



**AMNESTY
INTERNATIONAL**



TRUE STORY

VZDĚLÁVACÍ LEKCE K MOBILNÍ HŘE



45 MINUT



SEZNÁMIT SE S PŘÍBĚHY SKUTEČNÝCH LIDÍ Z MENŠIN ZA POMOCI MOBILNÍ HRY TRUE STORY; REFLEKTOVAT SVÉ PŘEDSTAVY O MENŠINÁCH S REALITOU; ZÍSKAT MOTIVACI K DALŠÍMU ZÁJMU O PŘÍBĚHY LIDÍ Z MENŠIN



MOBIL/TABLET S NAINSTALOVANOU HROU (IDEÁLNĚ KAŽDÝ SVŮJ, PŘÍPADNĚ DO DVOJIC), SADA OBÁRZKŮ Z PŘÍBĚHU, PAPÍRY NA PSANÍ, PSACÍ POTŘEBY, SLUCHÁTKA (VOLITELNÉ)



INSTALACE HRY LZE ZVLÁDNOUT BĚHEM LEKCE. LZE TAKÉ REALIZOVAT DOPŘEDU S PODMÍNKOU, ŽE ŽÁCI HRU NEBUDOU HRÁT DOPŘEDU. DOPORUČUJEME PRACOVAT PO ČAS VZDĚLÁVACÍ LEKCE VE SPOLEČNÉM KRUHU. PRO HRANÍ JE POTŘEBA INTERNETOVÉHO PŘIPOJENÍ.

OBSAH

ÚVOD	3 MINUTY
EVOKACE	10 MINUT
SAMOTNÉ HRANÍ	20 MINUT
REFLEXE	10 MINUT
VÝZVA A ZAKONČENÍ	2 MINUTY

ÚVOD

PROSTOR PRO UVEDENÍ DO HODINY A SEZNÁMENÍ S OBSAHEM VZDĚLÁVACÍ LEKCE. ZMIŇTE ŽÁKŮM, ŽE JIM BUDOU PŘEDSTAVENY PŘÍBĚHY SKUTEČNÝCH LIDÍ. V ÚVODNÍ ČÁSTI LEKCE BUDETE PRACOVAT SPOLEČNĚ A POTOM KAŽDÝ INDIVIDUÁLNĚ, V ZÁVĚRU SE OPĚT SPOJÍTE A ZAKONČÍTE LEKCI SPOLEČNĚ.



3 MINUTY

EVOKACE

NECHTE STUDENTY ROZDĚLIT SE DO TROJIC, KAŽDÁ SKUPINA DOSTANE JEDEN OBRÁZEK Z JEDNÉ ZE SAD OBRÁZKŮ Z PŘÍBĚHU. OBRÁZKY OBSAHUJÍ KÓD – PÍSMENO A ČÍSLO. PÍSMENO OZNAČUJE Z JAKÉHO PŘÍBĚHU OBRÁZEK POCHÁZÍ (J-JIRKŮV PŘÍBĚH, K-KAREEMŮV ÚTĚK), ČÍSLO POŘADÍ OBRÁZKU V RÁMCI SADY.



10 MINUT

ÚKOLEM SKUPINKY JE ZAPŘEMÝŠLET, CO SE NA OBRÁZKU DĚJE, JAKÝ JE PŘÍBĚH HRDINY ZA POMOCI NÁVODNÝCH OTÁZEK. NAD OTÁZKAMI SE ZAMÝŠLÍ VE SVÉ SKUPINCE SPOLEČNĚ, NIKAM NEZAPISUJÍ. NA VYPRACOVÁNÍ MAJÍ 5 MINUT.



SADA OBRÁZKŮ
Z PŘÍBĚHU

NÁPOMOCNÉ OTÁZKY:

- ⇒ KDE ŽIJE?
- ⇒ JAKÝ JE JEHO KAŽDODENNÍ ŽIVOT?
- ⇒ V JAKÉ ŽIVOTNÍ SITUACI SE MŮŽE NACHÁZET?

PO SKONČENÍ PRÁCE VE SKUPINÁCH VYZVĚTE SKUPINY KE SHRUTÍ SVÝCH PŘEDSTAV, NAPŘÍKLAD PODLE VZORU: MY MÁME TENTO OBRÁZEK A MYSLÍME SI, ŽE HRDINA JE ...

