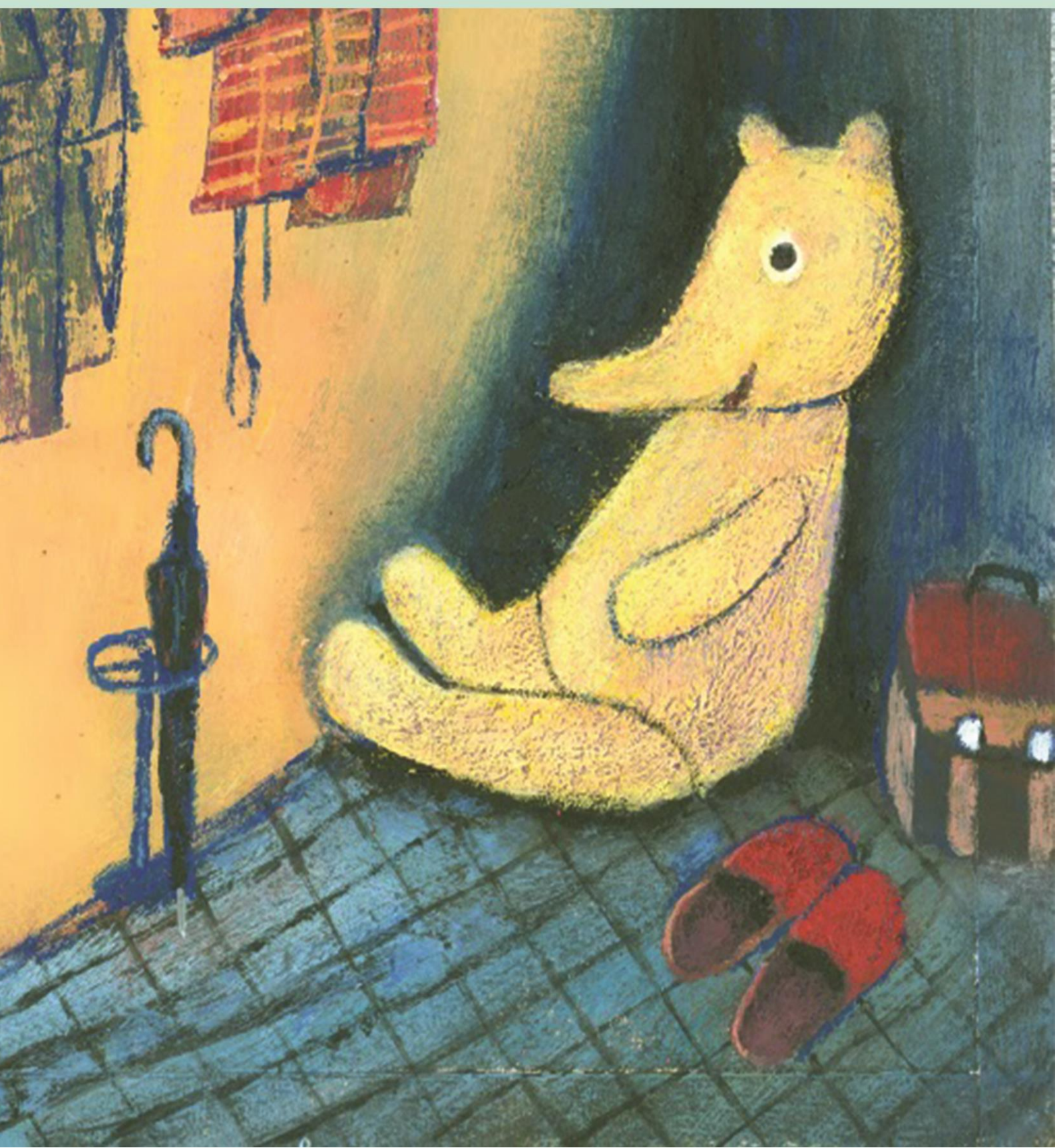


SBÍRKA AKTIVIT



MULTILIB: THE MULTILINGUAL LIBRARY FOR CHILDREN IN EUROPE

2016-1-SE01-KA201-0221012016-1-SE01-KA201-022101

Viksjöfors skola, Švédsko

<https://artinedviksjofors.webbstjarnan.nu/>

The Mosaic Art and Sound Ltd., Velká Británie

<http://www.mosaicartsound.com/>

International Yehudi Menuhin Foundation, Belgie

<http://www.menuhin-foundation.com/>

PELICAN, Česká republika

<http://skolapelican.com>

University of Çukurova, Turecko

<http://www.cu.edu.tr/tr/>

The Research Committee of the Technical University of Crete, Řecko

<https://www.tuc.gr/>

www.multilibproject.eu

Projekt byl financován z programu Evropské komise Erasmus+. Tato publikace vyjadřuje pouze stanovisko autorů a Evropská komise není zodpovědná za způsob využití informací, které jsou v ní uvedeny.

OBSAH

PŘEDMLUVA	4
PŘEDSTAVENÍ AKTIVIT	5
SEZNAM AKTIVIT	6
1 POHÁDKOVÝ ZMATEK	8
2 OD PAPÍRU K PŘÍBĚHU	9
3 NAKRESLI NEZNÁMOU POSTAVU	10
4 VARIACE NA KONEC PŘÍBĚHU	11
5 ANIMOVANÝ PŘÍBĚH	12
6 PŘEDVEĎ PŘÍBĚH	14
7 ZAZPÍVEJ PŘÍBĚH	15
8 PŘÍBĚHOVÝ REMIX	16
9 TVOŘÍME ELEKTRONICKOU KNIHU	18
10 ZAPOJ HUDBU	19
11 PRÁCE S UMĚLCEM	20
12 NAPIŠ BÁSNIČKU	21
13 VYBARVI DUHU	22
14 ROZBITÉ PŘÍBĚHY	23
15 SKLÁDAČKA	24
16 CESTA ZA POKLADEM	26
17 TVOŘÍME PLAKÁT	28
18 UHODNI PŘÍBĚH	29
19 UHODNI SLOVO	30
20 ZPÍVÁNÍ CIZÍCH SLOV	31
21 POHÁDKOVÝ TANEC	33
22 TICHÁ POŠTA	35
23 POZNEJ JAZYK	36
24 POJĎME SI HRÁT NA	37
25 SLOVNÍČEK	38
26 BÁSEŇ O DVACETI SLOVECH	39
27 KOLÁŽ	40
BIBLIOGRAFIE	42

PŘEDMLUVA

Příběhy pro děti jsou úžasná věc. Pomáhají dětem osvojit si základní modely chování, uvědomit si rozdíl mezi dobrem a zlem a uvěřit, že dobro vždy zvítězí, zatímco zlo je spravedlivě potrestáno. Kromě toho příběhy rozvíjejí schopnost komunikace, porozumění textu a díky ztotožnění se s postavami příběhu i empatie.

Cílem projektu MultiLib je porozumět jiným národům právě za pomoci dětských příběhů. Za využití příběhu z knihovny MultiLib mohou učitelé svým žákům, a to bez ohledu na jejich původ, pomoci:

- rozvíjet smysl pro sociální začlenění
- posílit interkulturní porozumění
- podnítit v žácích z etnických menšin hrdost na svou kulturu a jazyk a chuť dozvědět se více o ostatních kulturách
- osvojit si dovednosti, které jim pomohou k budoucímu uplatnění na trhu práce, který stále více vyžaduje multikulturní gramotnost, mobilitu (a s ní spojenou jazykovou vybavenost) a digitální kompetence
- užít si společné vzdělávací aktivity plné kreativity a zábavy, a současně rozvíjet čtenářské, jazykové a umělecké dovednosti

V rámci projektu byla vytvořena **multijazyková on-line knihovna** zahrnující 12 knih v 6 evropských jazycích (čeština, švédština, angličtina, francouzština, řečtina a turečtina) a 12 knih v jazycích migrantů, kteří v současné době přicházejí do Evropy. Celkem 156 dětských knih s bohatými ilustracemi doplňuje sbírka aktivit zaměřená na kreativní práci s příběhem a příručka pro učitele. Texty příběhů v elektronickém formátu jsou doplněny o audio nahrávky jak v původním jazyce příběhu, tak v angličtině.

Sbírka aktivit zahrnuje **27 různých aktivit** zaměřených na práci s příběhem. Díky těmto zdrojům budou učitelé na základních školách schopni u svých žáků rozvíjet smysl pro sociální začlenění, posílit interkulturní porozumění, podpořit hrdost na svůj původ, jazyk i kulturu, rozvíjet kompetence nezbytné pro jejich budoucí pracovní uplatnění a užít si společné vzdělávací aktivity plné kreativity a zábavy.

Sbírka aktivit je doplněna o **příručku pro učitele**, která je navržena tak, aby pedagogům pomohla rozšířit škálu způsobů, jakými se žáky pracují na tématech jako je inkluzivita, multikulturní a multijazykové porozumění, vztah k četbě a rozvoj uměleckých dovedností. Příručka také popisuje základní scénáře, jak tyto aktivity implementovat do výuky.

Důraz je kladen na výchovu dětí k otevřenosti vůči diverzitě, ale také k hrdosti na vlastní původ a tradice. Narůstající počet multietnických tříd v českých školách klade na učitele nové nároky a proto je potřeba nabídnout jim nástroje, které by jim pomohly překonat problémy spojené s etnickou i jazykovou diverzitou jejich žáků.

Příručka pro učitele v on-line verzi je volně dostupná ve švédštině, češtině, angličtině, francouzštině, řečtině a turečtině. Za pomoc s jejím vývojem jsme velmi vděčni všem pedagogům, kteří se do její tvorby zapojili.

Více informací o projektu, o jeho výstupech a partnerech najdete na internetových stránkách: **www.multilibproject.eu**. Aktuální informace najdete také na našem Facebooku: **www.facebook.com/multilib**.

PŘEDSTAVENÍ AKTIVIT

Veškeré aktivity byly testovány a upraveny na základě připomínek a podnětů učitelů mateřských a základních škol ze šesti evropských zemí. Každá z aktivit je doporučena pro konkrétní věkovou skupinu, nicméně u všech aktivit je důležité to, zda-li odpovídají vaší situaci i schopnostem dětí, se kterými pracujete. Ne všechny aktivity musejí nutně vyhovovat vám nebo vaší situaci.

Aby bylo dosaženo žádoucího efektu, dodržujte prosím následující zásady:

1. Před zahájením aktivity si pečlivě přečtete veškeré pokyny;
2. Připravte si prostor i pomůcky předem;
3. Před zahájením aktivity se ujistěte, že všichni žáci chápou účel aktivity;
4. Během aktivity postupujte podle pokynů;
5. Buďte opatrní při energeticky náročnějších aktivitách;
6. Neváhejte s úpravou aktivit pro potřeby konkrétní skupiny;
7. Po ukončení aktivity věnujte pozornost reflexi.

Aktivity zahrnují činnosti zaměřené na porozumění, tvůrčí projev, reflexi, učení založené na úkolech, spolupráci a využití uměleckých forem, jako je hudba, tanec, výtvarné umění a digitální storytelling. Aktivity jsou určeny jako pro české žáky, tak pro děti migrantů.

