

Metodika pro učitele

ROZSVIŽ SI

4 (nejen) adventní třídnické hodiny

Junák – český skaut, Skautský institut, z. s. | 2020



V této metodice naleznete:

Úvod 3

Základní charakteristiky programu 4

Obecnou strukturu programu 5

Podrobný harmonogram 1. setkání 7

Podrobný harmonogram 2. setkání 10

Podrobný harmonogram 3. setkání 15

Podrobný harmonogram 4. setkání 18

Zásobník alternativních aktivit 21

Přílohu online třídních pravidel 23

Vážení a milí učitelé a učitelky,

právě jste si otevřeli metodiku Rozsviť SI, kterou jsme pro Vás vytvořili, abychom Vám snad trochu ulehčili v této nelehké době, kdy je většina Vaší činnosti svázána on-line prostředím.

Přemýšleli jsme, co by Vám v takové situaci mohlo pomoci, a došli jsme k názoru, že by Vám mohla udělat radost právě taková skromná metodika s jednoduchou inspirací do třídnických hodin. Jsme si vědomi, že udržování vztahů, a těch třídních zejména, je teď větší výzvou, než kdy dřív. Věříme proto, že Vám tento program pomůže najít novou motivaci zase sednout za kameru, spojit se s Vašimi žáky a studenty, a užít si spolu příjemně strávený čas při posilování vzájemných vztahů, otevřené a respektující komunikace a zpracovávání emocí, s nimiž teď do nějaké míry pobýváme všichni možná víc, než dřív.

Je na Vás, jestli se rozhodnete program realizovat sami - k tomu by Vám měla sloužit tato podpůrná metodika, nebo jestli raději využijete naši plnou podporu, pozvete nás do Vašich on-line hodin a program si užijete víc jako účastník společně se žáky. Tak jako při všech programech, které vytváříme a realizujeme, vycházíme z jednoduchého pravidla - průvodce či učitel, který program vede, by měl být ve své roli autentický, program by mu měl dávat smysl, jen tak může být přijat s upřímným zájmem. V případě, že se tedy do programu použijete po své ose, upravte si ho na míru právě tak, jak bude právě Vás nejvíce oslovovat - podoba, v jaké ho budete číst, vychází z našich zkušeností, největším odborníkem na Vás a Vaši třídu jste ale právě Vy.

A proč zrovna Rozsviť SI? Program původně vznikl s myšlenkou adventní symboliky na pozadí, kdy člověk vnímá, jak venku ubývá světla, a tak rozsvěcí světla vlastní. Na adventním věnci, na vánočním stromečku, a co je nejdůležitější - v sobě. Nenechte se však odradit, pokud jste se k tomuto materiálu dostali později. Jeho obsah je využitelný v každé době. SI pak odkazuje na naši sounáležitost ke Skautskému institutu, který naše metodické zkušenosti pojí a zároveň doplňuje o jeden z nejdůležitějších zdrojů naší inspirace - o skauting.

Ať už se pustíte do programu sami, nebo s námi, ať už začnete v čase adventním, nebo až po Vánocích, přejeme Vám, aby se program vydařil a přinesl právě to, co v něm hledáte.

Váš tým Skauting pro školy – Skautský institut



ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY PROGRAMU



4 setkání po 60 minutách, vždy jednou za týden



- stabilní on-line připojení
- web kamera, mikrofon
- 1 větší svíčka - aby byla dobře zřetelná na záběru a vydržela hořet
- krabička sirek
- aplikace, které využíváme:
 - [Jamboard](#) - virtuální tabule - několikastránkový dokument, kam lze psát poznámky, štítky, pracovat s obrázky, malovat atd.
 - [Padlet](#) - virtuální nástěnka - prostor na sdílení obrázků, videí, textu atd. Zdarma lze vytvořit 4 nástěnky.
 - [Časovač](#) - virtuální odpočítávací nebo stopky



Program je primárně určen pro žáky a studenty 2. stupně ZŠ, ekvivalentní ročníky víceletých gymnázií, nižší ročníky čtyřletých gymnázií a SŠ. Je však možné, že si program stejně dobře užijí i studenti vyšších ročníků SŠ nebo naopak šikovní čtvrtáci nebo pátáci na ZŠ.



- Podpora vztahů ve skupině,
- bližší vzájemné poznání,
- společný zážitek,
- přesah školního programu,
- emoce a jejich pojmenovávání,
- ventilace,
- psychohygienu.



- V rámci jednotlivých setkání se zaměříme na:
 - Bližší vzájemné poznání: Žáci i učitelé se o sobě navzájem dozví nové informace.
 - Společný zážitek - Žáci a učitelé si zažijí společný zážitek.
 - Psychohygienu - Žáci si vytvoří "platformu" nápadů, které jim pomáhají v aktuální situaci.
 - Společné ohlednutí - Žáci si pojmenují přínosy programu a zamyslí se nad budoucím směřováním.
- Na pozadí celého programu žáci...
 - ...sledují otevřenou a nezraňující komunikaci dospělých.
 - ...se učí pojmenovávat své emoce.



- Program je možné (ale nikoliv nutné!) motivovat adventním obdobím jako 4 adventní setkání, v nichž třída společně hledá světlo.
- Zároveň vás programem bude provázet příběh pátrající po pokladu v nejrůznějších koutech světa, a který s trochou štěstí naleznete společně s hlavním hrdinou zpátky v rodné krajině.

OBEČNÁ STRUKTURA PROGRAMU

Přesný start: Je dobré pracovat s časem. Vyžadovat, aby všichni přišli včas, místnost bude otevřena min. 10 minut předem. K vyladění technických záležitostí (zkouška funkčnosti kamer a mikrofonů). Každý žák by si měl zkusit, zda je vidět a slyšet, ať nás to neruší v průběhu programu.

Naše programy mají pevnou **kostru**, která se opakuje v jednotlivých setkáních:

Na začátku setkání děláme rychlé mapování skupiny, jak se mají, jaká je nálada ve třídě. Některému kolektivu stačí pouhá otázka, některé potřebují podporu jednoduché techniky (v harmonogramu setkání vždy pod názvem Jak se mám?). Na konci metodiky najdete také zásobník dalších takových aktivit.

Pro otevřené, partnerské a nezraňující prostředí je potřeba nastavit několik principů práce, které nám k tomu napomohou (taková pravidla). Lze se opřít o něco, co již v třídě funguje (např. pravidla třídy) nebo si je teď nastavit, je to ideální příležitost.

