



# METODICKÝ SBORNÍK PROJEKTU



**2 > 1**  
JAZYKY  
SPRACHEN    REGION

## O projektu

Cílem projektu DVA jazyky – JEDEN region byla podpora přeshraničního vzdělávání škol formou tvorby inovativních vzdělávacích modulů a jejich pilotního odzkoušení. Tyto moduly byly zaměřeny na budování sdílené kulturní identity, zlepšení jazykové vybavenosti a rozvoj mezikulturních kompetencí. Vývoj metodiky probíhal ve spolupráci s pedagogy a lektory tak, aby odpovídal potřebám a poptávce škol. Nad rámec původního záměru se projekt zabýval i problematikou vzdělávání online formou, jejíž potřebu přinesla epidemie koronaviru.

Leadpartnerem projektu byla žitavská organizace Hillersche Villa e.V., sociokulturní instituce působící v česko-německo-polském Trojzemí s mnohaletými zkušenostmi na poli mezinárodních setkávacích projektů (nejen) pro mládež. Projektovými partnery z české strany byly dvě obecně prospěšné společnosti – Geopark Ralsko o.p.s. a České Švýcarsko o.p.s. Geopark Ralsko se dlouhodobě zabývá tvorbou a realizací vzdělávacích programů zaměřených na ochranu přírody, poznávání historie regionu, přírodní umění a praktickou péči o krajinu. Dlouholeté zkušenosti s realizací programů pro školy má i společnost České Švýcarsko, které se zaměřují především na poznávání regionu, environmentální výchovu a ochranu přírodních hodnot národního parku.

### **Workshopy realizované v rámci projektu DVA jazyky JEDEN region**

#### **Týdenní workshopy „Tvoříme společně“**

Dřevo, les a my I. a II., Hillersche Villa  
Mediální a filmový workshop, Hillersche Villa  
Mediální a divadelní dílna, Hillersche Villa  
Divadelní dílna, Hillersche Villa  
Hudební dílna, Hillersche Villa  
Po stopách národního parku I. a II., České Švýcarsko  
Imaginárium, Geopark Ralsko  
Happening a performance, Geopark Ralsko  
Kouzlo dřeva, Geopark Ralsko

#### **Třídenní workshopy „Netradiční rozhovory“**

Netradiční rozhovory s vůní jablek, Geopark Ralsko  
Kamarádství až za hranice – s lidmi i přírodou, České Švýcarsko

#### **Školení pro pedagogy a lektory**

Jak na česko-německá setkání dětí a mládeže I., Hillersche Villa  
Jak na česko-německá setkání dětí a mládeže II., České Švýcarsko

## Úvod

V rámci projektu DVA jazyky – JEDEN region projektoví partneři společně vytvořili a pilotně ověřili česko–německé vzdělávací moduly. Intenzivně hledali možnosti, jak propojit českou a německou mládež z obou stran hranice, nabídnout jí atraktivní program, napomocnout odbourat jazykové bariéry a najít společnou řeč a především vůli domluvit se. Světová pandemie koronaviru byla v rámci projektu jen další zajímavou výzvou – výzvou k tomu najít formy společných aktivit, které mohou fungovat i v on–line prostředí.

Byla by velká škoda nabyté znalosti nesdílet, proto vznikl tento projektový metodický sborník, který může sloužit ve své digitální i papírové podobě jako inspirace pro další projekty či jako metodický návod pro další podobná přeshraniční vzdělávací setkání. Sborník popisuje vzdělávací moduly prověřené během realizace projektu, včetně možných úskalí při realizaci, příklady společných aktivit, her a jazykových animací, a je doplněn fotodokumentací z projektových akcí a autentických zkušeností účastníků i lektorů.

## Obsah

Úvod	1
Metodická východiska	2
Struktura popisu vzdělávacích modulů	3
Mediální a filmový workshop	4
Naučná stezka	6
Dřevo, les a my	8
Imaginárium	10
Netradiční rozhovory s vůní jablek	12
Tipy na hry a animace	14
On-line prostředí	18
Fotografie a zpětná vazba účastníků	20



## Metodická východiska

Vzdělávací moduly, které popisuje tento sborník, jsou založeny na metodice níže uvedených vzdělávacích přístupů:

**Zážitková pedagogika**, jejíž předností je rozvíjení tvůrčích postupů, možnost vytváření neformálních vztahů a především intenzivní učení z prožitků namísto pouhého shromažďování informací

**Metoda Místně zakotveného učení**, ve kterém je projektová výuka vázaná na místo, využívá všechny aspekty místního prostředí (přírodní, kulturní, historické a sociopolitické souvislosti) jako jednotícího kontextu pro program. Vzdělávací bloky jsou založeny na spolupráci žáků mezi sebou. Jednou z podstatných částí je reflexe aktivit, tj. zpětná vazba.