STRUKTURA POPISU AKTIVIT

ČÍSLO A NÁZEV – číslo a název aktivity

VĚKOVÁ SKUPINA – věk dětí, pro něž je aktivita vhodná

PROSTOR – označuje aktivitu náročnější na prostor

METAKOMPETENCE – definují kompetence, které aktivita rozvíjí, v souladu s META¹

KLÍČOVÁ SLOVA – shrnutí obsahu a cílů aktivity

CÍLE – předpokládaný dopad aktivity

ČAS – předpokládaná časová náročnost aktivity (záleží na velikosti skupiny a věku účastníků)

POMŮCKY – seznam podkladů a zdrojů nezbytných pro přípravu aktivity

POSTUP – instrukce k aktivitě

JAK PODNÍTIT DIKUZI – návrhy otázek, které pomohou žákům pochopit záměr aktivity a zhodnotit své počínání ve hře

ZDROJ AKTIVITY – zdroj inspirace pro aktivitu

¹ Minorities Education Through Art. 54564662-EPP-1-2015-1-BE-EPPKA3-PI-FORWARD

SEZNAM AKTIVIT

+ prostor

NÁZEV	METAKOMPETENCE	KLÍČOVÁ SLOVA	OD	DO	PROSTOR	
1	Pohádkový zmatek	Kreativita, komunikace, individuální a kolektivní zodpovědnost, gramotnost	Týmová práce, hraní rolí, emoční inteligence, rozmanitost, mezikulturní porozumění	7	10	+
2	Od papíru k příběhu	Kreativita, komunikace, porozumění/přijetí, vztah k četbě, gramotnost	Umění, týmová práce, hraní rolí, emoční inteligence, rozmanitost, mezikulturní porozumění	5	8	+
3	Nakresli neznámou postavu	Kreativita, umělecké vyjádření, sebehodnocení & seberozvoj, přizpůsobivost, multikulturní povědomí	Poslech, umění, porozumění, vyjadřování, empatie, zábava	5	8	
4	Variace na konec příběhu	Kreativita, komunikace, přizpůsobivost, vedení skupiny, empatie, individuální a kolektivní zodpovědnost	Improvizace, přehodnocování, vyjadřování, koncentrace	7	10	
5	Animovaný příběh	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, angažovanost, empatie, kreativita	Týmová práce, počítačová gramotnost, základy programování, digitální storytelling, emoční inteligence	9	12	+
6	Předved' příběh	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, angažovanost, individuální a kolektivní zodpovědnost, empatie, vedení skupiny, sebehodnocení & seberozvoj, kreativita	Týmová práce, dramatizace, vyjadřování, emoční inteligence	6	12	+
7	Zazpívej příběh	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, empatie, vedení skupiny, kreativita, přizpůsobivost	Poezie, hudba, zpěv, vyjadřování, emoční inteligence	6	12	+
8	Příběhový remix	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, angažovanost, inkluзивita, empatie, přizpůsobivost, vedení skupiny, kreativita	Tvůrčí psaní, vyjadřování, učení se jazyku	8	12	+
9	Tvoříme elektronickou knihu	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita	Kreativní tvoření, umělecké vyjadřování, komunikace	8	12	
10	Zapoj hudbu	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita	Kreativní tvoření, vyjadřování, tradiční hudba	8	12	
11	Práce s umělcem	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita	Kreativní tvoření, vyjadřování, umění	8	12	
12	Napiš básničku	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita	Kreativní tvoření, vyjadřování, tvůrčí psaní, multikulturní povědomí, umělecké vyjádření	6	12	
13	Vybarvi duhu	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, inkluзивita.	Inkluзивita, umělecké vyjádření, sebehodnocení, umění	7	10	

NÁZEV	METAKOMPETENCE	KLÍČOVÁ SLOVA	OD	DO	PROSTOR	
14	Rozbité příběhy	Empatie, umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, angažovanost, individuální a kolektivní zodpovědnost, komunikace, inkluze, kreativita, gramotnost, vztah k četbě	Humor, odlišnost názorů, kreativita	7	12	
15	Skládačka	Komunikace, angažovanost, inkluze, individuální a kolektivní zodpovědnost, přizpůsobivost, umělecké vyjádření, vztah k četbě, multikulturní povědomí, interkulturní komunikace	Kooperace, dramatizace, komunikace, umělecké vyjádření	7	12	
16	Cesta za pokladem	Komunikace, angažovanost, inkluze, individuální a kolektivní zodpovědnost, přizpůsobivost	Inkluze, kooperace, řešení problémů, komunikace	7	12	+
17	Tvoříme plakát	Umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita, multikulturní povědomí	Kreativní tvoření, vyjadřování, kreslení, poslech, kooperace	7	10	
18	Uhodni příběh	Kreativita, empatie, porozumění/přijetí, komunikace, sebehodnocení & seberozvoj, gramotnost, vztah k četbě	Koncentrace, storytelling, představivost, empatie, vyjadřování	7	10	
19	Uhodni slovo	Inkluze, porozumění/přijetí, kreativita, přizpůsobivost, komunikace, gramotnost	Poslech, koncentrace, představivost, komunikace, cit pro jazyk	7	10	
20	Zpívání cizích slov	Povědomí o cizích jazycích, inkluze, kreativita, umělecké vyjádření	Cizí jazyky, poslech a zpěv, improvizace	7	10	
21	Pohádkový tanec	Multikulturní povědomí, vztah k četbě, inkluze, kreativita, umělecké vyjádření	Vzdělávání pomocí tance, mezikulturní porozumění	7	10	+
22	Tichá pošta	Multikulturní povědomí	Cizí jazyky, učení hrou, mezikulturní porozumění	7	10	
23	Poznej jazyk	Multikulturní povědomí	Cizí jazyky, učení hrou	7	10	
24	Pojďme si hrát na...	Porozumění/přijetí, komunikace, angažovanost, empatie, kreativita	Dramatizace, stereotypy, storytelling, hraní rolí	7	10	
25	Slovníček	Porozumění/přijetí	Interpretace, cizí jazyky, porozumění/přijetí	7	10	
26	Báseň o dvaceti slovech	Kreativita, angažovanost	Vzájemné učení, inovace, vedení skupiny	7	10	
27	Koláž	Inkluze, kreativita	Rozmanitost, stereotypy, kreativní tvoření	7	12	

1 POHÁDKOVÝ ZMATEK

VĚK: 7–10

METAKOMPETENCE

- kreativita, komunikace, individuální a kolektivní zodpovědnost, gramotnost

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmová práce, hraní rolí, emoční inteligence, rozmanitost, mezikulturní porozumění

CÍLE

- představit žákům různé postavy z odlišných kulturních prostředí
- podnítit představivost

ČAS

30-40 minut

POMŮCKY

Karty postav (např. trpaslík, král, čarodějka atd.), papír a psací potřeby

POSTUP

1. Učitel rozdělí žáky do skupin o 4-6 členech.
2. Každý z žáků si vezme herní kartu (v jedné skupině se tak může vyskytnout např. vlk, princezna, čaroděj atd.).
3. Jestliže některý z žáků nezná postavu, kterou si vybral, může o radu požádat učitele, který mu vysvětlí, o jakou postavu se jedná.
4. Žáci se ve skupinách pokusí vytvořit co nejlepší příběh z postav, které mají na svých kartách.
5. Zatímco žáci pracují, učitel je obchází a sleduje práci ve skupinách. Do práce žáků zasahuje pouze v případě neshod nebo pokud ve skupině rozhoduje pouze jeden žák a ostatní nemají prostor se vyjádřit.
6. Ve chvíli, kdy mají žáci připravený scénář pro svůj příběh (20-25 minut), představí jej "porotě" složené z učitele a svých spolužáků.
7. Žáci mohou svůj příběh představit zahráním svých rolí, případně může být zvolen jeden vypravěč, který příběh předčítá, zatímco ostatní členové skupiny jej předvádějí.
8. Porota jednotlivé pohádky ohodnotí a na závěr udělí ocenění (Zlatý glóbus, Oscar atd.). Oceněny mohou být jak celé příběhy, tak jednotliví žáci (cena za nejlepšího herce/herčku, hlavní/vedlejší role apod.)

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Bylo pro vás obtížné začlenit různé postavy do jednoho příběhu? Co na tom bylo nejtěžší, co bylo naopak jednoznačné, co bylo zábavné?
2. Porozuměli jste všichni bez problému postavám, které jste si vybrali? Bylo těžké představit si chování těchto postav v příběhu?
3. Kdo byl vedoucí skupiny? Podíleli se na scénáři všichni žáci ve skupině?
4. Objevili jste při výběru postavy kulturní prostředí, které jste předtím neznali? Jak se vám s novou postavou pracovalo?

!

- Aktivita je určena pro max. 30 žáků.
- Je možné nejprve tahat karty a až poté žáky rozdělit do skupin.
- Při závěrečném přehrávání je možné předvést pouze úryvky z příběhu.

ZDROJ AKTIVITY

Hranostaj.cz – Sběrka nejen skautských her. On-line: <https://www.hranostaj.cz>

2 OD PAPÍRU K PŘÍBĚHU

METAKOMPETENCE

- kreativita, komunikace, porozumění/přijetí, vztah k četbě, gramotnost

KLÍČOVÁ SLOVA

- umění, týmová práce, hraní rolí, emoční inteligence, rozmanitost, mezikulturní porozumění

CÍLE

- podnítit kreativitu a schopnost výtvarně vyjádřit své myšlenky a nápady
- procvičit schopnost poslechu
- podnítit představivost

ČAS

10-15 minut

POMŮCKY

Papír a psací potřeby, případně kniha pohádek

POSTUP

1. Vypravěč (kterým může, ale nemusí být učitel) vybere klasickou pohádku (z knihovny MultiLib nebo jakoukoliv známou pohádku).
2. Žáci se rozdělí do dvou skupin.
3. První skupina žáků opustí místnost.
4. Druhá skupina zůstane ve třídě a vyslechne si vybranou pohádku.
5. Každý žák z druhé skupiny nakreslí během poslechu pohádky nějaký předmět typický pro tento příběh (ne úplně jednoznačně – např. při čtení pohádky O Červené Karkulce žák nakreslí červenou čepici).
6. Po skončení pohádky se do třídy vrátí první skupina a každý z žáků si přisedne k někomu ze skupiny, která zůstala ve třídě.
7. Žáci z první skupiny podle namalovaných obrázků hádají název pohádky, kterou jejich spolužáci poslouchali.
8. Vítězem hry se stává ten, kdo pohádku správně pojmenuje jako první.

JAK PODNÍTIT DISKUZÍ

U této aktivity není třeba podněcovat diskuzi. Jedná se o krátkou hru, při které je hlavním úkolem žáků zabavit se a odpočinout si.

!

- Aktivita je určena pro max. 20 žáků.