Doporučujeme tyto principy:

- **Dobrovolné zapojení** - Je dobré dát žákům možnost zapojení. Neznamená to, že by se neměli účastnit, ale už samotná možnost jim dává pocit zodpovědnosti a toho, že je rozhodnutí na nich. Vždy je potřeba individuálně řešit, z jakého důvodu se nechce žák účastnit, co potřebuje k tomu, aby to bylo jinak, případně navrhnout/společně s ním vymyslet jinou míru zapojení (např. pozorovatel, zapisovatel). Také je dobré připomenout důležitost a smysl celého setkání, čímž je společně bytí a tmelení kolektivu. Proto je důležité zapojení všech.
- **Čím víc do toho dáš, tím víc si z toho odneseš** - Tento princip podporuje aktivní zapojení žáků.
- **Právo na názor** - Žáci nemusí souhlasit s názory ostatních, stačí pouze, když si je vyslechnou a budou je respektovat.
- **Mluví jen jeden a naslouchání** - Je důležité, aby byl každý hlas slyšen. K tomu může pomoci např. mluvící předmět (tj. jakýkoliv předmět - jen ten, kdo ho drží, může mluvit).
- **Otevřená komunikace** - Nikdo neumí číst myšlenky (nebo aspoň zatím), proto je potřeba otevřeně sdělovat, co mi vyhovuje a nevyhovuje. Jen díky tomu na to mohou ostatní reagovat.
- **Každá otázka je správná** - Tímto podpoříme zvědavost žáků a vyslovíme, že je v pořádku se ptát, kdykoliv je něco napadne.
- **Organizační** - Informace, kdy mohou jít žáci na záchod a jestli mohou v průběhu pít/jíst je podstatná pro základní nastavení, případně pro nerušení u klíčových částí programu.
- **Technické** - Pro hladké fungování v online prostředí by měli mít všichni zapnutou kameru (pokud to jde) a vypnutý mikrofon (pokud nemluví).¹

1 Ohledně dalších pravidel a jak s nimi pracovat se můžete inspirovat: *Monkey see, monkey do. str. 39-44* [online]. 2013. Gymnasion, o.p.s, 2013 [cit. 2020-11-24]. ISSN 1214-603X. Dostupné z: <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/se20-account-data/31893/media/g12-navraty1.pdf>

Pravidla procházíme pečlivě při prvním setkání, v rámci ostatních doporučujeme ušetřit čas a promítnout žákům slide se symboly pro jednotlivá pravidla (naleznete v příloze metodiky), na kterých jsme se společně na začátku dohodli (v harmonogramu setkání vždy pod názvem Připomenutí principů práce).

Seznámení s programem sdělujeme kvůli bezpečí žáků a struktuře, aby věděli, co se bude dít (v harmonogramu setkání vždy pod názvem seznámení s programem).

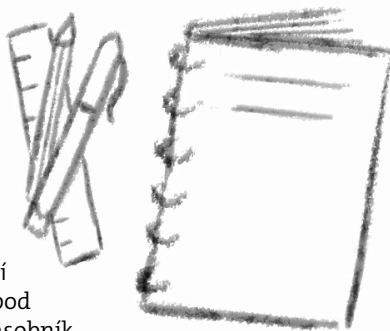
Symbolické zahájení setkání a rozsvícení svíčky. Svíčku zapaluje pouze učitel a je potřeba si ji připravit tak, aby byla vidět před obrazovkou po celou dobu. (v harmonogramu setkání vždy pod názvem Rozsvítí SI)

Je možné mluvit o adventu a o tom, jak venku ubývá světla a jak je důležité ho hledat uvnitř nás nebo rovnou přechíst příběh.

Čtení příběhu. V úvodu každého setkání naleznete část příběhu, který je volně inspirován knihou Alchymista od Paula Coelho². V období, které je charakteristické úbytkem světla venku v přírodě, budeme hledat světlo jinde. A podobně jako hrdina našeho příběhu, který hledá poklad, jej nakonec nalezneme každý v sobě (v harmonogramu setkání vždy pod názvem Rozsvítí SI: název kapitoly). Kapitoly jsou v metodice přiřazeny k jednotlivým setkáním.

Je na Vás, kdy se rozhodnete kapitolu příběhu žákům přečíst či převyprávět (na začátku hodiny, na jejím konci, přečíst všechny kapitoly najednou až během 4. setkání).

Icebreaker slouží k aktivizování žáků. Jde o krátkou aktivitu, která má za cíl uvolnit napětí, uzemnit, navodit příjemnou atmosféru, můžete ho zařadit kdykoliv, kdy energie třídy upadá nebo vnímáte, že je program již delší dobu statický (v harmonogramu setkání vždy pod názvem ICE). Na konci metodiky najdete také zásobník dalších takových aktivit.



Hlavní program naplňuje vytyčené cíle jednotlivých setkání. Snažíme se, aby hlavní program nebyl zastíněn ostatními aktivitami. Dále se k němu můžeme vrátit i v reflexi.

Na závěr chceme vždy reflexi s cílem si zvědomit s čím každý odchází a co pro jednoho každého žáka bylo během setkání nejzajímavější (v harmonogramu setkání vždy pod názvem Rozsvítí SI: reflexe).

Setkání zakončujeme rozloučením a sfouknutím svíčky.

Výzva na meziobdobí posiluje vytyčené cíle. Aktivity by měly být spíše dobrovolné, přičemž cílíme spíše na vnitřní motivaci žáků.

1. SETKÁNÍ: BLIŽŠÍ VZÁJEMNÉ POZNÁNÍ

Cíl: Žáci se dozví o sobě navzájem nové informace.

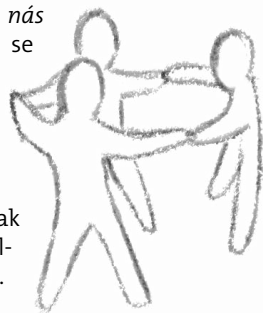
Aktivita	Minuty
Uvítání, Jak se mám?	2
Nastavení principů práce, seznámení s programem	10
Rozsviť SI: Na pastvě	5
ICE	10
Hlavní program	18
Rozsviť SI: reflexe	10
Popis výzvy na mezidobí	3
Závěr, rozloučení	2

1. Uvítání – pozdravení a uvítání žáků.

Jak se mám? - každý žák se zamyslí, jak mu teď je a vybere jedno slovo, které tomu odpovídá. Vyučující odpočítá start a všichni v jednu chvíli řeknou své slovo. Nevadí, že se navzájem neuslyší, důležité je, že to každý žák pojmenuje pro sebe.

2. Nastavení principů práce – představení principů (viz výše) + představení programu

Uvedeme žáky obecně do celého programu: *“Čekají nás společně 4 třídnické hodiny”*, pokračujeme tím, čeho se budou týkat a co se žáci dozví a naučí), a zároveň do programu právě začínající hodiny: co se bude dít a k čemu to bude: *“Vzájemně se lépe poznáme”*.



3. Rozsviť SI: Na pastvě

Všichni se ztiší, vypnou si mikrofony a sledují učitele, jak zapaluje svíčku. Ta by měla být celou dobu dobře viditelná na obrazovce. Potom učitel přečte první část příběhu.

4. ICE – Ať vstane ten, kdo

Jeden žák si stoupne před kameru a pronese: *“Ať vstane ten, kdo...”* a přidá nějaké tvrzení, které pro něj platí, např.: *“... má rád zmrzlinu.”* Všichni, pro které to také platí, tak musí vstát a opět si sednout. Ten, kdo si sedne poslední (kontroluje učitel), pronáší další tvrzení.

5. Hlavní program

- **Čtyři rohy** – každý žák si v Jamboardu vytvoří svůj list, kam napíše doprostřed své jméno a 4 informace (**ukázka**). Tři z nich budou pravdivé, jedna je lživá. Po sepsání všichni listují jednotlivými stránkami, snaží se odhadnout, která informace je lživá a označit ji. Nakonec všichni žáci postupně představí své informace a odhalí lživá tvrzení.

- Varianta – Pokud je ve třídě více žáků, doporučujeme pracovat pouze se 3 informacemi (1 lživá a 2 pravdivé).
- **Co rád/a dělám** – pokud bude ještě čas, tak žáci mohou postupně představit svůj zájem/koníček skrze předmět/pomůcku.