SAMOTNÉ HRANÍ

SĎĚLTE STUDENTŮM, ŽE TEĎ SE STANOU HRDINOU Z JEJICH OBRÁZKŮ A PROŽIJÍ JEHO PŘÍBĚH, KTERÝ SI ZAHRAJÍ SKRZ MOBILNÍ APLIKACI. VYZVĚTE ŽÁKY K PŘÍPRAVĚ JEJICH MOBILU, PŘÍPADNĚ SLUCHÁTEK A K NAVRÁCENÍ ZPĚT NA SVÉ MÍSTO DO SPOLEČNÉHO KRUHU. V PŘÍPADĚ, ŽE ŽÁCI NEMAJÍ NAINSTALOVANOU HRU, PŘEDEJTE JIM POKYNY KE STAŽENÍ.



20 MINUT

PŘEDEJTE ŽÁKŮM INSTRUKCE K DALŠÍMU PRŮBĚHU:

- ⇒ NA SAMOTNÉ HRANÍ MAJÍ 15-20 MINUT
- ⇒ NA HRANÍ SI MOHOU VE TŘÍDĚ NAJÍT POHODLNÉ MÍSTO, NEMUSÍ ZŮSTÁVAT V KRUHU
- ⇒ POKUD NESTIHNOU HRU DOHRÁT, VYZVĚTE JE AŽ APLIKACI NEVYPÍNAJÍ A MOHOU SE K NÍ PO SKONČENÍ HODINY VRÁTIT
- ⇒ PO DOHRÁNÍ UKLÍZÍ MOBIL
- ⇒ NAJDOU SI TUŽKU/PERO A PODKLAD PRO PSANÍ
- ⇒ VRACÍ SE NAZPĚT DO KRUHU, BEROU PAPIR A POČKAJÍ NA SPOLEČNÉ POKRAČOVÁNÍ



MOBIL/TABLET,
SLUCHÁTKA

DOPORUČUJEME INSTRUKCE NAPSAT/VYVĚSIT, ABY SE K NIM ŽÁCI MOHLI VRACET.

PŘED SKONČENÍM ČASU NA HRANÍ, INFORMUJTE ŽÁKY O KONCI A VYZVĚTE JE K UKONČENÍ – PŘIPOMEŇTE, ŽE HRU NESMÍ VYPNOUT. DALŠÍ KROKY VIZ INSTRUKCE K DALŠÍMU PRŮBĚHU.

REFLEXE

VYZVĚTE ŽÁKY K PÍSEMNÉ SEBEREFLEXI. PODLE ODEHRANÉHO PŘÍBĚHU MAJÍ ZA ÚKOL SE ZAMYSLET A PÍSEMNĚ ODPOVĚDĚT NA OTÁZKU:

KAREEMŮV ÚTĚK:

JAKÝ VÝZNAM SI MYSLÍŠ, ŽE MÁ PRO HRDINU Z PŘÍBĚHU SVOBODA? NA ZÁKLADĚ, ČEHO SI TO MYSLÍŠ?

JIRKŮV PŘÍBĚH:

JAKÝ VÝZNAM SI MYSLÍŠ ŽE MÁ PRO HRDINU Z PŘÍBĚHU DOMOV? NA ZÁKLADĚ, ČEHO SI TO MYSLÍŠ?

V OKAMŽIKU, KDY MAJÍ VŠICHNI NAPSÁNO, ŽÁKY VYZVĚTE KE SDÍLENÍ JEJICH ODPOVĚDÍ Z PÍSEMNÉ SEBEREFLEXE. POKRAČUJTE V REFLEXI NAVÁZÁNÍM NA NAVRÁCENÍ K JEJICH PŘEDSTAVÁM Z PRVNÍ AKTIVITY (PRÁCE VE SKUPINĚ S OBRÁZKY) A POROVNÁNÍ JICH S REALITOU HRY.



10 MINUT



PAPÍRY, POD-
LOŽKY NA PSANÍ

VÝZVA A ZAKONČENÍ

VYZVĚTE ŽÁKY K ZAHRÁNÍ SI DALŠÍHO Z PŘÍBĚHŮ ČI DOKONČENÍ PRVNÍHO PŘÍBĚHU. ZJISTÍ, JAKÉ ŽIVOTNÍ PŘÍBĚHY ŽIJÍ LIDÉ Z MENŠIN KOLEM TEBE.