ZDROJ AKTIVITY

Hranostaj.cz – Sběrka nejen skautských her. On-line: <https://www.hranostaj.cz>

3 NAKRESLI NEZNÁMOU POSTAVU

METAKOMPETENCE

- kreativita, umělecké vyjádření, sebehodnocení & seberozvoj, přizpůsobivost, multikulturní povědomí

KLÍČOVÁ SLOVA

- poslech, umění, porozumění, vyjadřování, empatie, zábava

CÍLE

- podnítit kreativitu a schopnost výtvarně vyjádřit své myšlenky a nápady
- procvičit schopnost poslechu
- podnítit představivost

ČAS

15 minut

POMŮCKY

Papír a psací potřeby, případně kniha pohádek

POSTUP

1. Žáci se posadí kolem vypravěče.
2. Vypravěč předčítá pohádku z odlišného kulturního prostředí.
3. Jakmile se v příběhu objeví postava typická pro toto kulturní prostředí nebo postava, kterou žáci neznají (např. trol, sultán atd.), vypravěč žáky požádá, aby si tuto postavu zapamatovali.
4. Po přečtení příběhu každý žák nakreslí, jak si tuto postavu představuje.
5. Na závěr si žáci vzájemně představí svoje kresby a diskutují o jejich významu.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Znáte nějakou pohádkovou postavu, která by této postavě byla podobná?
2. Co vás vedlo k předpokladu, že jsou si tyto dvě postavy podobné? Zaměřili jste se na vzhled postavy, její chování nebo širší kulturní kontext, ze kterého postava pochází?
3. Objevili jste v příběhu nějaké překvapující vlastnosti, které byste u této postavy neočekávali?
4. Naučila vás tato postava něco nového o kulturním prostředí, ze kterého pochází?

!

- Aktivita je určena pro max. 20 žáků.
- Žáci mohou spolupracovat v malých skupinách a před vlastní kresbou se o svých představách společně radit.
- Kromě postav mohou žáci kreslit i netypická místa (např. oáza, karavany atd.).

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

4 VARIACE NA KONEC PŘÍBĚHU

METAKOMPETENCE

- kreativita, komunikace, přizpůsobivost, vedení skupiny, empatie, individuální a kolektivní zodpovědnost

KLÍČOVÁ SLOVA

- improvizace, přehodnocování, vyjadřování, koncentrace

CÍLE

- zlepšit schopnost improvizace
- posílit komunikační dovednosti a empatii
- podnítit představivost

ČAS

10-15 minut

POMŮCKY

Karty postav, případně kniha pohádek

POSTUP

1. Žáci se posadí kolem vypravěče.
2. Vypravěč přečte první část příběhu.
3. Kterýkoliv z žáků poté vytáhne náhodnou kartu s postavou a dá ji vypravěči.
4. Vypravěč tuto kartu ukáže žákům a "přizve" postavu do vyprávěného příběhu (např.: "A najednou se zpoza stromu vynořil trpaslík, který se postavil mezi vlka a Karkulku.").
5. Žáci začnou přemýšlet o možnostech, jak by s touto postavou mohl příběh dál pokračovat.
6. Žáci následně pokračují ve vlastním příběhu: každý žák řekne pouze jednu větu a poté předá slovo. Příběh pokračuje tak dlouho, dokud každý z žáků neřekne svoji větu.
7. Vypravěč poté zrekapituluje aktuální situaci (např.: "Trpaslík ochránil Červenou Karkulku před zlým vlkem, ale tento vlk se neustále pohybuje po lesích a čeká na svou další oběť.").
8. Z balíčku se vytáhne další postava a příběh pokračuje. Žáci si vymění pořadí – poslední hovořící nyní řekne první větu.
9. Hra pokračuje do doby, než žáci dospějí ke konci příběhu.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Bylo obtížné představit si v příběhu novou postavu?
2. Bylo pro vás zábavné snažit se rychle reagovat na poslední větu z příběhu? Bylo to těžké?
3. Změnili jsme v rámci hry vlastnosti některé z postav (např. hodný/zlý, silný/slabý, statečný/zbabělý, atd.)?
4. Dovedete si představit jiný konec vašeho příběhu?

!

- Aktivita je určena pro max. 10 žáků.

ZDROJ AKTIVITY

Once Upon a Time – karetní hra (www.atlas-games.com)

5 ANIMOVANÝ PŘÍBĚH

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, angažovanost, empatie, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmová práce, počítačová gramotnost, základy programování, digitální storytelling, emoční inteligence

CÍLE

- zvolit postavy a děj příběhu
- zdramatizovat příběh za pomoci digitálního storytellingu
- podnítit představivost
- podpořit počítačovou gramotnost

ČAS

90-120 minut, možno rozdělit na 2-3 části

POMŮCKY

Počítače s připojením k internetu, digitální programovací platforma (Scratch, Tynker, apod.), případně ilustrace k vybranému příběhu z knihovny MultiLib

POSTUP

1. Učitel vybere příběh z knihovny MultiLib, se kterým budou žáci v hodině pracovat, a s příběhem je seznámí (buď jim ho nahlas přečte nebo žáky nechá, aby si příběh přečetli sami).
2. Žáci jsou rozděleni do skupin. Každá skupina si vybere jednu postavu z tohoto příběhu.
3. Učitel žákům vysvětlí, jak zacházet s programem pro digitální storytelling.
4. Každá skupina vytvoří za pomoci programu postavu, kterou si vybrala. V případě, že to vybraný program neumožňuje, stačí si zvolit avatara, který bude postavu reprezentovat.
5. Členové skupiny se dohodnou na tom, jak se bude daná postava chovat, a pokud to program dovolí, obohatí ji o odpovídající pohybové a zvukové projevy.
6. Skupiny se rozpustí a žáci se společně zamyslí nad tím, o čem jejich příběh bude. Mohou převzít původní příběh nebo si vymyslet svůj vlastní.
7. Poté, co se žáci dohodnou na struktuře příběhu, jej společně rozdělí do jednotlivých scén. Scén by nemělo být více než žáků ve třídě.
8. Žáci jsou opět rozděleni do skupin a každé skupině je přidělena jedna scéna.
9. Každá skupina za použití programu vytvoří animaci k přidělené scéně příběhu.
10. Když jsou všechny skupiny se svou scénou hotovy, poskládají je dohromady tak, aby tvořily ucelený příběh. Učitel je v této fázi k dispozici, aby žákům pomohl s případnými obtížemi.
11. Učitel nahraje hotové příběhy na internet a v případě zájmu sdílí s rodiči, ostatními žáky školy nebo učiteli.

JAK PODNÍTIT DISKUZÍ

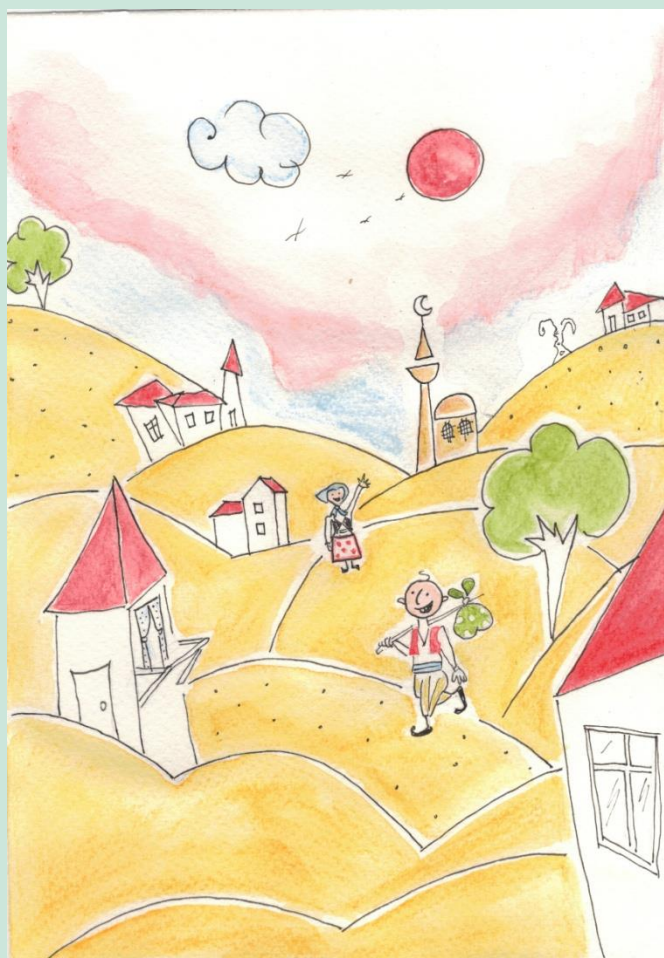
1. Zjistili jste během aktivity něco nového o svých postavách?
2. Líbila se vám kombinace tradičních příběhů a moderních technologií?
3. Jak jste si zorganizovali práci ve skupině? Jaké role hráli jednotliví členové vaší skupiny?
4. Naučili jste se něco nového o programování a technikách digitální animace? Co přesně?

!

- Aktivita je určena pro max. 30 žáků.
- Hotová animace může být prezentována ostatním žákům, učitelům nebo dalším zájemcům v rámci speciálního představení, během něhož by žáci vysvětlili, jakým způsobem s programem pracovali.
- Jako pozadí pro vytvářené animace mohou posloužit ilustrace, které si žáci sami vytvoří. Ty mohou být vyrobeny z jakéhokoliv materiálu a poté naskenovány.
- Namísto vytváření ilustrací mohou žáci vytvořit 3-D modely z plastelíny nebo jiného vhodného materiálu a vytvořit příběh za pomoci techniky stop motion.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib



6 PŘEDVEĎ PŘÍBĚH

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, angažovanost, individuální a kolektivní zodpovědnost, empatie, vedení skupiny, sebehodnocení & seberozvoj, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- týmová práce, dramatizace, vyjadřování, emoční inteligence

CÍLE

- ztvárnit postavy v rámci divadelního představení prostřednictvím improvizace
- podnítit představivost
- podpořit empatii a komunikační dovednosti

ČAS

40-60 minut, možno rozdělit na 2-3 části

POMŮCKY

Prostor vhodný pro divadelní improvizaci

POSTUP

1. Učitel představí příběh, který má být předváděn.
2. Žáci debatují o způsobech, jakými je možné příběh zdramatizovat. Tato diskuze je důležitá zejména v případě, kdy je originální verze příběhu psána nedialogickou formou.
3. Každý student ztvárňuje jednu postavu z příběhu. Jestliže je postav v příběhu méně než žáků, přihlásí se více žáků k jedné postavě a rozdělí si v rámci představení jednotlivé scény.
4. Žáci následně rozdělí příběh do scén a rozhodnou o tom, kdo se objeví ve které scéně a v jaké roli
5. Učitel představuje vypravěče. Uvede každou scénu a vybraní žáci zahájí krátkou improvizaci.
6. Po ukončení představení žáci diskutují o silných a slabých stránkách vlastní improvizace i improvizace svých spolužáků, a to s ohledem na děj předlohy, vlastnosti každé z postav a hlavní myšlenku, kterou příběh sděluje.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Zjistili jste během dramatizace předlohy něco nového o jednotlivých hrdinech příběhu, o jejich chování a vlastnostech?
2. Bylo pro vás problematické propůjčit své tělo, obličej a hlas postavě, kterou jste si zvolili?
3. Jaké oblečení a doplňky byste si zvolili, abyste se skutečně ocitli "v kůži" svého hrdiny?