6. Rozsviť SI: reflexe

Žáci jsou vyzváni, aby do Jamboardu zapsali jedno slovo, reprezentující dojem / pocit / vzpomínku, kterou si odnáší z celého setkání. Učitel nakonec všechna slova přečte.

7. Zadání výzvy na mezidobí – Signály

Představíme žákům úkol na další období. Tak, jako se Santiago nakonec vydal za rackem, tak i oni se teď vydají na cestu. A to doslova. Pokud najdou místo, kam racek doletěl, předá jim možná už první kousíček pokladu. Malou nezbytnost, kterou do příštího setkání nesmí ztratit, naopak ji musí mít na příště nychystanou.



Úkolem žáků/studentů je se dle instrukcí učitele v časově ohraničeném úseku (např. během týdne) vydat na místo, kde je pro ně ukrytý vzkaz.

Stanovíme nějaké reálné, všem žákům dostupné místo, kam ukryjeme nepromokavou krabičku se sirkami a instrukcemi. Místo je čitelně označené na mapě, můžeme použít i souřadnice, případně místo popsat nějakou jednoduchou hádankou nebo hříčkou. Krabičku zvenku můžeme označit vzkazem pro případ, že by ji našel někdo z veřejnosti, aby ji nechal na místě, že bude v určené datum uklizena.

Každý z žáků/studentů má za úkol místo najít, přečíst si a splnit přiložené instrukce (“Vezmi si z krabičky jednu sirku, neztrať ji a měj ji u sebe na příštím on-line setkání.”).

Pozn. k přípravě předem: Na každou sirku je třeba tenkou tužkou nebo fixem jedno slovo/slabiku slova/písmeno vzkazu a jeho pořadí ve větě. Když se slova správně seřadí, utvoří dohromady větu. Na to ale musí žáci přijít až společně na dalším setkání.

Tipy na vzkaz z knihy Alchymista (vybereme dle velikosti třídy a věku):

- „Když něco chceš, celý Vesmír se spojí, abys toho dosáhl.“
- „Život je zajímavý právě pro tu možnost uskutečnit nějaký sen.“
- „Každý člověk má poklad, který na něj čeká.“
- **Volitelné** – pokud máte oblíbený citát nebo zamyšlení, které se bude hodit pro Vaši třídu, klidně ho zde využijte.

8. Závěr, rozloučení

Učitel se rozloučí, připomene další setkání a sfoukne svíčku.

Rozsvit SI: Na pastvě

(O tom, jak se Santiago vydal na cestu za jistým cílem, aniž by vlastně věděl, jaká ta cesta bude a co bude doopravdy na jejím konci... Jako naše třídy)

V Andalusii kdysi žil mladý chlapec Santiago. Nějakou dobu studoval, naučil se číst, ale protože, jak sám říkával, rád chodil po světě, odešel nakonec ze studií a stal se pastýřem. Staral se o svoje malé stádo ovcí, putoval po zemi. Moc nepřemýšlel, co by měl se svým životem dělat, stačilo mu to, na co byl celý život zvyklý. Jednou se mu v noci zdál zvláštní sen. Viděl v něm vysoké egyptské pyramidy, které se tyčily skoro až do nebes, a pod nimi se v písku třpytil veliký zlatý poklad. *“To by byla nádhera, takový poklad jednou najít,”* mnul si oči Santiago, když se ráno probudil. Snědl krajíc chleba, vypil žejdlík mléka, a vydal se zase na pastvu. Následující noci se mu však zdál zase ten stejný sen. Zase ty egyptské monumenty, zase ohromující poklad v písku. To už mu připadalo zvláštní. Proč by se mu opakovaně zdálo o něčem takovém? Vždyť podobné stavby nikdy ani na vlastní oči neviděl.

Navštívil proto ve vsi věštkyni a ptal se, co tento sen znamená.

“Ty nevíš?” otázala se věštkyně Santiaga, jako by se ptal, jestli je zrovna den nebo noc.

“Každý má svůj osobní příběh, svůj osud. No a tobě se právě tvůj osud vyjevil ve snu,” zvedla věštkyně jedno obočí a upřela oči na Santiaga.

“Můj osobní příběh? Ale co to znamená, moudrá paní?” zamračil se Santiago, protože si pořád nebyl jistý, jestli dobře rozumí.

“Vydáš-li se na cestu a vytrváš-li, můžeš na jejím konci najít právě tak ohromující poklad, o jakém se ti zdálo. Nesmíš však nikdy polevit nebo pochybovat o svém úspěchu. To by se potom tvůj cíl rozplynul stejně, jako ten sen nad ránem,” založila si věštkyně ruce na prsou a opřela se o trám držící pohromadě její stan.

Santiago odcházel s velkými pochybnostmi, jestli na slova věštkyně dát. *“Copak se mám trmácet daleko přes moře a přes písečné duny kvůli mlhavému snu?”* dumal Santiago. Seděl na planině nad mořem a sledoval, jak nespoutaný vítr ohýbá stébla trav, chvíli jen lehce hladí tváře a chvíli se rozčiluje, mlátí kolem sebe a nepříjemně studí. *“Ten má ale svobodu,”* pomyslel si Santiago, když mu další závan větru shodil vlasy do obličeje. *“Taky bych chtěl být tak volný, tak nespoutaný, letět si, kam chci. Teď tu sedím mezi ovcemi na jedné straně a pokladem možná schovaným tam někde za mořem.”*

V tu chvíli dosedl na větev vedle Santiaga racek. Chvíli na sebe tiše koukali, když tu Santiago zašeptal: *“Porad’ mi, kamaráde, co mám dělat?”*

Načež racek zavřeštěl, roztáhl křídla a plachtil směrem na moře. *“Máš pravdu,”* pokračoval šeptem Santiago. *“Co mě tady drží. Pár ovcí a svahy, které tak dobře znám, že mě tu už něco těžko překvapí... a kvůli tomu bych měl zahodit svůj osud?”*

Na druhý den posbíral to málo, co měl, ovce prodal a domluvil se s kupci, že se s nimi přeplaví do Egypta. Díval se, jak se jemu tak známé břehy vzdalují a cítil, jak se mu svírá žaludek. *“Co na mě čeká tam v dálce? Opravdu se mi podaří poklad najít a ve zdraví se vrátit?”*

2.SETKÁNÍ: SPOLEČNÝ ZÁŽITEK

Cíl: Žáci a učitelé si zažijí společný zážitek

Aktivita	Minuty
Jak se mám?	2
Uvítání, připomenutí principů práce + představení programu	3
Reflexe výzvy z 1. mezidobí	10
Rozsviť SI: V Egyptě	5
Hlavní program	20 (25)
Rozsviť SI: reflexe	10
Popis výzvy na mezidobí	3
Závěr, rozloučení	2

1. Jak se mám?

S žáky se pozdravíme a zmapujeme, jak se kdo má. Proběhne to tak, že nejprve žáky seznámíme se svým náladometrem (palcem), který se nachází právě v jejich pravé ruce. Má tři pozice:

- palec nahoru znamená “Je mi příjemně.”
- palec vodorovně znamená “Jde to.”
- palec dolů znamená “Necítím se ve své kůži.”