Obsahem realizovaných workshopů byly jednotlivé programové bloky, které se prolínaly a každý z nich plnil důležitou funkci ve vzdělávacím procesu:

**Jazyková animace** je nekonvenční a hravá metoda, která podněcuje zájem o jazyk, kulturu a lidi ze sousední země. Zábavným způsobem se snaží přiblížit základy cizího jazyka a prohloubit již získané jazykové znalosti. Kromě jiného je také zaměřena na odbourávání strachu ze vzájemné komunikace.

**Umělecký blok**. Umění prolamuje jazykové bariéry a funguje pocitově. Zařazení uměleckých aktivit do přeshraničních workshopů tedy zásadně přispívá k odbourávání strachu z komunikace a podporuje tvořivou a spolupracující atmosféru. V rámci projektu jsme zařadili do vzdělávacích modulů také land-art – tedy přírodní umění nebo umění v přírodě, které v maximální míře pracuje s přírodními materiály a využívá genius loci místa. Land-artová tvorba přináší objevování přírodních detailů, posiluje environmentální citlivost k místu a umocňuje zážitek z přírodního prostředí.

**Paměť místa, regionální historie a tradice**. Většinou vzdělávacích modulů se prolínaly aktivity, které vedly k prohloubení poznání historie a tradic společného přeshraničního regionu. S pamětí místa, starými mapami a fotkami nebo s výpovědi pamětníků se pracovalo při tvorbě naučné stezky v České Švýcarsku nebo při vzniku performancí a land-artových děl v Geoparku Ralsko. Podzimní workshop v Geoparku Ralsko byl věnován starým odrůdám ovocných stromů, tedy tématu, které propojuje paměť místa, tradice, historii regionu i současné trendy v ovocnářství. Zároveň je toto téma velmi praktické a společné vaření a předávání receptů vytváří zcela novou kvalitu neformálních vazeb mezi účastníky. Cílem takových vzdělávacích bloků je kromě předávání znalostí i posílení společné kulturní identity.

**Setkání s odborníky a profesionály.** Cílovou skupinou přeshraničních workshopů je mládež, tedy středoškoláci (15–19 let). Jedním z témat, které je pro účastníky v tomto věku podstatné, ať jsou na kterékoli straně hranice, je volba povolání. Setkání s odborníky s různým zaměřením může být tedy podstatnou inspirací, která pomáhá rozšiřovat obzory budoucího profesionálního světa. V rámci workshopů se vystřídala řada externích expertů od ochranářů přírody, geologů, hudebníků a výtvarníků, řemeslníků a ovocnářů.

**Komunikační a rozechřivací úkoly** patří ke klasice všech přeshraničních workshopů a to z jednoduchého důvodu – odbourávají bariéry, uvolňují atmosféru, umožňují prohloubení spolupráce a podporují týmové řešení úkolů, stmelují kolektiv a v neposlední řadě jsou prostě zábavné.

**Práce na společném výstupu.** Součástí každého vzdělávacího modulu byla i týmová práce na společném výstupu, který byl stanoven tak, aby byl v daném omezeném čase zvládnutelný. Účastníci tak měli možnost vidět konkrétní výstup společné práce, což je zásadní pro vnitřní motivaci.

## Struktura popisu vzdělávacích modulů

Na následujících stránkách uvádíme několik příkladů metod vyzkoušených během realizace projektu DVA jazyky – JEDEN region, které mají poskytnout vhled do způsobu práce projektu, inspirovat a případně podnítit k vyzkoušení. Příklady jsou strukturovány podle následujícího schématu:

**Anotace** – krátký úvodní popis aktivity

**Cílová skupina** – počet účastníků, popřípadě věkové složení

**Časová náročnost** – doporučená doba trvání

**Konkrétní výstupy** – čeho bylo aktivitou dosaženo z pozice účastníka

**Vzdělávací kontext** – co by mohlo nebo mělo aktivitě předcházet, případně co by mělo nebo mohlo navazovat, co by měli účastníci umět nebo znát předem

**Prostředí aktivity** – kde se aktivita realizuje, nároky na prostředí

**Pomůcky** – jaké pomůcky nebo materiál jsou k realizaci aktivity potřeba

**Popis aktivity** – popis průběhu aktivity

**Problémy a úskali** – možné organizační, metodické či materiální problémy v přípravě a realizaci aktivity

**Evaluace** – jakými způsoby byla aktivita vyhodnocena

## Mediální a filmový workshop

### Anotace

Workshop je zaměřený na tvorbu krátkého filmu se všemi dílčími procesy, které jsou s ní spojené. Od psaní scénáře, kreslení storyboardu, výběru lokací, kostýmů, plánování a tvorby natáčecího plánu, přes samotné natáčení v různých podmínkách, až po závěrečnou postprodukci a tvorbu webových stránek pro prezentaci.