!

- Aktivita je určena pro max. 20 žáků.
- V případě pořízení videozáznamu představení a jeho zhlédnutí skupinou mohou účastníci efektivněji identifikovat své silné i slabé stránky.
- Tímto způsobem je také možné nacvičit divadelní představení, které bude později veřejně předvedeno.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

7 ZAZPÍVEJ PŘÍBĚH

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, empatie, vedení skupiny, kreativita, přizpůsobivost

KLÍČOVÁ SLOVA

- poezie, hudba, zpěv, vyjadřování, emoční inteligence

CÍLE

- využít hlasových možností pro osobní vyjádření
- přeměnit pohádku v píseň
- podnítit představivost

ČAS

30-45 minut

POMŮCKY

Nejsou potřeba žádné speciální pomůcky

POSTUP

1. Učitel představí vybraný příběh, který poslouží jako základ pro vytvoření písně.
2. Žáci se pustí do úvah, jakým způsobem je možné příběh přetvořit v píseň. Učitel může navrhnout určité typy verše (pomocí příkladů), aby povzbudil představivost žáků.
3. Žáci se rozhodnou pro stavbu písně, její délku a žánr. Mohou použít melodii některé písně, kterou už znají.
4. S pomocí učitele žáci vytvoří píseň.
5. Jestliže žáci nevybrali melodii předem, vytvoří nejprve text písně a až poté vyberou vhodnou melodii.
6. Žáci společně s učitelem píseň zazpívají.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Objevili jste nějaké nové poznatky o postavách příběhu, o jejich chování a vlastnostech?
2. Bylo pro vás obtížné vytvořit píseň včetně její skladby/rytmu/melodie?
3. Jak probíhalo tvoření/výběr melodie, která by byla v souladu s tématem příběhu?

!

- Aktivita je určena pro max. 30 žáků.
- Finální verzi písně můžete nahrát. Doplněním ilustrací (obrázků nakreslených žáky) může vzniknout video, které žáci mohou za pomoci učitele zveřejnit jako kolektivní dílo např. na YouTube.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

8 PŘÍBĚHOVÝ REMIX

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, angažovanost, inkluзивita, empatie, přizpůsobivost, vedení skupiny, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- tvůrčí psaní, vyjadřování, učení se jazyku

CÍLE

- využít možností jazyka pro osobní vyjádření
- přeměnit příběh v jiný
- podnítit představivost

ČAS

60-120 minut rozdělených do dvou částí

POMŮCKY

Speciální karty představující a vysvětlující techniky pro remixování příběhu:

- změna začátku/středu/konce
- změna času/místa/kulturního kontextu
- změna postav
- přivedení nových postav (možné použít z jiných příběhů)
- nahrazení postav (možné použít z jiných příběhů)
- pokračování příběhu i po jeho konci nebo před jeho začátkem
- kombinovat s jinými příběhy (nabízí se možnost tvorby multikulturního prostředí),

lepicí poznámkové papírky (post-ity)

POSTUP

FÁZE 1

1. Žáci navrhnu příběhy, které by si přáli přetvořit do své vlastní verze. Z návrhů následně vyberou jeden.
2. Učitel představí možnosti změny příběhu za použití speciálních karet.
3. Žáci se rozhodnou pro způsoby, které použijí (ideálně 1-3 karty), nebo si karty vyberou z balíčku náhodně. Vybrané karty se připevní na zeď tak, aby na ně všichni dobře viděli.
4. Učitel zahájí brainstorming, během něhož má každý z žáků možnost navrhnout nápady pro nový příběh. Všechny nápady jsou zaznamenávány na lepicí papírky tak, aby na ně všichni viděli. Každý žák si připraví min. jeden papírek s nápadem, který po ukončení brainstormingu představí ostatním a nalepí na zeď pod odpovídající kartu.
5. Učitel pomůže žákům zkombinovat nápady na lepicích papírcích tak, aby po ukončení této fáze vzniklo 5-6 základních nápadů, které budou využity pro tvorbu remixu v druhé fázi.

FÁZE 2

1. Žáci jsou rozděleni do skupin po 2-4 členech. Každá skupina vytvoří svou vlastní verzi příběhu.
2. Po uplynutí časového limitu každá ze skupin představí svůj příběh ostatním.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Objevili jste nějaké nové poznatky o postavách v příběhu, o jejich chování a vlastnostech?
2. Jaká byla hlavní myšlenka původního příběhu a jak se tato myšlenka změnila ve zremixovaném příběhu?
3. Jak jste si zorganizovali práci ve skupině? Jak jste si rozdělili úkoly?

!

- Aktivita je určena pro max. 12 žáků.
- Příběhy vytvořené žáky v druhé fázi mohou být dále využity při dalších aktivitách (např. mohou být zdramatizovány).

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib



9 TVOŘÍME ELEKTRONICKOU KNIHU

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- kreativní tvoření, umělecké vyjádření, komunikace

CÍLE

- pomocí odpovídajících zařízení navrhnout a vytvořit nový informační objekt
- využít příběhy jako zdroj inspirace pro vlastní nápady

ČAS

3-4 lekce po cca 45-60 minutách

POMŮCKY

Různé pomůcky pro výtvarnou výchovu, počítač nebo tablet, fotoaparát, program pro vytvářené e-knih

POSTUP

LEKCE 1

1. Žáci si vyberou a přečtou 4 příběhy z knihovny MultiLib.
2. Následně z každého příběhu vyberou 2 až 3 postavy.

LEKCE 2

1. V hodině výtvarné postavy žáci vybrané postavy libovolnou technikou vyrobí. Postavy nemusí vypadat stejně jako je popsáno v příběhu, měly by ale mít stejné osobnostní rysy.

LEKCE 3-4

1. Žáci se rozdělí do skupin po 3 členech.
2. Každá skupina vytvoří příběh za pomoci postav vyrobených v předchozí lekci.
3. Následně žáci pořídí fotografie postav v situacích, které odpovídají příběhu.
4. Skupina dá fotografie dohromady v počítači nebo v tabletu a vytvoří z nich e-knihu.
5. Na závěr každá skupina představí svůj příběh ostatním spolužákům.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Je možné vytvořit novou postavu se stejným charakterem, jako měla ta stará?
2. Myslíte si, že postavy musí být rozdílné, pocházejí-li z odlišných zemí? Proč?
3. Některé z vašich postav možná pocházejí z jiných zemí. Ovlivnilo to nějak váš příběh?
4. Četli nebo slyšeli jste v minulosti podobný příběh? O čem byl?

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

10 ZAPOJ HUDBU

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- kreativní tvoření, vyjadřování, tradiční hudba

CÍLE

- analyzovat hudební výraz v odlišných sociálních, kulturních a historických kontextech
- pochopit dopad hudby na fyzický i psychický stav lidí v různých kulturních prostředích
- prozkoumat, jak mohou odlišné estetické prostředky (hudba, obraz, tanec) vzájemně interagovat
- osvojit si poznatky o klasické, lidové i populární hudbě z odlišných kultur

ČAS

60-90 minut

POMŮCKY

Počítač s připojením k internet, počítačový program pro vytváření videí (např. Windows Movie Maker)

POSTUP

1. Žáci se rozdělí do skupin po 3 členech.
2. Každá skupina si vybere 3 příběhy z knihovny MultiLib.
3. Za pomoci internetu žáci vyhledají příklady tradiční i populární hudby ze zemí, ze kterých příběhy pocházejí.
4. Žáci společně vyberou konkrétní písně, které následně spojí s obrázky k příběhu v programu pro vytváření videí.
5. Žáci se mohou pokusit vložit do videa různé příklady hudby z dané země.
6. Na závěr každá skupina prezentuje své video zbytku třídy.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Jakým způsobem může hudba ovlivnit příběh?
2. Zaznamenali jste nějaké rozdíly v hudbě z odlišných zemí?
3. Byly si ukázky hudby z různých zemí v něčem podobné?
4. Jak jste si rozdělili práci ve skupině?
5. Bylo snadné najít na internetu příklady hudby vybrané země?
6. Dá se říct, že určitý druh hudby prezentuje danou zemi?

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

11 PRÁCE S UMĚLCEM

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- kreativní tvoření, vyjadřování, umění

CÍLE

- vytvořit ilustrace k příběhům
- porozumět způsobu, jakým příběhy interpretujeme

ČAS

90 minut + čas potřebný k dokončení obrázků a uspořádání výstavy

POMŮCKY

Pozvaný umělec / umělkyně, papír, výtvarné potřeby

POSTUP

1. Pozvaný umělec či umělkyně nejprve žákům představí sebe i svou práci.
2. Žáci společně vyberou jeden příběh z knihovny MultiLib.
3. Příběh přečtou umělci, aniž by mu ukázali ilustrace.
4. Umělec před očima žáků sám vytvoří nové obrázky ilustrující příběh (jejich počet závisí na délce příběhu).
5. V průběhu tvoření umělec žákům popisuje, jak při tvorbě ilustrace uvažuje.
6. Každý žák si zvolí část příběhu a vytvoří vlastní ilustraci. Tento úkol si možná vyžádá další hodinu.
7. Obrázky umělce i žáků se následně vystaví ve třídě. Je také možné uspořádat výstavu, na kterou pozvete spolužáky a učitele z ostatních tříd. Můžete si k tomu pustit hudbu a pořídit drobné občerstvení pro návštěvníky.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Interpretoval umělec příběh stejným způsobem, jako autor původních ilustrací?
2. V čem byly ilustrace podobné? V čem se naopak lišily?
3. Myslíte si, že by obrázky vypadaly jinak, kdyby umělec pocházel z jiné země?
4. Co si myslíte, že nejvíce ovlivňuje způsob, jakým interpretujeme příběhy?

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

12 NAPIŠ BÁSNIČKU

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- kreativní tvoření, vyjadřování, tvůrčí psaní, multikulturní povědomí, umělecké vyjádření

CÍLE

- kreativně se vyjádřit slovem i písmem
- získat poznatky o básnických textech pro děti z různých částí světa

ČAS

60-90 minut

POMŮCKY

Počítač nebo papír a psací potřeby

POSTUP

1. Žáci si zvolí a přečtou 3 příběhy z knihovny MultiLib.
2. V průběhu čtení si zapíší 12 slov, která jim přijdou na mysl. Mělo by se jednat o jiná slova, než která se vyskytují v příběhu.
3. Z těchto slov žáci společně s učitelem vyberou 10 různých slov, která se napíší na tabuli.
4. Celá třída poté společně vymyslí a napíše na tabuli báseň, která bude obsahovat těchto 10 slov.
5. Každý žák poté sám napíše jednu nebo více básniček, obsahující těch 12 slov, které si předtím vybral/a.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Napadají nás při čtení příběhů ty stejné myšlenky a asociace?
2. Co podle vás ovlivňuje to, jak vnímáme obsah básně?
3. Existují nějaké hranice, které bychom při psaní básně neměli překročit?
4. V jakém smyslu můžeme o básních říct, že jsou způsobem našeho vyjádření?

