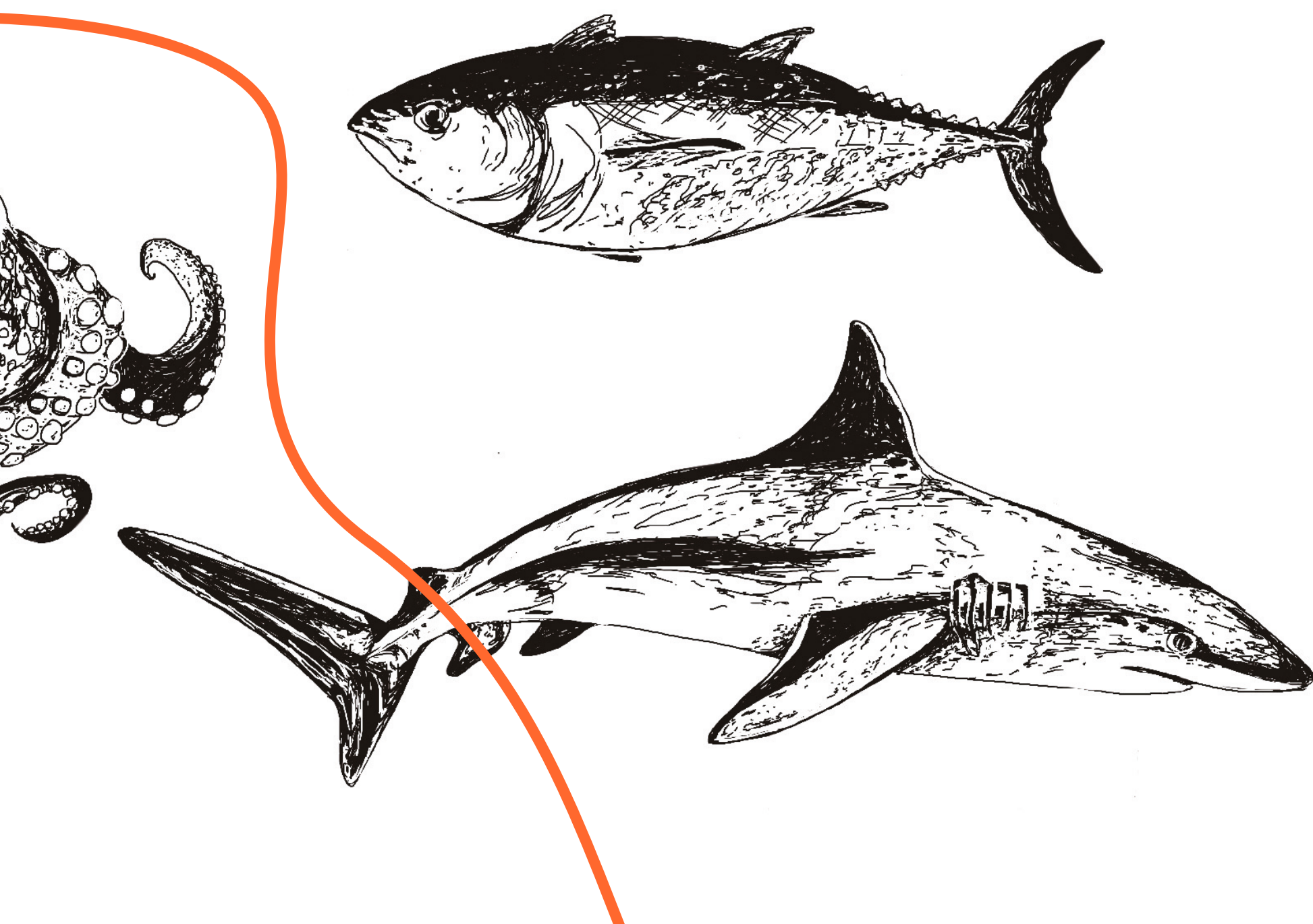


POZNEJ EVROPU

VE ŠKOLE



INTERAKTIVNÍ VÝSTAVA A HRA

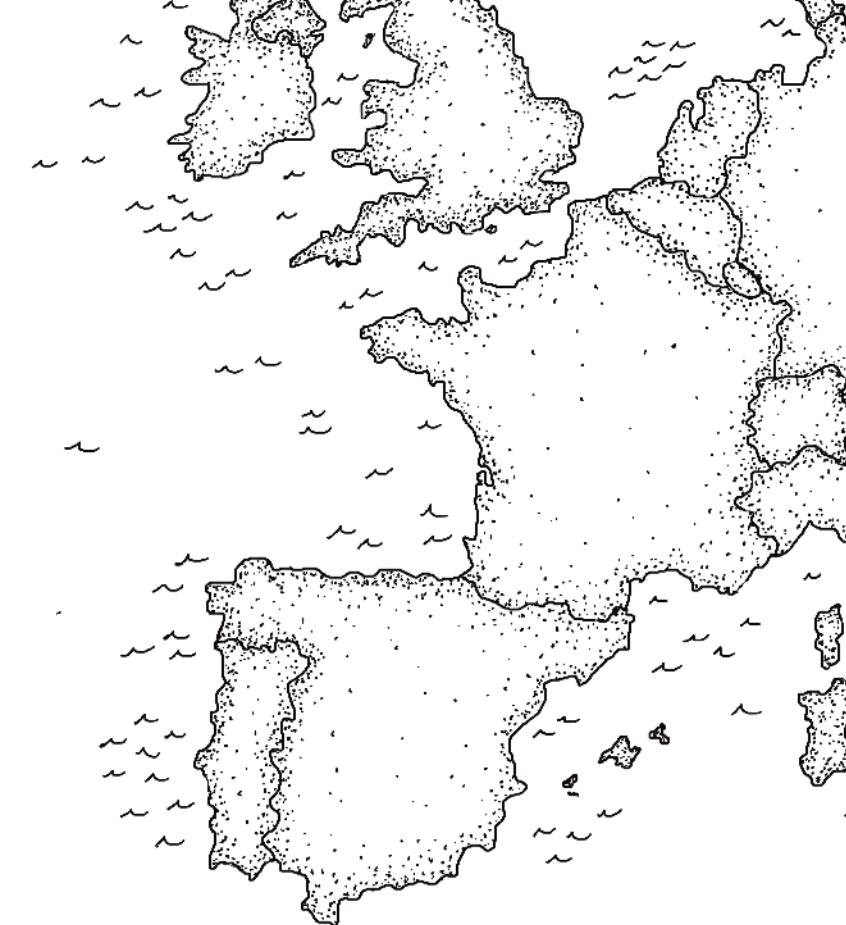
Vychází z prožitých příběhů
pětičlenné rodiny