2. Uvítání, připomenutí principů práce + představení programu

Ještě jednou žáky přivítáme a projdeme s nimi rychlou prezentaci (viz příloha) s obrázky, které reprezentují pravidla, na kterých se všichni na prvním setkání shodli. Znovu je v rychlosti připomeneme, abychom se mohli v bezpečném prostředí pustit do dalších aktivit.

3. Reflexe výzvy z prvního mezidobí

Úkolem žáků bylo se dle instrukcí vydat na místo, kde je pro ně ukrytý vzkaz a dále se řídit instrukcemi přímo na místě.

“...dokonce na chvíli zastavil, aby se pokusil přečíst výrazný nápis v cizí řeči.”

Zjišťujeme, zda na místo dorazili a vzkaz našli všichni. Každý by tak u sebe měl mít jednu ze sirek. Je možné, že se již dovtípili, že vzkaz je třeba sestavit ze slov/slabik na sirkách. Dokonce je možné, že jej již i sami vyluštili. V závislosti na tom se pak buď nejprve věnujeme tomu, aby společně vzkaz rozluštili a poté se věnujeme sdílení pocitů/zážitků ze samotného nalezení místa se vzkazem a luštěním. Anebo - v případě, že vzkaz žáci již mají vyluštěný (zvládli ho vyluštit sami v mezidobí) větší část věnujeme reflexi celého procesu.

A samozřejmě také vzkazu samotnému!

4. Rozsvítí Si: V Egyptě

Všichni se ztiší, vypnou si mikrofony a sledují učitele, jak zapaluje svíčku. Ta by měla být celou dobu dobře viditelná na obrazovce. Potom učitel přečte druhou část příběhu. Vyplývá z něho, že spolu budeme pomáhat skláři/pekaři/kováři.

5. Hlavní program: Slané těsto

Předem žáky informujeme, aby si na druhé setkání připravili následující položky (je možné zvolit si jakýkoliv recept na slané těsto z internetu, které uznáte za vhodné, v poměrech, zohledňující matematické dovednosti Vašich žáků):

oblečení na možné ušpinění (např. staré triko)

- velkou mísu
- 1 sklenice hladké mouky
- $\frac{3}{8}$ sklenice studené vody
- $\frac{1}{2}$ sklenice soli
- podložku pod těsto (možné nahradit např. pevnějším igelitem)
- volitelně také potravinovou fólii či igelitový sáček



Ocitáme se v pekárně pekaře z příběhu. Naším úkolem teď bude nachystat si slané těsto a z něho potom tvořit figurky podle zadání. Nejprve se tedy ujistíme, že všichni mají připravené suroviny i pracovní plochu. Předem můžeme žáky informovat, že si mohou např. obalit klávesnici potravinovou fólií, abychom předešli obavám ze zničení techniky a zároveň umožnili její používání i při následující aktivitě.



Také se domluvíme, co budeme z těsta vyrábět. Může jít o rozličné figurky nebo ozdoby, snažíme se ale, aby všechny výtvořily jedno téma. Můžou to být vánoční ozdoby, betlém, nebo třeba zvířata. Třída by se měla na tématu shodnout (*vzhledem k omezenému času doporučujeme variantu, kdy dá učitel nabídku z několika variant, pro které žáci hlasují*).

Když jsou všichni připraveni, začneme pomalu instruovat žáky, aby si nejprve smíchali sůl s moukou a následně přilili vodu. Jejich úkolem je nyní spojit ingredience v pružné těsto. Pokud je těsto moc drobivé, můžeme po troškách přidat vodu, pokud naopak moc lepí, přidáme mouku.

Během chystání těsta necháme žáky volně komentovat, jak jim jde práce od ruky, jestli se tvorba těsta daří, apod.

Když je těsto hotové, oddělíme si část, s níž budeme pracovat, a zbytek uložíme do fólie nebo pytlíku, aby těsto neokoralo.

Každý by měl vyrobit alespoň 1 věc, můžou ale samozřejmě i více. Pokud má výrobek více prvků, lze je slepovat mírným navlhčením spoje.

Hotové výrobky si po uplynutí předem stanoveného času ukážeme na kameru, aby všichni viděli, co kdo vymyslel a jak se mu to povedlo provést. Následně je žáci mohou umístit na suché teplé místo např. na topení. Tam výrobek vyschne a ztvdne.

Výrobky potom mohou podle možností donést do školy a sestavit z nich domluvenou scénu (betlém, zoo, apod.). *V moment, kdy žáci své výrobky ukazují na kameru můžeme pořídit fotografii obrazovky a schovat si obrázek (například pro vložení do Baterky ve 3. setkání).*

Varianty: Řetěz

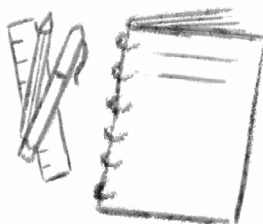
Zčásti improvizací aktivita, kdy je úkolem vytvořit klasický, vlastně úplně obyčejný, papírový vánoční řetěz. Žáci ovšem předem nevědí, že budou řetěz tvořit.

Budou mít časový limit (45 sekund až 1 minutu) k tomu, aby sehnali pomůcky a materiál (nůžky, nějaké papír/y, lepidlo/lepící pásku/kancelářskou sešivačku, popř. jiné pojídlo). Po uplynutí limitu se sejdou opět u počítače a stručně si shrnou, jak kdo pochopil a zda všichni mají materiál/pomůcky a mohou začít tvořit. Pokud někdo nemá, může zkusit někdo poradit (např. pokud nemá nůžky, lze papír na proužky trhat, pokud někdo nemá lepidlo/lepící pásku/kancelářskou sešivačku, dá se novově papír lepit třeba zubní pastou apod.).

Měli by se pokusit situaci vyřešit tak, aby v další části programu mohli společně - každý sám, ale všichni najednou - řetěz tvořit. (Na případné vyřešení problému stanovit omezený čas cca 2 minuty.)

Během tvoření je fajn nechat žáky volně/spontánně sdílet, jak se jim práce ne/daří.

Je možné navodit příjemnou atmosféru pro tvoření např. nějakou hudbou (pouští učitel). Popř. vhodným způsobem (otázka do pléna od učitele, učitel sám začne vyprávět nějaký s Vánoci spjatý zážitek/vzpomínku) navést žáky k tomu, aby začali (spontánně) hovořit o nějakém tématu (mohou to být právě Vánoce, ale není to podmínkou).



Varianty: Je možné se předem domluvit, jak dlouhý řetěz každý vytvoří (z kolika článků) nebo aktivitu ohraničit celkovým počtem článků - kdy si žáci postupně budou hlásit/sdělovat, jak dlouhý řetěz kdo má (a směřovat ke společnému cíli - měli by mít přesný počet), pokusit se v časově ohraničeném limitu společnými silami vytvořit řetěz co nejdelší (tvořený co největším počtem článků) atd.

Aktivita může mít i přesah - tj. žáci se domluví, kam řetěz umístí a na základě domluvy pak třeba "ozdobí" svoji třídu, strom před školou nebo omotají svým řetězem auto pana ředitele/paní ředitelky či školníka/školnice ;) (či vytvoří jakýkoli jiný land art).

Tipy: K časově ohraničeným aktivitám, u nichž žáci/účastníci odchází od počítače doporučujeme mít připraveno odpočítávání aktivity (vizuální, možno využít například [toto](#) + učitel/lektor zbývající čas - např. posledních 10 sekund - do konce odpočítává nahlas).