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

13 VYBARVI DUHU

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, inkluzivita

KLÍČOVÁ SLOVA

- inkluzivita, umělecké vyjádření, sebe porozumění, umění

CÍLE

- vytvořit prostředí, ve kterém se žáci budou učit navzájem
- naučit žáky, jak interpretovat pocity a postoje jiných osob skrze umělecké aktivity
- podpořit sebe porozumění
- podnítit představivost

ČAS

45-90 minut rozdělených do dvou částí

POMŮCKY

Papír a pastelky

POSTUP

1. Učitel přečte žákům vybraný příběh.
2. Žáci přemýšlejí o charakterových vlastnostech, které se jim líbí u jednotlivých postav (jako statečnost, dobrota, upřímnost, ochota pomáhat apod.).
3. Každý z nich následně nakreslí duhu a ke každé její barvě napíše některou z těchto vlastností.
4. Žáci se rozdělí do skupin o 2-4 členech. Každý člen postupně ukáže ostatním svou duhu a vysvětlí jednotlivá slova korespondující s jejími barvami.
5. Jednotlivé obrázky duhy poté můžeme vystavit ve třídě.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Proč je duha tak krásná?
2. Jak vytvoříme krásnou duhu? (Směřujte žáky k odpovědi, že stejně jako tvoří různé barvy krásnou duhu, tak tvoří různí lidé krásný svět.)
3. Jak vytvoříme krásný svět?

!

- Aktivita je vhodná pro větší skupiny.
- Doporučujeme zvolit takový příběh, který nabízí pestrou škálu postav s různými charakterovými vlastnostmi.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

14 ROZBITÉ PŘÍBĚHY

METAKOMPETENCE

- empatie, umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, angažovanost, individuální a kolektivní zodpovědnost, komunikace, inkluзивita, kreativita, gramotnost, vztah k četbě

KLÍČOVÁ SLOVA

- humor, odlišnost názorů, kreativita

CÍLE

- vytvořit prostředí, ve kterém se žáci budou učit navzájem
- naučit žáky jak interpretovat pocity a postoje jiných osob skrze umělecké aktivity
- pomoci žákům rozpoznat vliv různých emocí
- posílit schopnost žáků přijímat nové podněty
- podnítit představivost

ČAS

45-90 minut rozdělených do dvou částí

POMŮCKY

5-6 kopií vybraného příběhu, tužka a papír

POSTUP

1. Učitel vybere příběh, nejlépe tradiční a známou pohádku.
2. Žáci se rozdělí do skupin po 4-6 členech a příběh si společně přečtou.
3. Po přečtení si každá skupina vybere jednu postavu a příběh přepíše z jejího úhlu pohledu.
4. Na závěr každá skupina přečte zbytku třídy svou verzi příběhu.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Kdo byl vypravěčem příběhu?
2. Jak si myslíte, že se cítí ostatní postavy?
3. Jak by příběh vypadal, kdyby jej vyprávěla jiná postava?

!

- Aktivita je určena pro max. 30 žáků.
- Zvolte vhodný příběh zahrnující dostatečný počet postav.
- Vysvětlíte žákům, že příběh má být humorný, právě díky neočekávané změně úhlu pohledu.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

15 SKLÁDAČKA

METAKOMPETENCE

- komunikace, angažovanost, inkluзивita, individuální a kolektivní zodpovědnost, přizpůsobivost, umělecké vyjádření, vztah k četbě, multikulturní povědomí, interkulturní komunikace

KLÍČOVÁ SLOVA

- kooperace, dramatizace, komunikace, umělecké vyjádření

CÍLE

- vytvořit prostředí, ve kterém se žáci budou učit navzájem
- podnítit představivost
- povzbudit žáky k vyjadřování pocitů a ke komunikaci za použití řeči těla
- udržet živou tradici čtení dětem nahlas

ČAS

60-90 minut rozdělených do dvou částí

POMŮCKY

Papír a psací potřeby

POSTUP

FÁZE 1

1. Žáci se rozdělí do 3-4 skupin o stejném počtu členů. Každá skupina se usadí do kruhu.
2. Učitel každé ze skupin určí jiný slovní druh (např. slovesa, přídavná jména, příslovce, spojky atd.).
3. Učitel přečte nahlas příběh. Snaží se číst způsobem, který žáky zaujme – příběh dramatizuje za pomoci řeči těla a práce s hlasem. Může měnit tón, hloubku, hlasitost i tempo hlasu tak, aby co nejlépe vyjádřil jednotlivé emoce.
4. Než učitel začne číst, řekne žákům, aby si během čtení poznamenávali všechna slova, která odpovídají slovnímu druhu, který byl jejich skupině určen.

FÁZE 2

1. Učitel přeskupí žáky tak, aby v každé z nově vzniklých skupin byly zastoupeny všechny původní skupiny alespoň jedním žákem.
2. Poté žáky požádá, aby přepsali příběh, který právě slyšeli, za použití slov ze seznamu.
3. Každá skupina přečte nahlas svou verzi příběhu. Stejně jako předtím učitel se i oni nyní snaží o dramatizaci za pomoci řeči těla a práce s hlasem. Příběh si rozdělí na jednotlivé části tak, aby měl každý člen skupiny možnost číst nahlas.

JAK PODNÍTIT DISKUZÍ

1. Máte rádi, když vám někdo čte nahlas?
2. Kdy vám naposledy někdo četl nahlas? Kdo to byl? A o čem byl příběh?
3. Čtete rádi nahlas?
4. Jakým způsobem můžeme příběh dramatizovat?

!

Hlavním principem této aktivity je skládání příběhu. Aktivitu je možné pozměnit a příběh skládat z jiných částí, např. z kulturních prvků zmíněných v příběhu. Je tak možné skupinám určit k zaznamenávání např.:

- Artefakty
- Legendy / vtipy

- Rituály, obřady, ceremoniály, oslavy
- Víra, domněnky
- Postoje
- Názvy míst

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib



16 CESTA ZA POKLADEM

METAKOMPETENCE

- komunikace, angažovanost, inkluzivita, individuální a kolektivní zodpovědnost, přizpůsobivost

KLÍČOVÁ SLOVA

- inkluzivita, kooperace, řešení problémů, komunikace

CÍLE

- vytvořit prostředí, ve kterém se žáci budou učit navzájem
- podnítit představivost
- povzbudit žáky k hledání kreativních řešení různých problémů

ČAS

60-90 minut rozdělených do dvou částí

POMŮCKY

Papír, nůžky a lepidlo

POSTUP

FÁZE 1

1. Učitel rozdělí žáky do dvou velkých skupin.
2. Každá skupina dostane jiný příběh, který jim učitel předá vytištěný.
3. Každá skupina svůj příběh rozstříhá na určitý počet částí a každý výstřížek nalepí na samostatný list papíru. Papíry obou skupin musí mít odlišnou barvu.
4. Obě skupiny postupně poschovávají své papíry na různá místa ve třídě, zatímco druhá skupina čeká za dveřmi. Pokud se jedná o příliš velké skupiny, je možné ke schovávání papírů využít celou budovu školy.
5. Každá skupina připraví mapu, do níž zaznamená přesná místa, kde jsou jejich papíry uschovány. K jejich označení ale využívají různé hádanky a nápovědy.

FÁZE 2

1. Obě skupiny se vydají hledat papíry, které schovali členové druhé skupiny. Při hledání využívají mapu, kterou jim spolužáci připravili.
2. Hra je u konce, když členové jedné skupiny najdou všechny uschované papíry a podaří se jim z nich sestavit úplný příběh.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

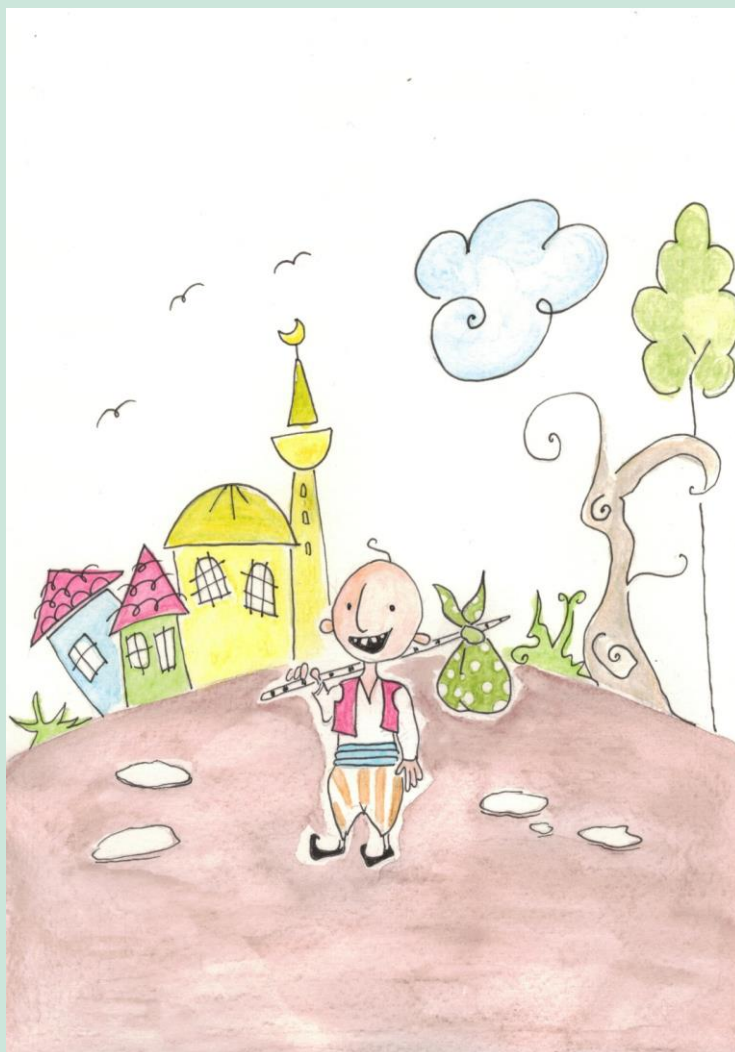
1. Věděli jste, v čem bude cesta za pokladem spočívat?
2. Už jste někdy podobnou hru hráli?
3. Líbila se vám tato hra?
4. Co všechno je potřeba k uskutečnění podobné hry?
5. Jakým způsobem je možné v této hře zvítězit?

!