Na dobrodružnou cestu
se můžete vydat i ve vaší škole

vypravěč: Kryštof Hádek

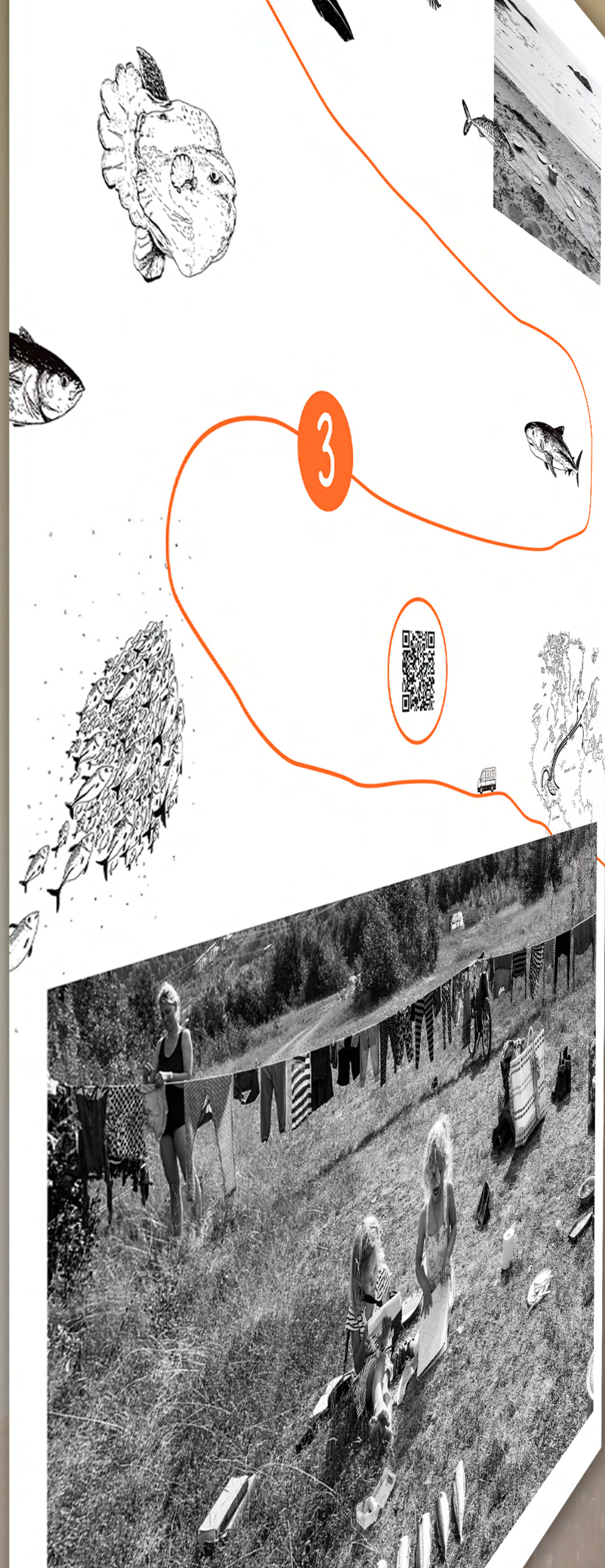
ilustrace: Klára Honová

text a fotografie: Štěpán Hon

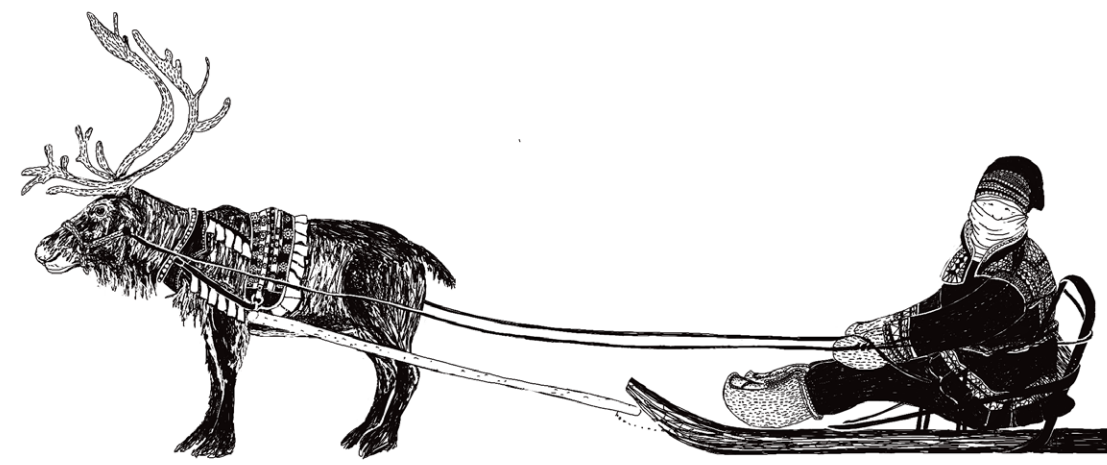


Ve spolupráci s:





ČÍM JE PROJEKT VÝJIMEČNÝ?