2 MINUTY



**AMNESTY
INTERNATIONAL**



PŘÍLOHA

SADA OBRÁZKŮ

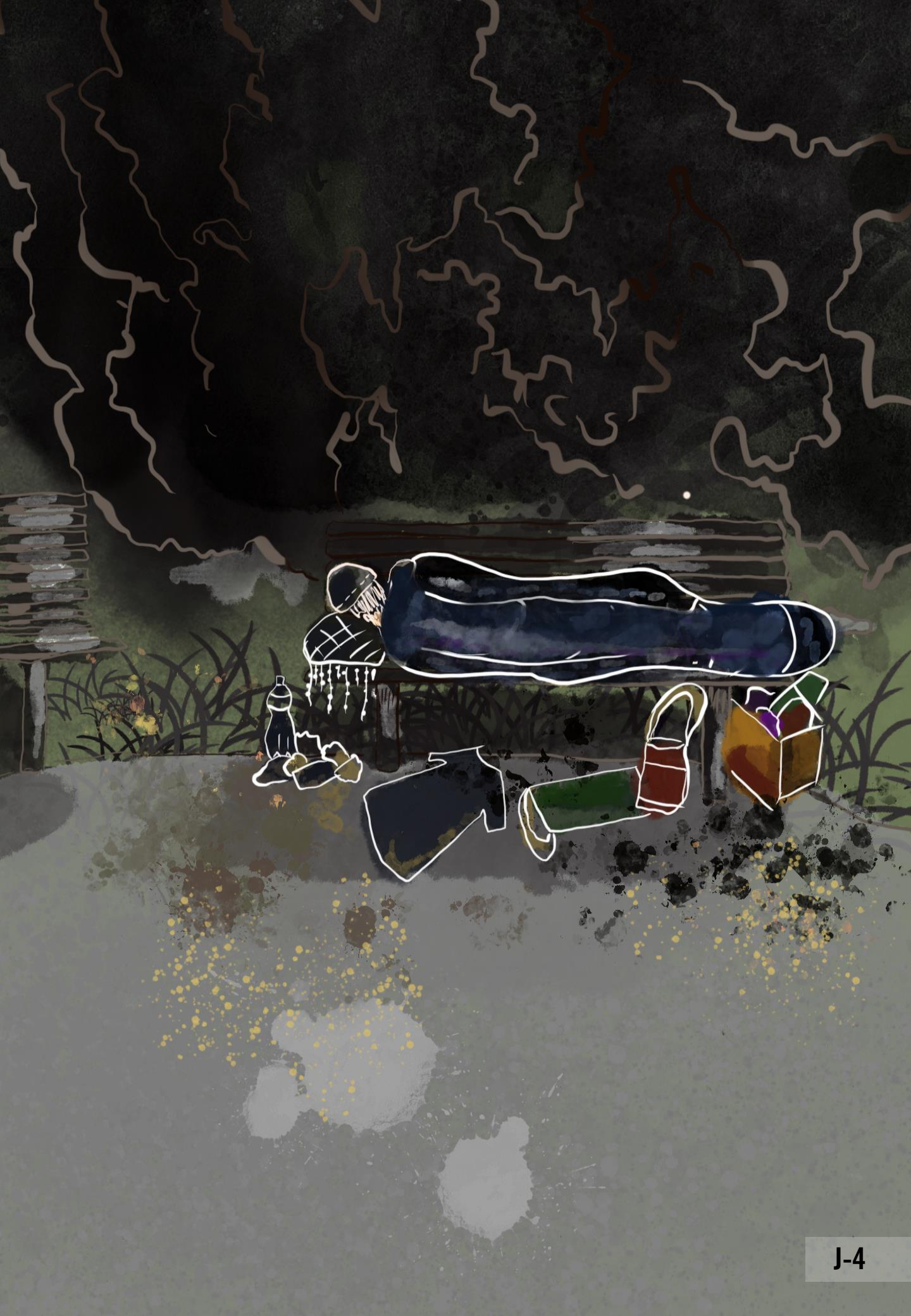
Z PŘÍBĚHU













POKUTA

za nedodržení
dopravního
řádu









