄZBA

Pomocou reflexie sa žiaci/ky učia z vlastnej perspektívy zhodnotiť, čo sa im podarilo, nepodarilo, v čom pokračovať a na čo sa naopak vykašať. Na druhej strane učiteľ/ka má možnosť vidieť ich vlastné sebahodnotenie a rozšíriť záber reflexie, cez konkrétnu spätnú väzbu správania, zručností alebo charakteru, ktoré v nejakej časti projektu/ krúžku preukázali. Podľa Education Endowment Foundation má spätná väzba veľký dopad na žiakov/čky s nízkymi nákladmi.

Zoznamovačka



CIEĽ: ŽIACI/KY BUDÚ SCHOPNÍ/É

Popísať osem tém krúžku a tri aktivity firmy, seba a ešte jednu/ého spolužiačku/ka

KLÚČOVÉ BODY:

Aké vedomosti a zručnosti žiaci potrebujú na dosiahnutie cieľov hodiny?

PREČO:

Aby sme spoznali firmu, seba navzájom, zistili čo nás na Dream-IT čaká a určili si cieľ na konci krúžku - kto chcem byť a aké schopnosti/ zručnosti chcem nadobudnúť.

ČO:

KRÚŽOK sa skladá z 8 tém, ktoré budú vedené projektovo, to znamená, že budú trvať 3-4 týždne a budú mať jeden veľký cieľ, ktorý si rozdelíme na menšie na začiatku a postupne budeme na nich pracovať pomocou KanBanu. Každú tému prídu viesť zamestnanci z firmy, takže budete mať šancu spolupracovať s inými dospelákmi ako učiteľmi.

KANBAN je japonský systém dielenského riadenia výroby, ktorý využíva kanban karty. Kanban znamená v japončine karta, štítok alebo lístok. Tieto lístky obsahujú všetky úlohy, ktoré musíme urobiť na dosiahnutie cieľi. Lístky dávame do časti backlog – všetko čo musíme urobiť, in progress – práve na tom niekto pracuje a done – urobené.

TÉMY:

ŠPORT A ŽIVOTNÝ ŠTÝL – zistíš aký je tvoj životný štýl, koľko sa hýbeš, piješ vody, spíš a čo ješ a aký to má vplyv na tvoj život. Naučíš sa zbierať dáta, pracovať s nimi, vyhodnotiť ich a odprezentovať.

PENIAZE A FINANČNÁ GRAMOTNOSŤ – vytvoríš ročný rozpočet pre dané zamestnanie, rozdelíš príjmy a výdaje a taktiež budeš musieť reagovať na nečakané výdaje ako pokazené auto, práčka, choroba a iné.

CESTOVANIE – naplánujete si výlet s minimálne troma miestami, cestou, stravovaním a atrakciami s daným rozpočtom.

ENVIROMENTÁLNA VÝCHOVA – vytvoríte video o ľubovoľnej téme ekologickejšieho života. Naučíte sa písať scenár, hrať role, natáčať, strihať video a zdieľať na sociálnych sieťach.

DIGITÁLNA INTELIGENCIA – vytvoríte pozitívnu virálnu výzvu o bezpečí na internete, s návodom ako si chrániť súkromie a vyhnúť sa riziku online (naletenie falošnej správe/ponuky, obťažovaniu) a odprezentujete na škole.

UMENIE – naučíte sa základy designu a vytvoríte webovú stránku na ľubovoľnú tému.

OSOBNOSTNÝ ROZVOJ – zistíte aký typ osobnosti ste, na akú prácu sa hodíte, ako vás počas krúžku vnímalo okolie, aké nové zručnosti, záľuby a silné stránky ste objavili a ako to môžete ďalej využiť v nasledovaní svojich snov.

VLASTNÝ PROJEKT – na základe doterajších tém si určíte čo vás najviac bavilo a samostatne alebo v skupine si stanovíte vlastný cieľ projektu, podciele a samostatne budete pracovať na ich dosiahnutí.

AKO:

1. ZOZNÁMENIE A PRAVIDLÁ (20MIN):

Žiaci/ky aj vedúci/a krúžku sa v tichosti zoradia do radu podľa mena bez toho aby rozprávali, následné predstavenie

- Stojíme v kruhu a hádzeme si loptičku vždy v rovnakom poradí v štyroch kolách. Prvé kolo poviem svoje meno a meno osoby, ktorej hádzem loptu. Druhé kolo poviem svoje meno, obľúbený film a meno osoby ktorej hádzem loptu. Tretie kolo poviem svoje meno, obľúbený film a čo mám rád/a na ľuďoch a meno osoby plus jej/jeho obľúbený film, ktorej hádzem loptu. Štvrté kolo hovorím svoje meno, ubľubovaný film, čo mám rád/a na ľuďoch a toto isté danej osoby, ktorej hádzem loptu.
- Spolu so žiakmi/čkami si stanovíme 3 pravidlá ako chceme na krúžku vychádzať a zapíšeme na flipchart.
- Zoznámenie sa s attention grabber – „DreamIT“ zakričí vedúci/a a deti kričia „pod' s nami snívať aj ty“.

2. PREZENTÁCIA VEDÚCICH KRÚŽKU O DREAM IT (15MIN+ 15MIN KAHOOT):

- Žiaci/ky poznajú, že na každú tému prídu iní zamestnanci a budú krúžok viesť spolu s učiteľom/kou.
- Žiaci/ky spoznajú spôsob práce kan ban, na základe ktorého vedúci krúžku ukážu čo ich na danej hodine čaká (ciele krúžku).
- Žiaci/ky spoznajú 8 tém krúžku, ich ciele a aktivity firmy v danej oblasti.
- Pomocou Kahoot odpovedajú na otázky o firme a krúžku.

- Na Kahoot je potrebný prístup na internet PC/Mobil, klik na stránku <https://kahoot.it/>, zadanie kódu a vysvetlenie, že majú 4 možnosti a musia odpovedať čo najrýchlejšie. Víťaz/ka dostane cenu.

3. KTO SOM A ČÍM CHCEM BYŤ (20MIN):

Facilitátor/ka vysvetlí čo je charakterové vzdelávanie a prečo je dôležité – akých ľudí hľadajú firmy (aké musia mať vlastnosti) a prečo je dobré poznať seba. Každý z krúžku (aj vedúci) dostanú vlastný folder kde je profil KTO SOM A ČÍM CHCEM BYŤ a spoločne ho s deťmi vyplnia. Pre príklad si treba pripomenúť, aké silné stránky existujú, aké zručnosti už deti môžu mať, prečo je dôležitá vďačnosť a aký je rozdiel medzi fixným nastavením mysle a nastavením na rast.

- Každý si na folder napíše meno.

4. ZÁVER – VYHODNOTENIE (10MIN):

- Presunutie papierikov na Kanbane
- Každý povie spätnú väzbu o úvodnej hodine
- Každý povie 1 fakt o spolužiačke/kovi

CHARAKTEROVÉ SILNÉ STRÁNKY

- Reflexia – reflektujú na seba a svoje zručnosti.
- Sociálna inteligencia – neverbálna dohoda, zapamätanie si faktov o spolužiakoch/čkách, zoznamovanie.

Kritéria úspechu

1. 90% žiakov/čok bude mať 80% úspešnosť v kahoot
2. 100% žiakov/čok si určí 3 zručnosti a silné stránky
3. 100% žiakov/čok povie min. jeden fakt o druhej osobe

Pomôcky

Prezentácia o firme a krúžku

Kahoot + cena (skúste pre každého)

Profily osobné - Kto som a čím chcem byť

Firemné foldre

Nálepky alebo menovky

Kanban na flipcharte, fixky, sticky notes

Loptička

Téma 1:

Šport a životný štýl

CIEĽ: ŽIACI/KY BUDÚ SCHOPNÍ/É:

- zbierať dáta o pohybe, strave, pitnom režime a spánku v tabuľke
- vytvoriť infografiku o svojom životnom štýle
- odprezentovať svoju prácu a porovnať s normou pre dieťa

CIELE NA TÝŽDNE:

1. týždeň

žiaci/ky popíšu, čo je zdravý životný štýl a pomenovať 4 sféry (spánok, pohyb, jedlo, voda) zdravia, ktoré budú trackovať

- žiaci/ky vytvoria a vytlačia tabuľku na trackovanie hodín spánku, pohybu, typu a množstva jedla a vody, ktoré prijímajú
- žiaci/ky vedia popísať, ako budú zbierať dáta a prečo je to dôležité

2. týždeň

- žiaci/ky sa prihlásia do online grafického programu Canva
- žiaci/ky vytvoria infografiku z údajov, ktoré nazbierali

3. týždeň

- žiaci/ky urobia posledné úpravy na infografikách
- žiaci/ky sa pripravia na prezentovanie svojej infografiky
- žiaci/ky prezentujú svoju infografiku

KLÚČOVÉ BODY:

PREČO:

- Zdravie máme len jedno a vďaka IT vieme posúdiť, ako zdravo žijeme a poprípade to vylepšiť.

ČO:

- Zdravý životný štýl: keď žijeme tak, že sa o svoje telo a myseľ pravidelne staráme pohybom, výživnou stravou, tekutinami a oddychom, pozitívnymi vzťahmi, podporou okolia a vďaka tomu sa dobre cítime. Deti potrebujú viac spánku – 10-12 hodín (puberta), príjem vody podľa váhy a jedlo hlavne pravidelne a množstvo podľa výdaju energie.
- Pravidelný pohyb: keď športujem niekoľkokrát do týždňa. Skúste si porovnať koľko hodín sedíte a koľko športujete, keď sedíte či dobre držíte telo a koľko krokov za deň urobíte.
- Pravidelná zdravá strava: jedlo, ktoré obsahuje vitamíny a živiny pre telo a hlavne mu neškodí: zelenina, ovocie, strukoviny, maso, ryby verzus sladké vody, sladkosti, čipsy atď.
- Pravidelná strava: keď jeme často a menej (teda nie sme po jedle unavení) na raňajky, desiatu, obed, olovrant a večeru.
- Pitný režim: keď vypijem najmenej 0,5 litra vody (maximálne 0,7 litra) na každých (aj začatých) 15 kg hmotnosti
70 kg človek: $70 : 15 = 4,7 \times 0,5 = 2,3$ litra zjednodušene: $70 :$

$30 = 2,3$ litra ; na lačno ráno - 0,5 - 1l.

- Spánok: časť dňa, kedy náš mozog oddychuje. Kvalitný spánok obsahuje hlboký spánok min. 1-2 hodiny, ktorý sa objavuje medzi 0-6 hodinou. Spánok ruší pozeranie do obrazoviek, hluk, premýšľanie.
- Trackovanie: pravidelný zber údajov/dát (koľko času/litrov/druhu/množstva) o pohybe, spánku, strave, pitnom režime a pozorovanie, či mám nejaký režim a ak áno, čo to hovorí o mojom životnom štýle.
- Infografika: graf, kde vidíš v obrázkoch a grafoch zhrnuté výsledky svojho trackovania – zberu dát.

AKO:

AKO TRACKOVAŤ:

- Na trackovanie si vytvoríme tabuľku v programe Microsoft Excel. Bude vyzerat nasledovne. Tú si po vytvorení vytlačíme a po každom jedle, napití sa, zobudení a pohybe sa budeme snažiť zapísať si údaje. Ak sa nám to nepodarí urobiť hneď, je fajn vyhraď si na to čas 10-15 minút večer, kedy sa rozepamätáš na tieto udalosti.

Deň	1. deň	2. deň	3. deň	4. deň	5. deň	6. deň	7. deň
Jedlo/gram Raňajky							
Desiata							
Obed							
Olovrant							
Večera							
Voda/liter							
Pohyb/čas							
Sedenie/čas							
Spánok/čas (hodiny odkedy do kedy)							

ŽIAKOM JE POTREBNÉ

POČAS TVORBY TABUĽKY VYSVETLIŤ NÁSLEDOVNÉ:

- Orientovanie v tabuľke podľa stĺpcov a riadkov (napr.A6, B95...)
- Zlučovanie buniek (kde majú kliknúť a ako sa označujú bunky)
- Prispôsobovanie veľkosti buniek (názorné ukázanie alebo presný opis)

INDIKÁTORY NA TRACKOVANIE:

- Jedlo: sledujeme váhu (gramy) zdravého a nezdravého jedla, ktoré sme zjedli, či sme jedli pravidelne (ráno, desiata, obed, olovrant, večera)
- Pohyb: sledujeme čas strávený pohybom v porovnaní so sedením
- Pitný režim: sledujeme koľko litrov vody sme počas dňa vypili
- Spánok: sledujeme koľko času z dňa sme strávili spánkom, spolu s údajmi kedy chodíme spať a kedy vstávame

AKO VYTVORIŤ INFOGRAFIKU V CANVA:

1. Žiaci/ky si v prehliadači otvoria <https://www.canva.com/>
2. Prihlásia sa cez email a vymyslia heslo (dôležité aby email už mali založený, nepotrebujú si pamätať heslo).
3. Po prihlásení (preklikajte sa) natújakú do vyhľadávania informačná grafika a vyberiete túto: Colorful Icon Business Infographic, ktorú budú upravovať.
4. Priblíženie obrázku – v pravom dolnom rohu sú percentá.
5. Žiaci/ky si vymažú pôvodné texty a obrázky vymažú, zostanú len nadpisy, ktoré prepíšu a farebné časti infografiky si upravujú ľubovoľne.
6. Úprava textov – kliknem na text, vymažem a prepisujem.
7. Ak urobím chybu v ľavo hore mám šípku späť.
8. Žiaci si pomenujú svoju infografiku a jednotlivé časti, kde budú zobrazovať výsledky svojich dát.

AKO VKLADÁM GRAFY A TABUĽKY V CANVE:

- V ľavej čiernej lište si nájdem PRVKY, potom sa mi zobrazí ďalšia lišta, kde hľadám GRAFY a kliknem na ZOBRAZIŤ VŠETKO. Budeme používať koláčové a stĺpcové grafy.

Jedlo:

- Jedlo bude tvoriť 7 koláčových grafov, jeden na každý deň a v ňom sú položky konkrétne jedlá a ich hmotnosť (napr. čipsy 200g, ryba 60g, ryža 100g). Žiaci potom vidia, koľko zdravého a koľko nezdravého jedla jedia.

Pohyb:

- Pohyb bude zo stĺpcového grafu, kde budeme vidieť porovnanie pohybu a sedenia každý jeden deň v hodinách. Napríklad deň 1. Sedenie – 4h, pohyb – 0,5h.

Pitný režim:

- Pitný režim bude zo stĺpcového grafu, kde vidíme porovnanie sladkých vôd a vody (alebo čaju a iných zdravších variánt) v litroch. Napríklad deň 1. voda – 0l, coca cola – 1l

Spánok:

- Spánok bude zo stĺpcového grafu, kde vidíme porovnanie hodín spánku v jednotlivých dňoch.

AKO PREZENTOVAŤ MOJU INFOGRAFIKU:

- Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať.
- Potom popíšeš, ako ti išlo zbieranie údajov a čo si z toho vytvoril/a.
- Počas prezentovanie údajov použi následovné formulky na vyhodnotenie alebo porovnanie:
- „norma je..... moje výsledky sú..... to znamená, že mám menej/viac/ideálne a na zlepšenie/ udržanie potrebujem urobiť.....“

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

Kritéria úspechu

Hodnotíme vytrvalosť v pravidelnom zbieraní dát a množstvo (organizácia času a zodpovednosť), respektíve do akého detailu žiaci/ky išli počas zbierania. Spätnú väzbu dávame konkrétne na úlohy a spôsob ako ich deti splnili. Pri negatívnej spätnej väzbe alebo zlyhaní reflektujeme na konkrétne kroky, ktoré k tomu viedli a nastavujeme atmosféru pozitívne na rast alebo možnosti sa poučiť. Lebo bez chýb sa neučíme a nerastieme (nastavenie mysle na rast).

Základný level: 55-69% údajov

Stredný level: 70-84% údajov

Super level: 85-100% údajov

Prezentačné zručnosti

Hodnotíme následovne podľa subjektívneho odpozorovania, podľa štruktúry dávania feedbacku a zásady 5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavo podané,
- pozitívna atmosféra

Charakterové silné stránky:

- vytrvalosť - pravidelný zber dát
- sebakontrola – nezmámam sladké, teda sledujem čo je pre mňa zdravé a čo nie
- reflexia – viem pomenovať veci, tak ako ich vnímam
- spätá väzba – viem prijať spätú väzbu a použiť na zdravší životný štýl
- pozornosť na detail – pozorne zbieram dáta
- nastavenie mysle na rast – chyba pri procese je možnosť naučiť sa viac

Pomôcky:

- Kanban + fixky + sticky notes
- Nálepky + osobné folders + reflexie
- Tlačiareň + PCs + miestnosť s projektorom

Týždeň 1:

ENGAGE = ZAPOJENIE (5 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti?

Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

- Kolečko zoznámenia detí, ľudí z firmy a témy, ktorú budú najbližšie týždne viesť
- Postavíme sa do kruhu a jedna osoba stojaca v strede vymyslí otázku, ktorá súvisí so športom alebo zdravím. Napr. "Kto dnes jedol raňajky, desiatu aj obed? Kto spal viac ako 7 hodín?" Každý na koho odpoveď platí sa postaví a zmení miesto. Ten/tá čo zostávajú stáť vymýšľajú ďalšiu otázku. Snaha je, aby každé dieťa bolo v strede aspoň raz.
- Ľudia z firmy spomenú **klúčový bod prečo** je táto téma hodná rozoberania: Zdravie máme len jedno a vďaka IT vieme posúdiť, ako zdravo žijeme a poprípade to vylepšiť.

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat a exekúovať svoje bádanie?

- BRAINSTORMING, ASOCIÁCIE a KLASTROVANIE
- Žiaci/ky majú za úlohu napísať na sticky note (bude sa potom klastrovať) všetky veci, ktoré ich napadnú so zdravým životným štýlom. Facilitátor/ka postupne komentuje asociácie aby sa deťom rozvírili myšlienky. Ak sa deti zaseknú,

je vhodné pýtať sa doplňujúce otázky: "Čo je pre vase telo dobré? Čo všetko potrebujeme aby sme boli zdraví?!"

- Facilitátor/ka zklastruje (pospája) sticky notes, ktoré spolu súvisia a zapadajú do oblastí, ktoré budú deti trackovať. Teda Jedlo, pohyb, sedenie, spánok, voda. Klustrovanie prebieha komentovane a v debata s deťmi.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (5 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

- Facilitátor/ka spomenie cieľ celej témy: žiaci/ky budú schopní/é:
- zbierať dáta o pohybe, strave, pitnom režime a spánku v tabuľke
- vytvoriť infografiku o svojom životnom štýle
- odprezentovať svoju prácu a porovnať s normou pre daný vek dieťaťa
- Facilitátor/ka spomenie cieľ prvého týždňa:
- žiaci/ky vytvoria a vytlačia tabuľku na trackovanie hodín spánku, pohybu, typu a množstva jedla a vody
- žiaci/ky vedia popísať ako budú zbierať dáta a prečo je to dôležité

Všetky ciele zaznamenáva jednotlivu na Kan Ban do priestoru Backlog (zbieranie dát, tvorba tabuľky, tvorba infografiky, príprava na prezentáciu...). Preložíme sticky note tvorba tabuľky z Backlogu do In progress priestoru a navedieme deti k počítačom na prípravu tvorby tabuľky.

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

AKO TRACKOVAŤ:

Na trackovanie si vytvoríme tabuľku v programe Microsoft Excel. Bude vyzeráť nasledovne. Tú si po vytvorení vytlačíme a po každom jedle, napíť sa, zobudení a pohybe sa budeme snažiť zapísať si údaje. Ak sa nám to nepodarí urobiť hneď, je fajn vyhradiť si na to čas 10-15 minút večer, kedy sa rozpamätáš na tieto údalosti.

Deň	1. deň	2. deň	3. deň	4. deň	5. deň	6. deň	7. deň
Jedlo/gram Raňajky							
Desiata							
Obed							
Olovrant							
Večera							
Voda/liter							
Pohyb/čas							
Sedenie/čas							
Spánok/čas (hodiny odkedy do kedy)							

ŽIAKOM JE POTREBNÉ

POČAS TVORBY TABUĽKY VYSVETLIŤ NÁSLEDOVNÉ:

- Orientovanie v tabuľke podľa stĺpcov a riadkov (napr.A6, B95...)
- Zlučovanie buniek (kde majú kliknúť a ako sa označujú bunky)
- Prispôsobovanie veľkosti buniek (názorné ukázanie alebo presný opis)

INDIKÁTORY NA TRACKOVANIE:

Jedlo:

Sledujeme váhu (gramy) zdravého a nezdravého jedla, ktoré sme zjedli, či sme jedli pravidelne (ráno, desiata,obed, olovrant, večera)

Pohyb:

Sledujeme čas strávený pohybom v porovnaní so sedením.

Pitný režim:

Sledujeme koľko litrov vody sme počas dňa vypili.

Spánok:

Sledujeme koľko času z dňa sme strávili spánkom, spolu s údajmi kedy chodíme spať a kedy vstávame.

Pripomenúť charakterové silné stránky, ktoré pri zbere dát nadobúdajú (precíznosť, organizácia času, zodpovednosť a vytrvalosť).

EVALUATE = VYHODNOTENIE (15 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v KANBANE a teda aj nových info čo sa dozvedeli
- Deti zhrnú úlohy, ktoré majú do nasledujúceho týždňa splniť a zdôvodniť načo je to dobré a aké charakterové silné stránky môžu potrénovať.

Týždeň 2:

ENGAGE = ZAPOJENIE (15 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Žiaci/ky vyberú vyplnené tabuľky a prečítajú ich – debata o tom ako nám išlo zbieranie.

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat a exekuoat svoje bádanie?

Facilitátor/ka ukáže príklad infografiky, ktorú budú na krúžku vytvárať. Spoločne popisujú a brainstormujú ciele krúžku, ktoré postupne zapisujú na sticky notes a Kanban. Môžu sa použiť nasledovné otázky: Ako podľa vás vznikla táto infografika?

Čo podľa vás infografika znamená? Kde ste sa už stretli s grafmi a načo nám sú? Kde ich vieme vytvárať?

EXPLAIN = VYSVETLENIE (15 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO VYTVORIŤ INFOGRAFIKU V CANVA:

1. Žiaci/ky si v prehliadači otvoria <https://www.canva.com/>
2. Prihlásia sa cez email a vymyslia heslo (dôležité aby email už mali založený, nepotrebujú si pamätať heslo)
3. Po prihlásení (preklikajte sa) natújakú do vyhľadávania informačná grafika a vyberiete túto: Colorful Icon Business Infographic, ktorú budú upravovať
4. Priblíženie obrázku – v pravom dolnom rohu sú percentá
5. Žiaci/ky si vymažú pôvodné texty a obrázky vymažú, zostane len nadpisy, ktoré prepíšu a farebné časti infografiky
6. Úprava textov – kliknem na text, vymažem a prepisujem
7. Ak urobím chybu v ľavo hore mám šípku späť
8. Žiaci si pomenujú svoju infografiku a jednotlivé časti, kde budú zobrazovať výsledky svojich dát

AKO VKLADÁM GRAFY A TABUĽKY V CANVE:

V ľavej čiernej lište si nájdeme PRVKY, potom sa mi zobrazia ďalšie lišty kde hľadám GRAFY a kliknem na ZOBRAZIŤ VŠETKO. Budeme používať koláčové a stĺpcové grafy.