### Cílová skupina

15 účastníků ve věku 16 – 17 let

### Časová náročnost

Celá aktivita je rozdělena do pěti dnů o dvou blocích. Každý blok trvá 2,5h. Celkem 25 hodin.

### Konkrétní výstupy

Účastníci se naučí, co obnáší tvorba filmu a videotvorba z hlediska příprav, dále jak video natočit a jak organizovat i větší natáčení, kde je nutná participace týmu. Poté se naučí, jak dílo editovat v počítači a také jak prezentovat online pomocí webových stránek. Tyto zkušenosti se mezi účastníky prolínají, všichni znají základ celého procesu a dále se v určitých oblastech specializují – zde mají hlubší zkušenosti. V neposlední řadě se naučí spolupracovat v rámci týmu lidí, aby dosahovali požadovaných (dílních) výsledků.

### Vzdělávací kontext

Předcházet by měla základní teorie filmové tvorby s vysvětlením nezbytných pojmů – pixel, barevná hloubka, expoziční trojúhelník a další. Další informace se účastníci dovídají v rámci praktického cvičení. Navazovat by mohl kurs pokročilejší tvorby obsahu a editace, například v programech Adobe Premiere nebo DaVinci Resolve.

### Prostředí aktivity

Interiér: přednáška, přípravy a scénáře, menší část natáčení (v závislosti na zvolených lokacích), postprodukce  
Exteriér: většina natáčení, menší část příprav.

### Pomůcky

Filmová a zvuková technika na celý proces tvorby, další příslušenství (např. klapka), rekvizity, kostýmy, počítače s postprodukčním softwarem.

### Popis aktivity

Dílna se zaměřuje na tvorbu filmového díla coby celý proces. Od příprav, kostýmů, plánování a tvorby scénáře a natáčecího plánu, přes samotné natáčení v různých podmínkách na různých lokacích, až po postprodukci, kde se vše v digitální podobě zpracuje. Výsledky této dílny, ale i ostatních, jsou prezentovány na jednoduché webové stránce, jejíž tvorba je také součástí této

mediální dílny. Vše je koordinováno tak, aby byla nutná spolupráce českých a německých účastníků. Je kladen důraz na velkou volnost při tvořivém procesu, ale i zodpovědnost za výtvo-ry (žáci dostanou potřebné informace, ale vše si už řeší sami). Součástí programu je seznámení s technikou, sepsání scénáře, výběr kostýmů a lokací, vlastní natáčení s pomocí kamerama- na, režiséra, osvětlovačů a zvukařů, zvukový mix, sestřih, tvorba efektů, barevné korektury, tvorba internetových stránek a fil- mového plakátu, tvorba kanálu na YouTube.



## Naučná stezka

### Anotace

Během dvou navazujících týdnů účastníci vytvoří novou naučnou stezku v okolí Vlčí hory.

### Cílová skupina

15 účastníků ve věku 16–17 let

### Časová náročnost

Celá aktivita je rozdělena do pěti dnů o dvou blocích. Každý blok trvá 2,5h. Celkem 25 hodin. Workshop se konal opakovaně, po dva týdny, celková dotace 50 hodin.

### Konkrétní výstupy

Účastníci workshopů kompletně připravili interaktivní naučnou stezku: [www.loupeznikovastezka.eu](http://www.loupeznikovastezka.eu) a to po obsahové i technické stránce. Na tvorbě stezky úzce spolupracovali i účastníci Mediální dílny (natočení doprovodných filmů) a dílny Dřevo, les a my (tvorba dřevěných soch, laviček a unikátních rámců informačních tabulí stezky).

### Vzdělávací kontext

Dostačující je zkušenost s běžnou prací s počítačem a internetem, zkušenosti s grafickými programy, zájem o přírodu a turistiku je výhodou.

### Prostředí aktivity

Interiér: zpracování dat

Exteriér: sběr dat a informací

### Pomůcky

Počítačová technika, internet

### Popis aktivity

Během dvou volně na sebe navazujících týdenních workshopů připravili účastníci novou interaktivní naučnou stezku v okolí Vlčí hory (u Krásné Lípy). Účastníci v terénu vybrali vhodná místa a zastavení, zpracovali texty informačních tabulí, pracovali na grafických podkladech k jednotlivým zastavením, včetně tvorby pracovních listů. Úzce spolupracovali se současně probíhající dřevařskou dílnou, jejíž účastníci vyrobili pro každé zastavení a informační tabuli jedinečný a originální dřevěný rám, lavičky a dřevěné sochy na stezku. Nově vzniklá naučná stezka je interaktivní, součástí informačních destiček na jednotlivých zastaveních jsou QR kódy, které odkazují na webové stránky [www.loupeznikovastezka.eu](http://www.loupeznikovastezka.eu), jež jsou nedílnou součástí naučné stezky. Stezku doprovází a doplňují filmy vytvořené účastníky mediální dílny.