V případě plánu spojit všechny části řetězu do jednoho je třeba pamatovat na to, že jednotlivé části řetězu bude nutné na místě spojit k sobě dalším proužkem papíru a mít ho, včetně lepidla, s sebou. Mít na paměti bezpečnost, legalitu a možné následky - zejm. v případě, že ověnění řetězem pojmu žáci jako určitou formu recese. A také nezapomínat na dopad na životní prostředí - a tedy se společně domluvit na tom kdy svůj výtvar z přírody opět odstraní.

6. Rozsviť SI: Reflexe

Žáci jsou vyzváni, aby do Jamboardu zapsali jedno slovo, reprezentující dojem / pocit / vzpomínku, kterou si odnáší z celého setkání. Učitel nakonec všechna slova přečte.

7. Popis výzvy na mezidobí

Nabídneme výzvu žákům, aby do další hodiny (do dalšího setkání) sledovali, co jim dělá dobře a co je jim naopak nepříjemné. Pokud chtějí, mohou si to nějakým způsobem poznamenávat (na papír, do mobilu, do vlastního Jamboardu, který si vytvoří...) - s těmito poznámkami se jim pak bude lépe na dalším setkání pracovat.



8. Závěr, rozloučení

Učitel se rozloučí, připomene další setkání a sfoukne svíčku.

Rozsviť SI: V Egyptě

(O tom, jak Santiago společně se sklářem dobrou práci odvedli.)

Loď přirazila k egyptským břehům časně z rána. Santiago se vypravil na trh v přístavu, prohlížel si exotické krámky s koberci a vonnými oleji, oči mu přecházely z barevných stánků s kořením a slunce pražilo za krk. Dokonce na chvíli zastavil, aby se pokusil přechíst výrazný nápis v cizí řeči. V městské vřavě si ale nevšiml, že ho někdo obral o váček se všemi penězi, které u sebe měl. Začal proto obcházet obchodníky a prosit je o pomoc. “Prosím, rád budu u vás pracovat, přišel jsem o všechno.”

Nakonec se zželelo místnímu sklářovi. Sám toho moc neměl, ale přece potřeboval pomoc s čištěním pohárků, které svými zručnými rukama tak rád vyráběl. Nabídl pro začátek Santiagovi nocleh a trochu kaše do žaludku. Ten byl rád, že by jinak musel trávit noci venku, v cizí zemi, bez možnosti se schovat nebo zahrát.

“Sklář, děláš krásnou práci,” otočil se jednou Santiago na skláře, když leštil jeden z mnoha nových pohárků. “Je taková škoda, že o tvém umění neví více zákazníků!” kroutil při tom hlavou.

“Víš Santiago, konkurence je veliká, tolik neobvyklého a hodnotného zboží prodávají zdejší kupci... Vedle toho mé pohárky jen těžko obstojí,” posteskl si sklář.

“Copak někdy někoho přilákala prázdná sklenice,” zablesklo se v očích Santiagovi. “Pojď,

uvaříme spolu dobrý čaj a nabídneme ho spolu se skleničkami, milý skláři. ...vidíš, jak se hned zaleskly broušené hranky, když jsi do nádobek nalil čaj?” usmál se Santiago.

A tak začali nabízet ve skleničkách čaj. Slunce rozsvěcelo zlatavý nápoj v kalíšcích a brzy se u sklářova stánku zastavil každý kolemjdoucí. Lidé popíjeli čaj, povídali si a dobře se bavili. Netrvalo dlouho a vydělali tak společně dost peněz pro skláře i pro Santiaga. Dostal tak pocitovou výplatu, že by se mohl pohodlně vrátit domů a koupit si tam ještě větší stádo, než jaké nedávno prodal.

Jednoho večera se tak dal se sklářem do řeči. Pověděl mu o svém snu. “Víš, skláři, jsem ti vděčný za to, jak jsi mi pomohl. Ještě bych však od tebe potřeboval radu. Onehdy se mi zdál sen...” A tak Santiago vyličil skláři svůj příběh. “Nevím teď, jestli mám v cestě pokračovat. Skoro jsem ani nevyrazil a už mě okradli, kdo ví, co by se mnou bylo, kdybych byl nepotkal tebe,” sklopil oči Santiago.

“Sám si vzpomeň, co ti pověděla věštkyňe. Zdá se, že to byla rozumná žena. Když budeš věřit tomu, za čím jdeš, jistě svého snu dosáhneš,” usmál se sklář.

“Jak mám ale věřit, když nevím, jestli poklad není opravdu jen sen..?” rozhodil rukama Santiaga a usrknul si čaje.

“Otevři pořádně oči a vnímej signály, které ti svět kolem tebe sesílá. Všímej si lidí, kteří ti přišli do cesty, aby ti pomohli.”

“Signály... jako racek.. lidi.. jako jsi ty...” zamumlal si pro sebe Santiago. “Ještě jednou ti děkuji, skláři.”

Santiago přestal přemýšlet nad větším stádem ovcí doma v Andalusii, na druhý den si za ušetřené peníze pořídil velblouda a vystrojil se na výpravu do pouště. Rozloučil se se sklářem a slíbil mu, že jestli poklad najde, rád se s ním na oplátku rozdělí.

*V případě, že se rozhodnete např. pro aktivitu se slaným těstem, dá se text hravě upravit.
Tak třeba:*

Nakonec se zželelo místnímu pekaři. Sám toho moc neměl, ale přece potřeboval pomoc se zaděláváním těsta, z něhož tak rád pekl svoje voňavé placky. Nabídl pro začátek Santiagovi nocleh a trochu kaše do žaludku. Ten byl rád, bál se, že by jinak musel trávit noci venku, v cizí zemi, bez možnosti se schovat nebo zahřát.

“Pekaři, děláš poctivou práci,” otočil se jednou Santiago na pekaře, když zrovna vytahoval z pece čerstvou várku křehkých placek. “Je taková škoda, že o tvém umění neví více zákazníků!” kroutil při tom hlavou.

“Víš Santiago, konkurence je veliká, tolik neobvyklého a hodnotného zboží prodávají zdejší kupci... Vedle toho placky jen těžko obstojí.” posteskl si pekař.

“Copak někdy někoho přilákala suchá placka,” zablesklo se v očích Santiagovi. “Pojď, uvaříme spolu dobrý čaj a nabídneme ho spolu s plackami, milý pekaři. ...vidíš, jak se tvé pečivo krásně vyjímá vedle sklenicemi s čajem?” usmál se Santiago.

A tak začali nabízet k plackám čaj. Vůně placek a černého čaje se rozlila po tržišti a u pekařova stánku se brzy zastavil každý kolemjdoucí.

3.SETKÁNÍ - PSYCHOHYGIENA

Cíle: Žáci si vytvoří "platformu" nápadů, které jim pomáhají v aktuální situaci.

Žáci se učí, že i emoce, které jsou nám nepříjemné jsou běžnou součástí života. Cílem je tedy normalizovat a nacházet zdroje, jak se s těmito emocemi vyrovnávat.