Jedlo:

Jedlo bude tvoriť 7 koláčových grafov, každý na jeden deň a v ňom sú položky - konkrétne jedlá a ich hmotnosť (napr. čipsy 200g, ryba 60g, ryža 100g). Žiaci potom vidia, koľko zdravého a koľko nezdravého jedla jedia.

Pohyb:

Pohyb bude zo stĺpcového grafu, kde budeme vidieť porovnanie pohybu a sedenia každý jeden deň v hodinách. Napríklad deň 1. Sedenie – 4h, pohyb – 0,5h.

Pitný režim:

Pitný režim bude zo stĺpcového grafu, kde vidíme porovnanie sladkých vôd a vody (alebo čaju a iných zdravších variánt) v litroch. Napríklad deň 1. voda – 0l, coca cola – 1l

Spánok:

Spánok bude zo stĺpcového grafu, kde vidíme porovnanie hodín spánku v jednotlivých dňoch.

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (30 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky samostatne za pomoci facilitátora/ky vytvárajú svoje infografiky v programe Canva.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v Kanbane a teda aj nových info čo sa dozvedeli
- Deti zhrnú úlohy, ktoré dnes robili, čo im treba ešte dorobiť a ako na nich mohli trénovať svoje charakterové stránky.

Týždeň 3:

ENGAGE = ZAPOJENIE (5 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

- Privítanie a spoločné presúvanie cieľov na Kan Bane
- Rozdelenie času na dokončenie infografiky, poskytnutí info o tom ako dobre prezentovať, prezentácie a na komplexnú reflexiu na tému.

EXPLORE = SKÚMANIE (20 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnoviť a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky si pozorujú na infografikách, čo by ešte vylepšili a doplnili a tak aj urobia.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO PREZENTOVAŤ MOJU INFOGRAFIKU:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš, ako ti išlo zbieranie údajov a čo si z toho vytvoril/a. Počas prezentovanie údajov použi následovné formulky na vyhodnotenie alebo porovnanie: „norma je..... moje vysledky sú..... to znamená, že mám menej/viac/ideálne a na zlepšenie/ udržanie potrebujem urobiť.....“

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

AKO HODNOTÍME PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI:

Hodnotíme následovne podľa subjektívneho odporozovania, podľa štruktúry dávania feedbacku a zásady 5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané,
- pozitívna atmosféra

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky prezentujú svoju infografiku a následne dostávajú spätnú väzbu. Keď neprezentujú počúvajú spolužiakov/čky.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (25-35 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Na hodnotenie témy najprv popresúvane všetky ciele na Kanbane do DONE a zreflektujeme, ako sa jeden veľký cieľ delí na veľa menších.

- Každý/á dostane papier na reflexiu, napíše naňho dátum a názov témy (čo sa mi podarilo, nepodarilo, v čom pokračovať a na čo sa vykašľať) a individuálne si zreflektuje tému šport a zdravý životný štýl. Ak to deťom nepôjde pomôžeme im popisom procesu, pripomenieme im charakterové silné stránky alebo nejake špecifické situácie.
- Následne reflexiu zdieľame – aj facilitátor/ka a deti si môžu doplniť nové zručnosti do svojho profilu.
- Spýtame sa detí na spätnú väzbu a čo by sme mohli nabudúce vylepšiť.
- Deti dostanú nálepku na folder za dokončenú tému a rozlúčime sa.

Téma 2:

Peniaze a finančná gramotnosť

CIEĽ ŽIACI/KY BUDÚ SCHOPNÍ/É:

- vypočítať rozpočet na 12 mesiacov pre danú finančnú rolu
- vytvoriť graf rozpočtu
- upraviť rozpočet na nečakané výdavky tak, aby si ušetrili 25%
- prezentovať príbeh svojej finančnej role

CIELE NA TÝŽDNE:

1. týždeň

- žiaci/ky budú schopní/é popísať čo sú výdaje a príjmy
- žiaci/ky vytvoria tabuľku rozpočtu pre dané zamestnanie
- žiaci/ky zadajú finančné údaje do rozpočtu

2. týždeň

- žiaci/ky budú schopní/é vypočítať 25% ušetrených peňazí
- žiaci/ky budú schopní/é upraviť rozpočet na nečakané výdavky
- žiaci/ky budú schopní/é upraviť rozpočet aby stále ušetrili 25%
- žiaci/ky vytvoria graf k svojmu rozpočtu
-

3. týždeň

- žiaci/ky upravia a doladia svoje tabuľky a grafy
- žiaci/ky sa pripraví na prezentovanie svojej finančnej role a rozpočtu
- žiaci/ky prezentujú svoj rozpočet

KLÚČOVÉ BODY:

PREČO:

Vedieť narábať s peniazmi znamená nenechať sa oklamať rôznymi finančnými ponukami, šetriť si na svoje sny, aby sme sa nezažili, rozumne narábali s peniazmi a boli finančne nezávislí/é od rodičov.

ČO:

- **dlh** – keď si požičiaš peniaze, ktoré nemáš.
- **úrok** - suma navyše, ktorú musíš vrátiť spolu s požičanou sumou veriteľovi/ke.
- **brigáda** - práca na čiastočný úväzok.
- **úväzok** - dohoda o výkone práce za určitý čas a peniaze.
- **práca na čierno** - keď ti niekto zaplatí peniaze na ruku, bez toho aby ste mali zmluvu a platil za teba odvody štátu.
- **zmluva** - písomná dohoda medzi zamestnancom/kyňou a zamestnávateľom/kou.
- **zamestnanec/kyňa** – ten/tá, kto robí prácu.
- **zamestnávateľ/ka** – ten/tá, kto zadáva a platí prácu.
- **šetrenie** - pravidelné odkladanie si peňazí.
- **financie** – peniaze.
- **investovanie** – vloženie peňazí do niečoho, čo ti časom môže priniesť viac peňazí.
- **nezávislosť** - keď ti peniaze nedávajú rodičia ani štát - pocit slobody.
- **rozpočtovanie** - pravidelné zapisovanie, sledovanie a vyl-epšovanie príjmov a výdavkov.

- **príjem** - plat, vreckové, dar, výhra, príspevok, zisk.
- **výdaj** - sladkosti, kredit, oblečenie, lístky – všetko, za čo míňaš peniaze.
- **Excel funkcie** - plus, mínus, sum, grafy.

AKO:

AKO VYTVORIŤ TABUĽKU:

Na vytvorenie rozpočtu si vytvoríme tabuľku v programe Microsoft Excel. Bude vyzerat nasledovne - rovnaké stĺpce budú až do konca roka. Nečakaný výdaj a percentuálne vypočítanie

doplníme v druhom týždni (deti sa naučia dopĺňať riadky a stĺpce).

NA TEJTO TABUĽKE BY SA DETI MALI NAUČIŤ:

- Zlučovanie buniek
- Funkcia sčítanie
- Funkcia odčítanie
- Kopírovanie rovnakého obsahu buniek
- Ako nechať Excel predvídať následnosť mesiacov
- Zadanie vzorca s percentami do tabuľky (pre pokročilé deti)
- Vytvorenie grafu z tabuľky

Finančná rola	Január		Február		Marec		Apríl		Máj	
	Príjem	Výdaj	Príjem	Výdaj	Príjem	Výdaj	Príjem	Výdaj	Príjem	Výdaj
Plat										
Bývanie										
Jedlo										
Doprava										
Telefón										
Dovolenka										
Partner/ka príjem										
Deti										
Nečakaný výdaj										
Spolu										
Rozdiel										
Ušetrené %										

AKO VYPOČÍTAŤ 25% UŠETRENÝCH PEŇAZÍ:

AKO SI PREDSTAVIŤ, KOĽKO JE 25%:

Kde sa stretávame s percentami? (Snažíme sa naviesť debatu na zľavy v obchodoch) Keď máme 50% zľavu tak o koľko menej platíme? Aká veľká bude zľava 25%? Koľko 25 sa nám zmestí do 50%? Ako toto vieme použiť, keď chceme každý mesiac ušetriť 25%? (Ak to deťom nebude dochádzať, skúsime percentá znázorniť cez pizzu a jej rozdeľovanie. Prioritou je aby deti sam prišli na to že ide o delenie a vedeli koľko častí – percent koľko z celku reprezentuje. Trojčlenku používame jedine, ak im to fakt nedochádza.)

AKO SI VYLEPŠIŤ ROZPOČET, KEĎ MI HO NEČAKANÉ VÝDAJE ZHORŠIA?

- Najlepšie je pozrieť sa na celý rok a určiť:
- Na čo najviac míňam peňazí?
- Je to niečo čo nevyhnutne potrebujem?
- Viem bez toho prežiť?
- Ak nie, viem nájsť lacnejšiu možnosť? Kde ju nájdem?
- Aké sú 3 lacnejšie možnosti pre mňa?

Skúsím nové možnosti zadať do rozpočtu, ktorý už **sám vypočíta**, či stále dokážem ušetriť 25%.

AKO PREZENTOVAŤ MOJU FINANČNÚ ROLU A ROZPOČET:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš svoju finančnú rolu, jej/ jeho zamestnanie a príbeh (koľko má detí, partnera/ku, ako chodí do roboty...) a čo si z toho vytvoril/a.

Počas prezentovanie sa snaž zodpovedať následovné otázky:

- Kto je moja rola?
- Aký je jej/jeho príjem na čo míňa peniaze? Koľko?
- Aké boli jej/jeho nečakané výdaje?
- Koľko dokáže ušetriť za mesiac a koľko za rok?
- Ako si rozpočet upravil/a aby si ušetril/a 25%?
- Čo musí tvoja finančná rola urobiť inak, aby sa mala finančne lepšie?

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

Kritéria úspechu

Hodnotíme pozornosť na detail v zadávaní údajov do tabuľky, správne sumy a miesta a prístup ku kontrole správnosti údajov (zodpovedne alebo neporiadne). Taktiež sa snažíme

zreflektovať schopnosť riešenia problémov pri nečakaných výdavkoch a prispôsobenia rozpočtu. Spätnú väzbu dávame konkrétne na úlohy a spôsob ako ich deti splnili. Pri negatívnej spätnej väzbe alebo zlyhaní reflektujeme na konkrétne kroky, ktoré k tomu viedli a nastavujeme atmosféru pozitívne na rast alebo možnosti sa poučiť. Lebo bez chýb sa neučíme a nerastíme (nastavenie mysle na rast).

základný level: 55-69% údajov

stredný level: 70-84% údajov

super level: 85-100% údajov

PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI:

Hodnotíme následovne podľa subjektívneho odpozorovania, podľa štruktúry dávania feedbacku a zásady 5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané,
- pozitívna atmosféra

ZODPOVEDANÉ OTÁZKY POČAS PREZENTÁCIE?

- Kto je moja rola?
- Aký je jej/jeho príjem na čo míňa peniaze? Koľko?

- Aké boli jej/jeho nečakané výdaje?
- Koľko dokáže ušetriť za mesiac a koľko za rok?
- Ako si rozpočet upravil/a aby si ušetril/a 25%?
- Čo musí tvoja finančná rola urobiť inak, aby sa mala finančne lepšie?

Charakterové silné stránky:

- Empatia – viem zaujať publikum
- Sebakontrola - nenakupovať hladný/á alebo len preto, že to chcem
- Organizovanie – mám prehľad o peniazoch, čo si môžem/nemôžem dovoliť
- Precíznosť – všetky údaje v mojej tabuľke sú správne
- Strategické myslenie - plánovanie do budúcnosti
- Flexibilita - schopnosť riešiť nečakané problémy

Pomôcky:

- Kanban + fixky + sticky notes
- Nálepky + osobné folders + reflexie
- PCs + miestnosť s projektorom
- Finančné role – Príloha 1.

Týždeň 1:

ENGAGE = ZAPOJENIE (15 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

- Kolečko zoznámenia detí, ľudí z firmy a témy, ktorú budú najbližšie týždne viesť
- Na tabuľu napíšeme 3 kľúčové slová: Peniaze, zamestnanie, míňanie peňazí. Žiaci/ky ku každému kľúčovému slovu napíšu aspoň jeden sticky note. Následne si všetko prečítame a zhrnieme, čo všetko o peniazoch už vieme.
- Ľudia z firmy spomenú kľúčový bod prečo je táto téma hodná rozoberania: Vedieť narábať s peniazmi znamená nenechať sa oklamať rôznymi finančnými ponukami, šetriť si na svoje sny, aby sme sa nezaďžili, rozumne narábali s peniazmi a boli finančne nezávislí/é od rodičov.

EXPLORE = SKÚMANIE (10 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat a exekúovať svoje bádanie?

- VYBER SI SVOJE ZAMESTNANIE:
- Pred žiakov/čky sa rozložia kratičky finančných rolí a oni si podľa počtu detí vyberú jednu rolu, ktorej popis skúmajú a čo všetko o nej už vedia. Navzájom pozdieľajú, kto je ich rola a čo o nej vedia.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

Facilitátor/ka spomenie cieľ celej témy: žiaci/ky budú schopní/é:

- vypočítať rozpočet na 12 mesiacov pre danú finančnú rolu
- vytvoriť graf rozpočtu
- upraviť rozpočet na nečakané výdavky tak, aby si ušetrili 25%
- prezentovať príbeh svojej finančnej role
- Facilitátor/ka spomenie cieľ prvého týždňa:
- žiaci/ky budú schopní/é popísať čo sú výdaje a príjmy
- žiaci/ky vytvoria tabuľku rozpočtu pre dané zamestnanie
- žiaci/ky zadajú finančné údaje do rozpočtu

Všetky ciele zaznamenáva jednotlivo na Kanban do priestoru Backlog (tvorba tabuľky, vypočítanie rozpočtu, vypočítanie koľko ušetríme, tvorba grafu, príprava na prezentáciu...). Preložíme sticky note tvorba tabuľky z Backlogu do In progress priestoru a navedieme deti k počítačom na prípravu tvorby tabuľky.

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35-45 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

AKO VYTVORIŤ TABUĽKU:

Na vytvorenie rozpočtu si vytvoríme tabuľku v programe Microsoft Excel. Bude vyzeráť nasledovne, rovnaké stĺpce až do konca roka. Nečakaný výdaj a percentuálne vypočítanie doplníme v druhom týždni.

Deťom môžeme pripomenúť veci čo už vedia z predchádzajúceho projektu:

- Orientovanie v tabuľke podľa stĺpcov a riadkov
- Zlučovanie buniek
- Prispôsobovanie veľkosti buniek

NA TEJTO TABUĽKE BY SA DETI MALI NAUČIŤ

(NÁZORNE UKÁZAŤ, KDE MAJÚ KLIKNÚŤ A SPOLOČNE NA PÁR PRÍKLADOCH UROBIŤ):

- Zlučovanie buniek
- Funkcia sčítanie
- Funkcia odčítanie
- Kopírovanie rovnakého obsahu buniek
- Ako nechať Excel predvídať následnosť mesiacov
- Zadanie vzorca s percentami do tabuľky (pre pokročilé deti)
- Vytvorenie grafu z tabuľky

Finančná rola	Január		Február		Marec		Apríl		Máj	
	Príjem	Výdaj	Príjem	Výdaj	Príjem	Výdaj	Príjem	Výdaj	Príjem	Výdaj
Plat										
Bývanie										
Jedlo										
Doprava										
Telefón										
Dovolenka										
Partner/ka príjem										
Deti										
Nečakaný výdaj										
Spolu										
Rozdiel										
Ušetrené %										

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v Kanbane a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, na ktorých dnes pracovali a popíšu aké charakterové silné stránky na nich trénovali.

Týždeň 2:

ENGAGE = ZAPOJENIE (7 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Žiaci/ky sa dozvedia, že za predchádzajúci týždeň sa stalo mnoho pohrom a každému úplne iná. To znamená, že každý ma zrazu nečakanú stratu peňazí, aby tieto pohromy prežili. Navyše všetkých ovplyvnila aj korona a musia ísť na to, ako stále ušetriť 25%.

Facilitátor/ka pomenuje ciele druhého týždňa a spoločne ich zapisujú do Kanbanu:

- žiaci/ky budú schopní/é vypočítať 25% ušetrených peňazí
- žiaci/ky budú schopní/é upraviť rozpočet na nečakané výdavky
- žiaci/ky budú schopní/é upraviť rozpočet aby stále ušetrili 25%
- žiaci/ky vytvoria graf k svojmu rozpočtu

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat' a exekúovať svoje bádanie?

AKO VYPOČÍTAŤ 25% UŠETRENÝCH PEŇAZÍ:

AKO SI PREDSTAVIŤ, KOĽKO JE 25%:

Kde sa stretávame s percentami? (Snažíme sa naviesť debatu na zľavy v obchodoch) Keď máme 50% zľavu tak o koľko menej platíme? Aká veľká bude zľava 25%? Koľko 25 sa nám zmestí do 50%? Ako toto vieme použiť, keď chceme každý mesiac ušetriť 25%? (Ak to deťom nebude dochádzať, skúsime percentá znázorniť cez pizzu a jej rozdeľovanie. Prioritou je aby deti sam prišli na to že ide o delenie a vedeli koľko častí – percent koľko z celku reprezentuje. Trojčlenku používame jedine ak im to fakt nedochádza.)

EXPLAIN = VYSVETLENIE (15-25 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

Keď na to deti prídu premostíme do nášho rozpočtu a aplikujeme na každý mesiac (tréning) a celý rok. Koordinujeme ich k PC a otvoreniu si svojích tabuliek, kde im pomôžeme (v ideálnom svete vzorec vymyslia sami) napísať vzorec na

vypočítanie 25%.

Následne im individuálne nahlasujeme ich nečakané výdavky, ktoré zapisujú do kolonky nečakané výdavky. Je na fantázii facilitátora/ky, aké nečakané výdaje tam sú. Môžete zohľadniť sviatky, narodeniny, dovolenky, pandémiu, vyhodenie z práce...

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35-45 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

AKO SI VYLEPŠIŤ ROZPOČET, KEĎ MI HO NEČAKANÉ VÝDAJE ZHORŠIA?

Najlepšie je pozrieť sa na celý rok a určiť:

- Na čo najviac mŕňam peňazí?
- Je to niečo čo nevyhnutne potrebujem?
- Viem bez toho prežiť?
- Ak nie, viem nájsť lacnejšiu možnosť? Kde ju nájdem?
- Aké sú 3 lacnejšie možnosti pre mňa?
- Skúsím nové možnosti zadať do rozpočtu, ktorý už sám vypočíta, či stále dokážem ušetriť 25%.
- Nastaviť deti na nastavenie na rast, na hľadanie a skúšanie veľa možností. Keď to nepadne, aspoň už vieme, čo môžeme vylúčiť a následne hľadať vyššiu alebo nižšiu sumu.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v Kanbane a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, na ktorých dnes pracovali a popíšu aké charakterové silné stránky na nich trénovali.

Týždeň 3:

ENGAGE = ZAPOJENIE (5 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

PRIVÍTANIE

Facilitátor/ka pomenuje ciele tretieho týždňa a spoločne ich zapisujú do Kanbanu:

- Žiaci/ky upravujú a doladia svoje tabuľky a grafy
- Žiaci/ky sa pripravujú na prezentovanie svojej finančnej role a rozpočtu
- Žiaci/ky prezentujú svoj rozpočet

Rozdelenie času na dokončenie tabuľky, poskytnutí info o tom ako dobre prezentovať, prezentácie a na komplexnú reflexiu na tému.

EXPLORE = SKÚMANIE (15-20 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat' a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky pozorujú svoje rozpočty a tabuľky, čo by ešte vylepšili a doplnili a tak aj urobia.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO PREZENTOVAŤ MOJU FINANČNÚ ROLU A ROZPOČET:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš svoju finančnú rolu, jej/ jeho zamestnanie a príbeh (koľko má detí, partnera/ku, ako chodí do roboty...) a čo si z toho vytvoril/a.

Počas prezentovanie sa snaž zodpovedať následovné otázky:

- Kto je moja rola?
- Aký je jej/jeho príjem na čo míňa peniaze? Koľko?
- Aké boli jej/jeho nečakané výdaje?
- Koľko dokáže ušetriť za mesiac a koľko za rok?
- Ako si rozpočet upravil/a aby si ušetril/a 25%?

- Čo musí tvoja finančná rola urobiť inak, aby sa mala finančne lepšie?

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

AKO HODNOTÍME PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI:

Hodnotíme následovne podľa subjektívneho odpozorovania, podľa štruktúry dávania feedbacku a zásady 5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavo podané,
- pozitívna atmosféra

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (30 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky prezentujú svoj rozpočet a graf a následne dostávajú spätnú väzbu.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (15-20 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Na hodnotenie témy najprv popresúvame všetky ciele na Kanbane do DONE a zreflektujeme, ako sa jeden veľký cieľ delí na veľa menších.
- Každý/á dostane papier na reflexiu, kde si zapíše dátum a názov témy (čo sa mi podarilo, nepodarilo, v čom pokračovať a na čo sa vykašľať) a individuálne si zreflektuje tému financie. Ak to deťom nepôjde pomôžeme im popisom procesu, pripomenieme im charakterové silné stránky alebo nejake špecifické situácie.
- Následne reflexiu zdieľame – aj facilitátor/ka a deti si môžu doplniť nové zručnosti do svojho profilu
- Spýtame sa detí na spätnú väzbu a čo by sme mohli budúce vylepšiť.

- Deti dostanú nálepku na folder za dokončenú tému a rozlúčime sa.



Téma 3:

Environmentálna výchova

CIEĽ ŽIACI/KY BUDÚ SCHOPNÍ/É:

- vytvoriť video (reportáž/kampaň) o ochrane životného prostredia napr. (ako mať ekologické Vianoce)
- nájsť a popísať problém zo životného prostredia z ich okolia
- spracovať informácie o probléme do jednoduchého textu a následne do videa
- vytvoriť mediálnu kampaň na sociálnych sieťach – hashtag, názov, výzva pre sledovateľov, motto

CIELE NA TÝŽDNE:

1. týždeň

- žiaci/ky sa zhodnú na jednej téme životného prostredia o ktorej budú natáčať
- žiaci/ky vyhľadávajú na internete viac informácií o téme
- žiaci/ky si rozdelia úlohy na natáčanie videa (réžia, písanie textu, herci/ečky, zvuk, kostými) a dohodnú sa na zodpovednostiach

2. týždeň

- žiaci/ky píšú scenár a storyboard
- žiaci/ky vymyslia aké scény, kostýmy a čo na nich potrebujú
- žiaci/ky trénujú texty na natáčanie
- žiaci/ky sa zoznámia s technikou na natáčanie

3. týždeň

- žiaci/ky nasledujú storyboard a podľa neho natáčajú video
- 4. týždeň
- žiaci/ky upravujú video: strihajú, vkladajú text, hudbu a titulky
- žiaci/ky vytvorí mediálnu kampaň na sociálnych sieťach – hashtag, názov, výzva pre sledovateľov, motto
- žiaci/ky spustia kampaň a publikujú video

KLÚČOVÉ BODY:

PREČO:

Videa sú momentálne najlepším nástrojom, ako šíriť nejakú pozitívnu myšlienku. Vaše slová v reportáži a v kampani môžu pozitívne ovplyvniť davy ľudí, aby lepšie ochraňovali prírodu. Už dnes žijeme na prírodný dlh, čo znamená, že nemáme dostatok stromov, vody, vymierajú druhy živočíchov a stále vytvárame viac a viac odpadu. Je našou spoločnou budúcnosťou a povinnosťou prinášať tipy a triky na zlepšovanie životného prostredia okolo nás.