- Aktivita je vhodná spíše pro menší skupiny žáků.
- Složit části příběhu ve správném pořadí může být pro žáky náročné. Z toho důvodu je vhodné využít příběhy ze současnosti, ke kterým mají žáci blíže. "
- Je důležité přizpůsobit pravidla hry věku a schopnostem dětí. Jestliže se jedná o skupinu mladších žáků, je možné napsat jednotlivé nápovědy za ně. Nápovědy by měly být dost obtížné na to, aby byly pro skupinu dětí výzvou. Zároveň by však neměly být složité natolik, aby bylo pro děti nemožné úkol splnit. Jako příklad nápovědy pro sedmileté dítě může sloužit:
Když Ti žaludek pláče hlady, první pomoc hledáš tady.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib



17 TVOŘÍME PLAKÁT

METAKOMPETENCE

- umělecké vyjádření, porozumění/přijetí, komunikace, kreativita, multikulturní povědomí

KLÍČOVÁ SLOVA

- kreativní tvoření, vyjadřování, kreslení, poslech, kooperace

CÍLE

- efektivně se vyjádřit, komunikovat a spolupracovat
- porozumět příběhu, identifikovat hlavní postavy a zachytit jeho atmosféru pomocí kresby
- rozvíjet smysl pro porozumění umění v odlišných kulturních kontextech

ČAS

60-90 minut

POMŮCKY

Papír, psací potřeby, staré plakáty nebo připojení k internetu

POSTUP

1. Učitel ukáže žákům několik starých plakátů (k filmu, k divadelní hře apod.) a vysvětlí jejich funkci. Mělo by se jednat o starý typ plakátů, který znázorňuje všechny hlavní postavy a zachycuje atmosféru a/nebo zápletku díla.
2. Poté učitel žákům vysvětlí, jaké prvky by měl plakát obsahovat (např. plakát na Červenou Karkulku by měl zachycovat Karkulku, vlka, babičku, pozadí by mělo být tvořeno lesem s chaloupkou atd.). Nemělo by se jednat o direktivní instrukce, ale spíše o inspiraci pro další práci žáků.
3. Žáci se poté rozdělí do skupin po 4-5 členech. Každá skupina si zvolí jiný příběh, který si následně přečte nebo poslechne. Doporučujeme zvolit si příběhy z odlišných kulturních prostředí.
4. Po seznámení se s příběhem začne každá skupina pracovat na plakátu. Samotné práci by měla předcházet diskuze o tom, jak bude plakát vypadat.
5. Žáci si nejprve načrtnou základní strukturu plakátu. Každý z nich může pracovat na své části nebo mohou pověřit jednoho člena skupiny, aby zakresloval nápady ostatních.
6. Poté co je hotov základní náčrt, všichni členové skupiny se pustí do práce na vybarvování a dodělávání plakátu.
7. Po dokončení plakátů si je skupiny navzájem představí. Nejprve sdělí, o čem je jejich příběh a poté vysvětlí, jak je v jejich plakátu reflektován.
8. Plakáty mohou být poté vystaveny ve třídě nebo vyfotografovány a prezentovány na webových stránkách školy.

JAK PODNÍTIT DISKUZÍ

1. Zahrnuli jste do plakátu všechny postavy daného příběhu? Pokud ne, proč?
2. Pokusili jste se v plakátu zachytit konkrétní scénu nebo spíše celkovou atmosféru příběhu? A proč?
3. Bylo pro vás těžké si představit vzhled některých postav? Jak jste tento problem vyřešili?
4. Narazili jste v průběhu práce na nějakou postavu, prostředí nebo situaci, kterou jste předtím neznali? Jak jste si s touto situací poradili?
5. Dozvěděli jste se z příběhu něco nového o jiné kultuře? Co to bylo?

ZDROJ AKTIVITY

Inspirováno aktivitami projektu EuroLib (Become an Illustrator, Culture on Poster)

Adaptováno pro MultiLib

18 UHODNI PŘÍBĚH

METAKOMPETENCE

- kreativita, empatie, porozumění/přijetí, komunikace, sebehodnocení & seberozvoj, gramotnost, vztah k četbě

KLÍČOVÁ SLOVA

- koncentrace, storytelling, představivost, empatie, vyjadřování

CÍLE

- efektivně se vyjádřit, komunikovat a spolupracovat
- procvičit schopnost koncentrace a analytické schopnosti
- porozumět příběhu, identifikovat hlavní postavy a zachytit jeho atmosféru
- rozvíjet empatii a schopnost improvizace

ČAS

15-20 minut

POMŮCKY

Ilustrace k příběhům z knihovny MultiLib (nebo jiné libovolné ilustrace), papír a psací potřeby

POSTUP

1. Učitel ukáže žákům ilustrace k vybranému příběhu. Je důležité, aby žáci tento příběh neznali.
2. Žáci začnou diskutovat o tom, co se na obrázku děje a jak tato situace může souviset se zápletkou příběhu.
3. Učitel může žákům pomoci návodnými otázkami, jako např.: Kdo je na obrázku? Je to kladná nebo záporná postava? Co se s touto postavou děje na dalším obrázku? Co se asi mezitím stalo?
4. Žáci se pokusí vytvořit příběh, který by odpovídal obrázkům. Učitel nebo jeden vybraný žák tento příběh zaznamenává na papír.
5. Jakmile je příběh hotový, učitel jej nahlas přečte.
6. Poté učitel představí žákům původní příběh. Žáci tento příběh porovnávají se svou vlastní verzí.

JAK PODNÍTIT DISKUZÍ

1. Jak jste se rozhodovali, která z postav příběhu bude jeho hlavním hrdinou?
2. Jaké vlastnosti mají postavy ve vašem příběhu? Co vás vedlo k předpokladu, že jsou právě takové?
3. Jsou ve vašem příběhu nějaké postavy navíc? Jakou v něm hrají roli?
4. Poznali jste, v jakém prostředí se příběh odehrává?
5. Dělalo vám problém určit, jaká je role některých postav? Jak jste tento problém vyřešili?
6. Dozvěděli jste se z příběhu něco nového o jiné kultuře? Co to bylo?

ZDROJ AKTIVITY

Inspirováno aktivitami projektu EuroLib (Become an Illustrator, What Could Be The Story About?)
Adaptováno pro MultiLib

19 UHODNI SLOVO

METAKOMPETENCE

- inkluzivita, porozumění/přijetí, kreativita, přizpůsobivost, komunikace, gramotnost

KLÍČOVÁ SLOVA

- poslech, koncentrace, představivost, komunikace, cit pro jazyk

CÍLE

- procvičit schopnost koncentrace a analytické schopnosti
- získat cit pro jazyk
- rozpoznat správný význam slov

ČAS

15-20 minut

POMŮCKY

Audio nahrávky příběhů z knihovny MultiLib

POSTUP

1. Učitel vysvětlí žákům, že budou poslouchat příběh v jazyce, který neznají.
2. Učitel z příběhu vybere jedno nebo více slov a zapíše je na papír nebo na tabuli tak, aby na ně všichni viděli.
3. Žáci se pokusí slova přečíst, poté jim je učitel přehraje ze samostatné nahrávky.
4. Poté učitel žáky požádá, aby provedli nějaký specifický úkon (např. aby zvedli ruku) když dané slovo v nahrávce zaslechnou. V případě, že učitel vybral více slov, dostanou žáci za úkol provést při každém z nich odlišný úkon (např. slovo 1 – zvednout ruku, slovo 2 – vstát apod.).
5. Učitel žákům přehraje celý příběh a žáci se pokouší dělat správné úkony kdykoliv uslyší některé z vybraných slov.
6. Úkolem učitele je dávat pozor a nahrávku zastavit vždy, když zazní vybrané slovo nebo některý z žáků provede úkon. Žáků se vždy ptá, které ze slov právě zaznělo.
7. Po přehrání příběhu se učitel vrátí ke slovům napsaným na tabuli a ptá se žáků, co si myslí, že by mohla znamenat.
8. Žáci se snaží rozpoznat význam slov. Pro usnadnění může učitel přečíst výňatek z příběhu v češtině.

JAK PODNÍTIT DISKUZÍ

1. Bylo pro vás snadné rozpoznat význam slov? U kterých z nich to pro vás bylo těžké, a u kterých naopak snadné? Proč?
2. Dokážete vysvětlit, co které slovo znamená?
3. Jak vám zněl jazyk, ve kterém jste příběh poslouchali? Dokážete zopakovat některá slova nebo fráze, které jste právě slyšeli? Co si myslíte, že znamenají?

ZDROJ AKTIVITY

Inspirováno aktivitou projektu EuroLib (What Could Be The Story About?)

Adaptováno pro MultiLib

20 ZPÍVÁNÍ CIZÍCH SLOV

METAKOMPETENCE

- povědomí o cizích jazycích, inkluzivita, kreativita, umělecké vyjádření

KLÍČOVÁ SLOVA

- cizí jazyky, poslech a zpěv, improvizace

CÍLE

- osvojení si základů vícejazyčnosti
- rozvoj hudebních dovedností

ČAS

Fáze 1: 25 minut

Fáze 2: 15 minut

Fáze 3: 30 minut

POMŮCKY

Audio nahrávky příběhů z knihovny MultiLib

POSTUP

FÁZE 1

1. Učitel s pomocí mapy představí žákům všechny země, jejichž příběhy jsou zahrnuty v knihovně MultiLib.
2. Přehraje žákům nahrávku vybraného příběhu v původním jazyce, aniž by jim prozradil, o jaký jazyk se jedná. Úkolem žáků je uhodnout, ze které země příběh pochází.
3. Učitel žákům přehraje další příběh a žáci opět hádají zemi jeho původu.
4. Tímto způsobem si žáci poslechnou min. 5 různých příběhů.

FÁZE 2

1. Učitel vybere jeden z příběhů a nahlas přečte jeho verzi v češtině. V průběhu čtení může žákům ukazovat ilustrace.
2. Následně žákům přehraje audio nahrávku několika slov v původním jazyce příběhu (ne více než tři) a vysvětlí jejich význam.
3. Učitel žáky požádá, aby tato slova opakovali nahlas.