- kombinuje **interaktivitu & poznání**
- spojuje **příběh**, zajímavé **fotky**, nápadité **kresby** a **animace** s interaktivním vzděláváním
- je určen pro **školy i pro rodiny s dětmi**
- **tři úrovně obtížnosti** nabízejí odpovídající obsah žákům od čtvrté třídy až po učně a studenty středních škol
- je projektem multioborovým
- více informací, kreseb a fotografií včetně vysvětlujícího spotu najdete na **poznejevropu.cz**



Knihy

Výstava-hra vychází z knih *Náš evropský deník*, jejichž druhý díl byl oceněn jako Cestopis roku 2022 Cenou Hanzelky a Zikmunda.

Fotografie

Důležitou složkou jsou černobílé fotografie dokumentaristy Štěpána Hona.

Silný příběh

Obsah vychází z autentických zážitků jedné české rodiny na cestách Evropou. Jednotlivá témata jsou prezentována formou úryvků z cestovních deníků.



Kvalitní obsah

Vzdělávací část hry má tři úrovně náročnosti a vznikla ve spolupráci s pedagogy ZŠ a SŠ a pedagogickými pracovníky Středočeské vědecké knihovny. Obsahově odpovídá prioritám RVP.

Interakce

Žádné nudné pracovní listy! Žáci a studenti pracují s tablety, řeší různé typy úkolů a dotvářejí vlastní mapu Evropy. Zkrátka učení hrou!

Ilustrace

Kultivovanou vizuální složku utvářejí autorské ilustrace Kláry Honové.

Zážitek

Výstava je koncipovaná jako objevitelská výprava. Na 24 zastavení si účastníci nejprve poslechnou dramatický úryvek z deníku čtený Kryštofem Hádkem a pak samostatně řeší Hádkem zadaný úkol.

JAK TO FUNGUJE?



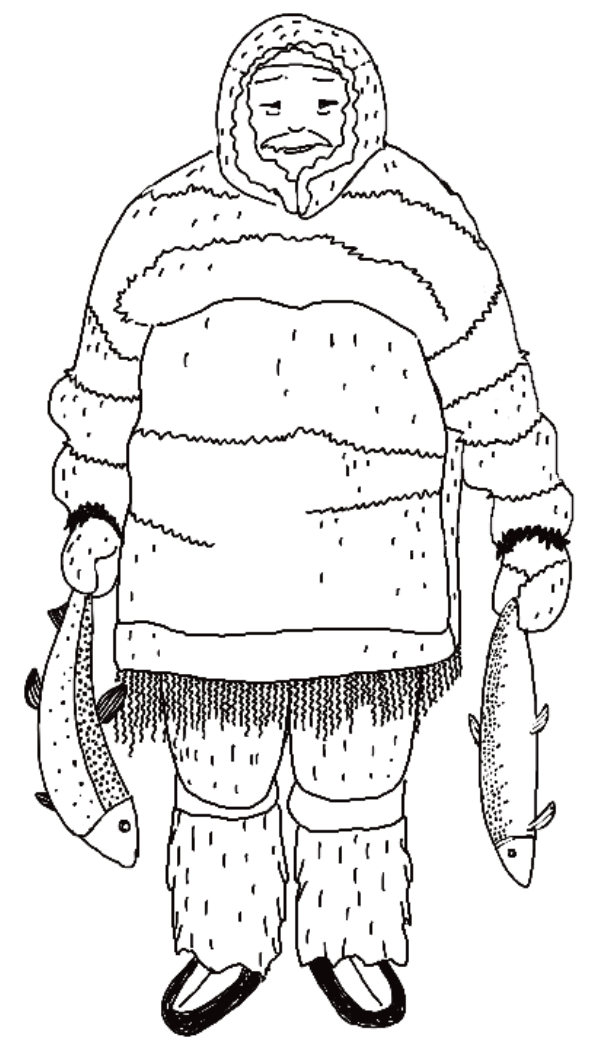
ZÁKLADNÍ PRINCIP



Hra pracuje s paralelou mezi cestou po Evropě a cestou po jednotlivých zastaveních rozmístěných po celé škole. Putování začíná a končí u velké mapy Evropy. Před zahájením hry žáci a studenti zhlédnou krátké 5minutové video, které je uvede do situace a pak dostanou zapůjčené odolné tablety, jež jsou součástí výstavy.

Menší týmy nebo jednotlivci procházejí zastavení rozmístěná v prostorách školy. Mohou jít v libovolném pořadí, byť vyznačena je doporučená trasa. Součástí každého zastavení je QR kód, kterým si hráči načtou do tabletu příslušný úryvek z deníku a následný úkol.

Každý úkol začíná krátkým úryvkem z deníku, který čte herec Kryštof Hádek do projekce několika fotografií (**ukázka úryvku z deníku**). Poté následuje otázka zaměřená na přírodní nebo kulturní bohatství Evropy (**ukázka animované otázky**) a po úspěšném vyřešení úkolu dostane každý ještě animovaný bonus (**ukázka bonusové animace**).