ČO:

- **životné prostredie (ŽP)** - všetko okolo nás, čo vytvorila príroda
- **ekológia** - veda, ktorá sa zaoberá životným prostredím
- **skleníkový efekt** - proces, pri ktorom sa zem ohrieva pretože ľahko prepúšťa slnečné žiarenie a bráni ľahkému úniku tepla do atmosféry
- **ochrana životného prostredia** - ako jednotlivci môžeme ŽP chrániť nakupovaním menej plastu/obalov, oblečenia, správnu recykláciou odpadu, používaním hromadnej

dopravy alebo bicykla, upcyclovaním oblečenia

- **recyklácia** - proces tvorby, triedenia odpadu tak, aby sa potom zhodnotil s čo najmenším poškodením ŽP
- **upcycling** – nové využitie vecí, ktoré niekto považuje za odpad
- **klimatické zmeny** - extrémne zmeny počasia, veľké teplo/zima, posunuté ročné obdobia, krátke prechodné obdobia
- **Fridays for Future** -hnutie mladých ľudí, ktoré bojuje za lepšie ŽP a okamžitú akciu politikov, založila Greta Thunberg
- **kampaň** – reklama v médiach – Facebook, Instagram, TV
- virálne video – video, ktoré videlo/zdieľalo veľké množstvo ľudí
- **hashtag** – kľúčové slovo, vďaka ktorému viete šíriť jednoduchú myšlienku. Napríklad, na ochranu ŽP už existujú #zlaskykslovensku, proti rýchlej móde #whatyouwearmatters
- **kľúčové slova** – slová, ktoré definujú tému a sú ľahko zapamätateľné
- **brainstorming** – skupinové rozmýšľanie, diskusia, zdieľanie názorov a nápadov bez posudzovania
- **storyboard** – pomôcka na písanie scenáru, kde si nakreslíš svoju scénu, teda ako bude vyzeráť obraz a čo budú tvoje postavy hovoriť

AKO: AKO HĽADAŤ INFORMÁCIE NA INTERNETE A PRACOVAŤ S TEXTOM

- pomenuj hlavnú tému, o ktorej chceš vedieť viac napr.

ekologické nakupovanie, recyklovanie odpadu... a zadaj do Googlu

- napíš si otázku, ktorú chceš zodpovedať (môžeš na ňu prísť aj v priebehu čítania)
- otvor si prvé tri linky, kde nie je napísané (REKLAMA) a čítaj
- v texte hľadaj kľúčové slová, ktoré popisujú tvoju tému
- zamysli sa, či ti tento text pomohol alebo zodpovedal otázku
- urob si poznámky z nájdených informácií
- z poznámok skús napísať text
- nezabúdaj na autorské práva – uvádzaj zdroje

AKO NAPÍSAŤ STORYBOARD SO SCENÁROM

Zamysli sa nad nasledovnými otázkami:

- Čo chcem sledovateľom povedať o tejto téme?
- Aké sú hlavné myšlienky, ktoré musia byť povedané?
- V akom poradí by mali ísť tieto hlavné myšlienky?
- Ako ich poviem čo najjednoduchšie?
- Čo by sa k textu hodilo, aby bolo ukázané?

Rozdeľte si úlohy – tí čo píšú scenár (režiséri spolu s hercami/ečkami, aby vedeli čo sa im dobre zapamätá), tí čo vymýšľajú ako budú veci vyzeráť (kostýmeri/ky), tí čo sa zoznamujú s technikou (kameraman/ka a zvukár/ka)

Postupne sa dohodnite na každom snímku (Úvodný aj záverečný – čo budete písať) čo herci/ečky povedia a ako bude vyzeráť scéna.

AKO NATÁČAŤ VIDEO

- Treba si určiť v akom formáte budeme natáčať
- Zoznámiť sa s nastavovaním svetla na scéne a na kamere
- Najlepšie je mať statickú kameru
- Natáčajte aj ilustračné zábery – ako sa veci pripravujú, zábery na ruky, zábery bez zvuku – použijú sa do prechodových častí medzi snímkami

AKO NAHRÁVAŤ ZVUK

- Pripojte mikrofón na smartfón a po zmene hercov nahrávajte cez aplikáciu mikrofón
- Po nahrávaní uložte a popíšte scéna 1/2/3, aby to pasovalo na storyboard

AKO VYTVORIŤ VIDEO

Stiahneme program GoPro Quick a zoznámime sa s funkciami:

- Vkladanie videa
- Strihanie
- Vkladanie úvodnej a záverečnej stránky
- Vkladanie textu
- Vkladanie hudby
- Vkladanie efektov – prechodov medzi jednotlivými snímkami

AKO VYTVORIŤ MEDIÁLNU KAMPAŇ

Zodpovedajte nasledujúce otázky:

Kto je moja cieľová skupina?: Popíšte si príkladnú osobu, koľko má rokov, čo robí, aké má hobby a čo ju spája s vaším videom?

Čím je moja myšlienka jedinečná, prečo by mala ľudí zaujímať?: Vymyslite myšlienke slogan, motto a hashtag, ktoré si ľudia ľahko zapamätajú.

Ako zaujmem moju cieľovú skupinu?: Navrhните 3 posty na sociálne siete s popisom (na tri dni), s fotkou, ktoré vzbudia zvedavosť a záujem u ľudí. Riad'te sa heslom v jednoduchosti je krása.

Ako rozšírim myšlienku?: Dohodnite sa ako budete veci zdieľať, kto vám môže pomôcť vašu kampaň zdieľať. Pomenujte aspoň 3 osoby, ktorým sa ozvete aby vám so šírením kampane pomohli.

Charakterové silné stránky:

- práca v skupine – rozdelenie úloh, prebranie zodpovednosti a dôležitosť snahy každej osoby v tíme
- samostatnosť – viem aká je moja úloha a budem sa snažiť ju odovzdať čo najlepšie
- kreativita – vymýšľanie videa, kampane, postov na sociálne siete
- zodpovednosť – zodpovedne sa staviam k úlohám, ktoré mi boli zverené
- spoľahlivosť – urobím to, čo som slúbil/a
- spoločenská uvedomelosť - naučia sa vnímať potreby svoje aj prírody

Pomôcky:

- Kanban + fixky + sticky notes
- Nálepky + osobné folders + reflexie
- Tlačiareň + PCs + miestnosť s projektorom
- Storyboard – Príloha 2.
- Kamera + mikrofón
- Smartfón
- GoPro quick program
- Kartóny a veci na kostýmy a tvorbu kulís

Týždeň 1:

ENGAGE = ZAPOJENIE (10 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

- Kolečko zoznámenia detí, ľudí z firmy a témy, ktorú budú najbližšie týždne viesť.
- Na tabuľu napíšeme 3 kľúčové okruhy: Čo je príroda, čo ju ničí a čo ju zachraňuje. Žiaci/ky ku každému kľúčovému slovu napíšu aspoň jeden sticky note. Následne si všetko prečítame a zhrnieme, čo všetko o prírode a životnom prostredí už vieme.
- Ľudia z firmy spomenú kľúčový bod prečo je táto téma hodná rozoberania: Už dnes žijeme na prírodný dlh, čo znamená, že nemáme dostatok stromov, vody, vymierajú druhy živočíchov a stále vytvárame viac a viac odpadu. Je našou spoločnou budúcnosťou a povinnosťou prinášať tipy a triky

na zlepšovanie životného prostredia okolo nás. Videá sú momentálne najlepší nástroj, ako šíriť nejakú pozitívnu myšlienku. Vaše slová v reportáži a v kampani môžu pozitívne ovplyvniť davy ľudí aby lepšie ochraňovali prírodu.

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovať a exekúovať svoje bádanie?

BRAINSTORMING, ASOCIÁCIE A KLASTROVANIE

Žiaci/ky mali za úlohu napísať na sticky note (bude sa potom klastrovať) všetky veci, ktoré ich napadnú so prírodou, čo ju ničí a pomáha. Facilitátor/ka postupne komentuje asociácie a dopĺňa oblasti ŽP, ktoré deti nespomenuli, aby sa deťom rozvírili myšlienky. Ak sa deti zaseknú, je vhodné pýtať sa doplňujúce otázky: "Čím všetkým škodíme prírode? Aké rôzne časti zeme sú poškodené? Čím to je?"

Facilitátor/ka zklastruje (pospája) sticky notes, ktoré spolu súvisia a zapadajú do oblastí, z ktorej si deti vyberú jednu na spracovanie videa. Teda more, lesy, odpadky, zmena počasia, ľadovce, doprava, vymieranie zvierat...

EXPLAIN = VYSVETLENIE (5 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

Facilitátor/ka spomenie cieľ celej témy: žiaci/ky budú schopní/é:

- vytvoriť video (reportáž/kampaň) o ochrane životného prostredia napr. (ako mať ekologické Vianoce)
- nájsť a popísať problém zo životného prostredia z ich okolia
- spracovať informácie o probléme do jednoduchého textu do videa
- vytvoriť mediálnu kampaň na sociálnych sieťach – hashtag, názov, výzva pre sledovateľov, motto
- Facilitátor/ka spomenie cieľ prvého týždňa:
- žiaci/ky sa zhodnú na jednej téme životného prostredia o ktorej budú natáčať
- žiaci/ky vyhľadávajú na internete viac informácií o téme
- žiaci/ky si rozdelia úlohy na natáčanie videa (réžia, písanie textu, herci/ečky, zvuk, kostými) a dohodnú sa na zodpovednostiach

Všetky ciele zaznamenáva jednotlivito na Kanban do priestoru Backlog. Preložíme sticky note dohoda o téme z tabuľky z Backlogu do In progress priestoru.

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35-45 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Najprv sa žiaci/ky zhodnú na téme, o ktorej budú natáčať video. Dohadovať sa môžu spôsobom bodovania alebo hlasovania, podľa toho koľko je detí a tém. Následne si pomenujú otázku, na ktorú chcú odpovedať v danej téme a vytvoria si dokument (google drive), kde všetky svoje nájdené informácie budú ukladať/ vpisovať. Úlohou facilitátora/ky je zjednodušiť deťom prácu s informáciám a koordinovať, čo je kľúčová info a čo nie, pripomínať autorské práva a hlavne motivovať čítať a bádať. Môžu hľadať aj videá.

Ako hľadať informácie na internete a pracovať s textom

- pomenuj hlavnú tému, o ktorej chceš vedieť viac napr. ekologické nakupovanie, recyklovanie odpadu... a zadaj do Googlu
- napíš si otázku, ktorú chceš zodpovedať (môžeš na ňu prísť aj v priebehu čítania)
- otvor si prvé tri linky, kde nie je napísané (REKLAMA) a čítaj
- v texte hľadaj kľúčové slová, ktoré popisujú tvoju tému
- zamysli sa, či ti tento text pomohol alebo zodpovedal otázku
- urob si poznámky z nájdených informácií
- z poznámok skús napísať text
- nezabúdaj na autorské práva – uvádzaj zdroje

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v Kanbane a teda aj nových info čo sa dozvedeli
- Deti zhrnú úlohy, na ktorých dnes pracovali a popíšu aké charakterové silné stránky na nich trénovali

Týždeň 2:

ENGAGE = ZAPOJENIE (5 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Žiaci/ky sa dozvedia, že dnes budú trénovať tímového ducha. Každý tím bude pracovať na svojej úlohe a musia sa čo najlepšie pripraviť, aby natáčanie išlo ako po masle.

Facilitátor/ka pomenuje ciele druhého týždňa a spoločne ich zapisujú do Kanbanu:

- žiaci/ky píšú scenár a storyboard
- žiaci/ky vymyslia aké scény, kostýmy a čo na nich potrebujú
- žiaci/ky trénujú texty na natáčanie
- žiaci/ky sa zoznámia s technikou na natáčanie

EXPLORE = SKÚMANIE (7 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovať a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky sa rozdelia do skupín: scenáristi, herci/ečky, kameraman/ka a zvukár/ka a zoznamujú sa so svojimi pomôckami. Storyboard, kostými alebo veci na výtvarnú výchovu, kamera a mikrofón. Úlohou facilitátora/ky je asistovať deťom. Najväčšiu pomoc budú pravdepodobne potrebovať kameraman/ka a scenáristi.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10-15 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO NAPÍSAŤ STORYBOARD SO SCENÁROM:

Zamysli sa nad nasledovnými otázkami:

- Čo chcem sledovateľom povedať o tejto téme?
- Aké sú hlavné myšlienky, ktoré musia byť povedané?
- V akom poradí by mali ísť tieto hlavné myšlienky?
- Ako ich poviem čo najjednoduchšie?
- Čo by sa k textu hodilo, aby bolo ukázané?

Rozdeľte si úlohy – tí čo píšú scenár (režiséri spolu s hercami/ečkami), tí čo vymýšľajú ako budú veci vyzerajú (kostýmy/kulisy),

tí čo sa zoznamjú s technikou (kameraman/ka a zvukár/ka). Postupne sa dohodnite na každom snímku (Úvodný aj záverečný) čo herci/ečky povedia a ako bude vyzerat scéna.

AKO NATÁČAŤ VIDEO:

- Treba si určiť v akom formáte budeme natáčať
- Zoznámiť sa s nastavovaním svetla na scéne a na kamere
- Najlepšie je mať statickú kameru
- Natáčajte aj ilustračné zábery – ako sa veci pripravujú, zábery na ruky, zábery bez zvuku – použijú sa do prechodových častí medzi snímkami

AKO NAHRÁVAŤ ZVUK:

- Pripojte mikrofón na smartfón a pri zmene hercov nahrávajte
- Po nahrávaní uložte a popíšte scéna 1/2/3, aby to pasovalo na storyboard

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35-45 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky napíšu story board spoločne s tímom, čo má na starosti vizuál, aby si vedeli dosadiť kostýmy a kulisy na scénu. Kameraman/ka a zvukár/ka si skúšajú rôzne spôsoby natáčania (svetlo, pozícia mikrofónu) a skúšajú to dať aj do programu na editovanie videa.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v Kanbane a teda aj nových info čo sa dozvedeli
- Deti zhrnú úlohy, na ktorých dnes pracovali a popíšu aké charakterové silné stránky na nich trénovali.
- Deti si napíšu zoznam vecí, ktoré potrebujú doniesť alebo zohnať na natáčanie.

Týždeň 3:

- Žiaci/ky nasledujú storyboard a podľa neho natáčajú video

Týždeň 4:

ENGAGE = ZAPOJENIE (10 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Privítanie a pochválenie za nasadenie na natáčanie, profesionalitu hercov/čiek, že si pamätali texty atď. Deti pozdieľajú vlastné prežívanie natáčania.

Facilitátor/ka pomenuje ciele finálneho týždňa a spoločne ich zapisujú do Kanbanu:

- Žiaci/ky upravujú video: strihajú, vkladajú text, hudbu a

titulky

- Žiaci/ky vytvoria mediálnu kampaň na sociálnych sieťach – hashtag, názov, výzva pre sledovateľov, motto
- Žiaci/ky spustia kampaň a publikujú video

Rozdelenie sa do skupín. Scenáristi a herci/herečky vymýšľajú kampaň. Technický tím dáva dokopy video. Snažime sa aby sa všetci zapojili.

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovať a exekúovať svoje bádanie?

Technický tím nahráva video do programu a podľa story boardu ho upravuje. Čo je to mediálna kampaň? Vysvetlenie a debata s deťmi. Ukážka dobrej kampane na internete - #zlaskykslovensku.

Žiaci/ky popíšu, čo bolo na danej kampani dobré a ako to môžeme použiť my.

- **kampaň** – reklama v médiach – Facebook, Instagram, TV
- **virálne video** – video, ktoré videlo/zdieľalo veľké množstvo ľudí
- **hashtag** – kľúčové slovo, vďaka ktorému viete šíriť jednoduchú myšlienku. Napríklad: na ochranu ŽP #zlaskykslovensku, proti rýchlej móde #whatyouwearmatters

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10-15 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO VYTVORIŤ VIDEO:

Stiahneme program GoPro Quick a zoznámime sa s funkciami:

- Vkladanie videa
- Strihanie
- Vkladanie úvodnej a záverečnej stránky
- Vkladanie textu
- Vkladanie hudby
- Vkladanie efektov – prechodov medzi jednotlivými snímkami

AKO VYTVORIŤ MEDIÁLNU KAMPAŇ:

Zodpovedajte nasledujúce otázky:

Kto je moja cieľová skupina?: Popíšte si príkladnú osobu, koľko má rokov, čo robí, aké má hobby a čo ju spája s vaším videom?

Čím je moja myšlienka jedinečná, prečo by mala ľudí zaujímať?: Vymyslite myšlienke slogan, motto a hashtag, ktoré si ľudia ľahko zapamätajú.

Ako zaujmem moju cieľovú skupinu?: Navrhnite 3 posty na sociálne siete s popisom (na tri dni), s fotkou, ktoré vzbudia zvedavosť a záujem u ľudí. Riadte sa heslom v jednoduchosti je krása.

Ako rozšírim myšlienku?: Dohodnite sa ako budete veci zdieľať, kto vám môže pomôcť vašu kampaň zdieľať. Pomenujte aspoň 3 osoby, ktorým sa ozvete a oni vám so šírením kampane pomôžu.

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky si odpovedajú na otázky a vytvárajú kampaň. Dôležité je ich podporiť v debatach a prepracovaní nápadov, aby sa každý dostal k slovu a nejakej úlohe, ktorá mu/jej vyhovuje. Žiaci/ky spúšťajú kampaň na sociálnych sieťach. Ak počas procesu zistíme, že im treba ďalší týždeň kludne túto tému predĺžime.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (15 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Na hodnotenie témy najprv popresúvame všetky ciele na Kanbane do DONE a zreflektujeme, ako sa jeden veľký cieľ delí na veľa menších.
- Každý/á dostane papier na reflexiu, napíše dátum a názov témy (čo sa mi podarilo, nepodarilo, v čom pokračovať a na čo sa vykašľať) a individuálne si zreflektuje tému environmentálna výchova. Ak to deťom nepôjde pomôžeme im

popisom procesu, pripomenieme im charakterové silné stránky alebo nejake špecifické situácie.

- Následne reflexiu zdieľame – aj facilitátor/ka a deti si môžu doplniť nové zručnosti do svojho profilu
- Spýtame sa detí na spätnú väzbu a čo by sme mohli nabudúce vylepšiť
- Deti dostanú nálepku na folder za dokončenú tému a rozlúčime sa

Téma 4:

Cestovanie

CIEL: ŽIACI/KY BUDÚ SCHOPNÍ/É:

- naplánovať výlet (min. 3 miesta, s cestou, stravovaním a atrakciou) s daným rozpočtom
- vyhľadávať informácie a miesta na mapách, na googli a na webových stránkach
- prepočítať koľko času strávia premiestňovaním/ objavovaním a koľko peňazí potrebujú dokopy

CIELE NA TÝŽDNE:

1.týždeň:

- žiaci/ky sa dohodnú na destinácii, kam chcú v rámci Slovenska cestovať
- žiaci/ky sa dohodnú na sume, ktorú sú ochotní/é za osobu dať
- žiaci/ky si rozdelia úlohy, kto čo bude vyhľadávať – obytovanie, atrakcie, jedlo, cestovanie, tvorba tabuľky a tvorba prezentácie

2.týždeň:

- žiaci/ky vo svojej úlohe vyhľadáajú najlepšie možnosti (3 možnosti na výber pre skupinu) s cenou, recenziou a fotkami
- žiaci/ky sa dohodnú na výbere ubytovania, stravy, atrakcii, dopravy

3.týždeň:

- žiaci/ky dokončia plán a rozpočet výletu
- žiaci/ky prezentujú svoj cestovateľský plán

KLÚČOVÉ BODY:

PREČO:

Cestovanie je najlepší zážitkový spôsob ako spoznávať svet a navyše to vôbec nemusí byť drahé, ak si to dobre naplánujeme. Dodatočne, čím viac vás ide bude to pravdepodobne lacnejšie.

ČO:

- **klúčové slovo** – slovo, ktoré najlepšie popisuje to, čo chceš vyhľadať - jednoduché, výstižné, špecifické
- **Google** - prehľadávač internetu
- **mapa** – online nástroj na orientáciu v mestách, krajinách, svete
- **trasa** - cesta z bodu A do bodu B
- cestovné poriadky – miesto, kde sú časy odchodov a príchodov vlakov a autobusov (www.imhd.sk, www.cp.sk)
- **lístok** - doklad na cestovanie, vstup do platených miest
- **časový harmonogram** – čo, kedy a kde budem robiť počas dňa
- **kultúrna pamiatka, dedičstvo** - ukazuje slovenskú kultúru a históriu
- **prírodné úkazy** - hory, jazerá, vodopády, jaskyne
- **stravovanie** - reštaurácie, chaty, penzióny, hotely
- **atrakcia** - zaujímavé miesto, ktoré sa oplatí navštíviť
- **recenzia** - hodnotenie človeka, ktorý už na mieste bola a zdieľal svoju skúsenosť

AKO:

AKO VYHLADÁVAM NA INTERNETE:

- zadám kľúčové slovo napr. ubytovanie Orava
- môžem na špecifickejšie vyhľadávanie použiť weby (ubytovanie – booking, strava – bistro.sk, cestovane –cp.sk)
- vždy si pozerám min. tri možnosti

AKO SI VYBRAŤ NAJLEPŠIU MOŽNOSŤ:

- vždy si prečítam dobré aj zlé recenzie, aby som mal/a čo najlepšiu predstavu
- pozriem sa aj na celkové hodnotenie
- pre spolužiakov/čky zhrniem hodnotenie – snažím sa nevkladať vlastné preferencie
- ak to hodnotenie nemá, buď to neexistuje alebo bolo čerstvo pridané – skontrolujem/zavolám

	Spôsob	Od	Do	Cena	Počet osôb	Cena spolu	Recenzia	Rozpočet
Doprava								
Ubytovanie								
Strava								
Atrakcie								

V TABUĽKE SA DETI POTREBUJÚ NAUČIŤ:

- Zlučovanie buniek
- Funkcia sčítanie
- Funkcia odčítanie
- Kopírovanie rovnakého obsahu buniek

AKO VYTVORIŤ PREZENTÁCIU:

Tí žiaci/ky, ktoré/í nepoznajú Powerpoint sa zoznámia s programom. Treba im ukázať a spolu s nimi vyskúšať najzákladnejšie funkcie.

Prezentácia by mala obsahovať časový harmonogram každého dňa s detailnými informáciami, čo budú deti robiť.

- Čas a spôsob prepravy
- Miesto ubytovania a argumentácia, prečo si to vybrali
- Program dňa s časovým odhadom a cenou
- Stravovanie s cenou a dôvodom výberu
- Rozpočet na osobu a celkovo

AKO PREZENTOVAŤ:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš, ako vám išla spolupráca a harmonogram jednotlivých dní s argumentáciou výberu.

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

Kritéria úspechu:

Hodnotíme reálnosť časového harmonogramu a kvalitu

zážitkov (čas/ peniaze/ čo všetko mi tento zážitok dáva).

Hodnotíme splnené kritéria:

- 3 miesta
- 3 atrakcie
- Dodržaný a precízne prepočítaný rozpočet

AKO HODNOTÍME PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI:

Hodnotíme následovne podľa subjektívneho odpozorovania, podľa štruktúry dávania feedbacku a zásady 5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané,
- pozitívna atmosféra

Charakterové silné stránky:

- spolupráca – rozdelenie úloh a prevzatie svojej úlohy zodpovedne
- kritické myslenie – viem si nájsť a porovnať informácie a vyhodnotiť pravdivosť zdrojov
- argumentácia – viem nájsť dôvody, prečo niečo tvrdím alebo chcem
- hľadanie kompromisov – snažím sa nájsť zlatý stred, ktorý vyhovuje viac stranám

- empatia – viem sa vcítiť do kože druhej osoby, počúvať a zistiť jej potreby

Pomôcky:

- Kanban + fixky + sticky notes
- Nálepky + osobné folders + reflexie
- Tlačiareň + PCs + miestnosť s projektorom

Týždeň 1:

ENGAGE = ZAPOJENIE (15 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

- Kolečko zoznámenia detí, ľudí z firmy a témy, ktorú budú najbližšie týždne viesť
- Pustíme deťom video Patrika Paulinyho o cestovaní a následne zdieľame, aká je naša vysnívaná destinácia na cestovanie a prečo.