### **Problémy a úskali**

Je zapotřebí dobře rozdělit práci mezi účastníky vzdělávacího modulu tak, aby byli všichni zapojeni. Při překladech textů informačních tabulí je nutné počítat s různou délkou textů v češtině a němčině.

### **Evaluace**

Po skončení workshopu proběhla diskuze účastníků spojená s hodnocením. Účastníci byli tak nadšeni a pohlčení svou činností na přípravě stezky, že se většina z nich obratem přihlásila i na pokračování.



## Dřevo, les a my

### Anotace

Účastníci pracují na konkrétních výrobcích z masivního dřeva dle vlastních návrhů, k čemuž využívají profesionální nářadí a pomůcky.

### Cílová skupina

15 účastníků ve věku 16 – 17 let

### Časová náročnost

Celá aktivita je rozdělena do pěti dnů o dvou blocích. Každý blok trvá 2,5h. Celkem 25 hodin.

### Konkrétní výstupy

Účastník dokáže bezpečně pracovat s profesionálním nářadím, ručním i elektrickým, rozvíjí svou zručnost a kreativitu, realizuje vlastní návrhy, pracuje samostatně i v týmu. Účastník umí pojmenovat nástroje a činnosti v obou jazycích, komunikovat ve skupině a dohodnout se na společném záměru.

### Vzdělávací kontext

Samostatné činnosti musí předcházet seznámení s používanou technikou a zásadami bezpečnosti práce, vhodné je seznámení se s odbornou slovní zásobou v obou jazycích.

### Prostředí aktivity

Za příznivého počasí venkovní prostředí, jinak učebna pro teorii a dílna pro praxi.

Dostupný přístup elektrické energie, větrané prostory kvůli prachu.

### Pomůcky

Profesionální nářadí a stroje na opracování dřeva (například kotoučová pila, motorová pila, úhlová kotoučová bruska, vibrační bruska, pásová bruska, ruční elektrický hoblík, dlátko, akušroubovák, vrtačka apod.), dřevo vhodné ke zpracování.

### Popis aktivity

Skupina účastníků si zmapuje terén, materiál a náčiní. Poté si stanoví, jaké výrobky bude tvořit. Dle kompetencí a zručnosti pracují účastníci na výrobcích. Pracuje se s kulatinou, kterou je potřeba nejdříve nařezat, provede se podélný řez, a poté následuje odkornění, ohoblování a obrušování. V případě výroby laviček se kružítkem vyznačí přeložený spoj. Lavičky se s podstavci ukotví pomocí vrutů. Plocha lavičky se zdobí ručním gravírováním. Konečnou fází je olejový nátěr.

### Problémy a úskali

Různá úroveň zkušenosti účastníků, při prvním používání nástrojů je na místě pozorování, podpora a pomoc.

## Evaluace

Otevřená evaluace pomocí pěti prstů: palec- to bylo super, ukazováček- na to chci poukázat, prostředníček- to bylo nic moc, prsteníček- to si sebou odnáším, malíček- toho bylo málo.



# Imaginárium

## Anotace

Tvorba fantastického a tajuplného světa respektujícího genius loci a působícího na všechny smysly

## Cílová skupina

15 účastníků ve věku 16 – 17 let

## Časová náročnost

Celá aktivita je rozdělena do pěti dnů o dvou blocích. Každý blok trvá 2,5h. Celkem 25 hodin.

## Konkrétní výstupy

Účastníci načerpají informace o místě, na jejichž základě kterých rozvíjí vlastní imaginaci další příběh. Účastníci poznají různorodé možnosti a techniky individuální i skupinové umělecké tvorby. V tvorbě reflektují genius loci místa a vytvářejí instalaci působící na různé smysly. Rozvíjejí tvůrčí a nespoutanou představivost, hravost a radost z tvorby.

## Vzdělávací kontext

Účastníci nepotřebují žádné předchozí znalosti či dovednosti, pouze vlastní fantazii, chuť tvořit a objevovat. Průběžně během workshopu jsou seznamováni s historií místa, s jednotlivými uměleckými směry, prostředky a technikami uměleckého vyjádření. Pokud se imaginárium nachází na veřejně

přístupném místě, mohou účastníci i po skončení workshopu individuálně sledovat jeho další život, či postupně pokračovat v jeho budování a rozvíjení.

## Prostředí aktivity

Kombinace interiéru a exteriéru, vázaná na danou lokalitu, v našem případě ruina staré školy.