Hráči v tabletu objevují regiony Evropy. Mapa se po každé splněné otázce probarví. Cílem je mít objevenou a vybarvenou celou Evropu.



CÍLOVÉ SKUPINY A HERNÍ DOBA

Stupně obtížnosti

Délka hry

začátečníci/pokročilí/znalci

45–90 minut

Stupně obtížnosti

Na začátku hry volí tým obtížnost podle znalostí svých členů nebo podle úsudku pedagoga, který zná otázky předem. Hra je navržena pro žáky ZŠ od 4. třídy, učně a studenty středních škol. Nejmladším z těchto žáků je logicky doporučována obtížnost „začátečníci“, nejstarším pak obtížnost „znalci“. S ohledem na typ školy a znalostní úroveň může pedagog samozřejmě rozhodnout jinak, nebo s doporučením ponechat výběr na žácích.

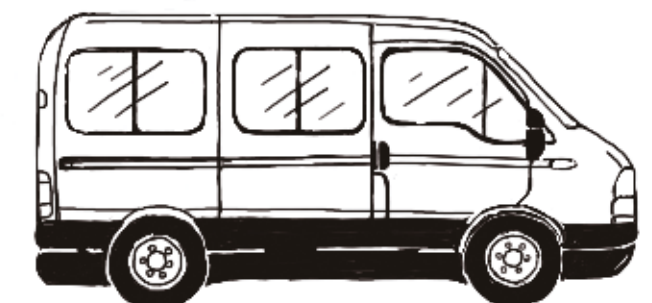
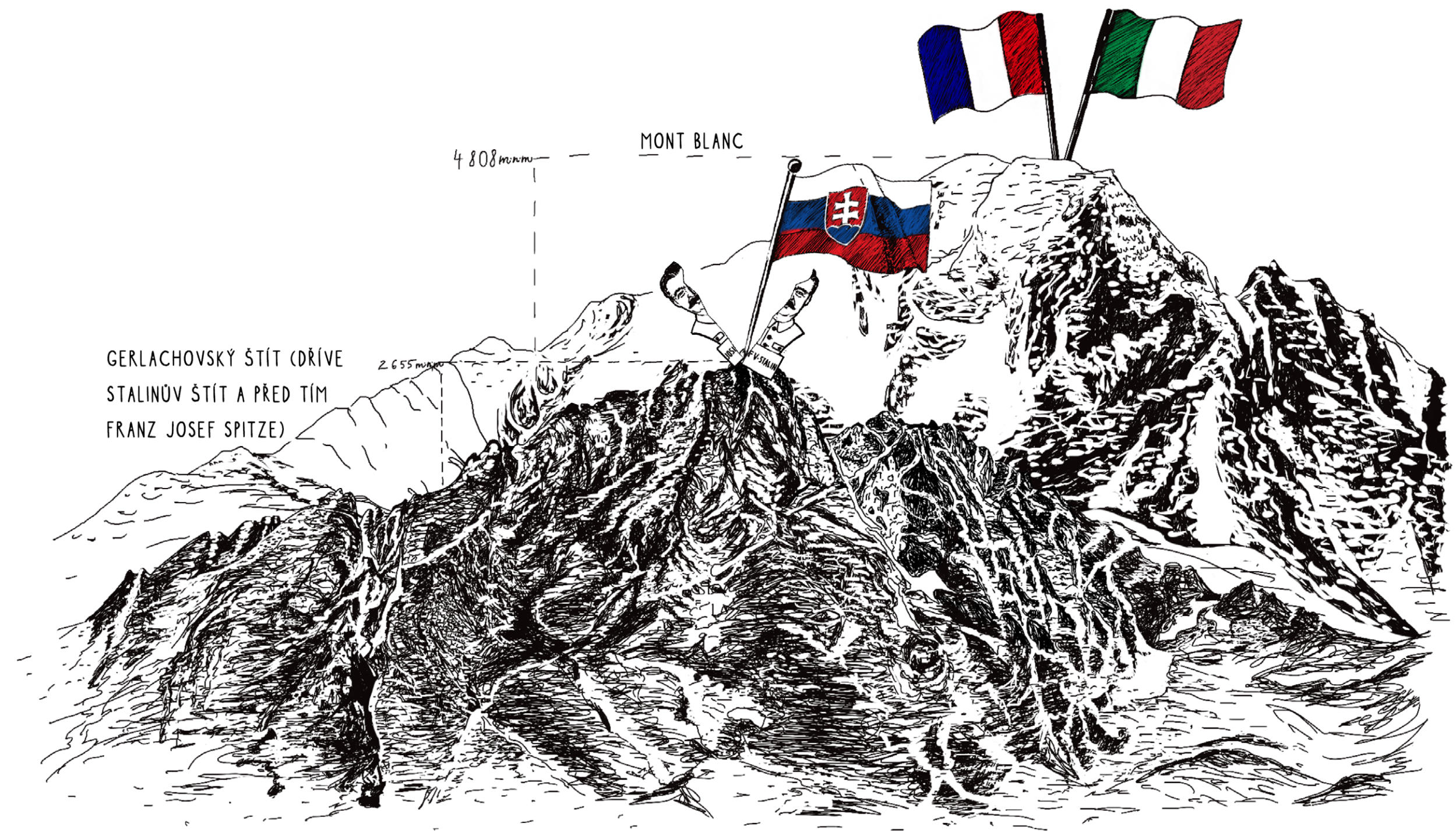


Délka hry

Pokud to umožní rozvrh, tvůrci doporučují vyhradit si na hru dvě vyučovací hodiny – tedy 90 minut. Plnohodnotně lze hru absolvovat i za 45 minut s tím, že většina účastníků pravděpodobně nenavštíví všechna zastavení, ale dojedou „zkratkou do cíle“.