Ľudia z firmy spomenú kľúčový bod prečo je táto téma hodná rozoberania: Cestovanie je najlepší zážitkový spôsob ako spoznávať svet a navyše to vôbec nemusí byť drahé, ak si to dobre naplánujeme. Dodatočne, čím viac vás ide bude to pravepodobne lacnejšie.

EXPLORE = SKÚMANIE (10 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat' a exekúovať svoje bádanie?

BRAINSTORMING, ASOCIÁCIE a KLASTROVANIE

Žiaci/ky majú za úlohu napísať na sticky note (bude sa potom klastrovať) všetky miesta na Slovensku, ktoré by chceli navštíviť. Facilitátor/ka postupne komentuje asociácie aby sa deťom rozvírili myšlienky. Ak sa deti zaseknú, je vhodné pýtať sa doplňujúce otázky: "kde ste už boli, páčilo sa vám a chceli by ste ukázať to miesto kamarátom/kam?" Facilitátor/ka zklastruje (pospája) sticky notes, ktoré spolu súvisia. Žiaci/ky napíšu na ďalší sticky note, koľko by boli ochotní/é maximálne zaplatiť. Facilitátor/ka sa snaží deti držať pri zemi lebo málo z nich má skúsenosť s peniazmi a nevedia odhadnúť reálnu hodnotu. Ak niekto nechce zverejniť, môžete ich povzbudiť, že ak sa vedeniu školy bude plán páčiť, možno im prispejú.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

Facilitátor/ka spomenie cieľ celej témy: žiaci/ky budú schopní/é:

- naplánovať výlet (min. 3 miesta, s cestou, stravovaním a atrakciou) s daným rozpočtom
- vyhľadávať informácie a miesta na mapách, na googli a na

webových stránkach

- prepočítať koľko času strávia premiestňovaním/ objavovaním a koľko peňazí potrebujú dokopy

Facilitátor/ka spomenie cieľ prvého týždňa:

- žiaci/ky sa dohodnú na destinácii, kam chcú v rámci Slovenska cestovať
- žiaci/ky sa dohodnú na sume, ktorú sú ochotní/é za osobu dať
- žiaci/ky si rozdelia úlohy, kto čo bude vyhľadávať – obytovanie, atrakcie, jedlo, cestovanie, tvorba tabuľky a tvorba prezentácie

Všetky ciele zaznamenáva jednotlivo na Kanban do priestoru Backlog. Preložíme sticky note dohoda o destinácii z Backlogu do In progress priestoru a začneme debatu o destinácii.

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35-45 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky si vyberajú a hlasujú o destinácii kam pôjdu na výlet. Keďže už máte pár info na sticky notes, tak môžete použiť info o sume príspevku a destináciách ako inšpiráciu. Je úplne na vás či im dáte tajné hlasovanie alebo budú priradzovať body k obľúbenej destinácii.

Následne sa dohodnete na rozdelení úloh a ich zodpovednostiach - obytovanie, atrakcie, jedlo, cestovanie, tvorba tabuľky a tvorba prezentácie.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v Kanbane a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, na ktorých dnes pracovali a popíšu aké charakterové silné stránky na nich trénovali.

Týždeň 2:

ENGAGE = ZAPOJENIE (5 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Žiaci/ky si znovu pomenujú destináciu, rozpočet, role a úlohy do ktorých sa rozdelili.

EXPLORE = SKÚMANIE (10 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovať a exekúovať svoje bádanie?

Facilitátor/ka spomenie ciele druhého týždňa:

- žiaci/ky vo svojej úlohe vyhľadávajú najlepšie možnosti (3 možnosti na výber pre skupinu) s cenou, recenziou a fotkami
- žiaci/ky sa dohodnú na výbere ubytovania, stravy, atrakcii, dopravy
- žiaci/ky svoj výber zadajú do celkového rozpočtu a prezentácie
- Ciele zapíšeme na Kanban a postupne presúvame.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (15 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO VYHLADÁVAM NA INTERNETE:

- zadám kľúčové slovo napr. ubytovanie Orava
- môžem na špecifickejšie vyhľadávanie použiť weby (ubytovanie – booking, strava – bistro.sk, cestovane – cp.sk)
- vždy si pozerám viac možností

AKO SI VYBRAŤ NAJLEPŠIU MOŽNOSŤ:

- vždy si prečítam dobré aj zlé recenzie, aby som mal/a čo najlepšiu predstavu
- pozriem sa aj na celkové hodnotenie
- pre spolužiakov/čky zhrniem hodnotenie – snažím sa nevkladať vlastné preferencie
- ak to hodnotenie nemá, buď to neexistuje alebo bolo čerstvo pridané – skontrolujem/zavolám

AKO VYTVORIŤ TABUĽKU S ROZPOČTOM:

V tabuľke sledujeme rôzne náklady a celý časový harmonogram. Tu je príklad ako môže vyzerat.

V tabuľke sa deti potrebujú naučiť:

- Zlučovanie buniek
- Funkcia sčítanie
- Funkcia odčítanie
- Kopírovanie rovnakého obsahu buniek

	Spôsob	Od	Do	Cena	Počet osôb	Cena spolu	Recenzia	Rozpočet
Doprava								
Ubytovanie								
Strava								
Atrakcie								

AKO VYTVORIŤ PREZENTÁCIU:

Tí žiaci/ky, ktoré/í nepoznajú Powerpoint sa zoznámia s programom. Treba im ukázať a spolu s nimi vyskúšať najzákladnejšie funkcie.

Prezentácia by mala obsahovať časový harmonogram každého dňa s detailnými informáciami, čo budú deti robiť.

- Čas a spôsob prepravy
- Miesto ubytovania a argumentácia, prečo si to vybrali
- Program dňa s časovým odhadom a cenou
- Stravovanie s cenou a dôvodom výberu
- Rozpočet na osobu a celkovo

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35-45 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky pracujú na zadaniach pre svoju rolu. Úlohou facilitátora/ky je monitorovať deti a pomáhať im ak je to potrebné. Snažíme sa tiež viesť deti k dohode.

Priebežne, podľa rýchlosti žiakov/čok sa dajú dokopy a vyberú z možností ubytovania, stravovania a atrakcii. Tie následne osoba dáva do prezentácie a rozpočtu.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v Kan Bane a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, na ktorých dnes pracovali a popíšu aké charakterové silné stránky na nich trénovali.

Týždeň 3:

ENGAGE = ZAPOJENIE (5 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Privítanie a spoločné presúvanie cieľov na Kan Bane. Rozdelenie času na dokončenie tabuľky, prezentácie, poskytnutí info o tom ako dobre prezentovať, prezentácie a na komplexnú reflexiu na tému.

EXPLORE = SKÚMANIE (15-20 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat' a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky si pozorujú na tabuľke a prezentácii, čo by ešte vylepšili a doplnili a tak aj urobia.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO PREZENTOVAŤ:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš, ako vám išla spolupráca a harmonogram jednotlivých dní s argumentáciou výberu.

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

AKO HODNOTÍME PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI:

Hodnotíme reálnosť časového harmonogramu a kvalitu zážitkov (čas/ peniaze/ čo všetko mi tento zážitok dáva).

Hodnotíme splnené kritéria:

- 3 miesta
- 3 atrakcie
- Dodržaný a precízne prepočítaný rozpočet

Hodnotíme následovne podľa subjektívneho odpozorovania, podľa štruktúry dávania feedbacku a zásady 5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané,
- pozitívna atmosféra

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (25-35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky prezentujú svoj rozpočet a časový harmonogram výletu a následne dostávajú spätnú väzbu.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (15-20 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Na hodnotenie témy najprv popresúvame všetky ciele na Kan Bane do DONE a zreflektujeme, ako sa jeden veľký cieľ delí na veľa menších.
- Každý/á dostane papier na reflexiu, napíše si dátum a názov témy (čo sa mi podarilo, nepodarilo, v čom pokračovať a na čo sa vykašľať) a individuálne si zreflektuje tému cestovanie. Ak to deťom nepôjde pomôžeme im popisom procesu, pripomenieme im charakterové silné stránky alebo nejake špecifické situácie.
- Následne reflexiu zdieľame – aj facilitátor/ka a deti si môžu doplniť nové zručnosti do svojho profilu.
- Spýtame sa detí na spätnú väzbu a čo by sme mohli nabudúce vylepšiť.
- Deti dostanú nálepku na folder za dokončenú tému a rozlúčime sa.

Téma 5:

Digitálna bezpečnosť

CIEL: ŽIACI/KY BUDÚ SCHOPNÍ/É:

- Vytvoriť plagát o digitálnej bezpečnosti
- Vytvoriť návod prevencie v rôznych rizikových situáciách, ktoré môžu nastať na internete
- Ovládať základy designu (farby, písmo, rozmiestnenie)
- Šíriť plagáty a osvetu o digitálnej bezpečnosti na škole

CIELE NA TÝŽDNE:

1. Týždeň:

- Žiaci/ky sa zoznámia sa štyrmi situáciami, kde ide o digitálnu bezpečnosť
- Žiaci/ky napíšu odporúčania, ktoré nám v daných situáciách môžu pomôcť
- Žiaci/ky sa rozdelia do skupín, v ktorých potom budú robiť plagát

2. Týždeň:

- Žiaci/ky vedia definovať emócie farieb
- Žiaci/ky si vyberú vlastnú kombináciu farieb na plagát
- Žiaci/ky správne určia, čo sa s farbami stalo
- Žiaci/ky pomenujú 3 základné druhy textu
- Žiaci/ky vytvoria priestorovo pekné rozloženie a popíšu ho
- Žiaci/ky si skúšajú rôzne farby, písma a rozmiestnenie

3. Týždeň:

- Žiaci/ky vytvoria plagát na ich tému v programe Canva
- Žiaci/ky vytlačia plagát s tipmi, ako byť bezpečnejší/ia na internete
- Žiaci/ky odprezentujú plagát a navrhnú plán šírenia o digitálnej bezpečnosti

KLÚČOVÉ BODY:

PREČO:

Vďaka včasným informáciám sa vieš lepšie pripraviť na nebezpečné situácie, ktoré sa ti bežne na internete môžu stať. Dokonca môžeš pomôcť druhým ak tieto informácie dobre spracuješ a zdieľaš.

ČO:

- **hoax** - falošná a poplašná správa
- **znaky hoaxu** - emocionálne zafarbenie - strach, naliehavosť, preháňanie s info; nedôveryhodné zdroje; bez autora
- **odveci výzvy** – navádzajú na masovú aktivitu, ktorá môže byť zdraviu nebezpečná alebo nedáva zmysel napr. pitie litru piva, hádanka, šňupanie chilli a iné
- **pozitívne a pravdivé výzvy** – navádza na masovú aktivitu, ktorá niekomu môže pomôcť #zlaskykslovensku, ice bucket challenge
- **znaky pozitívnej výzvy** - poznáš autora, kontakt a vieš s autorom komunikovať
- **grooming** - postupne vytváranie vzťahu s dieťaťom, aby stratilo ostražitosť a pristúpilo na odhalovanie, pozorovanie sebaukájania alebo na stretnutie s úmyslom zneužiť ho
- **súkromie** – priestor, kde sú informácie o tvojom osobnom

a intímnom živote v bezpečí

- **súkromné informácie** – všetko, čo ťa môže identifikovať, že si to ty - meno, vek, fotka tváre, adresa, číslo, vzdelanie, financie, vzťahy
- **znaky groomingu** - cudzí človek ťa osloví, pomenováva váš vzťah za špeciálny a vytvára v tebe pocit výnimočnosti, hoci ťa nepozná
- **online súkromie** - keď ťa niekto vyhľadá na internete a nevidí tvoju bežnú aktivitu online, nepridávanie cudzích ľudí medzi priateľov, nastaviť si súkromie profilov, rozmýšľať o dopade online príspevkov na budúcnosť
- **digitálna identita** - online "rodné číslo", všetko čo robíš, na aké stránky klikáš, čo vyhľadávaš, na čo dávaš like – všetko toto o tebe niečo hovorí a tvorí tvoju online identitu
- **návod** - zoznam krokov, ktoré musíme urobiť, aby sme niečo dosiahli

ZÁKLADY DESIGNU:

- **TEÓRIA FARIEB** - odtiene, sýtosť, svetlosť, tmavosť
- **skupiny farieb** - monochrómne, analógové, doplňujúce, triadické
- **význam farieb** - emócie, teplé a studené farby
- **TYPOGRAFIA** - zaoberá sa tvarom písma, základné tvary (serif, sans serif a dekoratívne písmo)
- **Rozloženie na papieri** - blízkosť a vzdialenosť obrázkov a textu, dostatok prázdneho miesta, zarovnanie, kontrast veľkostí a farieb, opakovanie

AKO: AKO ROZOZNAŤ SÚKROMNÚ INFORMÁCIU:

- Ukážeme fotky na stole a po jednom debatujeme či ju publikovať alebo nie, a ak naozaj chceme aké informácie tam nemajú byť.
- Žiaci/ky pomenujú aké súkromné informácie fotky obsahujú a prečo je dôležité si ich chrániť.
- Výstup: 3 body/odporúčania ako si chrániť osobné info cez fotky a videá.

AKO SA BEZPEČNE SPOZNÁVAŤ NA INTERNETE:

- Žiaci/ky dostanú príklad online konverzácie, ktorá je alebo už nie je bezpečná
- Zadať inštrukcie:
 1. Rozdel'te sa do troch skupín,
 2. Dostanete obálku, kde je napísané zadanie (prečítajte si konverzáciu a zistite či je bezpečná alebo nie. Čo môžu ľudia urobiť inak, aby bola bezpečná?)
 3. Máte 10 min na vypracovanie zadania
- Skupiny prezentujú svoje výsledky a debatujú o svojích názoroch a postojoch
- Výstup: pravidlá bezpečného zoznamovania na internete

AKO SI VYBRAŤ VÝZVU, DO KTOREJ SA OPLATÍ ZAPOJIŤ:

- Žiaci/ky dostanú papier áno a nie, facilitátor/ka bude čítať 11. výziev a úlohou detí bude zdvihnúť do 10s papier áno/

nie, či by sa do výzvy zapojili. Po každej výzve debatujeme o rozhodnutiach

- Výstup: zhrnúť, aké výzvy stoja za to a prečo

AKO SI OVERIŤ, ČI TEJTO INFORMÁCII MÔŽEM NAOZAJ VERIŤ:

- Žiaci dostanú do dvojíc obrázky, kde je vytlačený ústrižok zo správ (niektoré su hoax a niektoré nie) v dvojiciach sa majú zhodnúť, či to je pravdivá alebo nepravdivá informácia a prečo
- Spomenieme zásady overovania si info: Má info autora? Kto je autor? Čo o ňom/nej viem online zistiť? Pre koho píše? Je tam tím ľudí, ktorý texty kontroluje na správnosti? Je to dôveryhodná organizácia? Čo viem o nej zistiť online? Ako sa dá podľa vás vytvoriť hoax?
- Dvojice prezentujú svoje výsledky a debatujú o názoroch a postojoch
- Výstup: odporúčania ako si overovať informácie z internetu

AKO DEBATOVAŤ:

- Žiakov/čky koordinujeme hlavne k počúvaniu a vytvoreniu bezpečnému priestoru na vyjadrenie pre každého
- Pri skákaní do reči pripomínáme rešpekt a normálnosť opačného videnia situácie
- Prizvukovať, že opačné pohľady a názory nás môžu obohatiť, preto sa snažíme ich pochopiť (potrebuje facilitátor/ka demonštrovať dodatočnými otázkami facilitátor/ka)

AKO VYSVETLIŤ ZÁKLADY DESIGNU:

Na vysvetlenie odporúčam si pozrieť nasledujúce 3 videá:

teória farieb, typografia, rozloženie na papieri

- Žiaci/ky pomenovávajú, aké emócie v nich farby vytvárajú a že kvôli tomu môžu byť farby vyberané cielene
- Ako kombinovať farby: každý/á žiak/čka má vlastné koleso farieb a skúša si vytvoriť vlastné kombinácie a zaznačí si ich na tvorbu plagátu. Pripomenieme si základy skupín farieb - monochrómne, analógové, doplňujúce, triadické
- Typografia a rozloženie: žiaci/ky dostanú rôzne rozstrihané vizuálne produkty (menu, vizitka, plagát, príspevok na sociálnych sieťach) a majú ich poskladať do pekného rozloženia
- Čo vieme s farbami robiť: na príklade určia, či sa farba zosvetlila, ztmavila a aká to je kombinácia

AKO PREZENTOVAŤ MÔJ PLAGÁT:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš, prečo si si vybral/a tieto farby a písmo. Čo to v tebe evokuje a ako si myslíš, že to zaujíme ľudí, ktorí plagátvidia. Popíšeš tri kroky, ako plánuješ plagát šíriť.

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj

- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

AKO HODNOTÍME PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI:

Hodnotíme následovne podľa subjektívneho odpozorovania, podľa štruktúry dávania feedbacku a zásady 5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané,
- pozitívna atmosféra

Kritéria úspechu:

Hodnotíme praktickú stránku odporúčaní bezpečnosti na internete a ako sú pozitívne formulované. Hodnotíme ako plagáty sú šírené a ako ich deti ďalej plánujú rozšíriť. Hodnotíme vizuál plagátu, či je zaujímavý, jednoduchý, či sú tam pekne kombinované farby a jednotné fonty. Deti tiež argumentujú výber týchto farieb a textu.

Charakterové silné stránky:

- Kritické myslenie – počas určovania pravdivosti správ, profilov a konverzácií
- Empatia – schopnosť vcítiť sa do ľudí počas debaty, vedieť počúvať a snažiť sa pochopiť ich názor

- Súkromie – niečo moje, drahocenné, čo si chránim a dávam si záležať s kým to zdieľam
- Krokovanie – vytvorenie postupu, ktorý ma privedie k veľkému cieľu
- pozitívne nastavenie – snaha hľadať v zlých situáciách dobré veci
- rozvážnosť –schopnosť zastaviť sa a rozmyslieť si, čo urobím alebo poviem
- pomoc druhým a hľadanie pomoci – vedieť si uvedomiť, že toto nevyriešim sám/sama a potrebujem pomoc a vidieť na koho sa mám obrátiť

Pomôcky:

- Kan Ban + fixky + sticky notes
- Nálepky + osobné folders + reflexie
- Tlačiareň + PCs + miestnosť s projektorom
- Fotky na soc. Siete – Príloha 3.
- Príklady situácií – Príloha 4.
- Príklady výziev – Príloha 5.
- Príklady konverzácií – Príloha 6.
- Podklady na teóriu farieb a rozloženie – Príloha 7.

Týždeň 1:

ENGAGE = ZAPOJENIE (10 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

- Kolečko zoznámenia detí, ľudí z firmy a témy, ktorú budú najbližšie týždne viesť
- Na tabuľu brainstormujeme čo sú to fakty a čo osobné informácie, ktoré dávame na youtube, instagram alebo facebook
- Ľudia z firmy spomenú kľúčový bod prečo je táto téma hodná rozoberania: Vďaka včasným informáciám sa vieš lepšie pripraviť na nebezpečné situácie, ktoré sa ti bežne na internete môžu stať. Dokonca môžeš pomôcť druhým ak tieto informácie dobre spracuješ a zdieľaš.

Facilitátor/ka spomenie cieľ celej témy: žiaci/ky budú schopní/é:

- Vytvoriť plagát o digitálnej bezpečnosti
- Vytvoriť návod prevencie v rôznych rizikových situáciách, ktoré môžu nastať na internete
- Ovládať základy designu (farby, písmo, rozmiestnenie)
- Šíriť plagáty a osvetu o digitálnej bezpečnosti na škole

Facilitátor/ka spomenie cieľ prvého týždňa:

- Žiaci/ky sa zoznámia sa štyrmi situáciami, kde ide o digitálnu bezpečnosť
- Žiaci/ky napíšu odporúčania, ktoré nám v daných situáciách

môžu pomôcť

- Žiaci/ky sa rozdelia do skupín, v ktorých potom budú robiť plagát

Všetky ciele zapíšeme do KANBANU a postupne prekladáme – po situáciách.

EXPLORE = SKÚMANIE (20 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat' a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky si pri štyroch rôznych situáciách prejdú kroky skúmania, vysvetlenia a aplikovania. Takže si každou fázou prejdú štyrikrát

1. Cvičenie: Ukážeme fotky na stole a po jednom debatujeme či ju publikovať alebo nie, a ak naozaj chceme aké informácie tam nemajú byť.

2. Cvičenie: Žiaci/ky dostanú príklad online konverzácie, ktorá je alebo už nie je bezpečná

ZADAŤ INŠTRUKCIE:

1. Rozdelte sa do troch skupín
2. Dostanete obálku kde je napísané zadanie (prečítajte si konverzáciu a zistite či je bezpečná alebo nie. Čo môžu ľudia urobiť inak aby bola bezpečná?)
3. Máte 10 min na vypracovanie zadania

3. Cvičenie: Žiaci/ky dostanú papier áno a nie, facilitátor/ka bude čítať 11. výziev a úlohou detí bude zdvihnúť do 10s papier áno/nie, či by sa do výzvy zapojili

4. Cvičenie: Žiaci dostanú do dvojíc obrázku, kde je vytlačený ústrižok zo správ (niektoré sú hoax a niektoré nie) v dvojiciach sa majú zhodnúť, či to je pravdivá alebo nepravdivá informácia a prečo

Spomenieme zásady overovania si info: Má info autora? Kto je autor? Čo o ňom/nej viem online zistiť? Pre koho píše? Je tam tím ľudí, ktorý texty kontroluje na správnosti? Je to dôveryhodná organizácia? Čo viem o nej zistiť online? Ako sa dá podľa vás vytvoriť hoax?

EXPLAIN = VYSVETLENIE (25 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

1. Cvičenie: Žiaci/ky pomenujú, aké súkromné informácie fotky obsahujú a prečo je dôležité si ich chrániť.
2. Cvičenie: Skupiny prezentujú svoje výsledky a debatujú o svojích názoroch a postojoch.
3. Cvičenie: Po každej výzve debatujeme, prečo by sa zapojili alebo nie.
4. Cvičenie: Dvojice prezentujú svoje názory a postoje a debatujeme.

AKO DEBATOVAŤ:

- Žiakov/čky koordinujeme hlavne k počúvaniu a vytvoreniu bezpečnému priestoru na vyjadrenie pre všetkých
- Pri skákaní do reči pripomíname rešpekt a normálnosť opačného videnia situácie
- Prizvukovať, že opačné pohľady a názory nás môžu obohatiť, preto sa snažíme ich pochopiť (potrebuje demonštrovať dodatočnými otázkami facilitátor/ka)

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (20 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

1. Cvičenie: žiaci/ky napíšu minimálne 3 body/odporúčania ako si chrániť osobné info cez zdieľané fotky a videá na internete
2. Cvičenie: žiaci/ky napíšu minimálne 3 pravidlá bezpečného zoznamovania sa na nete
3. Cvičenie: žiaci/ky napíšu minimálne 3 odporúčania do akej výzvy sa zapojiť a prečo
4. Cvičenie: žiaci/ky napíšu minimálne 3 pravidlá overovania si informácii

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v Kanbane a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, ktoré dnes robili a zhrnú charakterové silné stránky, ktoré počas debaty trénovali.
- Deti si zaznamenajú svoje výstupy, aby ich vedeli dať do plagátov.