Aktivita	Minuty
Jak se mám?	10
Uvítání, představení programu + připomenutí principů práce	3
Rozsviť SI: V Poušti	5
Reflexe výzvy z 2. setkání	3
Co bylo nejtěžší na této době	15
Baterka	10
Rosviť SI: reflexe	10
Popis výzvy na mezidobí	2
Závěr, rozloučení	2

Technické specifikace

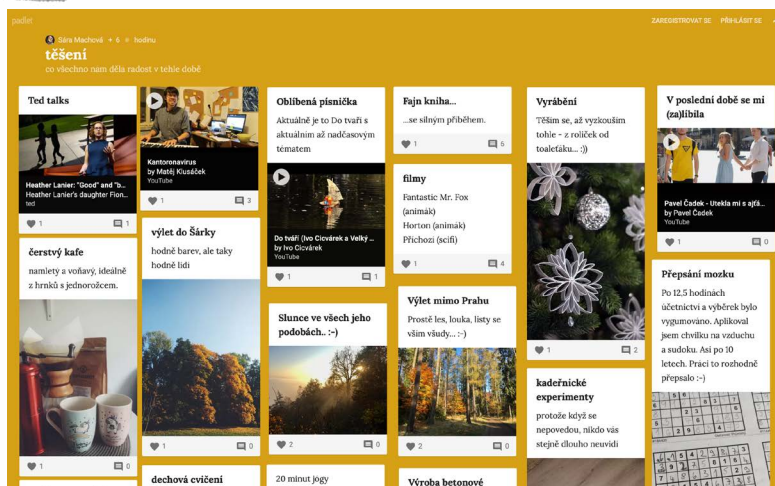
- 1. Jak se mám?** - Pošleme žákům [jamboard](#) s dixitovými kartami. každý žák přiloží své jméno, či barevný puntík právě na tu kartičku, jak se právě má.
Můžeme vysvětlit, že je pro nás důležité vědět s jakou energií do programu přicházejí a jestli pro ně něco můžeme udělat, aby jim bylo lépe.
- 2. Uvítání, připomenutí pravidel práce a představení programu** - Ještě jednou žáky přivítáme a projdeme s nimi rychlou prezentaci (viz příloha) s obrázky, které reprezentují pravidla, na kterých se všichni na prvním setkání shodli. Znovu je v rychlosti připomeneme, abychom se mohli v bezpečném prostředí pustit do dalších aktivit.
- 3. Rozsviť SI: V Poušti** - Všichni se ztiší, vypnou si mikrofony a sledují učitele, jak zapaluje svíčku. Ta by měla být celou dobu dobře viditelná na obrazovce. Potom učitel přečte druhou třetí část příběhu.
- 4. Reflexe výzvy z 2. setkání** - Krátce se vrátíme k výzvě, nad kterou se žáci měli zamyslet. Otázkou zmapujeme, jestli žáci nahlédli, jak se u nich střídají různé pocity. Reflexe je přemostěním pro následující aktivitu.
- 5. Co bylo nejtěžší na této době** - ve dvojicích si deset minut žáci povídají, co pro ně bylo na této době (poslední týdny/ měsíce) nejtěžší. Druhou doplňující otázkou je pak Jak se ti to podařilo vyřešit? Jde nám o konkrétní nástroje, které žákům pomáhají vypořádat se s momenty (potažmo emocemi, které s sebou tyto momenty přinášejí), které jsou pro ně náročné. Práce v menších skupinách je přitom velmi důležitá - žáci potřebují dostat bezpečný prostor ke sdílení. Zbývající čas věnujeme reflexi v celé skupině.

Je důležité mít promyšlené rozdělování do skupin (např. aplikace Zoom nabízí dělení místnosti, Google Meet zase možnost dělit žáky do skupin pomocí různých odkazů.)

Varianty: **Je mi dobře, když... a Je mi špatně, když...** Ve dvojici začneme jeden začne *“Je mi dobře, když...”* a doplní zbytek věty např. *Je mi dobře když si můžu číst/jdu do přírody, poslouchám hudbu...*. Pokračuje ten druhý, zopakuje začátek věty a doplní větu podle sebe. Takto se střídají co nejdéle to půjde. Stejným principem hrají hru s větou *“Je mi špatně, když...”*.

6. **Baterka** - Všichni tvoří společnou nástěnku toho, co je udržuje v dobré náladě, co jim pomáhá se dostat ze špatné nálady) apod. Lze využít např. [Padlet](#)³.
7. **Rozsvít Si: reflexe** - Žáci jsou vyzváni, aby do Jamboardu zapsali jedno slovo, reprezentující dojem / pocit / vzpomínku / inspiraci, kterou si odnáší z celého setkání. Učitel nakonec všechna slova přečte.
8. **Popis výzvy do mezidobí** - Nabídneme výzvu žákům, aby se pokusili do Baterky do příštího setkání přidat alespoň jeden příspěvek. Můžeme žákům také sdílet fakt, že kromě benefitů, které to přinese jim samotným, nikdy neví, koho dalšího mohou inspirovat.
9. **Závěr, rozloučení** - Učitel se rozloučí, připomene další setkání a sfoukne svíčku.

Ukázka možné podoby Baterky:



3 [Padlet](#) [online]. [cit. 2020-11-24]. Dostupné z: <https://cs.padlet.com/>

Rozsvití Sl: V poušti

Tak se Santiago vypravil s karavanou do pouště, směrem k pyramidám. Cesta to byla náročná. Nikdy dřív v poušti nebyl, a tak, ačkoliv by se mohlo zdát, že je to jen velká spousta písku, se neustále něčemu divil. Ostatní poutníci ho učili, čeho si má v poušti všimnout, ona s ním přeci promlouvá. Poušť, i když se to nezdá, nikdy nemlčí.

“To je jako s tvou hlavou,” povídá jednou Santiagovi jeden z cestovatelů.

“S mou hlavou? Jak to myslíš?” podivil se Santiago.

“Zdá se ti, že poušť mlčí. Ale ona přitom nikdy nemlčí. Vysílá nám skryté zprávy, musíme jen mít oči dokořán. Vidíš třeba támhleten vzor v písku?” otázal se poutník.

“Ano, jsou to jen vlnky, nejspíš je udělal vítr,” vzpomněl si Santiago na svůj oblíbený živel.

“Vidíš, jak málo posloucháš. Zastav se, dokonce ho ještě zahlédneš,” usmál se poutník. V písku rychle mizel had.

“A stejné je to s našimi myšlenkami. S pocity. Občas je neslyšíme, nechceme je slyšet, nebo jim nerozumíme. Někdy zmizí tak rychle, jako se objevily. Jako had v poušti. To ale neznamená, že poušť nic neříká nebo že je dokonce mrtvá.”

“Rozumím,” pokýval hlavou Santiago a přemýšlel, kdy naposledy věnoval pozornost vlastním myšlenkám.

V tu chvíli akorát dorazili do oázy. Do výšky se tyčily palmy a pod nimi zurčela voda. Santiago si postavil stan a šel se podívat, kdo v oáze žije. Potkal přitom nádhernou dívku. Jmenovala se Fátima. Havraní vlasy jí lemovaly tvář a z drobného obličejce svítily dvě veliké, upřímné oči. Strávili spolu noc u ohně, povídali si a smáli se. Potom další, potom ještě dvě. Přes den jí Santiago pomáhal s pracemi, které bylo třeba v oáze odvést. Santiago měl pocit, že ještě nikomu tak dobře nerozuměl, že ještě nikdo tak nerozuměl jemu.

O to bolavější bylo ráno, kdy se karavana měla vydat dál na cestu.

“To ty jsi můj poklad, Fátimo. Jak mám teď odejít a nechat tě tady?”