OBSAH HRY

- Poznej Evropu vzdělává na půdorysu cestovatelského příběhu. Obsah je převážně zeměpisný s velkým přesahem do dalších oborů – od přírodopisu až po dějiny umění.
- Hra nabízí emoční sílu pořízených fotografií, vtip a nadhled promyšlených kreseb i autentické zprostředkování vlastních zážitků v podobě deníkových zápisů.
- Struktura a obsah byly konzultovány s odborníky na vzdělávání a odpovídají prioritám RVP.







0/24

1

Změnit
obtížnost

PŘIŘAĎTE SPRÁVNÉ
NÁZVY K ZOBRAZENÝM
RYBÁM!

ježík hnědý

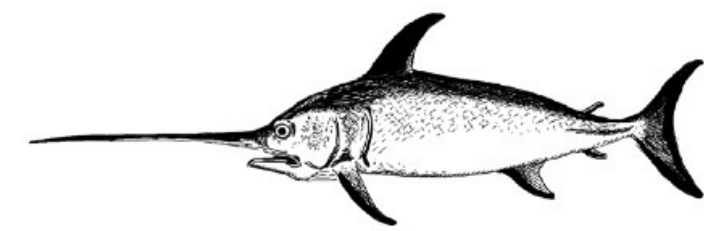
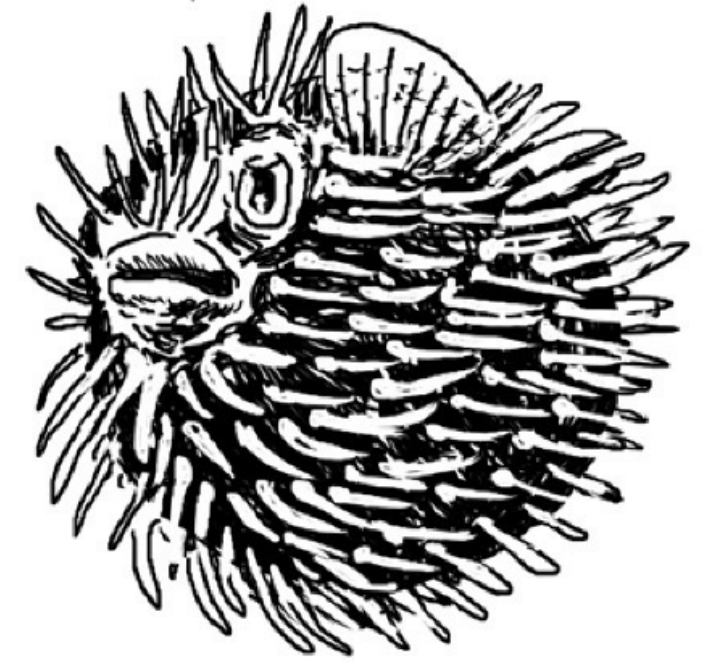
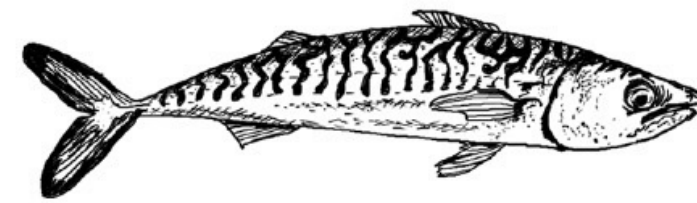
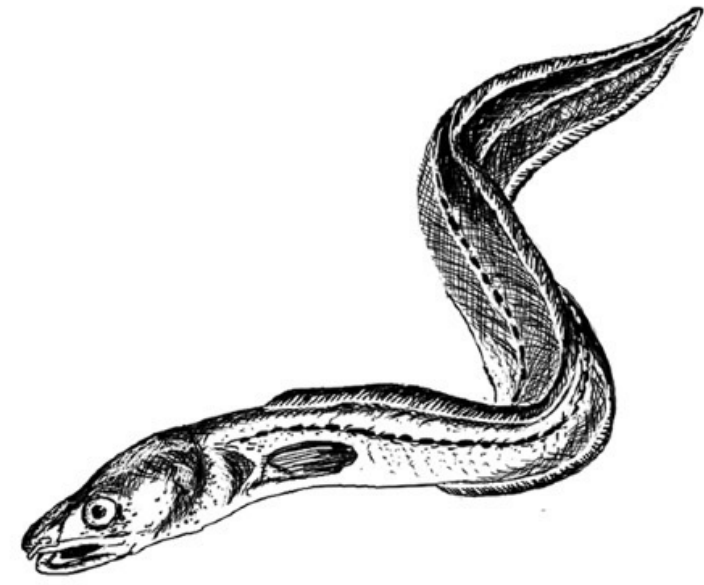
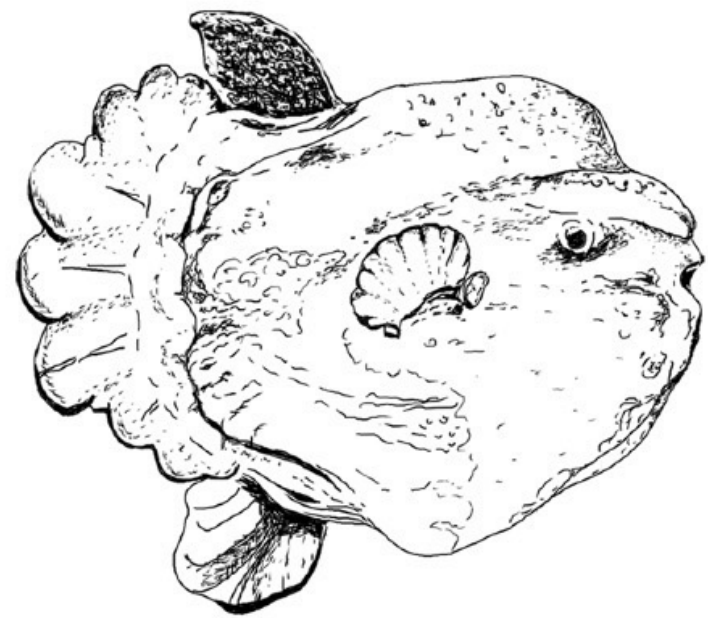
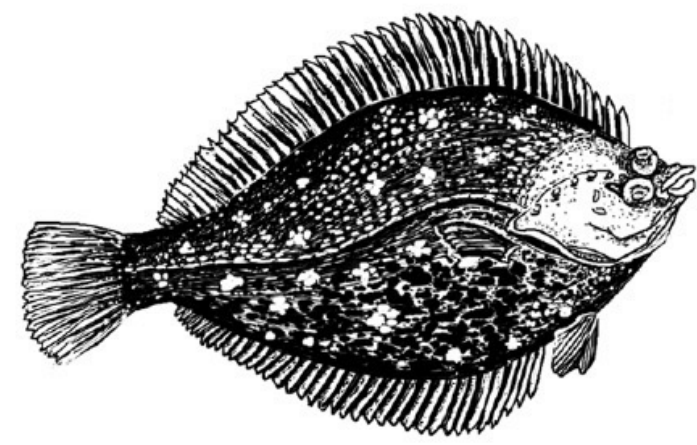
makrela obecná