Týždeň 2:

ENGAGE = ZAPOJENIE (10 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Žiaci/ky sa zoznámia s témou základy designu. Debata o tom, čo si pod tým predstavujú, kde sa to všade využíva a v akej kariére im to môže pomôcť?

Facilitátor/ka spomenie ciele na druhý týždeň, ktoré si následne zapíšeme na KANBAN a postupne presúvame:

- Žiaci/ky vedia definovať emócie farieb
- Žiaci/ky si vyberú vlastnú kombináciu farieb na plagát
- Žiaci/ky správne určia, čo sa s farbami stalo
- Žiaci/ky pomenujú 3 základné druhy textu
- Žiaci/ky vytvoria priestorovo pekné rozloženie a popíšu ho

- Žiaci/ky si skúšajú rôzne farby, písma a rozmiestnenie

EXPLORE = SKÚMANIE (15-20 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovať a exekúovať svoje bádanie?

- Žiaci/ky pomenovávajú, aké emócie v nich farby vytvárajú a že kvôli tomu môžu byť farby vyberané cielene
- **Ako kombinovať farby:** každý/á žiak/čka má vlastné koleso farieb a skúša si vytvoriť vlastné kombinácie. Tie si zaznačí na tvorbu plagátu
- **Typografia a rozloženie:** žiaci/ky dostanú rôzne vizuálne produkty (menu, vizitka, plagát, príspevok na sociálnych sieťach) a majú ich poskladať do pekného rozloženia
- **Čo vieme s farbami robiť:** na príklade určia, či sa farba zosvetlila, ztmavila a aká to je kombinácia

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

ZÁKLADY DESIGNU:

- **TEÓRIA FARIEB:** odtiene, sýtosť, svetlosť, tmavosť
- **skupiny farieb:** monochrómne, analógové, doplňujúce, triadické
- **význam farieb:** emócie, teplé a studené farby

- **TYPOGRAFIA:** zaoberá sa tvarom písma, základné tvary (serif, sans serif a dekoratívne písmo)
- **ROZLOŽENIE NA PAPIERI:** blízkosť a vzdialenosť obrázkov a textu, dostatok prázdneho miesta, zarovnanie, kontrast veľkostí a farieb, opakovanie

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Po hraní sa s farbami, typografiou a rozložením si budú rôzne veci skúšať v programe CANVA

AKO VYTVORIŤ PLAGÁT V CANVA:

1. Žiaci/ky si v prehliadači otvorí <https://www.canva.com/>
2. Prihlásia sa už cez existujúci účet
3. Po prihlásení našujú do vyhľadávania plagát a vyberú si jeden
4. V ňom zmenia farby na svoju kombináciu, ktorú si vybrali, hľadajú písmo, ktoré sa im páči a rozmýšľajú nad rozložením plagátu – koľko textu mám a aké obrázky sa tam ešte hodia
5. Úprava textov – kliknem na text, vymažem a prepisujem
6. Ak urobím chybu v ľavo hore mám šípku späť

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v KANBANE a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, ktoré dnes robili, čo sa naučili a ako to mohlo rozvinúť ich charakterové stránky.

Týždeň 3:

ENGAGE = ZAPOJENIE (7 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Privítanie a spoločné presúvanie cieľov na KANBANE.

Facilitátor/ka spomenie cieľa na tretí týždeň:

- Žiaci/ky vytvoria plagát na ich tému v programe Canva
- Žiaci/ky vytlačia plagát s tipmy ako byť bezpečnejší/ia na internete
- Žiaci/ky odprezentujú plagát a navrhnu plán šírenia povedia o digitálnej bezpečnosti

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovať a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky si dokončujú a doladzujú plagáty.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO PREZENTOVAŤ MÔJ PLAGÁT:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš, prečo si si vybral/a tieto farby a písmo. Čo to v tebe evokuje a ako si myslíš, že to zaujme ľudí, ktorí plagát uvidia. Popíšeš ako plánuješ plagát šíriť.

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drží nad pásom
- ak si v strese drží niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

AKO HODNOTÍME PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI:

Hodnotíme praktickú stránku odporúčaní bezpečnosti na internete a ako sú pozitívne formulované.

Hodnotíme ako deti plánujú plagáty rozšíriť.

Hodnotíme vizuál plagátu, či je zaujímavý, jednoduchý, či sú tam pekne nakombinované farby a jednotné fonty. Deti tiež argumentujú výber týchto farieb a textu.

5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané,
- pozitívna atmosféra

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky prezentujú svoju plagát a následne dostávajú spätnú väzbu.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (15 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Na hodnotenie témy najprv popresúvane všetky ciele na KANBANE do DONE a zreflektujeme, ako sa jeden veľký cieľ delí na veľa menších.
- Každý/á dostane papier na reflexiu, napíše si dátum a názov témy (čo sa mi podarilo, nepodarilo, v čom pokračovať a na čo sa vykašľať) a individuálne si zreflektuje tému digitálna bezpečnosť. Ak to deťom nepôjde pomôžeme im popisom procesu, pripomenieme im charakterové silné stránky alebo nejake špecifické situácie.
- Následne reflexiu zdieľame – aj facilitátor/ka a deti si môžu doplniť nové zručnosti do svojho profilu.
- Spýtame sa detí na spätnú väzbu a čo by sme mohli nabudúce vylepšiť.
- Deti dostanú nálepku na folder za dokončenú tému a rozlúčime sa.

Téma 6:

Umenie

CIEĽ: ŽIACI/KY BUDÚ SCHOPNÍ/É:

- Využiť online softvér na vytvorenie vlastnej webovej stránky na ľubovoľnú tému

CIELE NA TÝŽDNE:

1. týždeň

- Žiaci/ky sa v dvojici dohodnú na téme webovej stránky
- Žiaci/ky vytvoria myšlienkovú mapu a hlavnú štruktúru webovej stránky

2. Tyždeň

- Žiaci/ky si vytvoria konto na mozello.com
- Žiaci/ky si vyberú šablónu a nahodia tam hlavnú štruktúru stránky
- Žiaci/ky vytvoria texty a obsah pre jednotlivé časti webovej stránky
- Žiaci/ky si nastavlia vlastné obrázky spolu so zdrojmi na webovú stránku

3. Týždeň

- Žiaci/ky doladia webovú stránku
- Žiaci/ky prezentujú webovú stránku

KLÚČOVÉ BODY:

PREČO:

Umenie nám dáva priestor na prejav vlastných emócií, myšlienok a názorov. Kreativita je hravá časť života a vieme ju zdokonaľovať pravidelnou tvorbou. V dnešnej dobe vidíme veľa umenia aj na Instagrame alebo v digitálnej forme – ilustrácie, hry, webové stránky.

ČO:

- **Autorské práva** - ak niečo vymyslíš, patrí to tebe ako autorovi/ke a každý, kto to chce zdieľať tak ťa musí uviesť ako originálneho autora/ku
- **Citovanie autora/ky** – každé dielo rôzne uvádza autora, niekedy stačí názov a rok výroby, no napríklad televízie a rádia platia za filmy a pesničky poplatky, tak isto youtuberi ak použijú hudbu bez povolenia nemôžu na videu zarábať
- **umelecké dielo** - pesnička, obraz, sochy, fotka, film, tanec, divadlo, kniha, vynález, všetko, čo výjde z kreativity a má pridanú hodnotu
- **pridaná hodnota** - napr. keď si na obyčajný hrnček dám rodinnú fotku
- **Software** - program alebo aplikácia na tvorenie
- editovanie - úprava diela
- **myšlienková mapa** – sieť rôznych podtém/oblastí, ktoré definujú hlavnú tému
- **štruktúra webovej stránky** – hlavička – menu a hlavná štruktúra webu, telo – samotný obsah text aj obraz, päta – kontaktné údaje, práva, sociálne siete

AKO:

AKO UROBIŤ MYŠLIENKOVÚ MAPU:

Na príklade témy umelecké weby sa budeme snažiť vytvoriť myšlienkovú mapu.

Do stredu napíšeme umelecké weby a spoločne s deťmi získame odpovede z ich pozorovania

Facilitátor/ka sa snaží podobné témy dať do súvislosti v myšlienkovú mapu.

Z myšlienkovú mapy žiaci/ky určia čo pôjde do hlavičky (hlavné názvy), tela (obsah názvov) a päty (kontakt) webu. Facilitátor/ka demonštruje na príklade iného webu túto štruktúru a cez otázky vedie žiakov/čky k ich vlastnej.

AKO VYTVORIŤ ŠTRUKTÚRU WEBU:

Pri téme, ktorú si dvojice na tvorbu webu vyberú použijú rovnakú štruktúru a zodpovedajú si následné otázky:

- O čom je naša stránka?
- Čím je zaujímavá a jedinečná?
- Čím chcem osloviť návštevníka/čku?
- Ako čo najjednoduchšie usporiadať informácie?
- Ako by sa to mne ľahko čítalo?

AKO SI VYTVORIŤ WEB:

1. Otvoríme si webovú stránku: <https://www.mozello.com/sk/>
2. Registrujeme sa cez email a niekde si heslo zapíšeme
3. Napíšeme názov webovej stránky
4. Žiaci/ky si vyberú vzhľad webu – podľa témy a obsahu

– bude tam viac textu alebo obrázkov?

5. Všetky texty môžete upravovať rovno kliknutím a prepisovaním

6. V hornej lište – hlavičke vidíte stránky, čo sú vaše hlavné názvy, ktoré definujú tému

7. Telo webu sa skladá z titulku a článkov

8. Päta je úplne dole

9. V ľavej lište nájdete nástroje na úpravu webu – pridávanie článkov, ich rozloženie, zmenu vzhľadu – farieb, písma, náhľad – ako vidia web návštevníci

10. V pravo dole upravujete rozloženie stránky

11. Keď budete so stránkou hotoví/é stlačíte publikovať

AKO PREZENTOVAŤ NAŠU WEBOVÚ STRÁNKU:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš, prečo si si vybral/a túto tému a čím je zaujímavá pre návštevníka/čku. Čo všetko sa tam dozvie a ako to podľa teba môže návštevník vnímať. Z čoho sa skladajú jednotlivé časti štruktúry webu a čo ste tam napísali.

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

Kritéria úspechu

Ako hodnotíme prezentačné zručnosti a web:

Hodnotíme zachovanie a logický význam štruktúry webu. Jednoduchosť textu a výber slov. Hodnotíme vizuál webu, či je zaujímavý, jednoduchý, či sú tam pekne nakombinované farby a jednotné fonty. Deti tiež argumentujú výber týchto farieb a textu.

5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané,
- pozitívna atmosféra

Charakterové silné stránky:

- kreativita – tvorím novú webovú stránku
- precíznosť – rozmýšľam, čo všetko a kde chcem na webe mať (obrázky, texty)
- spolupráca – dohadujeme sa vo dvojiciach
- nastavenie mysle na rast – ak mi niečo nevýjde/nepáči sa mi môžem to vymazať a použiť iné
- logické myslenie – ako rozložím tému na podtémy, aký text a obrázky s tým súvisia
- empatia – ako vníma moju stránku návštevník/čka
- štrukturované myslenie – ktoré informácie spolu súvisia musia byť pokope na webe

Pomôcky:

- Kanban + fixky + sticky notes
- Nálepky + osobné folders + reflexie
- Tlačiareň + PCs + miestnosť s projektorom
- Papiere na myšlienkovú mapu a štruktúru webu

Týždeň 1:

ENGAGE = ZAPOJENIE (10 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Kolečko zoznámenia detí, ľudí z firmy a témy, ktorú budú najbližšie týždne viesť. Ľudia z firmy spomenú kľúčový bod prečo je táto téma hodná rozoberania: umenie nám dáva priestor na prejav vlastných emócií, myšlienok a názorov. Kreativita je hravá časť života a vieme ju zdokonaľovať pravidelnou tvorbou. V dnešnej dobe vidíme veľa umenia aj na Instagrame alebo v digitálnej forme – ilustrácie, hry, webové stránky.

Facilitátor/ka spomenie cieľ celej témy: žiaci/ky budú schopní/é:

- Využiť online softvér na vytvorenie vlastnej webovej stránky na ľubovoľnú tému
- Facilitátor/ka spomenie cieľ prvého týždňa:
- Žiaci/ky sa v dvojici dohodnú na téme webovej stránky
- Žiaci/ky vytvoria myšlienkovú mapu a hlavnú štruktúru webovej stránky
- Žiaci/ky si vytvoria konto na mozello.com

Všetky ciele zapíšeme do KANBANU a postupne prekladáme – po situáciách

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat' a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky do dvojice dostanú webovú stránku z top webov min. roka a odpovedajú na otázky:

WEBY:

<http://www.feedmusic.com/>,
<https://www.franshalsmuseum.nl/en/>
<http://movie-mark.com/>
<https://guillaumetomasi.com/>
<https://crypton.trading/>
<https://simplychocolate.dk/>
<http://rainforest.arkivert.no/#kart>
<http://www.mikiyakobayashi.com/>

1. O čom je stránka? Čím je stránka zaujímavá a jedinečná?
2. Čo všetko sa z nej môžeme dozvedieť?
3. Aký je najčastejší obsah? Fotky, texty, video?
4. Ako je obsah stránky usporiadaný?
5. Aké vybrali farby a kombinácie?

Svoje pozorovania zdieľajú pred triedou.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (15 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO UROBIŤ MYŠLIENKOVÚ MAPU:

Na príklade témy umelecké weby sa budeme snažiť vytvoriť myšlienkovú mapu. Do stredu napíšeme umelecké weby a spoločne s deťmi získavame odpovede z ich pozorovania. Facilitátor/ka sa snaží podobné témy dať do súvislosti v myšlienkovovej mape. Potom sa rozhodneme, že by sme chceli urobiť web o umeleckých weboch. Z myšlienkovovej mapy žiaci/ky určia čo pôjde do hlavičky (hlavné názvy), tela (obsah názvov) a päty (kontakt) webu. Facilitátor/ka demonštruje na príklade iného webu túto štruktúru a cez otázky vedie žiakov/čky k ich vlastnej. Facilitátor/ka demonštruje prenesenie myšlienkovovej mapy do štruktúry webu.



ELABORATE = ROZPRACOVANIE (25-35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky sa následne dajú do dvojíc a vytvoria myšlienkovú mapu na tému a návrh štruktúry webu.

AKO VYTVORIŤ ŠTRUKTÚRU WEBU:

Pri téme, ktorú si dvojice na tvorbu webu vyberú použijú rovnakú štruktúru a zodpovedajú si následné otázky:

1. O čom je naša stránka?
2. Čím je zaujímavá a jedinečná?
3. Čím chcem osloviť návštevníka/čku?
4. Ako čo najjednoduchšie usporiadať informácie?
5. Ako by sa to mne ľahko čítalo?

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v KANBANE a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, ktoré dnes robili a charakterové silné stránky, ktoré počas vymýšľania stránky trénovali.
- Deti si zaznamenajú svoje výstupy (myšlienkovú mapu

a štruktúru webu), aby ich vedeli dať do webovej stránky.

Týždeň 2:

ENGAGE = ZAPOJENIE (7 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Žiaci/ky si pripomenú svoje témy webu, myšlienkové mapy a návrhy štruktúry webu, ktoré budú potrebovať.

Facilitátor/ka spomenie ciele na druhý týždeň, ktoré si následne zapíšeme na KANBAN a postupne presúvame:

- Žiaci/ky si vytvoria konto na mozello.com
- Žiaci/ky si vyberú šablónu a nahodia tam hlavnú štruktúru stránky
- Žiaci/ky vytvoria texty a obsah pre jednotlivé časti webovej stránky
- Žiaci/ky si nastavujú vlastné obrázky spolu so zdrojmi na webovú stránku

EXPLORE = SKÚMANIE (3 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat' a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky si sadnú za PCs a otvoria webový prehliadač.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (15 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO SI VYTVORIŤ WEB:

1. Otvoríme si webovú stránku: <https://www.mozello.com/sk/>
2. Registrujeme sa cez email a niekde si heslo zapíšeme
3. Napíšeme názov webovej stránky
4. Žiaci/ky si vyberú vzhľad webu – podľa témy a obsahu – bude tam viac textu alebo obrázkov?
5. Všetky texty môžete upravovať rovno kliknutím a prepisovaním
6. V hornej lište – hlavičke vidíte stránky, čo sú vaše hlavné názvy, ktoré definujú tému
7. Telo webu sa skladá z titulku a článkov
8. Päta je úplne dole
9. V ľavej lište nájdete nástroje na úpravu webu – pridávanie článkov, ich rozloženie, zmenu vzhľadu – farieb, písma, náhľad – ako vidia web návštevníci
10. V pravo dole upravujete rozloženie stránky
11. Keď budete so stránkou hotoví/é stlačíte publikovať

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35-45 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky si v dvojiciach vytvárajú webovú stránku a facilitátor/ka im pomáha podľa potreby.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v KANBANE a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, ktoré dnes robili, čo sa naučili a ako to mohlo rozvinúť ich charakterové stránky.

Týždeň 3:

ENGAGE = ZAPOJENIE (5 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Privítanie a spoločné presúvanie cieľov na KANBANE

Facilitátor/ka spomenie ciele na tretí týždeň:

- Žiaci/ky doladia webovú stránku
- Žiaci/ky prezentujú webovú stránku

EXPLORE = SKÚMANIE (15-20 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat' a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky si dokončujú a doladzujú webové stránky. Upozorníme ich na funkciu náhľad, aby videli ako to vidí návštevník/čka a pripomenieme precíznosť. Teda všetko na stránke musí byť ich tvorba.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO PREZENTOVAŤ NAŠU WEBOVÚ STRÁNKU:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš, prečo si si vybral/a túto tému a čím je zaujímavá pre návštevníka/čku. Čo všetko sa tam dozvie a ako to podľa teba môže návštevník/čka vnímať. Z čoho sa skladajú jednotlivé časti štruktúry webu a čo ste tam napísali.

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke

- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

AKO HODNOTÍME PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI A WEB:

Hodnotíme zachovanie a logický význam štruktúry webu. Jednoduchosť textu a výber slov.

Hodnotíme vizuál webu, či je zaujímavý, jednoduchý, či sú tam pekne nakombinované farby a jednotné fonty. Deti tiež argumentujú výber týchto farieb a textu.

5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané,
- pozitívna atmosféra

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky prezentujú svoje webové stránky a následne dostávajú spätnú väzbu.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (15 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Na hodnotenie témy najprv popresúvame všetky ciele na KANBANE do DONE a zreflektujeme, ako sa jeden veľký cieľ delí na veľa menších.
- Každý/á dostane papier na reflexiu, napíše si názov témy, dátum (čo sa mi podarilo, nepodarilo, v čom pokračovať a na čo sa vykašľať) a individuálne si zreflektuje tému umenie. Ak to deťom nepôjde pomôžeme im popisom procesu, pripomenieme im charakterové silné stránky alebo nejake špecifické situácie.
- Následne reflexiu zdieľame – aj facilitátor/ka a deti si môžu doplniť nové zručnosti do svojho profilu
- Spýtame sa detí na spätnú väzbu a čo by sme mohli náhodou vylepšiť
- Deti dostanú nálepku za dokončenú tému a rozlúčime sa

Téma 7:

Osobnostný rozvoj

CIEL: ŽIACI/KY BUDÚ SCHOPNÍ/É

- Popísať svoj typ osobnosti na základe testu 16 personalities
- Dať konštruktívnu spätnú väzbu spolužiakom/čkám
- Vytvoriť časovú os krúžku so silnými stránkami, zručnosťami a emóciami
- Pomenovať svojich 15 pozitívnych schopností/ vlastností
- Použiť metódu RULER na emocionálnu inteligenciu spolu s metrom nálady

CIELE NA TÝŽDNE:

1. Týždeň

- Žiaci/ky dajú konštruktívnu spätnú väzbu spolužiakom/čkám
- Žiaci/ky použijú metódu RULER na emocionálnu inteligenciu spolu s metrom nálady
- Žiaci/ky zistia svoj typ osobnosti na základe testu 16 personalities

2. Týždeň

- Žiaci/ky vytvoria časovú os krúžku, kde popíšu zručnosti a silné stránky
- Žiaci/ky do časovej osi doplnia emócie, aké na krúžku prežívali
- Žiaci/ky do časovej osi zahrnú popis svojej osobnosti z testu

3. Týždeň

- Žiaci/ky do časovej osi doplnia 15 pozitívnych schopností/ vlastností
- Žiaci/ky dokončia časovú os
- Žiaci/ky prezentujú časovú os

KLÚČOVÉ BODY:

PREČO:

Počas učenia a robenia rôznych a nových aktivít zistujeme čo nás baví a čo nie. Poznávame aj svoj charakter a keď to vieme pomenovať tak je život jedno veľké dobrodružstvo. Dokonca dokážeme robiť aj lepšie rozhodnutia. Každou aktivitou potom odomykáme náš potenciál mať cieľ a nasledovať ho. Čo nám v konečnom dôsledku vie priniesť pocit úspechu alebo rastu.

ČO:

- osobnosť -súhrn vlastností, ktoré popisujú človeka
- idol/ vzor – človek, ktorého obdivujem za to, aké má vlastnosti alebo za to čo robí
- schopnosť – keď niečo viem/ ovládam. Rozlišujeme mäkké schopnosti – vedieť prezentovať, komunikovať s ľuďmi a iné a tvrdé schopnosti – keď dokážem vypočítať zlomky, poskladať skriňu/lego a iné
- vývin - sledovanie zmien počas presne ohraničeného času
- vyhodnotenie – zozbierať informácie, pomenovať milníky (témy krúžku), pridať k nim základné body a popis osobného prežívania témy
- spätná väzba – zdieľanie môjho vnímania druhého človeka

pomenovaním môjho názoru

- časová os – ohraničenie dlhšieho času s významnými bodmi
- vlastnosť – typický druh správania pre nejakú osobu – milý/á, podporujúca, zošmiesňujúca, vtipná
- emócie - základom emócie je anglicky affect – vplyv, ktorý môžeme rozdeliť na príjemný (nadšenie, radosť, pokoj) alebo nepríjemný (smútok, hnev). Tento affect – vplyv môže byť taký, že nás aktivizuje – dáva nám energiu (nadšenie, stres) alebo nám naopak deaktivizuje – máme menej energie (vyrelaxovanosť, pokoj, nuda)

AKO:

AKO DÁVAŤ SPÄTNÚ VÄZBU:

- treba sa uistiť, že daná osoba je pripravená na spätnú väzbu – Môžem ti dať spätnú väzbu? Nie, teraz som unavená/hladný som nervózna/y.
- používame Ja výrok – cítim sa..., vnímam to ..., vidím to ...
- Nepoužívame slovo ALE – namiesto toho ukončíme vetu alebo dáme A pretože ALE dáva negatívny nádych všetkému pred tým slovom a ľudia sa sústredia na to, čo počujú po ALE.. “Velmi sa páčila tvoja prezentácia, hlavne ako si vedela zaujať publikum ale mohla by si dať iné farby do prezentácie.”
- Bud' špecifický/á – snaž sa čo najlepšie popísať fakty – správanie v tej situácii
- Nezovšeobecňujte – nepoužívaj slovo vždy a nikdy
- Dávajte veľa pozitívnej spätnej väzby

TRI ZÁSADY SPÄTNEJ VÄZBY:

1. Popisuj správanie – Keď ty kričíš Keď si mi ponúkol sladkosť.....Keď mi skáčeš do reči
2. Pomenuj dopad správania cez ja výrok - Keď ty kričíš, cítim sa zle...., Keď si mi ponúkol sladkosť, veľmi ma to potešilo..., Keď mi skáčeš do reči, mám pocit že to čo hovorím, pre teba nie je dôležité
3. Povedz svoje očakávanie - Keď ty kričíš, cítim sa zle a potrebujem aby si na mňa rozprávala v klude., Keď si mi ponúkol sladkosť, veľmi ma to potešilo a môžeš to robiť vždy keď uvidíš, že som smutný. Keď mi skáčeš do reči, mám pocit, že to čo hovorím, pre teba nie je dôležité a očakávam, že sa budeš snažiť ma počúvať, keď sa so mnou chceš rozprávať.