FÁZE 3

1. Učitel použije vybraná slova ke zpěvu nějaké známé melodie a povzbudí žáky, aby se k němu připojili.
2. Poté, co se celá třída shodne na melodii, která se bude zpívat, učitel žáky rozdělí do dvou skupin.
3. Skupiny vytvoří kruhy – jeden uvnitř druhého.
4. Žáci, kteří stojí ve vnitřním kruhu, se pustí do zpěvu písně tak jako dosud (tj. za využití dohodnuté melodie a cizích slov, která vybral učitel), zatímco žáci ve vnějším kruhu jejich zpět doprovází tleskáním, dupáním nebo jinými zvuky.
5. Po chvíli se žáci v kruzích vystřídají: ti kteří byli ve vnitřním kruhu se přesunou do vnějšího a naopak.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

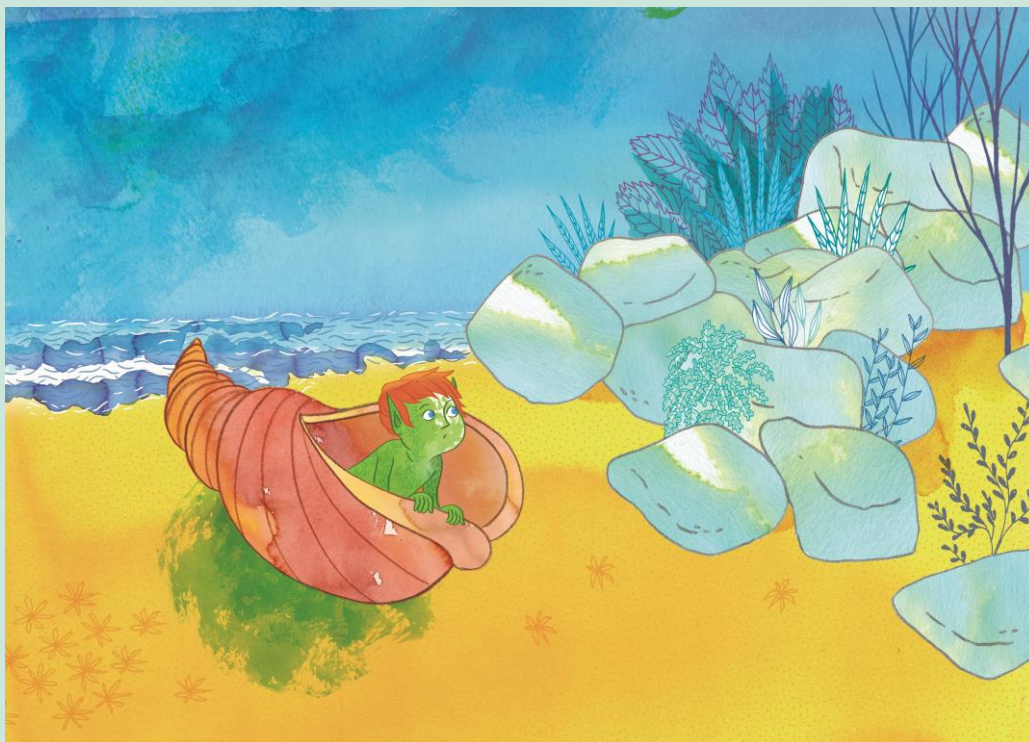
1. Zněly jazyky, ve kterých jste poslouchali příběhy, jinak než čeština? Byly si s češtinou v něčem podobné?
2. Jak si představujete lidi, kteří mluví těmito jazyky?
3. Myslíte si, že by jim čeština zněla podivně?
4. Představte si dítě, které hovoří některým z těchto jazyků a právě se s rodiči přistěhovalo do České republiky. Jak mu můžeme pomoci, aby se v pro něj cizojazyčném prostředí cítilo dobře?
5. Bylo náročné sjednotit zpěv vnitřního kruhu s potleskem vnějšího? Líbilo se vám být jejich součástí?

!

- Aktivita je určena pro max. 30 žáků.
- V případě nedostatku času přehrávejte zvukové záznamy pouze po dobu cca 50 vteřin.
- Jestliže některý z žáků pochází z některé ze zemí, jejichž příběhy jsou zahrnuty v knihovně MultiLib, použijte příběhy z této země.
- Nezakazujte žákům, aby se pobavili nad zněním některých jazyků, je to součástí jejich zkušenosti s novým jazykem. Vysvětlete jim však, že všechny jazyky je třeba respektovat, a že i český jazyk může znít cizincům legračně.
- Neočekávejte, že žáci budou cizí slova vyslovovat bezchybně. Cílem hry je zvýšit povědomí o cizích jazycích, nikoliv je žáky naučit.
- Ve fázi 3 povzbuzujte žáky ve vnějším kruhu k co největší kreativitě. Zvuky je možné vydávat nejrůznějšími způsoby (tleskáním, pískáním, luskáním apod.).

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib



21 POHÁDKOVÝ TANEC

METAKOMPETENCE

- multikulturní povědomí, vztah k četbě, inkluzivita, kreativita, umělecké vyjádření

KLÍČOVÁ SLOVA

- vzdělávání pomocí tance, mezikulturní porozumění

CÍLE

- posílit multikulturní povědomí
- podnítit kreativitu a schopnost řešit problémy
- napomoci rozvoji schopnosti týmové práce

ČAS

Fáze 1: 30 minut

Fáze 2: 30 minut

POMŮCKY

Počítač s připojením k internetu

POSTUP

FÁZE 1

1. Učitel vybere příběh z knihovny MultiLib. Nahlas jej přečte žákům, může jim ukázat i ilustrace.
2. Učitel dětem oznámí, že by k příběhu rád přidal „taneční scénu“. Otázka zní: Ke které části příběhu bude vhodné přidat tanec? Kdo by byl tanečník? Sami protagonisté nebo někdo jiný? Jaký bude cíl tohoto tance?
3. Po poslechu všech návrhů se žáci dohodnou na taneční scéně, kterou příběh obohatí.
4. Za pomoci učitele žáci napíší na tabuli návrh scénáře tance (kdo tančí, kde, proč, co se děje při tanci, výsledek atd.).
5. Následně učitel žáky požádá, aby k tanci vymysleli choreografii. Žáci se dohodnou na pohybech, které budou v rámci tance předvádět a tanec společně nacvičí.
6. Vybraný žák přečte nahlas celý příběh obohacený o novou taneční pasáž. V momentě, kdy se k této pasáži dostane, ostatní žáci předvedou nacvičený tanec. Po skončení tance se předčítající žák vrátí zpět k příběhu a dočte ho až do konce.

FÁZE 2

1. V této fázi aktivity využije učitel s žáky připojení k internetu a společně s nimi vyhledá ukázky tanců typických pro země, které jsou zahrnuty v knihovně MultiLib. Žáci si u nich všimají zejména pohybů, tradičních oděvů, účelu tance a dalších charakteristik.

JAK PODNÍTIT DISKUZÍ

1. Která část příběhu, který jste právě slyšeli, se vám nejvíce líbila?
2. Zdál se vám příběh hezčí poté, co jste přidali pasáž s tancem? Proč?
3. Připadalo vám zábavné vytvářet choreografii společně? Bylo snadné se dohodnout na tom, jak bude tanec vypadat?
4. Chtěli byste tanec zahrnout i do dalších vyučovacích hodin?
5. Čeho jste si všimli v tradičních tancích různých kultur, které jste našli na internetu?

!

- Než se začnete věnovat samotnému tanci, můžete s žáky provést „zahřívací“ aktivitu. Žáci se postaví do kruhu a jeden po druhém předvedou nějaký pohyb, který ostatní opakují.
- Ponechte žákům volnost v tom, jak bude tanec vypadat.
- Pokud bude vytvoření vlastní choreografie pro žáky příliš náročné, začněte s jednoduchým postupem. Rozdělte žáky do skupin, z nichž bude každá opakovat jeden konkrétní pohyb.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib



22 TICHÁ POŠTA

METAKOMPETENCE

- multikulturní povědomí

KLÍČOVÁ SLOVA

- cizí jazyky, učení hrou, mezikulturní porozumění

CÍLE

- posílit multikulturní povědomí žáků

ČAS

Fáze 1: 20 minut

Fáze 2: 20 minut

POMŮCKY

Audio nahrávky příběhů z knihovny MultiLib, počítač s připojením k internetu

POSTUP

FÁZE 1

1. Žáci se i s učitelem posadí do kruhu.
2. Učitel si poslechne některé ze slov v cizím jazyce z nahrávek MultiLib tak, aby je žáci neslyšeli.
3. Učitel pošeptá slovo některému z žáků. Ten slovo pošeptá spolužákovi, který sedí vedle něj, ten zase svému sousedovi, a tak dále, dokud se slovo nedostane k poslednímu z žáků. Ten slovo nahlas zopakuje.
4. Učitel poté žákům sdělí, jak původní slovo znělo, nebo jim ho pustí z nahrávky.
5. Po skončení prvního kola učitel vybere další slovo a celý postup se opakuje.
6. Poté co prošlo kruhem 6-7 slov, učitel žákům prozradí, ze kterých příběhů slova pochází.
7. Na závěr jeden z těchto příběhů vybere a žákům jej nahlas přečte v češtině.

FÁZE 2

1. Učitel vyhledá na internetu informace o zemi, ze které daný příběh pochází: kde se nachází, jaké je v ní podnebí, jaká zvířata tam žijí, atd.
2. Učitel nechá žáky si poslechnout znovu celý příběh, tentokrát ale v původním jazyce. Požádá je, aby zvedli ruku pokaždé, když uslyší některé ze slov, se kterými hráli tichou poštou.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Co se vám na příběhu, který jste právě slyšeli, nejvíce líbilo? Proč právě tohle?
2. Kterou zemi byste jednou rádi navštívili? Proč?
3. Ze které země byste rádi měli kamaráda?
4. Myslíte si, že neovládat místní jazyk může být na překážku tomu, abyste si našli kamarády? Pokud ano, jak lze tenhle problém řešit?

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

23 POZNEJ JAZYK

METAKOMPETENCE

- multikulturní povědomí

KLÍČOVÁ SLOVA

- cizí jazyky, učení hrou

CÍLE

- podnítit zájem o cizí jazyky
- podpořit mezikulturní porozumění

ČAS

40 minut

POMŮCKY

Nejsou potřeba žádné speciální pomůcky

POSTUP

1. Učitel vybere libovolný příběh z knihovny MultiLib a ukáže žákům jeho text v původním jazyce.
2. Vysvětlí žákům, že každý jazyk má své specifické vlastnosti a že je možné je díky nim od sebe vzájemně rozpoznat.
3. Následně učitel žákům sdělí, o který jazyk jde a ve kterých zemích se jím hovoří.
4. Ukáže žákům příběhy v dalších jazycích a požádá je, aby je vzájemně porovnali. Na závěr jim opět sdělí, o které jazyky jde a ve kterých zemích se používají.
5. Poté, co se žáci seznámí se všemi jazyky, učitel jim začne ukazovat náhodně vybrané ukázky každého z nich. Žáci zkoušejí jednotlivé jazyky identifikovat.
6. Pokaždé, když některý z žáků jazyk správně identifikuje, získává bod. Vítězem hry se stává ten, kdo bude mít na konci nejvíce bodů.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Který jazyk se vám na pohled libil nejvíc? Proč?
2. Měli byste chuť poslechnout si, jak jednotlivé jazyky zní?
3. Jak starý si myslíte že je lidský jazyk?
4. Myslíte si, že jeden jazyk je důležitější než druhý? Pokud ano, tak v čem?
5. Víte, kolika různými jazyky se mluví na světě? A kolika v České republice?

!