## Pomůcky

Různé výtvarné pomůcky, přírodní materiál nasbíraný na místě, historické informace, fotografie či mapy k danému místu.

## Popis aktivity

Imaginárium představuje svérázný, fantastický a tajuplný svět, který účastníci na krátkou dobu vytvořili v opuštěné budově školy v zaniklé obci Jabloneček. Seznámili se s historií zaniklé obce i samotné školy, citlivě reagovali na prostředí a vytvořili nová zákoutí, objekty a instalace. Pod odborným vedením si vyzkoušeli různorodé prostředky uměleckého vyjádření, od poezie haiku po land-artové instalace a malbu světlem. Živelnou, přirozenou a intenzivní spoluprací vznikla jedinečná performance, na které se podílela pestrá skupina účastníků s jedinečným uměleckým rukopisem.

### **Problémy a úskali**

Ne všechny kreativní nápady je možné realizovat, mladého uměleckého ducha mohou omezit technické možnosti místa (například nepřítomnost elektrické energie), ovšem to jen podporuje další kreativitu a flexibilitu při hledání možností realizace vlastní invence.

### **Evaluace**

Imaginárium bylo představeno veřejnosti při příležitosti land-artového festivalu, účastníci tedy měli možnost získat okamžitou zpětnou vazbu na vlastní uměleckou tvorbu. Po ukončení festivalu proběhla diskuze účastníků spojená s hodnocením celého programu.



## Netradiční rozhovory s vůní jablek

### Anotace

Třídenní workshop zaměřený na téma bádání po zaniklých obcích, záchranu starých regionálních odrůd, péči o krajinu a jazykovou animaci.

### Cílová skupina

18 účastníků ve věku 15 – 16 let

### Časová náročnost

3 dny

### Konkrétní výstupy

Účastníci poznají historii místa, naučí se v terénu pátrat po stopách historie, pečovat o ovocné stromy a doslova si vychutnat plody své práce.

### Vzdělávací kontext

Účastníci by měli mít obecné povědomí o společné česko-německé historii.

### Prostředí aktivity

Exteriér: badatelská a pěstitelská práce

Interiér: tvorba prezentací a společné jablečné vaření a pečení

### Pomůcky

Historické materiály k zaniklé obci, nářadí a materiál pro sázení jabloní, ovocné stromky, pomůcky pro kuchyňské zpracování jablek, v našem případě moštováním (drtička, moštovací lis), sušením (sušička) a pečením (kuchyň s pečicí troubou).

### Popis aktivity

Třídenní setkání studentů citlivě skloubilo jazykovou animaci a téma bádání po zaniklých obcích, jak v terénu, tak v historických pramenech. Symbolem sblížení se staly jabloně coby poslední svědci původního osídlení, po kterých účastníci pátrali v terénu. Své poznatky přeměnili v příběhy, které se v obci mohly odehrát, a tyto pak prezentovali dvojjazyčně v závěrečných prezentacích. Společně se také zapojili do obnovy Aleje vzpomínek, jabloní a hrušní vypěstovaných z roubů starých stromů a na závěr společnými silami pak z jablek vytvořili různé pochoutky. Jejich následovná společná konzumace pak v sobě nesla jistou symboliku sladké odměny za společně odvedenou práci. Tři dny byly plné nového přátelství, komunikace v cizích jazycích, her, tvoření a prezentování vlastní tvorby. Jazykové bariéry byly díky nasazení lektorek, pedagogů a samotných skvěle motivovaných studentů zbořeny již první den a účastníci se bez ohledu na národnost spojili v jeden celek.

### **Problémy a úskali**

Vzhledem k tomu, že se velká část aktivit odehrává venku, je potřeba se připravit na vrtochy počasí a účastníkům dopředu připomínat, že musí mít vhodné oblečení.

### **Evaluace**

Proběhla na závěr workshopu v podobě velkého jablečného koláče – namalovaného velkého kruhu, rozděleného na jednotlivé díly s názvem témat, která měli účastníci hodnotit. Účastníci hodnotili malováním „drobenky“ v části koláče – čím více ke středu, tím více se jim daná aktivita líbila.



## HRY A ANIMACE

### POZNEJ PÍSEŇ OSTATNÍCH ÚČASTNÍKŮ

#### Cílová skupina

Max. 18 účastníků ve věku minimálně 12 let.

#### Časová náročnost

Počet účastníků krát čtyři minuty.

#### Prostředí aktivity

Interiér – je potřeba, aby byla po stěnách rozvěšena jména účastníků, aby mohli všichni svým postavením ukazovat, kdo asi danou píseň zadal.