AKO POMENOVAŤ EMÓCIE V STIUÁCI:

Na postupné budovanie emocionálnej inteligencie použijeme nástroj z Yale centra emocionálnej inteligencie RULER, ktorý pomenuje päť krokov na prácu s emóciami.

RULER: R – RECOGNIZING – ROZPOZNANIE: Identifikovať emócie v nás a v druhých nám pomáha:

- Lepšie pochopiť seba a ostatných
- Dobre pracovať v skupinách
- Vedieť, kedy deti potrebujú emocionálnu podporu

UNDERSTAND – POCHOPENIE: Vedomie o dôvodoch a dôsledkoch emócií nám pomáha:

- Predvídať, manažovať alebo zabrániť nechceným emóciam

v nás a druhých

- Podporovať chcené emócie v nás a druhých
- Podporiť potreby detí

LABELING – POMENOVANIE: Vedieť emocionálne slová nám pomáha:

- Presne komunikovať naše emócie
- Manažovať naše emócie
- Rozpoznať a pochopiť rozsah emócií druhých

EXPRESSING – VYJADRENIE: Učenie ako vyjadriť naše emócie nám pomáha:

- Zručne sa správať v sociálnych situáciách
- Modelovať sociálne akceptovateľné správanie pre deti

REGULATING – USMERŇOVANIE: Vytvorenie stratégie na manažovanie našich emócií nám pomáha:

- Byť viac efektívny/a v dosahovaní vlastných cieľov
- Robiť múdre rozhodnutia a ako reagujeme v emocionálnych situáciách

Po vysvetlení nástroja RULER si ukážeme merač nálady a popíšeme jeho štyri kvadranty Metra na náladu (Mood meter), kde rozlišujeme rôzne emócie. **EMÓCIE:** základom emócie je anglicky affect – vplyv, ktorý môžeme rozdeliť na príjemný (nadšenie, radosť, pokoj) alebo nepríjemný (smútok, hnev). Tento affect – vplyv môže byť taký, že nás aktivizuje – dáva nám energiu (nadšenie, stres) alebo nám naopak deaktivizuje – máme

menej energie (vyrelaxovanosť, pokoj, nuda)

SPOLOČNE SI PREJDEME KROKMI RULER V KAŽDOM KVADRANTE MOOD METER.

R – žiaci/ky priradia smajlíka do kvadrantu, do ktorého si myslia, že patrí

U – žiaci/ky pomenujú príklady situácii, kedy sa tak môžeme cítiť

L – žiaci/ky priradia názvy emócií k smajlíkom

E – žiaci/ky popíšu, ako vieme čo najlepšie prejaviť emóciu (z každého kvadrantu jednu), tak aby sme možno aj nikomu neublížili alebo niekoho neurazili

R – žiaci/ky navrhnu 4 stratégie na kontrolu emócií (jednu z každého kvadrantu)

AKO VYTVORIŤ ČASOVÚ OS:

- Žiaci/ky dostanú vlastný flipchart, kde si dajú meno a nakreslia dlhú čiaru
- Označia začiatok a koniec časovej osi krúžku (október – máj)
- Na časovú os si zaznačia témy a kedy ich prebiehali
- Na časovú os k témam si napíšu zručnosti, charakterové stránky, emócie a zážitky ktoré sa im s projektom spájajú
- Kreativita časovej osi je na deťoch a treba im pripomenúť nech si nechajú priestor aj na popis svojej osobnosti z testu a kde sa to na časovej osi prejavovalo

AKO SI UROBIŤ TEST OSOBNOSTI:

- Žiaci/ky si kliknú na túto stránku: <https://www.16personalities.com/sk/bezplatny-test-osobnosti>
- Test trvá 12 minút, majú odpovedať úprimne aj keď sa im to nepáči a snažiť sa neodpovedať neutrálne
- Výsledok testu si zapíšu a z textu odpovedajú na následovné otázky
- Aké sú 3 charaketové črty? (prídavné mená)
- Na aké povolanie sa daná osobnosť hodí?
- Akej veci by sa daná osobnosť mala priučiť?
- Žiakom/čkám treba pripomenúť že výsledky testov sa môžu časom meniť

AKO PREZENTOVAŤ SVOJU ČASOVÚ OS:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš svoju časovú os ako svoj osobný príbeh na krúžku DreamIT, čo všetko si sa naučil/a, aké ciele si dosiahol/a, aké nové zručnosti a činnosti čo ťa baví sa objavil/a. Popíšeš svoju osobnosť podľa testu a porovnáš, či sa to na teba hodí.

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči
- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

Ako hodnotíme prezentačné zručnosti a web:

Hodnotíme precíznosť v popisovaní jednotlivých projektov v krúžku, schopnosť ísť do detailov v zdieľaní zručností a zážitkov a mieru reflexie na celý priebeh. Taktiež pozorujeme, ako si dávali deti spätnú väzbu a dáme im na túto zručnosť spätnú väzbu tiež.

5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané
- pozitívna atmosféra

Charakterové silné stránky:

- emocionálna inteligencia – vedieť pracovať s emóciami
- sociálna inteligencia – vedieť sa správať v spoločnosti
- spätná väzba – ovádať princípy spätnej väzby
- pozitivita – v ťažkých chvíľach hľadať pridanú hodnotu
- nastavenie myslenia na rast – vnímať chyby ako možnosti na rast
- reflexia – vedieť sa zamyslieť a pomenovať čo vyšlo a čo nie
- precíznosť – dbať na presnosť a obsírnosť informácií
- abstraktné myslenie – vedieť si predstaviť rôzne situácie

Pomôcky:

- Kanban + fixky + sticky notes
- Nálepky + osobné folders + reflexie
- Tlačiareň + PCs + miestnosť s projektorom
- Flipchartové papiere a veci na výtvarnú
- Príloha 8. – Meter nálady so smajlíkami

Týždeň 1:

ENGAGE = ZAPOJENIE (20 MIN)

Ako budete aktivizovať pre dchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Kolečko zoznámenia detí, ľudí z firmy a témy, ktorú budú najbližšie týždeň viesť. Každý dostane chrbát prilepený papier s nápisom „Čo si na tebe vážim“/ „Čo si o tebe myslím.“ Prvé kolo hry je, že si navzájom na chrbát píšeme odpovede na otázky. Po prvom kole si povieme, ako náročné/ľahké to pre nás bolo. Druhé kolo bude prebiehať tvárou v tvár, takže to čo si danej osobe napísal/a na chrbát, jej v druhom kole povieš do očí. Následne si porovnáme, ako ľahké/ťažké to pre nás bolo.

Facilitátor/ka spomenie cieľ celej témy: žiaci/ky budú schopní/é:

- Popísať svoj typ osobnosti na základe testu 16 personalities
- Dať konštruktívnu spätnú väzbu spolužiakom/čkám
- Vytvoriť časovú os krúžku so silnými stránkami, zručnosťami a emóciami
- Pomenovať svojich 15 pozitívnych schopností/ vlastností

- Použiť metódu RULER na emocionálnu inteligenciu spolu s metrom nálady
- Facilitátor/ka spomenie cieľ prvého týždňa:
- Žiaci/ky dajú konštruktívnu spätnú väzbu spolužiakom/čkám
- Žiaci/ky použijú metódu RULER na emocionálnu inteligenciu spolu s metrom nálady
- Žiaci/ky zistia svoj typ osobnosti na základe testu 16 personalities

Všetky ciele zapíšeme do KAN BANU a postupne prekladáme.

DÁVANIE A PRIJÍMANIE SPÄTNEJ VÄZBY (20 MIN):

Teraz ste prejavovali svoje názory. Ak chcete niekomu reálne pomôcť (povedať, že niečo robia dobre/zle) tak potrebujete vedieť presne popísať ako a neublížiť mu/jej.

AKO DÁVAŤ SPÄTNÚ VÄZBU:

- treba sa uistiť, že daná osoba je pripravená na spätnú väzbu – Môžem ti dať spätnú väzbu? Nie, teraz som unavená/hladný som nervózna/y.
- používame Ja výrok – cítim sa..., vnímam to ..., vidím to
- Nepoužívame slovo ALE – namiesto toho ukončíme vetu alebo dáme A pretože ALE dáva negatívny nádych všetkému pred tým slovom a ľudia sa sústredia len čo počujú po ALE.. “Veľmi sa páčila tvoja prezentácia, hlavne ako

si vedela zaujať publikum ale mohla by si dať iné farby do prezentácie.”

- Bud' špecifický/á – snaž sa čo najlepšie popísať fakty – správanie v tej situácii
- Nezovšeobecňujte – nepoužívaj slovo vždy a nikdy
- Dávajte veľa pozitívnej spätnej väzby

TRI ZÁSADY SPÄTNEJ VÄZBY:

1. Popisuj správanie – Keď ty kričíš Keď si mi ponúkol sladkosť.....Keď mi skáčeš do reči

2. Pomenuj dopad správania cez ja výrok - Keď ty kričíš, cítim sa zle..., Keď si mi ponúkol sladkosť, veľmi ma to potešilo..., Keď mi skáčeš do reči, mám pocit že to čo hovorím pre teba nie je dôležité

3. Povedz svoje očakávanie - Keď ty kričíš, cítim sa zle a potrebujem aby si na mňa rozprávala v klude., Keď si mi ponúkol sladkosť, veľmi ma to potešilo a môžeš to robiť vždy keď uvidíš, že som smutný. , Keď mi skáčeš do reči, mám pocit, že to čo hovorím pre teba nie je dôležité a očakávam, že sa budeš snažiť ma počúvať keď sa so mnou chceš rozprávať.

Po vysvetlení žiaci/ky sa budú snažiť preformulovať svoje komentáre, ktoré písali na chrbát spolužiakom/čkám. Majú tiež možnosť napísať spätnú väzbu na osobný papierik každého člena krúžku.

AKO POROZUMIEŤ EMÓCIAM (25 MIN):

Emócie sú súčasťou nášho života a čím skôr ich poznáme, tým jednoduchšie sa nám bude žiť.

AKO POMENOVAŤ EMÓCIE V STIUÁCII:

Na postupné budovanie emocionálnej inteligencie použijeme nástroj z **Yale centra emocionálnej inteligencie RULER**, ktorý pomenuje päť krokov na prácu s emóciami.

RULER: R – RECOGNIZING –ROZPOZNANIE: Identifikovať emócie v nás a v druhých nám pomáha:

- Lepšie pochopiť seba a ostatných
- Dobre pracovať v skupinách
- Vedieť kedy deti potrebujú emocionálnu podporu

UNDERSTAND – POCHPENIE: Vedomie o dôvodoch a dôsledkoch emócií nám pomáha:

- Predvídať, manažovať alebo zabrániť nechceným emóciám v nás a druhých
- Podporovať chcené emócie v nás a druhých
- Podporiť potreby detí

LABELING – POMENOVANIE: Vedieť emocionálne slová nám pomáha:

- Presne komunikovať naše emócie
- Manažovať naše emócie
- Rozpoznať a pochopiť rozsah emócií druhých

EXPRESSING- VYJADRENIE: Učenie ako vyjadriť naše emócie nám pomáha:

- Zručne sa správať v sociálnych situáciách
- Modelovať sociálne akceptovateľné správanie pre deti

REGULATING – USMERŇOVANIE: Vytvorenie stratégií na manažovanie našich emócií nám pomáha:

- Byť viac efektívny/a v dosahovaní vlastných cieľov
- Robiť múdre rozhodnutia a ako reagujeme v emocionálnych situáciách

Po vysvetlení nástroja RULER si ukážeme **merač nálady a popíšeme jeho štyri kvadranty Metra na náladu** (Mood meter), kde rozlišujeme rôzne emócie. **Emócie:** základom emócie je anglicky affect – vplyv, ktorý môžeme rozdeliť na **príjemný** (nadšenie, radosť, pokoj) alebo **nepříjemný** (smútok, hnev). Tento affect – vplyv môže byť taký, že nás aktivizuje – **dáva nám energiu** (nadšenie, stres) alebo nám naopak deaktivizuje – **máme menej energie** (vyrelaxovanosť, pokoj, nuda)

Spoločne si prejdeme krokmi RULER v každom kvadrante Mood meter jednu emóciu.

Následne sa deti rozhodnú či chcú robiť v trojiciach alebo celej skupine a prejdeme si viacero emócií.

R – žiaci/ky priradia smajlíka do kvadrantu, do ktorého si myslia, že patrí

U - žiaci/ky pomenujú príklady situácii, kedy sa tak môžeme cítiť

L – žiaci/ky priradia názvy emócií k smajlíkom

E – žiaci/ky popíšu ake vieme čo najlepšie prejať emóciu (z každého kvadrantu jednu), tak aby sme možno aj nikomu neublížili alebo niekoho neurazili

R – žiaci/ky navrhnu 4 stratégie na kontrolu emócií (jednu z každého kvadrantu)

AKO SI OTESTOVAŤ SVOJU OSOBNOSŤ (20 MIN):

AKO SI UROBIŤ TEST OSOBNOSTI:

1. Žiaci/ky si kliknú na túto stránku: <https://www.16personalities.com/sk/bezplatny-test-osobnosti>
2. Test trvá 12 minút, majú odpovedať úprimne aj keď sa im to nepáči a snažiť sa neodpovedať neutrálne
3. Výsledok testu si zapíšu

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v KAN BANE a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, ktoré dnes robili a zhrnú charakterové silné stránky, ktoré počas cvičení trénovali.
- Deti si zaznamenajú svoje výstupy, aby ich vedeli na ďalšej hodine dohľadať.

Týždeň 2:

ENGAGE = ZAPOJENIE (10 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Žiaci/ky si pripomenú svoje výsledky z testu osobnosti. Potom si pripomenieme projekty, ktoré sme mali na krúžku DreamIT a nájdeme si aj vlastné reflexné papiere, ktoré sme po každej téme vyplňali.

- Facilitátor/ka spomenie ciele na druhý týždeň, ktoré si následne zapíšeme na KANBAN a postupne presúvame:
- Žiaci/ky vytvoria časovú os krúžku, kde popíšu zručnosti a silné stránky
- Žiaci/ky do časovej osi doplnia emócie aké na krúžku prežívali
- Žiaci/ky do časovej osi zahrnú popis svojej osobnosti z testu

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovať a exekúovať svoje bádanie?

Spoločne debatujeme, aké projekty sme kedy robili, aké úlohy sme museli splniť, aké silné charakterové stránky, zručnosti a zážitky sme získali a facilitátor/ka popri tom na tabuľu kreslí časovú os.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO VYTVORIŤ ČASOVÚ OS:

- Žiaci/ky dostanú vlastný flipchart, kde si dajú meno a nakreslia dlhú čiaru
- Označia začiatok a koniec časovej osi krúžku (október – máj)
- Na časovú os si zaznačia témy a kedy prebiehali
- Na časovú os k témam si napíšu zručnosti, charakterové stránky, emócie a zážitky ktoré sa im s projektom spájajú
- Kreativita časovej osi je na deťoch a treba im pripomenúť nech si nechajú priestor aj na popis svojej osobnosti z testu a kde sa to na časovej osi prejavovalo

AKO POPÍSAŤ SVOJU OSOBNOSŤ:

- Žiaci/ky si kliknú na túto stránku: <https://www.16personalities.com/sk/bezplatny-test-osobnosti>
- Nájdú si svoju osobnosť a z textu odpovedajú na následovné otázky
- Aké sú 3 charakterové črty? (prídavné mená)
- Na aké povolanie sa daná osobnosť hodí?
- Akej veci by sa daná osobnosť mala priučiť?
- Žiakom/čkám treba pripomenúť že výsledky testov sa môžu časom meniť

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35-45 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky si samostatne vytvárajú vlastnú časovú os a facilitátor/ka im pomáha podľa potreby.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (10 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Spoločné presúvanie dosiahnutých cieľov v KANBANE a teda aj nových info čo sa dozvedeli.
- Deti zhrnú úlohy, ktoré dnes robili, čo sa naučili a ako to mohlo rozvinúť ich charakterové stránky.

Týždeň 3:

ENGAGE = ZAPOJENIE (5 MIN)

Ako budete aktivizovať predchádzajúce vedomosti? Ako zapojíte (nadchnete) žiakov do témy hodiny?

Privítanie a spoločné presúvanie cieľov na KANBANE

Facilitátor/ka spomenie ciele na tretí týždeň:

- Žiaci/ky do časovej osi doplnia 15 pozitívnych schopností/vlastností

- Žiaci/ky dokončia časovú os
- Žiaci/ky prezentujú časovú os

EXPLORE = SKÚMANIE (15 MIN)

Ako budú žiaci skúmať, aby objavili nové koncepty a tvorili nové myšlienky a riešenia? Ako budú žiaci dizajnovat a exekúovať svoje bádanie?

Žiaci/ky si dokončujú a doladzujú svoje časové osi.

EXPLAIN = VYSVETLENIE (10 MIN)

Ako žiaci vysvetlia svoje porozumenie konceptov a procesov? Ako učiteľ pomôže žiakom objasniť/utriediť ich porozumenie a adresuje možné nedorozumenia?

AKO PREZENTOVAŤ SVOJU ČASOVÚ OS:

Na úvod je potrebné predstaviť seba a vec, čo ideš prezentovať. Potom popíšeš svoju časovú os ako svoj osobný príbeh na krúžku DreamIT, čo všetko si sa naučil/a, aké ciele si dosiahol/a, aké nové zručnosti a činnosti čo ťa bavia si objavil/a. Popíšeš svoju osobnosť podľa testu a porovnáš, či sa to na teba hodí.

Tipy na prezentovanie:

- očný kontakt s publikom, nepozerať do zeme
- ruky si drž nad pásom
- ak si v strese drž niečo v ruke
- maj stabilný postoj
- hovor primeraným tónom hlasu, tempom reči

- pokús sa publikum a vytvor pozitívnu atmosféru

AKO HODNOTÍME PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI A WEB:

Hodnotíme precíznosť v popisovaní jednotlivých projektov v krúžku, schopnosť ísť do detailov v zdieľaní zručností a zážitkov a mieru reflexie na celý priebeh. Taktiež pozorujeme, ako si dávali deti spätnú väzbu a dáme im na túto zručnosť spätnú väzbu tiež.

5 ku 1 – 5 pozitívnych vecí k 1 negatívnej.

- očný kontakt s publikom vs. pozeranie do zeme
- ruky nad pásom
- držanie predmetu na odbúranie stresu
- stabilný postoj
- primeraný tón hlasu, tempo reči, zaujímavosť podané
- pozitívna atmosféra

ELABORATE = ROZPRACOVANIE (35 MIN)

Ako budú žiaci aplikovať koncepty v nových kontextoch a budovať či rozširovať svoje porozumenie a zručnosti tak, aby si upevnili kľúčové body? Aké príležitosti pre extra podporu alebo rozšírenie poskytnete?

Žiaci/ky prezentujú svoje časové osi a následne dostávajú spätnú väzbu.

EVALUATE = VYHODNOTENIE (15 MIN)

Ako žiaci preukážu svoje vedomosti alebo zručnosti a význam toho, čo sa počas hodiny naučili?

- Na hodnotenie témy najprv popresúvame všetky ciele na KANBANE do DONE a zreflektujeme, ako sa jeden veľký cieľ delí na veľa menších.
- Každý/á dostane papier na reflexiu, napíše názov témy a dátum (čo sa mi podarilo, nepodarilo, v čom pokračovať a na čo sa vykašľať) a individuálne si zreflektuje tému osobnostný rozvoj. Ak to deťom nepôjde pomôžeme im popisom procesu, pripomenieme im charakterové silné stránky alebo nejake špecifické situácie.
- Následne reflexiu zdieľame – aj facilitátor/ka a deti si môžu doplniť nové zručnosti do svojho profilu
- Spýtame sa detí na spätnú väzbu a čo by sme mohli nabudúce vylepšiť.
- Deti dostanú nálepku za dokončenú tému a rozlúčime sa.

Téma 8:

Vlastný projekt

Žiaci/ky si navrhnu vlastný projekt, ktorý budú vykonávať samostatne, v dvojiciach alebo v skupine.

ÚLOHOU FACILITÁTORA/KY JE:

- koordinovať deti k dohode
- pomáhať im s definovaním cieľom a prerábanie ich na menšie ciele
- poukazovať na charakterové stránky, ktoré práve používajú
- pomáhať im s realizáciou projektu (materiály, technika)
- dotazovať, ako budú veci robiť
- usmerňovať ich v práci s KANBANOM

Prílohy



KTO SOM A ČÍM CHCEM BYŤ?