mečoun obecný

měsíčník svítivý

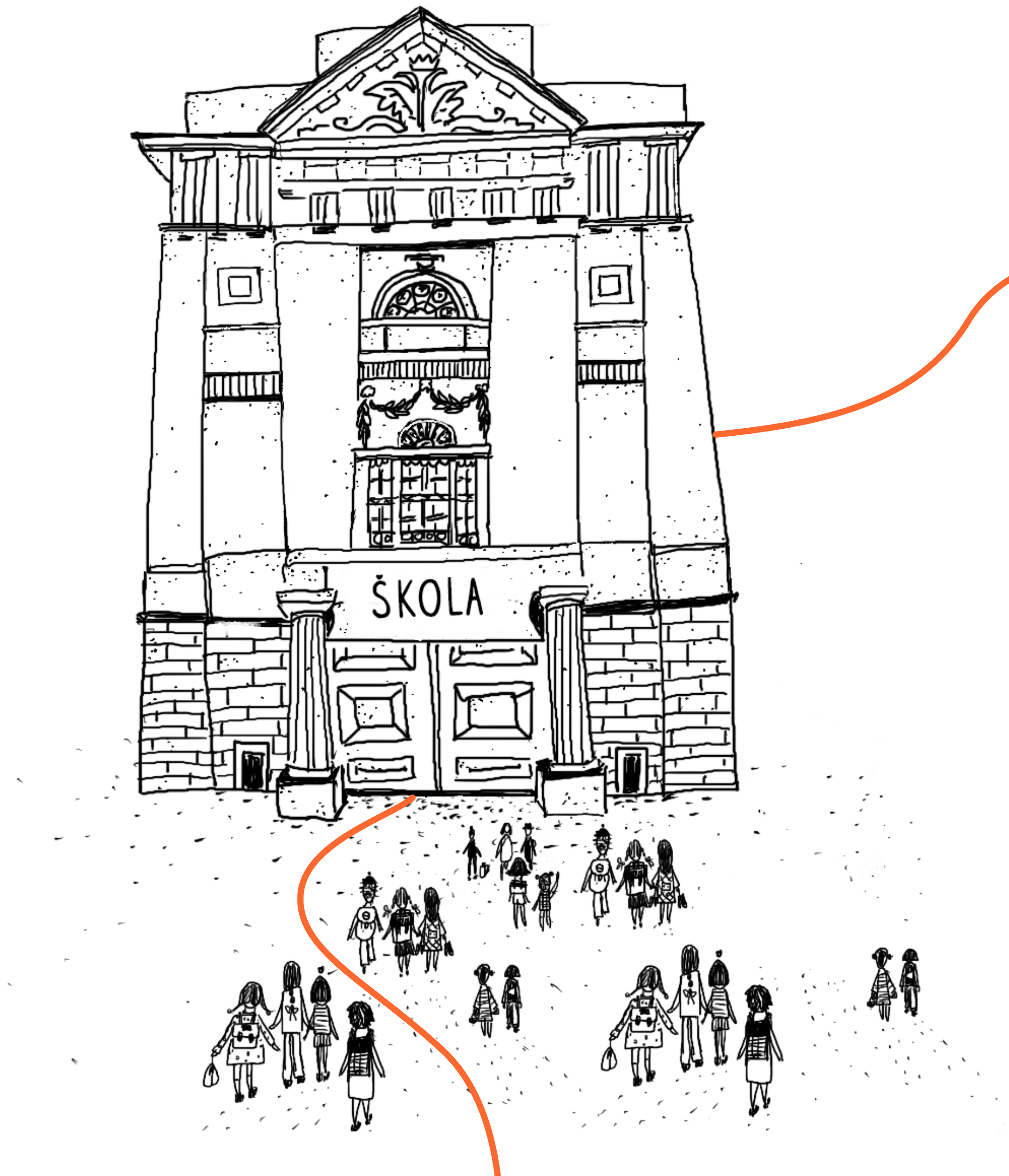
platýs velký

úhoř mořský



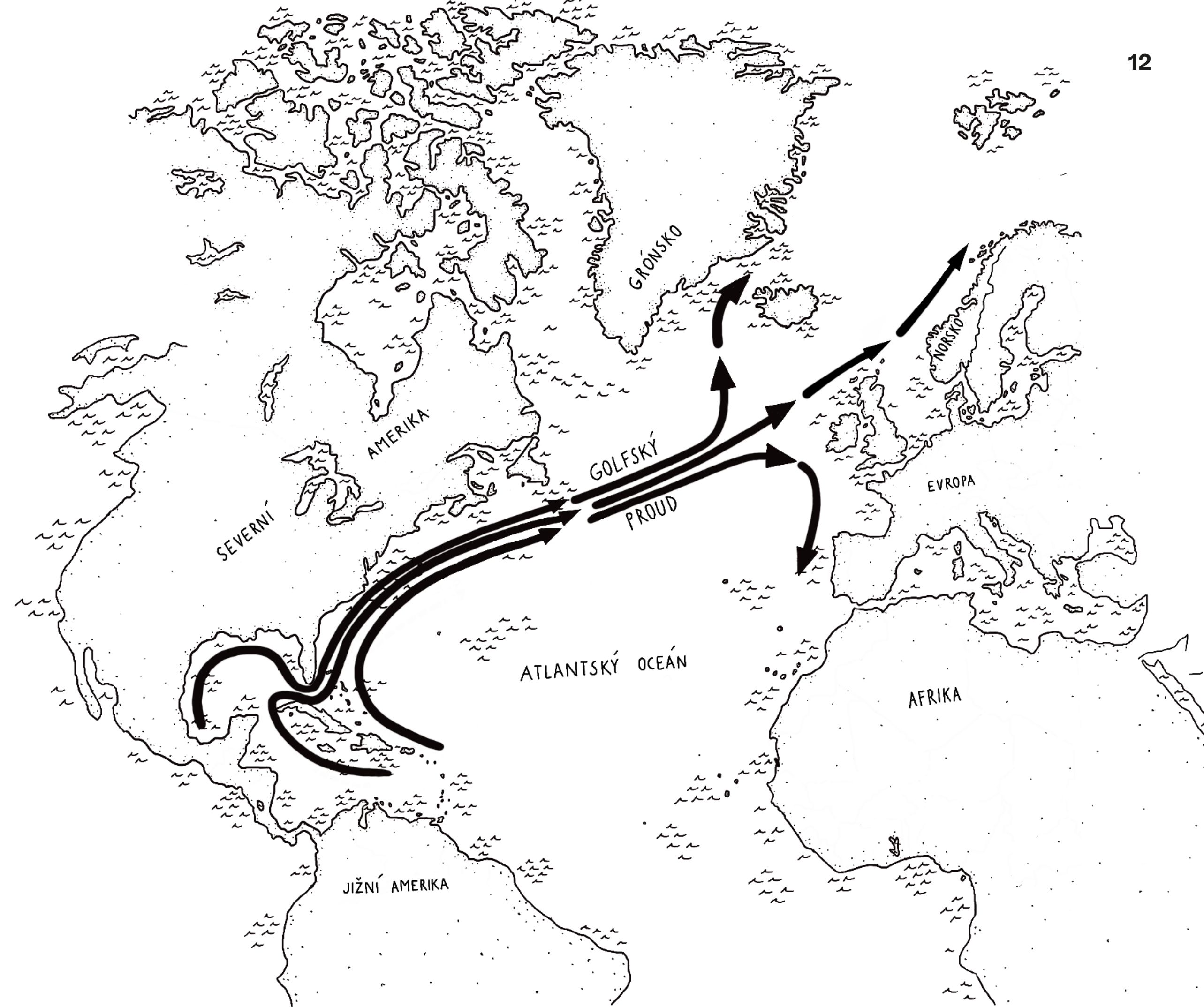
Ukázka úkolu v aplikaci
Poznej Evropu

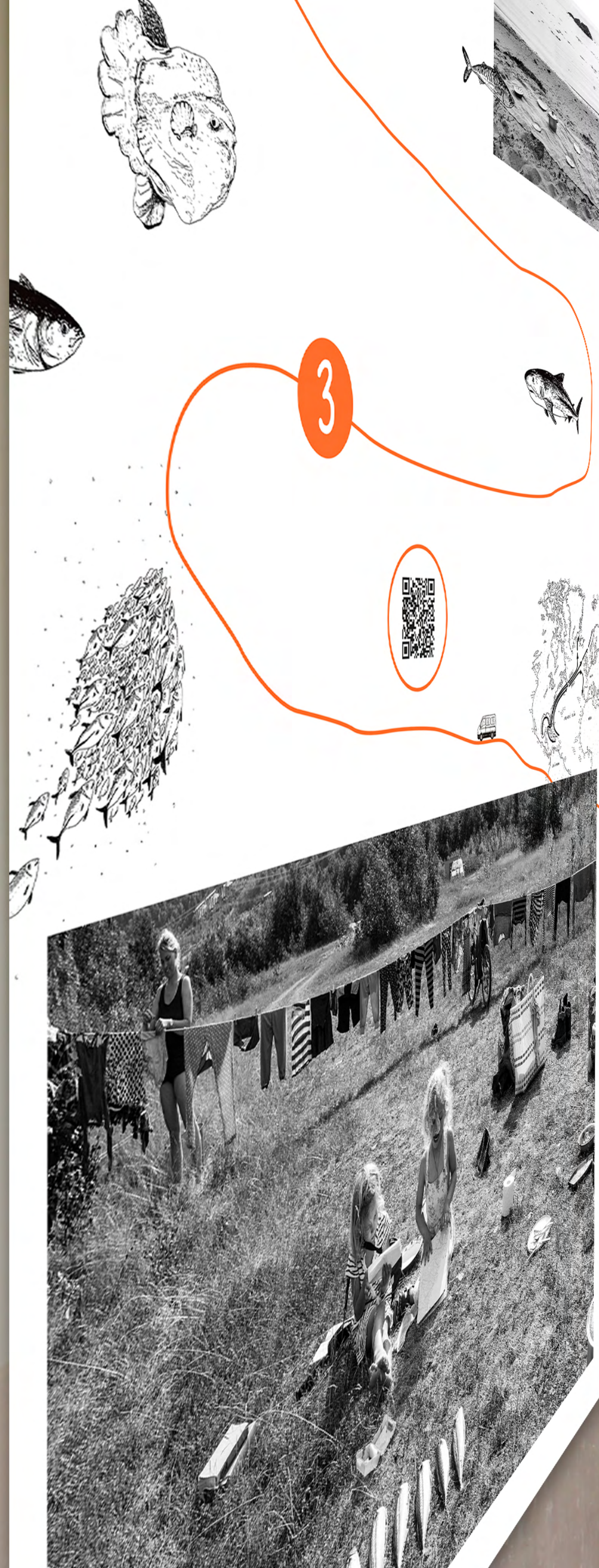
POZNAT EVROPU MŮŽETE I VE VAŠÍ ŠKOLE



PROSTOROVÉ ŘEŠENÍ

- Základem jsou panely jednotlivých zastavení s fotografiemi, kresbami a QR kódem propojujícím panely s aplikací v tabletu.
- Školou vedou účastníky hry oranžové podlahové samolepy, které se skládají z šipek určujících směr s terčíků v místech zastavení.