#### Popis aktivity

Účastníci potajmu sdělí vedoucímu svou oblíbenou píseň. Vedoucí potom pouští jednu píseň podruhé a účastníci hádají, či oblíbená píseň to může být. Své tipy zaznamenávají na papír. Poté se pustí písně znovu ve stejném pořadí s vyhodnocením toho, či je daná píseň. Účastník může komentovat, proč píseň zvolil a co se mu na ní líbí.

Popis jednotlivých kroků: Kolekce písní od účastníků před aktivitou, důležité je psát si seznam s účastníky. Každý účastník nalepi někde na zeď svoje jméno, či svůj portrét se svým jménem. Každý účastník dostane papír a tužku. Pustí se první píseň podle seznamu a účastníci jdou ke jménu, které podle nich odpovídá tomu, kdo asi píseň původně zadal. Postupně se projedou všechny písně a účastníci si přitom vedou seznam svých tipů. Poté si všichni sednou do kruhu. Písně se pustí znovu ve stejném pořadí, stačí jen krátký úryvek. Po každé písni se účastníci snaží uhodnout, kdo píseň zadal, a potom zadavatel řekne, proč píseň vybral. Po aktivitě může přijít diskuse.

### SNÍŽENÍ OSTYCHU – „JMÉNO, GESTO“

#### Cílová skupina

Maximálně 25 účastníků

#### Časová náročnost

15 min

#### Prostředí aktivity

Interiér

#### Popis aktivity

Seznamovací hra. Lektor vstoupí do středu a řekne, já jsem (své JMÉNO) a předvede nějaké gesto, které představuje činnost, kterou rád/a dělá. Poté postupně všichni udělají krok dopředu, řeknou, že to je JMÉNO a udělají gesto, které ten člověk předvedl. Takto se všichni prostřídají, vždy musí říct, jména těch, kteří teprve představí před nimi, a ukázat jejich gesta, a pak teprve představí teprve sebe JMÉNO + své gesto. Takto se projde celé kolečko. Hra je cílena na soustředění, procvičení paměti, uvolnění se, seznámení se, pobavení se, zapamatování jmen.



## LHÁŘ

### Cílová skupina

10 – 20 účastníků

### Časová náročnost

15 min

### Prostředí aktivity

Interiér

### Popis aktivity

Každý účastník obdrží jeden list papíru A4 a jednu fixu. Papír A4 se přehne na čtvrtiny, aby vznikla čtyři stejná políčka. Do jednotlivých polí se napíší vždy jedna věta (podle zdatnosti skupiny buď jednojazyčně nebo v obou jazycích, třikrát pravda a jednou lež). Při přípravě vět si účastníci navzájem mohou pomáhat a překládat. Vyplněný papír se čtyřmi informacemi si každý účastník nalepí (nechá nalepit) na záda. Ostatní účastníci chodí a dávají čárku (=bod) jako svůj tip, co je asi lež. Na konci se vyhodnotí, kdo dostal nejvíce bodů u pravdy nebo u lži a zda ostatní opravdu správně odhalili lež. Účastníci si sednou/stojí v kruhu a buď

každý povinně řekne, co je jeho lež a jak ostatní tipovali. Obměna hry: děti mohou i kreslit – zvíře, jídlo, záliby, čímž se eliminuje jazyková bariéra. Je dobré aktivitu zařadit až druhý či třetí den setkání, účastníci by se měli již trochu znát, aby to nebylo frustrující, že o ostatních účastnících vědí velmi málo. Pozor na možné problémy a úskalí: Je potřeba ohlídat správný překlad podaných informací a nechat dostatečný čas na přípravu a překlad čtyř informací. Lež by neměla být snadno odhalitelná (záleží na zdatnosti skupiny).

## KRUHY

### Cílová skupina

17 účastníků

### Časová náročnost

15 min

### Prostředí aktivity

Interiér

### Popis aktivity

Účastníci udělají dva kruhy (případně podle počtu účastníků i více kruhů, v každém by mělo být stejně osob). Držíme se v kruzích za ruce. Na jednom místě rozpojme ruce a tam vložíme obruč hulahop a opět se lidský kruh spojí. Cílem aktivity je co nejrychleji obruč dostat celým kruhem na původní místo. Není možné kruh rozpojit. Oba kruhy spolu soutěží, ten, který má obruč dříve na svém počátečním místě, vyhrává.

## HRY A ANIMACE

### BENG

#### Cílová skupina

15 účastníků

#### Časová náročnost

15 min.

#### Prostředí aktivity

Interiér

#### Popis aktivity

Hra na rozehrání. Jeden účastník je uprostřed a očima si vybere jednoho účastníka v kruhu na kterého bude pomyslně střilet. Toho sestřelí slovem BENG. Ten jde do podřepu a lidé po jeho pravici a levici se podívají na sebe a musí říct jméno člověka v podřepu. Kdo řekne jméno později jde místo člověka do středu kruhu a vše se opakuje. Hra na soustředění, zkoncentrování se a zapamatování jmen. U této hry dát jen pozor na to, že může být ve skupině dítě, které může být pomalejší, v tom případě by měl lektor umět zasáhnout, aby se dítě necítilo špatně.

### MALOVÁNÍ S PROJEKTOREM - MINULOST A BUDOUCNOST

#### Cílová skupina

8 účastníků

#### Časová náročnost

20 min.

#### Prostředí aktivity

Interiér

#### Popis aktivity

Na velký papír pověšený na stěně se pomocí videoprojekce promítne obraz nějakého místa nebo budovy. Účastníci se rozdělí na dvě skupiny a dostanou za úkol promyslet, jak vypadalo místo v minulosti a jak by mohlo vypadat v budoucnosti. Obraz se pak rozdělí na dvě poloviny a účastníci domalují svou vizi. Malovat mohou všichni nebo jen někteří a ostatní jim mohou radit. Na konci každá skupina představí svou vizi budoucnosti nebo minulosti. Někdo se může ostýchat malovat před skupinou, nemusí tedy malovat, stačí když přispěje svou radou či nápadem.



## POČÍTÁNÍ S POHYBEM

### Cílová skupina

25 účastníků

### Časová náročnost

10 min.

### Prostředí aktivity

Interiér

### Popis aktivity

Říkáme čísla od jedné do deseti a střídáme u toho ruce jako když trháme jablka, střídáme při tom čísla česky a německy. Nejprve trháme jablka 1-10 česky, poté německy. Poté dáváme ruce ze strany na stranu, stále s počítáním, stejně tak směrem dolů. Lektor poté mění pohyb různě po různých číslech a různě mění čísla z němčiny na češtinu, účastníky to nutí být pozorní a soustředit se.

## HLEDÁ SE PÍSMENO

### Cílová skupina

25 účastníků

### Časová náročnost

30 min.

### Prostředí aktivity

Interiér nebo exteriér

### Popis aktivity

Účastníci si na sebe nalepí lepenku, na kterou se dá psát. Podle počtu písmenek svého křestního jména si udělají na lepence čárky/podtržítka. S jiným účastníkem, se kterým se potkají, si řeknou česky: „Já jsem jméno“ a německy „Ich bin jméno“. Poté, co si řeknou svá jména, najdou písmeno, které mají obě jména společné. Pokud takové existuje, písmeno tomu druhému darují = napíší mu ho nad podtržítka. Pokud takové písmeno není, hledají jiného účastníka. Takto se dále účastníci mezi sebou seznamují, dokud nemají napsané celé své jméno.



## Tipy k setkání online

Ve chvíli, kdy není možné fyzické setkávání osob, jako tomu bylo v době pandemie koronaviru, je možné setkávání realizovat online. Online část projektového semináře byla zaměřena na různé aktivity, které jsou vhodné pro digitální cizojazyčná setkání. Setkání bylo simultánně tlumočeno. Tuto funkci umožňuje jedna z placených verzí platformy ZOOM, na které setkání probíhalo.

### Hra s pozdravy

Platforma ZOOM umožňuje změnit si jméno, což lze využít a napsat si před jméno pozdrav. Ideálně každý účastník jiné skupiny necháme, aby se domluvila sama.

Druhým krokem je vzájemně se pozdravit: někoho si vybereme, řekneme jeho pozdrav, který má před jménem a doplníme jeho jméno. Takto si vzájemně předáváme pozdravy.

### Dotazníky

V ZOOMu lze využít funkci dotazníku – účastníkům se odešle dotazník, na který mohou všichni najednou reagovat, vyplnit a odeslat. Dotazník musí být připravený předem (vytvoří se na webové stránce v „nastaveních“ schůzky). Anketa se následně sama vyhodnotí a ukáže účastníkům anonymní výsledky, které může lektor slovně zhodnotit, popsat.

Dotazníkem si můžeme rychle a efektivně skupinu účastníků „proklepnout“ a získat tak o ní bližší obraz. Zjistíme, jak moc je aktivní, a můžeme dle toho upravit program.

### Hra: Co máme společného?

Prostřednictvím smajlíků reagujeme na různé otázky od lektora. Lektor dopředu upozorní na to, co který smajlík znamená. Pro děti stačí jednoduché otázky, jako například kdo má doma psa? Ten, kdo má doma psa, odklikne příslušného smajlíka. Díky tomu se účastníci dozvídají, co mají s ostatními společného. Otázky mohou vymýšlet i samotní účastníci.

### Práce ve skupinách

V prostředí na [www.padlet.com](http://www.padlet.com) je možné pro účastníky vymyslet různé úkoly, které mají plnit. Účastníci zde přidávají své odpovědi, své sepsané informace, apod. Zároveň je zde možné udělat představení jednotlivých osob, funguje jako virtuální nástěnka.

V rámci ZOOMu je pak možné rozdělit účastníky do menších skupinek, místností (tuto pravomoc má pouze Host nebo Co-Host). Po uplynutí času se místnost uzavře a účastníci se opět objeví ve společném prostoru. Pozor, v Breakoutrooms na ZOOMu nefunguje simultánní tlumočení. Pro účastníky je velmi důležité, aby si předávali své zkušenosti, čímž od sebe učí. Proto je vhodné větší skupinky rozdělit do menších ZOOM místností, ve kterých mají prostor se společně bavit a předávat si si zkušenosti.

**www.padlet.com** – je možné se zdarma zaregistrovat. V Padletu jsou různé předdefinované vzhledy, stačí zvolit „Vytvořit Padlet“ a vytvořit nové prostředí. Padlet umožňuje také nastavit, kdo může přidávat příspěvky, a další funkce, je důležité, aby účastníci měli možnost vkládat příspěvky.

### Online rozcvičky

Po přestávkách či kdykoli, když účastníci začnou „usínat“, je vhodné realizovat nějakou rozechřivací aktivitu.

### Dostihy

Všichni si představí, že jsou účastníky dostihového závodu a pohybem ukazují, jak koně běží (cválají dlaněmi po stole). Lektor dále vede pohyb účastníků pokyny: doleva, doprava, účastníci se podle toho naklánějí, skok, všichni skáčou, lektor popisuje, co se děje na tribuně (fotograf, jedí se párky....) účastníci to také předvádějí – tím se účastníci rozhýbou, odreagují a naladí na následující aktivitu.

### Sbírání předmětů

Účastníci mají za úkol nalézt u sebe doma během jedné minuty co nejvíce předmětů v určité barvě. Po uplynutí času účastníci ukazují, jaké předměty našli. Modifikací je hledání předmětů začínající na zadaná písmena.

### Vyhodnocení

Na závěr každé akce je vhodné požádat účastníky o zpětnou vazbu – například formou dotazníku. Písemné vyhodnocení by mělo být v jazyce, ve kterém se účastník dokáže vyjádřit. Dotazník může být opět zaslán přes ZOOM nebo mohou být položené otázky, na které účastníci odpoví obratem do chatu. Například odpověď na otázku: Co se mi líbilo? Co mi ještě chybělo?

Je potřeba, aby se nikdo z účastníků necítil odstrčený, vyloučený. Je potřeba zapojit všechny. Je dobré se bavit o tom, jak fungovala spolupráce ve skupinkách, jak to šlo, jak účastníci ve skupince fungovali, zda v ní byl někdo, kdo se spíše držel v pozadí a čím to bylo. Jak jsou na tom účastníci s jazyky? Přiznají, že potřebují pomoc? Ptejme se, jak bychom mohli pomoci. Lektor dodává odvalu, aby se účastníci zapojili. Nebojme se i při online semináři vyvolávat z řad účastníků, pokud nám na naši otázku nikdo neodpovídá.

### Vyhodnocující dotazník

Mentimetr: na [www.menti.com](http://www.menti.com) se dá vytvořit dotazník, který účastníci mohou vyplnit. Mentimetr následně vyhodnotí výsledky.



- 1 Skupina performerů byla tak přesvědčivá, že návštěvníci považovali za představení i polední pauzu...
- 2 „A proč nemůžeme sázet stromy v létě, pane učitelé?“ „Ještě se zahřejete při kopání!“
- 3 „Můj životní rekord v počtu oloupaných jablek.“
- 4 Když má lektor rád výzvy...
- 5 ... čeká účastníky spoustu práce. Anebo jak se z padlého stromu rodí lavička.
- 6 Účastníci divadelního workshopu sřší energii při vystoupení.
- 7 „Jenom jestli si lektor Martin na kameru nevymýšlí...“
- 8 Tajemství příroda poodhalena - netopyr zevnitř.
- 9 „On tu byl nějaký štůdl?“
- 10 Kouzelnice Carolin vyrábí placky.

**Tiráž:**

Vydal Geopark Ralsko o.p.s. v roce 2022.

**Fotografie:**

Irena Písaříková,  
Jitka Kratochvílová,  
Kateřina Thierlová,  
Kristina Šoukalová,  
Petra Zahradníčková,  
Lucie Hotařová,  
Pavla Růžičková



## 2 jazyky 1 region | **Metodický sborník projektu**



Europäische Union. Europäischer  
Fonds für regionale Entwicklung.  
Evropská unie. Evropský fond pro  
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.  
Interreg V A / 2014 – 2020