MOJE SILNÉ STRÁNKY

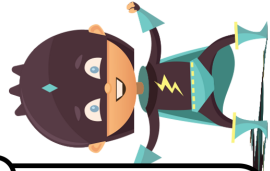
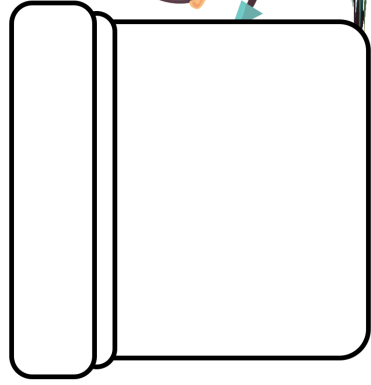


MOJE ZRUČNOSTI

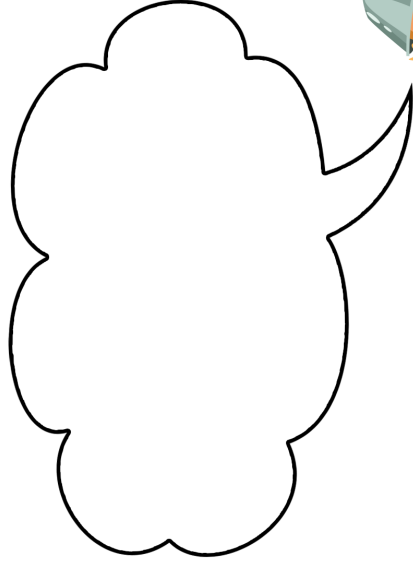
1.
2.
3.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

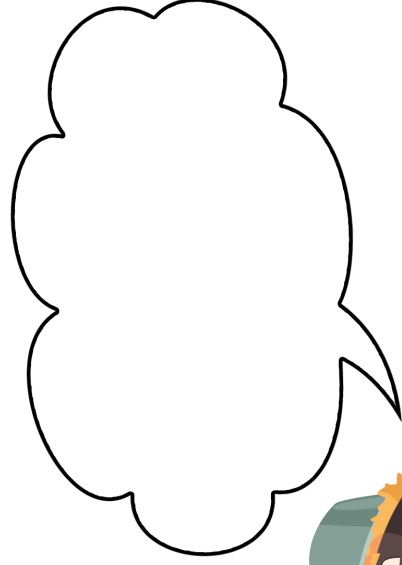
SÉRUM VĎAČNOSTI



FIXNÉ NASTAVENIE MYSLE



NASTAVENIE MYSLE NA RAST





ASISTENT

VZDELANIE: Stredná škola

VEK: 35

MESAČNÝ PLAT: 750 €

BÝVANIE: 250 €

JEDLO: 70 €

DOPRAVA: bicykel

TELEFÓN: Pracovný = 0 €

DETI: 1 dieťa 5 rokov

PARTNER/KA: nie



BANKÁR

VZDELANIE: Vysoká škola

VEK: 40

MESAČNÝ PLAT: 1100 €

BÝVANIE: 250 €

JEDLO: 170 €

DOPRAVA: Auto benzín 50 €

TELEFÓN: 20 €

DETI: 2 deti vek 6 a 8 rokov

PARTNER/KA: Áno príjem 1040 €



FUTBALISTA

VZDELANIE: Stredná škola

VEK: 28

MESAČNÝ PLAT: 1500 €

BÝVANIE: 0 €

JEDLO: 100 €

DOPRAVA: Auto benzín 100 €

TELEFÓN: 20 €

DETI: 1 dieťa vek 4 roky

PARTNER/KA: Áno príjem 800 €



SPEVÁK

VZDELANIE: Stredná škola

VEK: 30

MESAČNÝ PLAT: 1100 €

BÝVANIE: 2000 €

JEDLO: 100 €

DOPRAVA: Auto benzín 250 €

TELEFÓN: 20 €

DETI: 0

PARTNER/KA: Áno príjem 1300 €



MODEL

VZDELANIE: Stredná škola

VEK: 21

MESAČNÝ PLAT: 3500 €

BÝVANIE: 550 €

JEDLO: 200 €

DOPRAVA: bicykel

TELEFÓN: 20 €

DETI: 0

PARTNER/KA: Nie



KRČMÁR

VZDELANIE: Základná škola

VEK: 58

MESAČNÝ PLAT: 650 €

BÝVANIE: 130 €

JEDLO: 70 €

DOPRAVA: bicykel

TELEFÓN: 10 €

DETI: 1 dieťa 21 rokov študuje VŠ

PARTNER/KA: Áno príjem 700 €



LEKÁRKA

VZDELANIE: Vysoká škola

VEK: 26

MESAČNÝ PLAT: 1860 €

BÝVANIE: 350 €

JEDLO: 100 €

DOPRAVA: bicykel

TELEFÓN: 20 €

DETI: 0

PARTNER/KA: Áno príjem 630 €



RIADITEĽKA IT FIRMY

VZDELANIE: Vysoká škola

VEK: 42

MESAČNÝ PLAT: 4000 €

BÝVANIE: 900 €

JEDLO: 300 €

DOPRAVA: Pracovné auto 0 €

TELEFÓN: Pracovný 0 €

DETI: 3 deti vek 13,15 a 17 rokov

PARTNER/KA: Áno príjem 4000 €



PODNIKATEĽKA

VZDELANIE: Vysoká škola

VEK: 38

MESAČNÝ PLAT: 1500 €

BÝVANIE: 500 €

JEDLO: 200 €

DOPRAVA: Auto benzín 150 €

TELEFÓN: 20 €

DETI: 0

PARTNER/KA: Áno príjem 1500 €



HEREČKA

VZDELANIE: Vysoká škola

VEK: 24

MESAČNÝ PLAT: 620 €

BÝVANIE: 200 €

JEDLO: 100 €

DOPRAVA: bicykel

TELEFÓN: 20 €

DETI: 0

PARTNER/KA: Nie



UČITELKA

VZDELANIE: Vysoká škola

VEK: 29

MESAČNÝ PLAT: 700 €

BÝVANIE: 260 €

JEDLO: 100 €

DOPRAVA: Pešo

TELEFÓN: 10 €

DETI: 1 dieťa vek 3 roky

PARTNER/KA: Áno príjem 1800 €



ÚRADNÍČKA

VZDELANIE: Vysoká škola

VEK: 45

MESAČNÝ PLAT: 850 €

BÝVANIE: 250 €

JEDLO: 70 €

DOPRAVA: MHD 25 €

TELEFÓN: 10 €

DETI: 1 dieťa 21 rokov študuje VŠ

PARTNER/KA: Áno príjem 1040 €

TITLE:	PAGE:
--------	-------

Scene No.		Shot No.	

Scene No.		Shot No.	

Scene No.		Shot No.	

Scene No.		Shot No.	

Scene No.		Shot No.	

Scene No.		Shot No.	

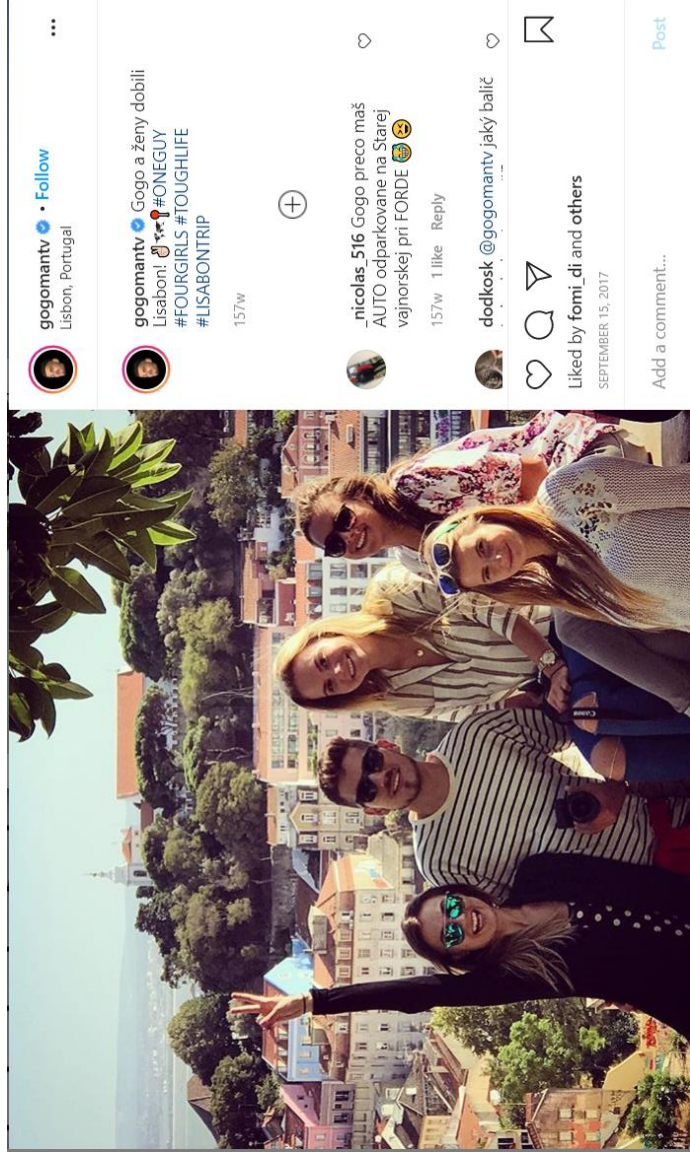




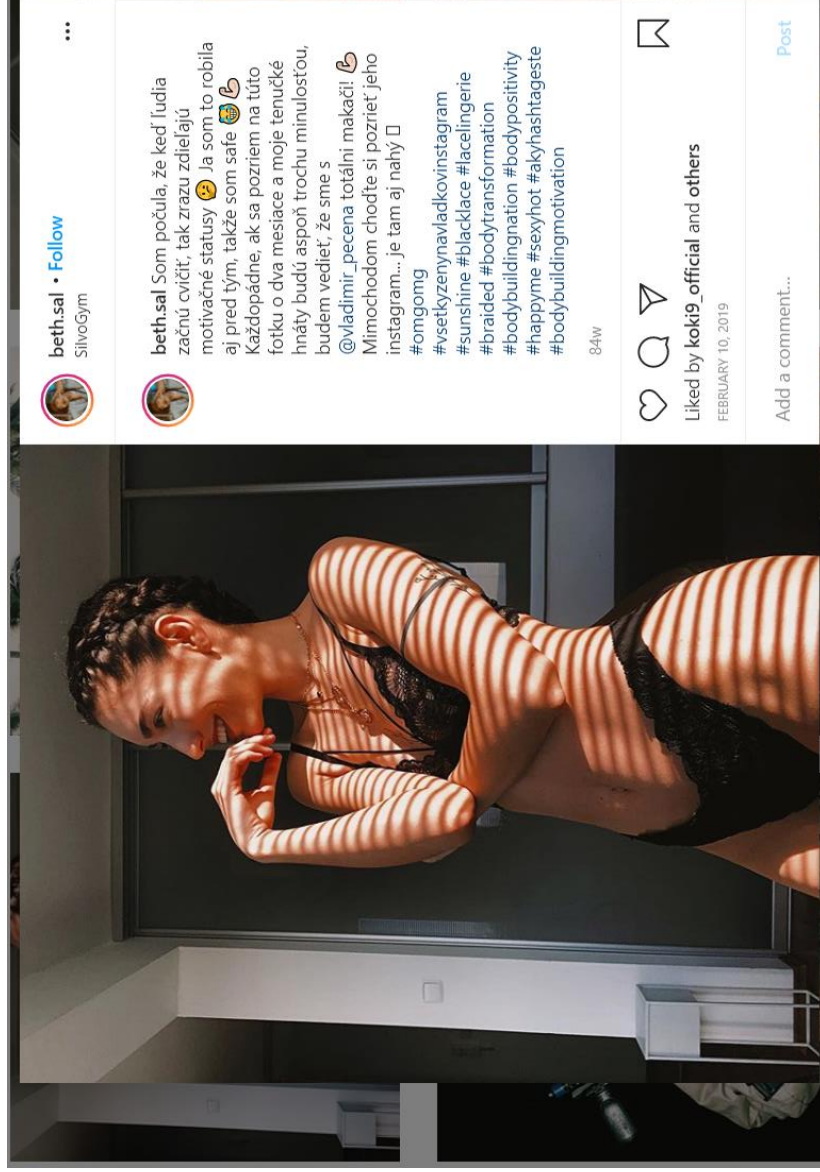
Obrázok 1 Zdroj: Queen Plackova Instagram



Obrázok 2 Zdroj: Vladimira Marcinkova Instagram



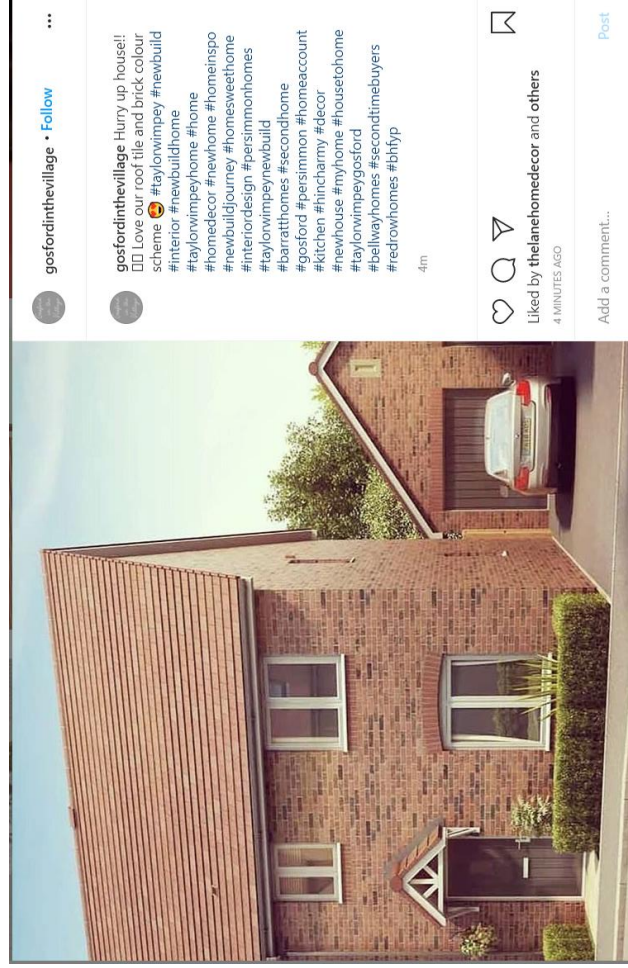
Obrázok 3 Zdroj: gogomantv Instagram



Obrázok 4 Zdroj: Beth.sal Instagram



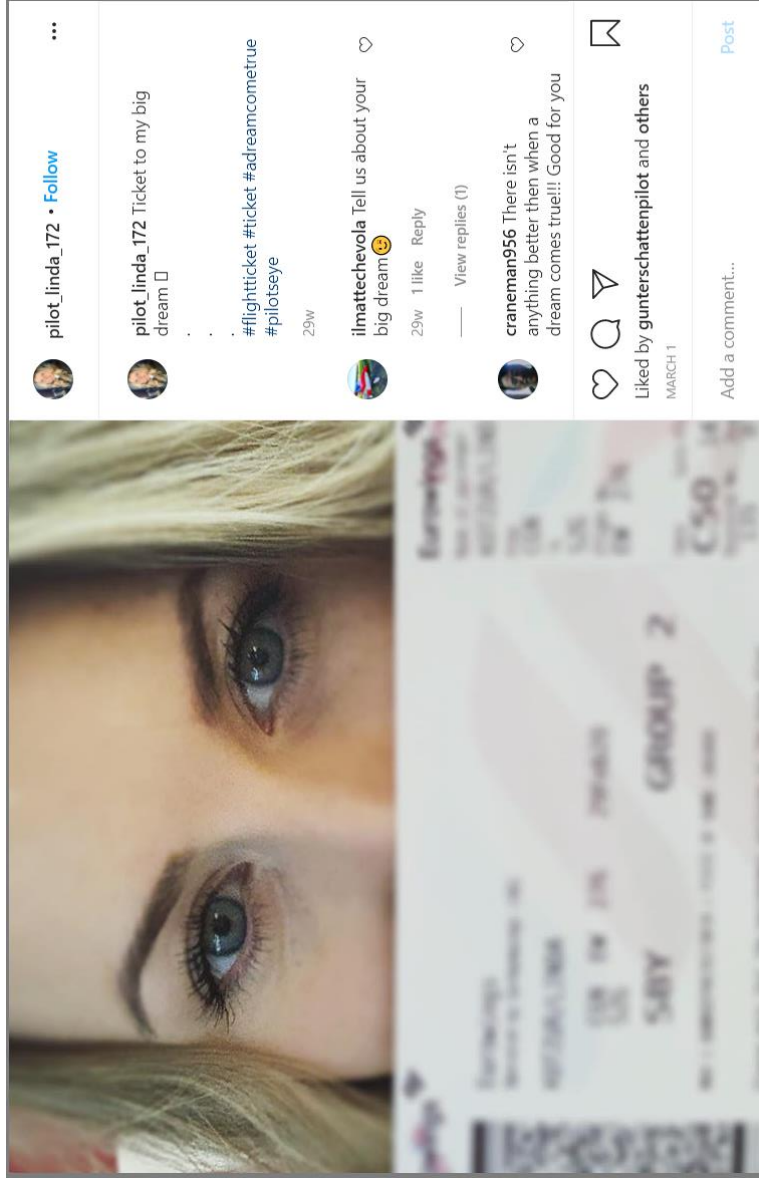
Obrázok 5 Zdroj: Instagram Zoran Trpcevski



Obrázok 6 Zdroj: Instagram



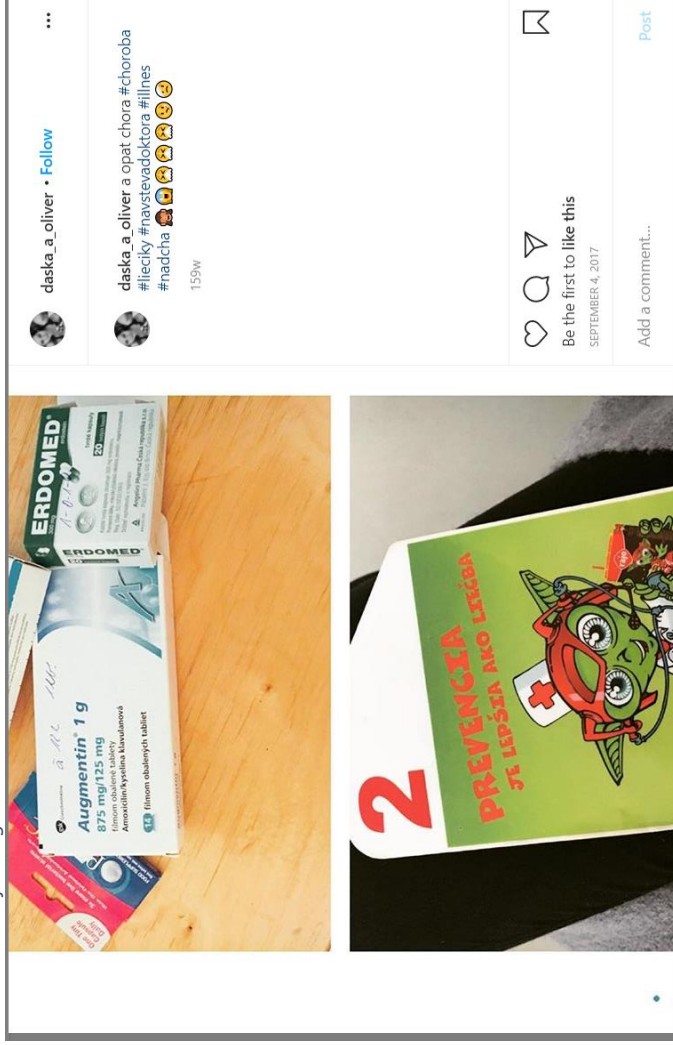
Obrázok 7 Zdroj: Instagram



Obrázok 8 Zdroj: Instagram



Obrázok 9 Zdroj: Instagram



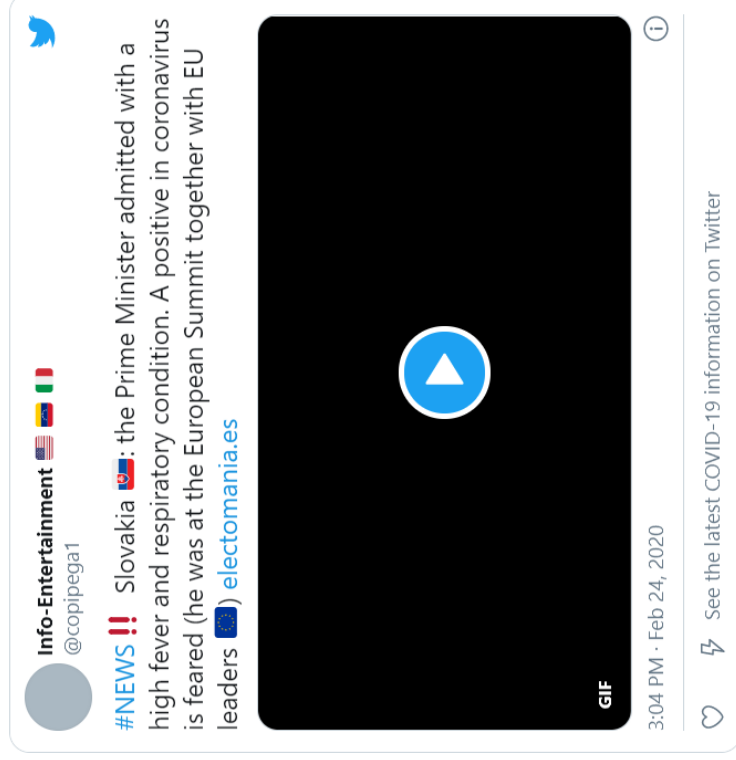
Obrázok 10 Zdroj: Instagram



Obrázok 11 Zdroj: Instagram

HOAX kvíz: https://noizz.aktuality.sk/kviz/kviz-co-je-hoax-a-co-pravda/3r3rm0v7fbclid=IwAR0zGB2VOBS6sb7nC6wsP2TPFr3BMHQh8wfUNW06jSKZNPq15m_cC64JCVI

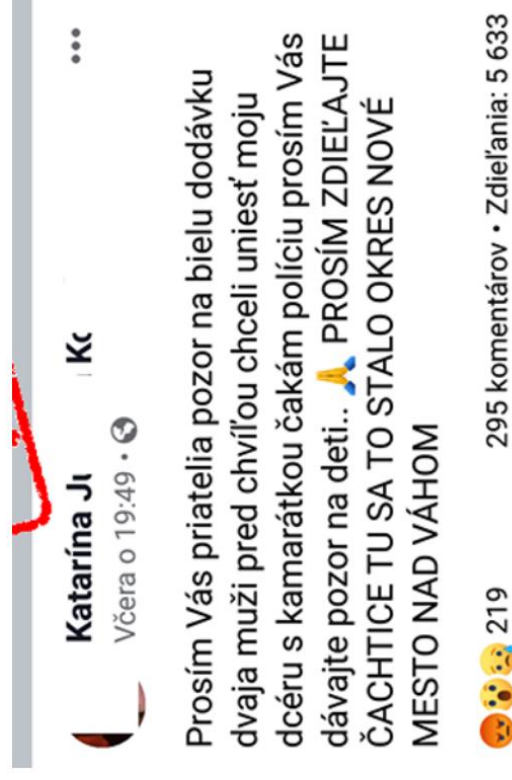
Hoax správa 1:



Podozrenie z nákazy koronavírusom poprel aj hovorca Smeru. „Peter Pellegrini je od soboty večera hospitalizovaný s akútnym respiračným ochorením, spojeným s vysokými teplotami. Naplno sa prejavila choroba, s ktorou premiér zápasí už niekoľko dní, ale kvôli svojím neodkladným pracovným povinnostiam, keď sa musel zúčastniť rokovania lídrov krajín v Bruseli, nemal čas na adekvátnu liečbu,“ informoval portál Omediach.com.

Zdroj: <http://antipropaganda.sk/pellegrini-ma-podozrenie-na-koronavirus-siri-sa-hoax-spanielskom/>

Hoax správa 2:



Zdroj: <https://mytrencin.sme.sk/c/22299337/policaiti-riesia-dalsi-hoax-o-dodavke-ktora-unasa-deti.html>

Hoax správa 3:

F Newsfilter: Fico, Danko a Kotleba sa vás snažia okradnúť o informácie, ale toto im nevyjde

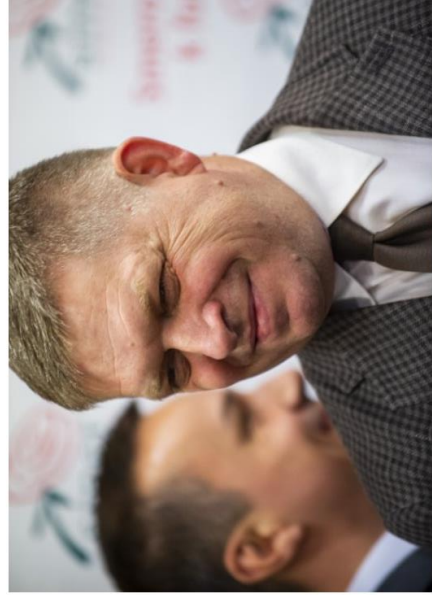


Foto - TASR

1. Smer, SNS a fašisti skúšajú, čo sa dá. 2. Kažimírovci nemohli o problémoch v Típose nevedieť. 3. Sudcovia si prečítali, o čom si Jankovská písala s Kočnerom.