“Možná tě racek a zloději a obchodníci měli opravdu přivést za mnou... Cožpak jsi ale přestal věřit, že tvůj poklad existuje?” upírala na Santiagu oči Fátima.

“Je těžké věřit cíli cesty, když ho nevidím, když ani nevím, jestli tam je,” zamračil se Santiago.

“A v tom je to kouzlo,” usmála se Fátima. “Když ale nepřestaneš věřit, celý vesmír se spojí, aby tvůj osud naplnil.”

“Vrátím se pro tebe,” zašeptal Santiago.

Odcházel s karavanou a v hlavě se mu honilo tolik myšlenek. Těšil se na poklad, měl strach o Fátimu, aby se za ní dokázal živý vrátit, aby nezklamal sebe ani ji, rozčilovaly ho kruté podmínky cesty v poušti... Nakonec nedokázal žádnou z těch myšlenek zachytit, a tak se nechal jen nést svým velbloudem směrem k pyramidám.

4. SETKÁNÍ - SPOLEČNÉ OHLÉDNUTÍ

Cíle: Žák vyjádří své emoce. Žák reflektuje proběhlý program.

Aktivita	Minuty
Jak se mám?	8
Uvítání, připomenutí principů práce, seznámení s programem	3
Rozsviť SI: Poklad	5
Reflexe výzvy z 3. setkání	8
Ohlédnutí	17
Brainstorming	12
Rosviť SI: reflexe	5
Závěr, rozloučení	2

1. Jak se mám

Pozdravíme se s žáky a zmapujeme, jak se kdo má. Žáci dostanou 5 minut na to, aby se po svém pokoji / domácnosti porozhlédli a donesli k monitoru jakoukoliv knížku / učebnici / noviny, které svým názvem prozradí něco o tom, v jakém je žák rozpoložení. Knížku ukáží na monitor všichni najednou a vzniká galerie pocitů. Ostatní mohou hádat, s jakým záměrem se jaká kniha pojí. Žáci bez webkamery mohou název vybraného titulu napsat do chatu.

2. Uvítání

Ještě jednou žáky přivítáme a projdeme s nimi rychlou prezentaci (viz příloha) s obrázky, které reprezentují pravidla, na kterých se všichni na prvním setkání shodli. Znovu je v rychlosti připomeneme, abychom se mohli v bezpečném prostředí pustit do dalších aktivit.

3. Rozsviť SI: Poklad

Všichni se ztiší, vypnou si mikrofony a sledují učitele, jak zapaluje svíčku. Ta by měla být celou dobu dobře viditelná na obrazovce. Potom učitel přečte čtvrtou část příběhu. Učitel může pokádat otázky a povídat si s žáky o závěru příběhu. Co byl pro Santiagu ten opravdový poklad? Se staršími žáky pak zkoumat fakt, že Santiago našel poklad "doma".

Tip: V tomto setkání je možné také harmonogram upravit a číst příběh až na jeho konci.

4. Reflexe výzvy z 3. setkání: Baterka

Společně otevřeme Baterku v Padletu, kterou žáci založili na 3. setkání. Můžeme aktivitu uvést v souvislosti s právě dočteným příběhem. I my jsme skrze Baterku hledali poklady, které nám dodávají pocit štěstí.

Dáme si krátký prostor (cca 3 min) na pečlivé prohlédnutí příspěvků. Poté žákům

pokládáme otázky: “Všiml/a sis něčeho, co Tě překvapilo? Našel/la jsi něco, co Tě zaujalo? Je mezi příspěvky něco, co jsi nikdy nezkoušel/la?”

5. Ohlédnutí

V prostředí Jamboardu ([ukázka](#)) naleznou žáci 3 různé “místnosti” = slidy. Každý představuje jedno ze setkání. Pro žáky jsou pojmenována pastva, sklárna a poušť. Každý z žáků si může vybrat, na jakém slidu chce tvořit, podle toho, která část z příběhu či setkání ho nejvíce oslovovala. Když jsou žáci v prostoru, který si vybrali, dokončují společně se spolužáky ve skupině rozepsané věty níže (mohou být již připraveny ve slidech). Dokončovat mohou různými formami. Mohou malovat, psát, vkládat obrázky z internetu, psát asociace na lístečky, vyjádřit se barvou, symbolem. Pro doladění atmosféry může učitel / průvodce pustit do podkresu příjemnou hudbu ([ukázka](#)). Po uplynutí času (10 minut) se otevírá galerie a všichni žáci se mohou volně pohybovat prostory a prohlížet si ostatní výtvary. Výtvary spolužáků není třeba komentovat, necháme “obrazy” mluvit samy za sebe.

- *Během programu jsem se o svojí třídě dozvěděl/a, že....*
- *Nejvíce jsem si užil/a moment, když.....*
- *Výzva pro mě bylo, jak.....*
- *O sobě teď už vím, že...*



6. Brainstorming

Žáci se rozdělí do menších skupin a dostanou krátký časový limit (5min), aby společně přemýšleli o tom, co by měli chuť společně se třídou podniknout. Během zbylého času svoje nápady sdílí se zbytkem třídy. Nápady nejsou nijak omezené, žáci mohou popustit uzdu fantazii. Učitel brainstorming pomůže zahájit nabídkou vlastních nápadů. Všechny návrhy žáků učitel zaznamenává a může je využít jako výchozí bod pro další třídnickou hodinu.

7. Rozsviť SI: reflexe

Žáci jsou vyzváni, aby do Jamboardu zapsali jedno slovo, reprezentující dojem / pocit / vzpomínku / inspiraci, kterou si odnáší z celého setkání. Učitel nakonec všechna slova přečte.

8. Závěr, rozloučení

Učitel poděkuje všem zúčastněným za ochotu zkusit nové, popřeje, aby se jim snadno hledalo světlo uvnitř, rozloučí se a sfoukne svíčku.

Rozsviť SI: Poklad

Karavana byla už několik týdnů na cestě. Santiago byl unavený a stále přemýšlel, jestli by se neměl vrátit do oázy k Fatimě. Nakonec si však vždy řekl, že už přece došel tak daleko, už to přeci nemůže vzdát. Po cestě se k jeho skupině přidal podivuhodný muž. Ani se nepředstavil jménem, všichni o něm věděli jen to, že je to alchymista.

Santiaga hned zaujal. Také jemu proto vypověděl svůj příběh o pokladu a daleké cestě, o lásce k větru a jeho svobodě, o lekcích, které mu dali moudří lidé. I o všech pochybách, které si s sebou nese.

“Vidíš, tolik jsi se toho už naučil a tolik toho ještě zbývá,” pověděl mu na to alchymista. “Máš dobrou vůli, ale tvá důvěra ve vlastní cíl pořád kulhá, zdá se mi.”

V ten moment přepadl karavanu pouštní kmen. Alchymista zachovával ledový klid. Pověděl bojovníkům, že se Santiago dovede proměnit ve vítr. To divochy zaujalo a rozhodli, že pokud jim hoch proměnu předvede, nechají je pokračovat v cestě. Jinak je bude čekat zlý konec. V Santiagovi by se krve nedořežal. Vždyť on žádná taková kouzla nesvede.

“Nezapomeň, jaký je tvůj příběh a kam kráčíš,” upřeně hleděl alchymista Santiagovi do očí, jako by ho hypnotizoval.