- Aktivita může pokračovat například tím, že žáci vystříhnou z vytištěných příběhů jednotlivá slova a vytvoří z nich koláž, kterou doplní vlastními kresbami, které by reprezentovaly danou zemi (např. zasněžené lesy pro Švédsko, vysoké hory pro Tibet). Koláž je potom možné vystavit ve třídě.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

24 POJĎME SI HRÁT NA...

METAKOMPETENCE

- porozumění/přijetí, komunikace, angažovanost, empatie, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- dramatizace, stereotypy, storytelling, hraní rolí

CÍLE

- uvědomit si existenci stereotypů
- zlepšit komunikační dovednosti

ČAS

90 minut

POMŮCKY

Počítač s připojením k internetu

POSTUP

1. Učitel si společně se žáky projde několik příběhů z knihovny MultiLib.
2. Poté, co se seznámí s dostatečným množstvím postav, žáci diskutují o tom, jaké postavy se v příbězích nejčastěji vyskytují.
3. S pomocí učitele žáci vyberou několik postav, které odpovídají nějakému stereotypu (např. chrabrá princ, bezmocná princezna, zlá čarodějnice apod.).
4. Učitel určí 5 žáků, kteří budou představovat jednotlivé postavy, které byly vybrány v předchozím kroku.
5. Vybraní žáci se posadí před zbytek třídy a odpovídají na otázky, které jim jejich spolužáci kladou. Nesmějí přitom vypadnout z role, po celou dobu odpovídají za postavu, která jim byla určena. Jejich odpovědi by přitom měly odpovídat tomu, jak byla tato postava v příběhu prezentována.
6. Zbytek třídy, který klade otázky, žádné role nehraje, tj. zůstávají v průběhu hry sami sebou.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Jakou roli hrála vaše postava v příběhu?
2. Co si myslíte o ostatních postavách?
3. Co si myslíte, že se s vaší postavou stane v budoucnu?

!

- Po ukončení aktivity si mohou žáci vyměnit pozice, takže jiných pět žáků bude představovat vybrané postavy. Další možností je navázat na aktivitu dramatizací některého z příběhů z knihovny MultiLib nebo příběhů, které si žáci sami vymyslí.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

25 SLOVNÍČEK

METAKOMPETENCE

- porozumění/přijetí

KLÍČOVÁ SLOVA

- interpretace, cizí jazyky, porozumění/přijetí

CÍLE

- podpořit uvědomění si a ocenění rozdílů mezi jazyky
- zbořit jazykové bariéry
- usnadnit mezikulturní porozumění

ČAS

45 minut

POMŮCKY

Počítač s připojením k internetu, papíry, psací potřeby

POSTUP

1. Učitel rozdělí žáky do menších skupin.
2. Žáci si společně s učitelem prohlédnou příběhy v knihovně MultiLib a jeden z nich si vyberou.
3. Učitel žáky seznámí s původní verzí příběhu i s jeho překladem a zeptá se jich, z jaké země si myslí, že příběh pochází.
4. Jakmile žáci naleznou správnou odpověď, učitel zahájí diskuzi o tom, v čem se tato země liší od České republiky (např. jazykem, podnebím, zvyky atd.).
5. Poté učitel žákům vysvětlí pravidla hry, kterou budou hrát: jejich úkolem je si pečlivě přečíst vybraný příběh v češtině i v jeho původním jazyce. Cílem je nalézt slova, která mají v obou jazycích stejný význam.
6. Studenti pracují ve skupinách a snaží se identifikovat co nejvíce takových slov během časového limitu (doporučujeme 10 minut).
7. Nalezená slova žáci zapisují na papír do dvou sloupečků (jeden sloupeček pro každý jazyk).
8. Po uplynutí časového limitu všichni postupně svá slova nahlas přečtou. Ostatní budou na čtená slova reagovat a hodnotit, zda-li je překlad správný.
9. Za každý správně identifikovaný pár slov dostane skupina bod. Vítězí ta skupina, která obdrží nejvíce bodů.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Co víte o zemi, ze které příběh pochází?
2. Navštívili jste někdy tuto zemi? Pokud ano, jaká se k ní váže nejhezčí vzpomínka? A pokud ne, chtěli byste ji někdy navštívit?
3. Četli jste nebo slyšeli nějaké další příběhy z této země?
4. Bylo pro vás snadné nalézt slova téhož významu ve dvou odlišných jazycích?
5. Byla pro vás tato aktivita zábavná? A proč?
6. Chtěli byste nějakým způsobem změnit pravidla této hry? Pokud ano, která?

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

26 BÁSEŇ O DVACETI SLOVECH

METAKOMPETENCE

- kreativita, angažovanost

KLÍČOVÁ SLOVA

- vzájemné učení, inovace, vedení skupiny

CÍLE

- zlepšit schopnost řešit problémy
- podpořit rozvoj dovedností v oblasti tvůrčího psaní

ČAS

45 minut

POMŮCKY

Počítač s připojením k internetu, papíry, psací potřeby, kopie vybraných příběhů, případně jejich audio nahrávky

POSTUP

1. Učitel rozdělí žáky do menších skupin.
2. Následně vybere 1-2 příběhy z knihovny MultiLib.
3. Učitel vysvětlí žákům, že nyní bude jejich úkolem z vybraných příběhů pečlivě vybrat 20 slov, ze kterých budou poté tvořit báseň.
4. Učitel příběhy nahlas přečte nebo žákům pustí audionahrávku. Následně do skupin rozdá fotokopie textu obou příběhů.
5. Učitel vysvětlí žákům, že vybraná slova mohou použít tolikrát, kolikrát chtějí, ale není dovoleno použít jakékoliv jiné slovo.
6. Žáci si ve skupinách následně zvolí co nejvhodnějších dvacet slov. Mezi vybranými slovy mohou být všechny slovní druhy, včetně předložek a spojek.
7. Jakmile si žáci zvolí svých dvacet slov, pokusí se za jejich použití napsat báseň.
8. Vítězem hry se stává skupina, které se podaří úkol splnit jako první.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Co je potřeba pro to, abychom mohli složit báseň?
2. Jaká slova potřebujeme k tomu, abychom poskládali větu?
3. Je možné napsat báseň bez použití sloves?
4. Co můžete říct o své básni?

!

- V této aktivitě je možné pokračovat například tím, že žáci se pokusí provést totéž se slovy v jiném jazyce. Je také možné namísto básně napsat krátký příběh.

ZDROJ AKTIVITY

MultiLib

27 KOLÁŽ

METAKOMPETENCE

- inkluзивita, kreativita

KLÍČOVÁ SLOVA

- rozmanitost, stereotypy, kreativní tvoření

CÍLE

- usnadnit mezikulturní porozumění
- získat povědomí o různých kulturách
- podnítit představivost

ČAS

40 minut

POMŮCKY

Počítač s připojením k internetu, papíry, nůžky, lepidlo, pastelky

POSTUP

1. Učitel vybere 2-3 příběhy z knihovny MultiLib. Má-li ve třídě žáky, kteří pocházejí z některé ze zemí, které jsou v projektu zahrnuty, vybere příběhy pocházející z této země.
2. Vybrané příběhy přečte učitel nahlas nebo pustí žákům audio nahrávky.
3. Po přečtení příběhů učitel s žáky diskutuje o postavách, které v příbězích vystupovaly. Mohou se společně na internetu podívat, jak vypadají lidé v dané zemi, jak se oblékají apod.
4. Učitel žákům vysvětlí, že nyní budou na základě toho, co se dozvěděli, společně vytvářet nové postavy.
5. Rozdělí žáky do menších skupin a v každé z nich rozdá barevné fotokopie ilustrací z příběhů, které žáci právě slyšeli.
6. Žáci tyto ilustrace libovolně rozstříhají.
7. Následně žáci rozstříhané ilustrace opět lepší dohromady tak, aby vznikly nové, dosud neznámé postavy. Cílem není napodobovat postavy, která žáci už znají, ale vytvořit postavy zcela nové.
8. Po dokončení koláží každá ze skupin prezentuje své dílo ostatním. U nové postavy prezentují nejen to jak vypadá, ale také to, jaké má vlastnosti, je-li to postava kladná či záporná, jakou by mohla hrát v příběhu roli apod.

JAK PODNÍTIT DISKUZI

1. Která postava nejlépe reprezentuje každý z příběhů? A proč zrovna ona?
2. Jaké má tato postava vlastnosti?
3. Co se vám na těchto postavách nejvíce líbí?
4. Znáte někoho, kdo se této postavě podobá, ať už vzhledem nebo vlastnostmi? V čem jsou si podobní?
5. Popište vlastnosti své nové postavy.
6. Jakým jazykem tato postava mluví?

!

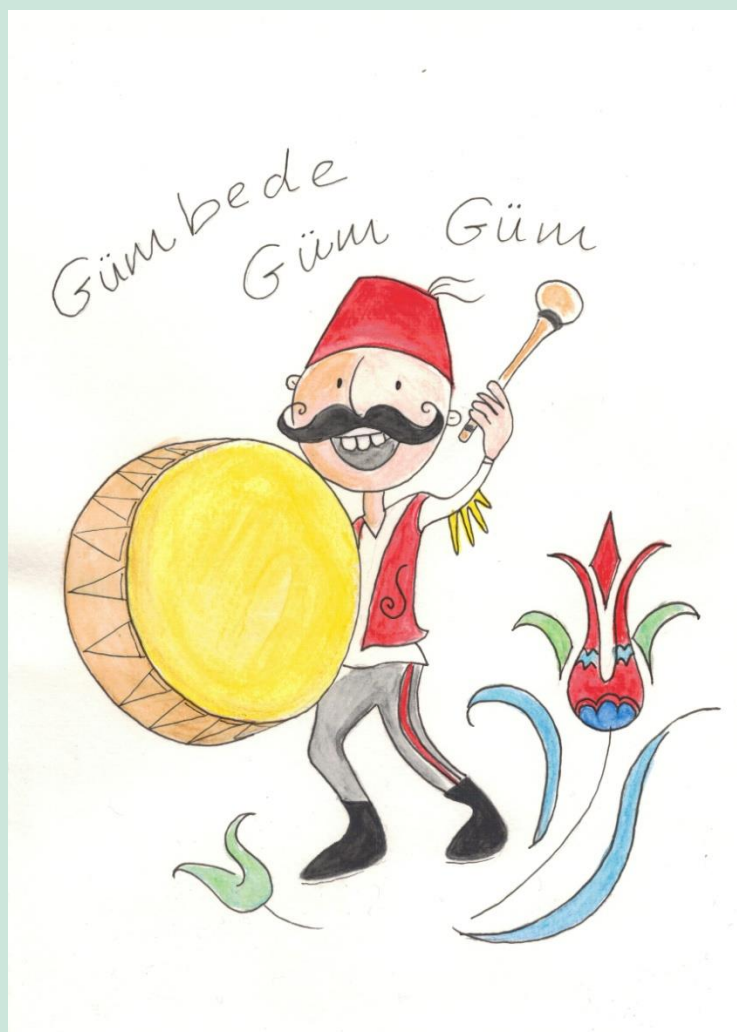
- V rámci pokračování této aktivity mohou žáci napsat svůj vlastní příběh, ve kterém budou vystupovat jejich nové postavy. Mohou také nakreslit, jak si představují prostředí, ve kterém tyto postavy žijí. Tento příběh se také mohou pokusit zdramatizovat a předvést třeba na školním představení.
- Další alternativou je vytvořit tímto způsobem nového kamaráda a představit ho svým spolužákům. Tato aktivita může být využita také k uvědomění si existence stereotypů.



BIBLIOGRAFIE

Hranostaj.cz – Sbírnka nejen skautských her. On-line: <https://www.hranostaj.cz>

Once Upon a Time – karetní hra (www.atlas-games.com)





Erasmus+