Zdroj: <https://dennikn.sk/1664623/newsfilter-fico-danko-a-kotleba-sa-vas-snazia-okradnut-o-informacie-ale-toto-im-nevyjde/?ref=list>

Hoax správa 4:

HOAX: Za austrálske lesné požiare môžu ekológovia

Podľa Adam Sisko - 21. februára 2020



Smer, SNS a fašisti skúšajú, čo sa dá

V utorok podvečer už naplno pracujúca koalícia Smeru, SNS s Kotlebovou ĽSNS a pár nezaradenými poslancami [rozprášila](#) akékoľvek nádeje z posledných dní a prelomila prezidentkino veto proti cenzúre prieskumov.

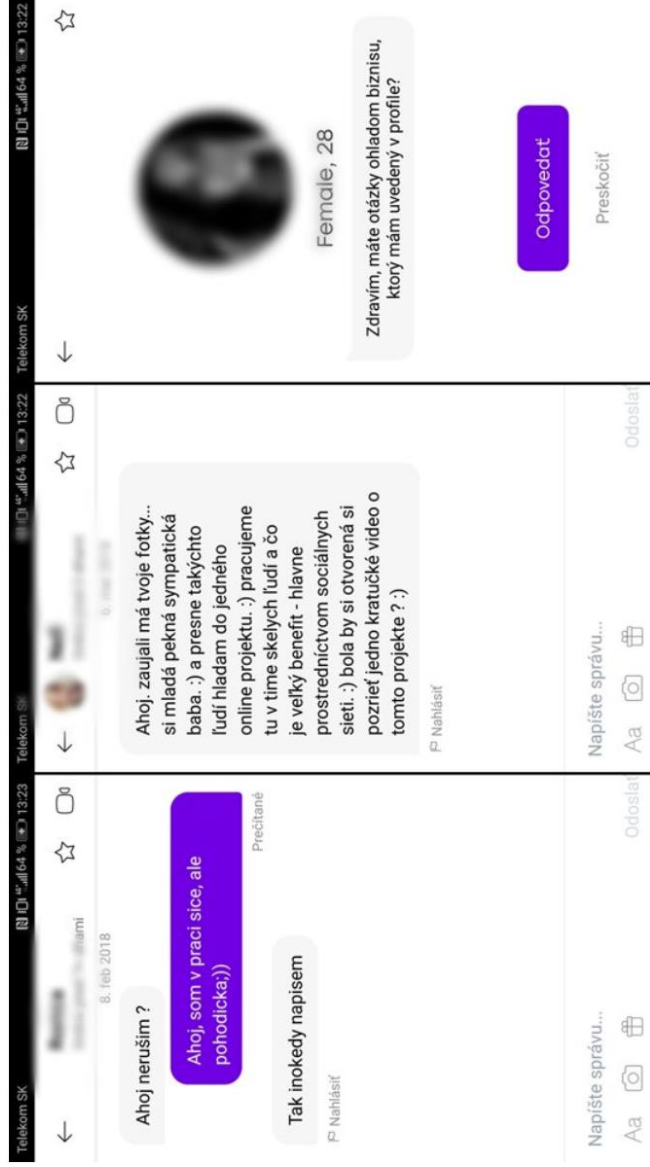
Od 1. januára tak začne platiť zákon, ktorý zakazuje zverejňovať predvolebné merania 50 dní pred voľbami. Niet pochyb, že Zuzana Čaputová to okamžite napadne na Ústavnom súde, ten sa bude musieť po prvýkrát v novom zložení ukázať.

Zdroj: <https://antipropaganda.sk/hoax-za-australske-lesne-poziare-mozu-ekologovia/>

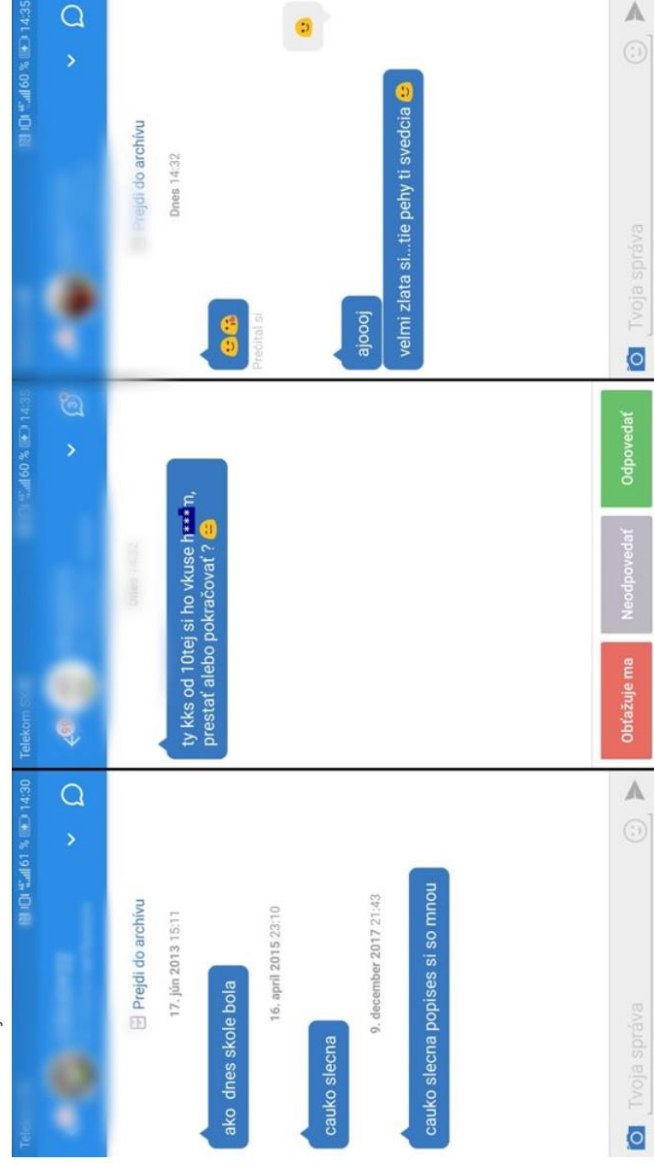
OTÁZKY:

1. Osoba s ktorou si len dlhšie na internete píšeš ťa vyzve aby si si porezal/-a ruky.
2. Osoba s ktorou si len dlhšie na internete píšeš ťa vyzve aby si ublížila kamarátovi/-ke.
3. Nechce sa ti ísť na hodinu a kamarát ti poradí, že vie ako na to aby si odpadol/-a.
4. Osoba s ktorou si len dlhšie na internete píšeš ťa vyzve aby si spáchal samovraždu.
5. Kamarát/-ka ťa vyzve aby si zjedla super štiplavu chilly papričku.
6. Kamarát/-ka ťa vyzve aby si zjedla/-ol lyžičku škorice.
7. Kamarát/-ka ťa vyzve aby si si pery zväčšil/-a priložením pohára a vysatím vzduchu.
8. Kamarát/-ka ťa vyzve aby si vypil pol litra piva a nominoval ďalších 5 ľudí.
9. Príde ti pozvánka na hru od neznámeho autora ktorá ti zmení život a môžeš zarobiť veľa peňazí.
10. Kamarát/-ka ťa vyzve aby si odpovedal na otázku a keď neuhádneš, môže ti zmeniť profilovú fotku na FB/IG.
11. Kamarát/-ka ťa vyzve aby si na seba vylial kýbel ľadovej vody.

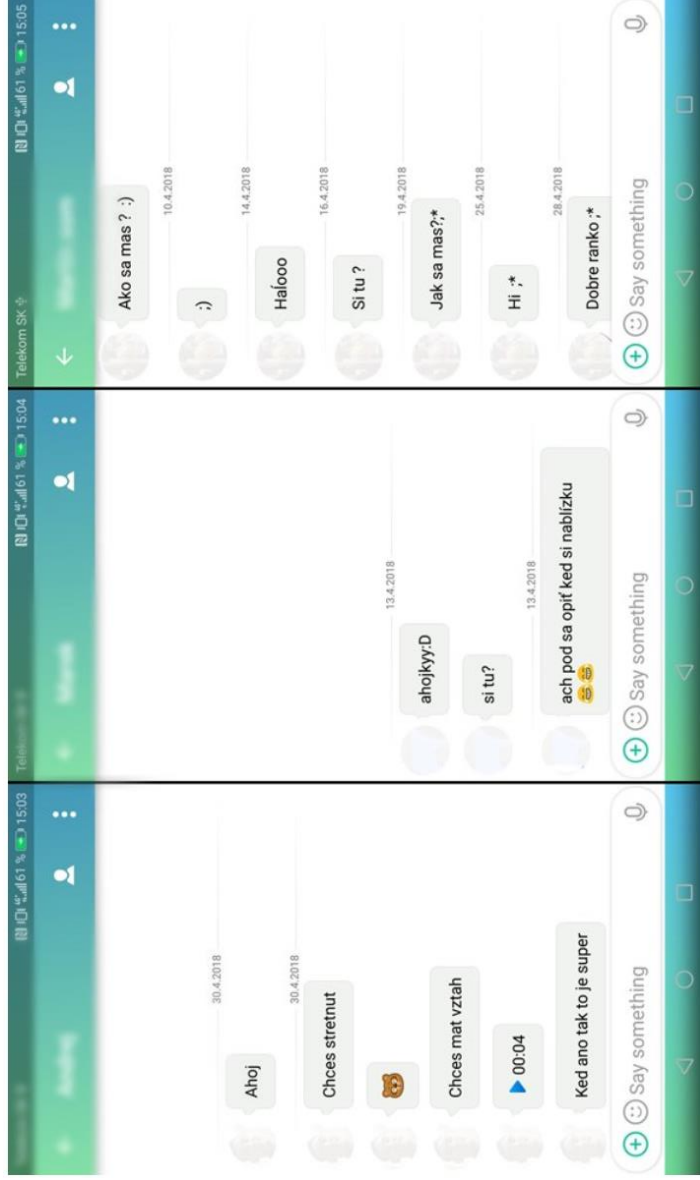
PRÍLOHA 6 - PRÍKLADY KONVERZÁCII



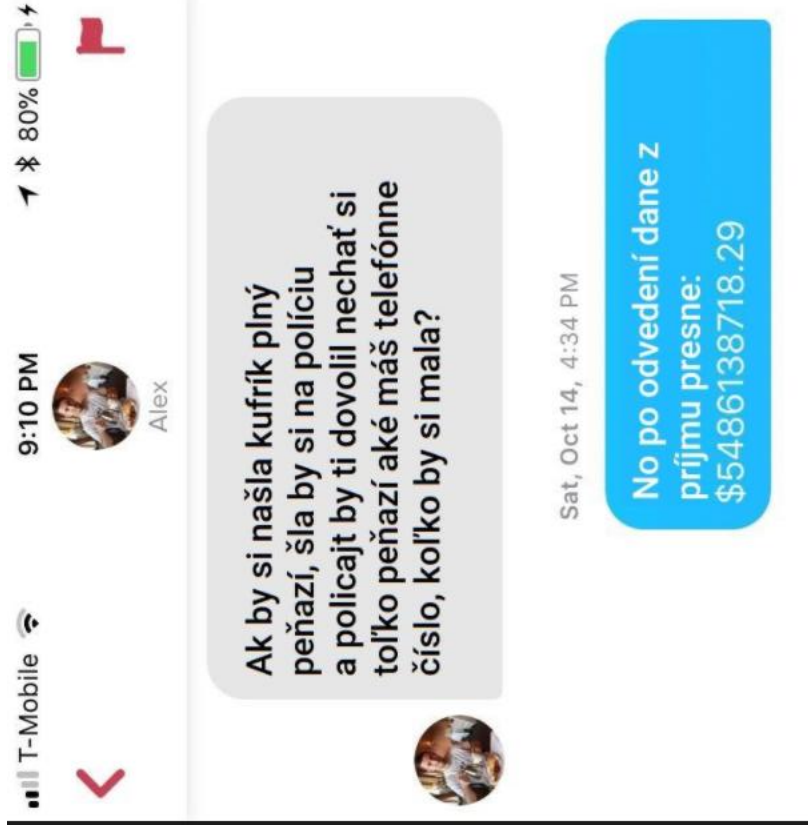
Obrázok 1 Zdroj: Fici.sk



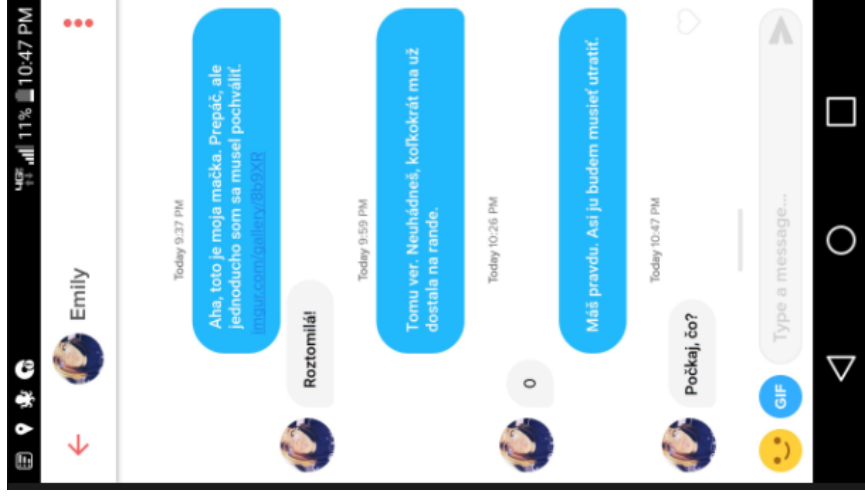
Obrázok 2 Zdroj: Fici.sk



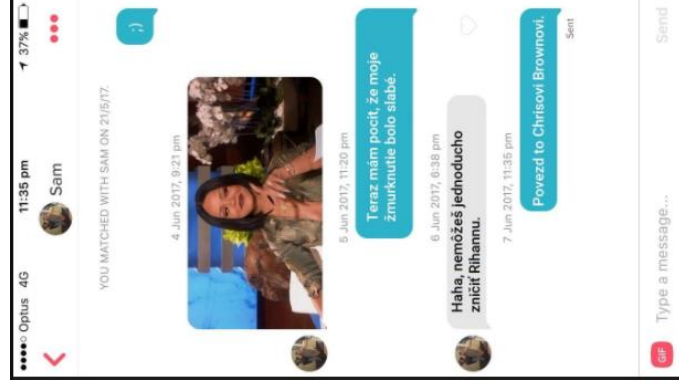
Obrázok 3 Zdroj: Fici.sk



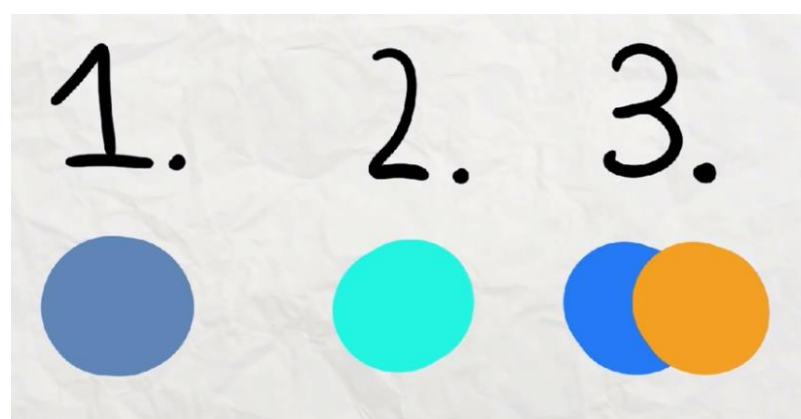
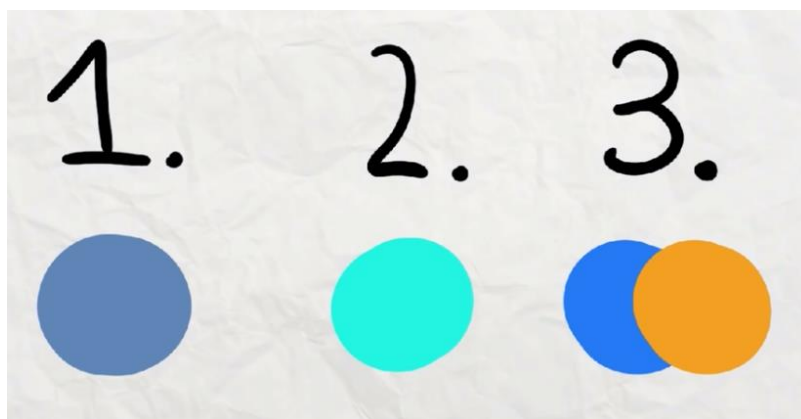
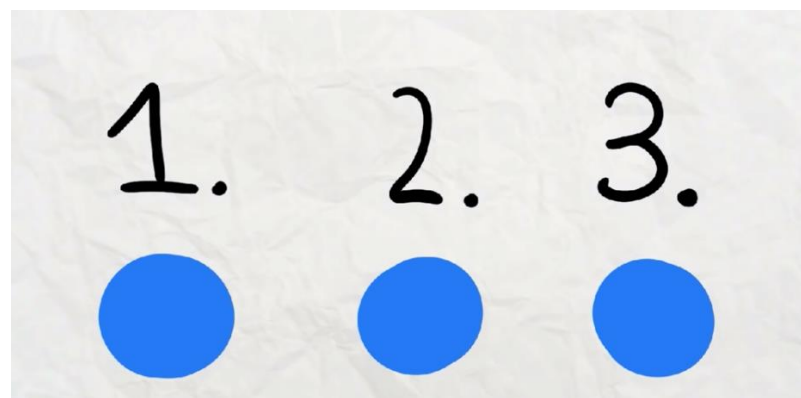
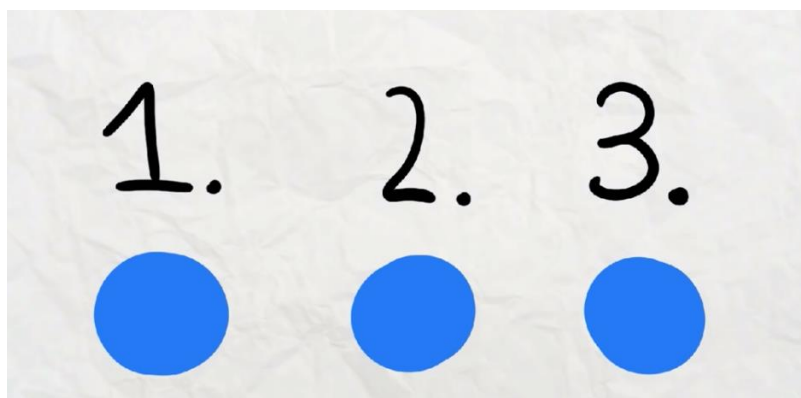
Obrázok 4 Zdroj: Refresher.sk



Obrázok 5 Zdroj: Refresher.sk



Obrázok 6 Zdroj: Refresher.sk







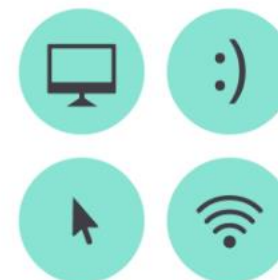
Kenya Reed

Web Designer

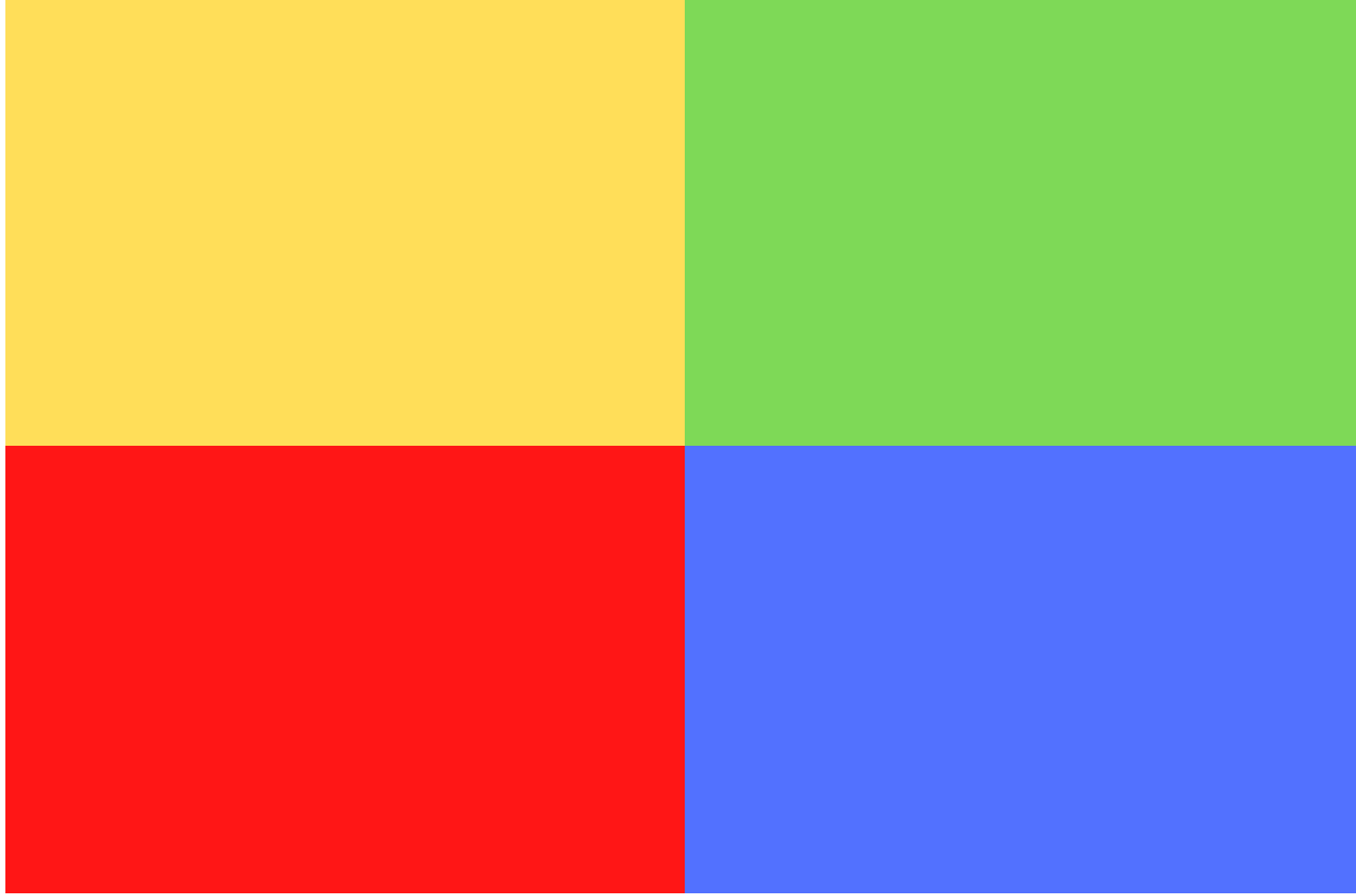
555.168.4982

kenya@reedweb.com

www.reedweb.com



VEĽA ENERGIE



P R Í J E M N Ě

MÁLO ENERGIE

N E P R Í J E M N Ě

MOOD METER



Podarilo sa mi

nepodarilo sa mi

V čom pokračovať

na čo sa vykašľať

Podakovanie:

Ďakujeme deťom zo ZŠ Ždaňa za pravidelné štvrtkové nasadenie, Jurajovi Girmanovi a Jurajovi Probalovi za umožnenie a dobrovoľníkom/čkam z DT IT Solutions za spoločnú tvorbu, čas a energiu.



Dream IT