

Vlastní GPS

Počet lektorů: 2

Čas: 45–90 min

Místo: učebna, venku

Čas na přípravu: 10 min

Lektorů na přípravu: 1

Pomůcky:

- Kravata pro řečníka,
- kostým pro lektory (dle uvážení),
- výtvarné potřeby,
- archy papíru
- papírové peníze (volitelné)

Aktivita, která tvořivou formou vybízí děti k zamyšlení nad tím, co v dnešní době potřebujeme k navigaci. Aktivitu je vhodné zařadit do hodiny výtvarné výchovy nebo pracovních činností. Aktivita sama o sobě není příliš informačně výživná, takže je vhodné ji zkombinovat s jinou aktivitou. Ideální čas pro tuto aktivitu je 90 min, ale je možné ji uvést ve zkrácené verzi pro jednu vyučovací hodinu.

Úvod (5 min.): Prvních pár minut po zvonění je třeba věnovat představení sama sebe, proč jsme přišli a co se bude v následujících minutách dít.

Kratší varianta

Aktivita (20 min): Třídu rozdělíme do skupin po 4–5 dětech (záleží kolik jich je ve třídě). Každá skupina je nyní novou firmou na trhu s GPS a má za úkol vytvořit na arch papíru GPSku (jak by měla vypadat, jaké jsou její funkce). Svůj výrobek v druhé polovině bloku předvede a představí na výstavě. Dopředu sdělte kolik je času na návrh a průběžně informujte, kolik času zbývá.

Legenda: „Vaše firma chce prorazit na trh a z toho důvodu je třeba se na výstavě co nejlépe předvést. Jenže výstava je za chvíli a proto je třeba pracovat co nejrychleji.“

Výstava (15 min): Každá skupina dostane prostor představit svůj nový výrobek na „výstavě“. Řečník vždy dostane kravatu. Po představení všech GPS každá skupina hlasuje pro jednu GPS (ne svou).

Delší varianta

Třídu rozdělíme do skupin po 4–5 dětech (záleží kolik jich je ve třídě). Každá skupina je nyní novou firmou na trhu s GPS. Samotné vytváření přístroje má několik fází.

Brainstorming (20 min)

Skupina má za úkol metodou brainstormingu navrhnout vlastnosti a funkce nově vznikajícího přístroje. Je možné ho například zkombinovat s dalšími přístroji (MP3ka, fotoaparát, kuchyňský robot...) a popsat jak se tyto funkce budou kombinovat s funkcemi GPS.

Patentování

Souběžně s fází brainstormingu probíhá fáze patentování. Vedoucí představují patentní úřad, na který se vypravují mluvčí jednotlivých skupinek. Ti mají za úkol obhájit jednotlivé projekty. Patentní úřad jim pokládá otázky na smysl té které funkce, případně je může nechat projekt poopravit či přepracovat. Má-li skupinka projekt patentovaný, může se pustit do další fáze.

Samotná výroba (30 min)

Skupince rozdáme arch papíru, aby na něj nakreslila (ve zvětšeném měřítku) prototyp svého výrobku.

Prezentace (15 min)

Každá skupina dostane prostor představit svůj nový výrobek na „výstavě“. Každá ze skupin předstoupí před třídu a ve dvou až třech minutách představí svůj projekt. Řečník vždy dostane kravatu. Ukáží, která část přístroje vykonává jakou funkci a popíší, proč si myslí, že je tato funkce užitečná.

Investování (15 min)

Jednotliví hráči se nyní promění v investory, kteří investují do projektů, které považují za smysluplné. Každý hráč má k dispozici určitý finanční obnos, který musí rozdělit mezi jednotlivé projekty. Do svého projektu investovat nesmí.

Varianta 1 – s papírovými penězi:

Jednotliví hráči dostanou do rukou papírové peníze (možno vytisknout nebo koupit v hračkářství), které sami dle svého uvážení v určený čas mezi projekty rozdělí.

Varianta 2 - na tabuli:

Hráči jeden po druhém sdělí, jak by částku mezi projekty rozdělili. Vedoucí hry částky píše na tabuli do sloupečků jednotlivých projektů. Tato varianta je vhodná pouze v případě, že dětí je ve třídě málo (cca 15). Je ale možné, aby peníze nerozdělovali jednotliví hráči, ale jednotlivé skupiny.

Závěr

Na závěr rozdáme letáček s informací o tom, jak GPS funguje (pokud jsme jej nerozdali v jedné z minulých hodin).