Santiago se usadil do písku a den pozoroval poušť i všechno, co se o ní do teď naučil. Prosil vítr, zemi i slunce, aby mu pomohli. Až se v osudný večer, kdy bojovníci předvedli Santiaga i zbytek jeho skupiny, zvedla mohutná písečná bouře a odnesla karavanu bez bojovníků na dohled k pyramidám.

“Ale jak..?” nechápavě kroutil hlavou Santiago.

“Ty víš jak,” odpověděl mu alchymista. “Dál už ale musíš pokračovat sám. Poklad je předurčen tobě a jenom tobě.”

Santiago došel sám až k pyramidám a plný napětí, že je konečně v cíli, začal kopat. Kopal už dva dny, když k němu došli dva pobudové. Smáli se mu, co v takové hluboké jámě dělá. Santiago jim pověděl o svém snu a jeho cestě za pokladem. Jeden z tuláků se jenom ušklíbal.

“Tady na tom místě se mi taky zdál dvakrát sen o pokladu. Ale ten poklad byl až v daleké Andalusii, pod stromem na pastvině s ovce. Takovou dálku abych se trmácel kvůli snu? To tak!”

“To proto, že poklad není součástí tvého osobního příběhu,” usmál se najednou Santiago a vylezl z jámy. Vydal se na cestu zpátky. Pochopil, že pod pyramidami poklad skutečně nenajde. Po cestě se zastavil také v oáze a nabídl Fátimě, aby se do Andalusie vrátila s ním, a ona souhlasila.

Po dlouhé plavbě běžel Santiago rovnou pod jemu tak dobře známý strom, o němž vyprávěl tulákům sen a kopal a kopal. Nemohl uvěřit vlastním očím, když se mu pod rukama konečně zaleskly kusy zlata!

“Fátimo, můj osud se naplnil! Nemohl bych být šťastnější. Mám poklad, ale hlavně tebe!”

“Vidíš, Santiago. Nepřestal jsi věřit, že tvůj cíl je na dosah. Dokonce byl blíž, než sis celou dobu myslel.”

ZÁSOBNÍK ALTERNATIVNÍCH AKTIVIT

ICEBREAKER

- **Sedmička** - pohybová aktivita, kdy žáci postupně odpočítávají od 7 do 1 a u toho hýbou postupně všemi končetinami (vytřepávají je) - levou rukou, pravou rukou, levou nohou a pravou nohou. Poté opakují to stejné, ale odpočítávají od 6 do 1 (opět se celá série opakuje pro každou končetinu) a tak dále až se dostanou k jedničce.

- **Najdi a přines:** Časově (případně i prostorově - např. na pokoj) ohraničená (60 s) aktivita, kdy žáci mají najít a přinést daný počet (anebo co nejvíce) věcí, jejichž název začíná na určité písmenko.

Krátká varianta: Jeden po druhém pak řeknou počet věcí, které se jim podařilo najít a přinést a ukážou jednu z nich (pro ně nejzajímavější).

Delší varianta: Jeden po druhém pak věci ukazují a pojmenovávají (kouzelné na tom je právě i to hraní si se slovy: láhev může být také flaška nebo petka... tedy název předmětu může začínat na různá písmena). Kdo má stejnou věc, ze své "hromádky" ji vyřadí (odloží) - tím se i zkrátí čas, neb stejné věci se znovu neřikají. Další pak už ukazují už jen ty věci, které ještě nebyly někým jiným zmíněny.

Komu zbyla věc jako poslednímu? Byl/a to ten/ta, kdo měl nejvíce věcí?

Napadá vás ještě nějaká další věc, kterou jste už nestihli přinést (a nikdo jiný ji neměl)?

- **Toaletní krize:** Nenáročná aktivita, ve které je trocha pohybu, trocha zábavy i trocha povídání.

Žáci jsou pouze instruováni, že se blíží tzv. "toaletní krize". Možná si někteří vzpomenu na jarní nákupní šilenství, kdy toaletní papír byl jednou z komodit, které šly docela na odbyt a stávaly se nedostatkovými.

Jejich úkolem je odběhnout na toaletu a odtrhnout si pro sebe libovolný počet útržků (je potřeba opravdu odmotat a odtrhnout útržky jednotlivě, nelze si vzít celou roli ani utrhnout celý pás!). Na splnění úkolu je časový limit (cca 30 - 45 s).

Krátká varianta: Kolečko/popcorn*: Jeden po druhém žáci na kameru ukáží a řeknou kolik si utrhlí útržků a mají možnost je krátce (jedna věta) okomentovat.

Delší varianta: Povídání (volitelné - podle počtu žáků ve skupině; aby se z desetiminutového ICE nestala dvacetiminutová hlavní aktivita): Každý by stejně jako v krátké variantě měl nejprve ukázat a říci, kolik útržků má a poté o sobě za každý útržek, který má, říci 1 větu (1 slovo).

- **Kreslení obrázku podle instrukcí:**

Spíše pro méně mluvné kolektivy. Lze realizovat jednotlivě (lze kreslit i fyzicky, na papír) nebo i v menších skupinkách společně pomocí Jamboardu.

Žáci společně či samostatně kreslí na papír/v Jamboardu obrázek podle instrukcí učitele (který slovně popisuje nějakou reálnou lineární kresbu, kterou si předem připravil).

Výslednou kresbu si jednotlivci/skupiny navzájem ukáží (na kameru nebo odkazem na Jamboard v chatu). Na závěr je odtajněna i původní kresba, která byla “vzorem”.

Podle času (volitelné - dle času/velikosti skupiny): Sdílení procesu tvorby. Co pro ně bylo těžké/lehké? Co bylo nové? Jak si s tím poradili?

- **“Do karantény bych si s sebou vzal/a”**

Jedná se vlastně o tématicky přejmenovanou verzi hry “Na pustý ostrov bych si s sebou vzal/a”, kterou možná znáte.

Žáci v předem určeném pořadí (např. podle zasedacího pořádku, který třeba mají ve škole, je-li pevně daný, nebo podle abecedy /příjmení/, popř. umožňuje-li to komunikační platforma, je jim přiděleno pořadí/číslo před jméno) řeknou větu: “Do karantény bych si s sebou vzal/a” a poté jmenují jednu věc, kterou by si s sebou vzali. Přičemž úkolem každého dalšího je po úvodní větě “Do karantény bych si s sebou vzal/a” nejprve zopakovat ve správném pořadí věci, které si již “s sebou vzali” žáci před ním a poté teprve přidat tu svoji.

Hra je náročnější na pozornost a paměť (důležité je zdůraznit, že není možné si zapisovat, co kdo řekl/co si kdo “s sebou vzal”, ani si napovídat - není-li možnost nápovědy předem jasně definována), jinak ale nevyžaduje velkou jazykovou znalost ani slovní zásobu (jako třeba slovní fotbal, který může být náročný třeba pro žáky s OMJ). Zároveň hra rozvíjí fantazii, je na každém, co si s sebou vezme (klidně to mohou být i věci mírně bizarní, podmínkou budiž jen to, že se musí jednat o věci).

Hra pokračuje, dokud hráč, který je na řadě pořadí věcí nesplete. Cílem je “vzít si toho s sebou” co nejvíce. Hru lze hrát opakovaně. Další hru začíná ten hráč/hráčka, u kterého v předchozí hře hra skončila (chyboval/a).

Příloha: Třídní pravidla