Pohyb výstavou je
vyznačen samolepkou.

Vizualizace panelů v prostoru školy.



Vizualizace panelů v prostoru knihovny.

panel typ
A

panely typu
B

Pohyb výstavou je
vyznačen samolepkou.

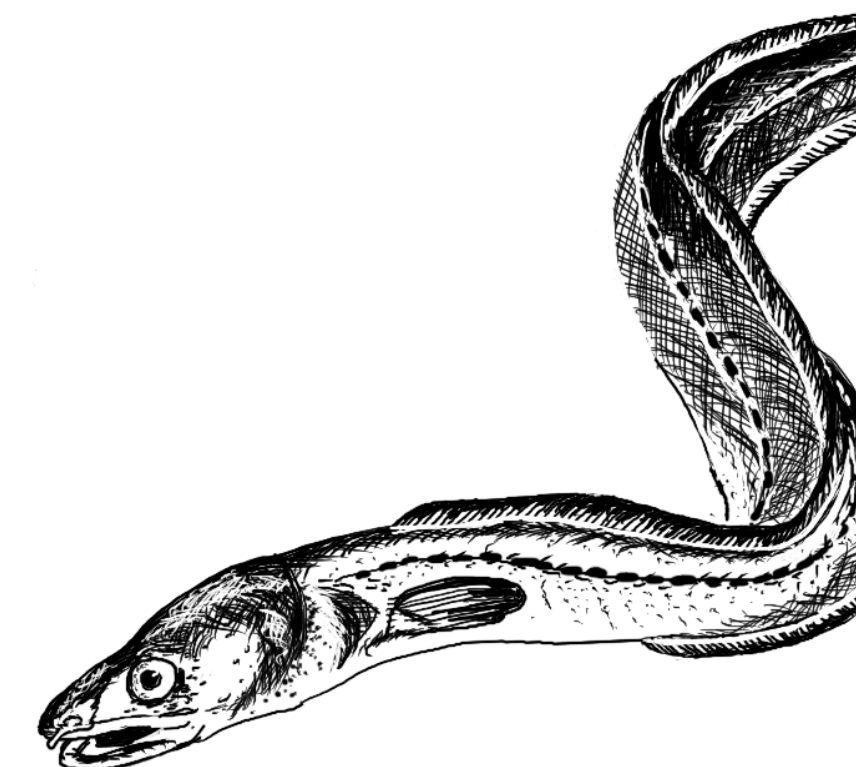


ODPOVĚDNOST ZA POŠKOZENÍ

Odpovědnost za poškození nástěnných panelů nese vystavující.

Odpovědnost za ztrátu funkčnosti tabletů nese vystavující. Tablety jsou poskytnuty s ochrannými pouzdry a popruhem k zavěšení kolem krku.

Škola nese odpovědnost pouze za ztrátu nebo fyzické poškození tabletu. Zamykací kiosek, který je součástí dodávané instalace, slouží k uschování a nabití tabletů.



KONTAKTY

Jitka Hejtmanová

produkce, koordinace aktivit

+420 608 819 295

jitka@poznejevropu.cz

Adéla Maternová

marketing, sociální síť

+420 733 187 159

info@poznejevropu.cz

poznejevropu.cz

info@poznejevropu.cz

 [poznejevropu](https://www.instagram.com/poznejevropu)

 [Poznej Evropu](https://www.facebook.com/PoznejEvropu)

Štěpán Hon

organizace výstav, technické dotazy

+420 777 234 733

stepan@poznejevropu.cz



Ve spolupráci s:

