

Výzva Budování kapacit pro rozvoj škol II
Povinně volitelná aktivita č. 3, 4, 6 a 7

Zpráva o ověření programu v praxi závěrečná

I.

Příjemce	Moravian Science Centre Brno – příspěvková organizace
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008290
Název projektu	VIDA! školám – propojení formálního a neformálního vzdělávání
Název vytvořeného programu	Mozkokruh
Pořadové číslo zprávy o realizaci	3 – závěrečná

II.

Místo ověření programu	Datum ověření programu	Cílová skupina, s níž byl program ověřen
Prostory zapojených ZŠ VIDA! SC	10. 10. 2018 – 16. 1. 2019	6. a 7. ročník ZŠ Kotlářská, žáci přihlášení do kroužku Mozkokruh, 14 žáků
Terén – centrum města Brna	6. 2. 2019 – 19. 6. 2019	6. a 7. ročník ZŠ Sirotkova, přihlášení do kroužku Mozkokruh, 15 žáků

III.

1. Stručný popis procesu ověření programu
<i>a) Jak probíhalo ověření programu (organizace, počet účastníků, počet realizátorů atd.)?</i> Ověření programu probíhalo vždy v rámci zájmového kroužku s navazujícími schůzkami, které byly stanoveny dle potřeb účastníků a školy a pravidelným či nepravidelným intervalem, v délce zpravidla 90 minut. Vybrané schůzky měly koncepci návštěvy MSCB p. o., či hry v terénu. Schůzku vedli vždy minimálně dva realizátoři, z nichž minimálně jeden měl na starosti uvádění aktivit a druhý práci se skupinou. Maximálně vedli schůzku čtyři realizátoři. Rozpětí počtu účastníků bylo velké, od 8 po 14 v prvním ověření a 11 až 17 v druhém. <i>b) Jaký byl zájem cílové skupiny?</i>



Zájem cílové skupiny byl adekvátní kapacitě kroužku, schůzky se zpravidla naplnily tak, aby bylo možné je kvalitně realizovat.

c) Jaká byla reakce cílové skupiny?

Žáci se na schůzky těšili, průběžně se zajímali o nadcházející témata. Některé žáky více zaujala věcná stránka programu a obsah, některé možnost trávit čas se zájmově podobně nastavenými spolužáky.

2. Výsledky ověření

a) Výčet hlavních zjištění/problémů z ověřování programu:

V prvním běhu bylo největším problémem nastavení časů vytvořených aktivit a jejich dodržování (případně vyšší organizační náročnost některých schůzek nebo přílišné množství aktivit, což vedlo k témuž). Ve druhém běhu se problém v organizaci týkal už jen nastavení, resp. propagace a dodržení termínu veřejné šifrovací hry Bitvy o Brno.

Problémem se rovněž občas ukázaly „netradiční schůzky“ – ať už z důvodu změny prostředí, nebo prodlouženého času, kdy byly žáci omezeni svojí další volnočasovou aktivitou. Toto vedlo buď ke snížené účasti v případě uzavřené skupiny prvního běhu, nebo ke značné účastnické fluktuaci v kolektivu v případě druhého běhu.

Při pozdější začátku kroužku (později odpoledne) se také ukazovala zvýšená únava žáků po celodenní intelektuální aktivitě.

b) Návrhy řešení zjištěných problémů:

Problém nastavení časů byl vyřešen již po prvním běhu, ve druhém běhu se nedodržení časového rámce vyskytlo jen výjimečně, zpravidla při zařazení nevyzkoušené aktivity. Řešením tedy bylo dostatečné ověření a úprava programu na jeho základě.

K netradičním schůzkám je možné přistoupit více způsoby. Protože nelze ovlivňovat a omezovat ostatní aktivity a volný čas žáků, je třeba pracovat pouze s organizačním nastavením Mozkokruhu – buď více uzavřít skupinu, což nedovolí střídání dětí v kolektivu, zároveň ale může způsobit nižší účast a některé hry zcela znemožnit, nebo se s fluktuací smířit s tím, že schůzky budou mít větší šanci na kvalitní uvedení v adekvátním počtu účastníků. Přikláníme se k druhé variantě, protože považujeme za dobré umožnit žákům vybírat si ve volném čase činnosti, které je baví a mohou se v nich dobrovolně a samostatně zdokonalovat, čímž trénují další kompetence, zejména v oblasti samostatnosti, sebepoznání a specializace. Dalším možným opatřením je více umožňovat samotným žákům program spoluvytvářet a podílet se na jeho podobě. I v tomto případě by ale pravděpodobně nastávaly situace, kdy by se celá skupina neshodla. Nebo je možné kroužek, či jeho část realizovat ve zcela jiném formátu (víkendové setkání či výprava, tábor, příměstský tábor).

Ve druhém běhu se osvědčilo posunutí začátku kroužku na dřívější čas, přičemž ale bylo nutné termíny schůzek přizpůsobit dnům se zkráceným rozvrhem. Dalším řešením by mohlo být, stejně jako v předchozím případě, realizovat kroužek v jiném formátu.

c) Bude/byl vytvořený program upraven?



Program byl upraven na základě zjištění ze dvou ověřovacích běhů. Změněny byly zvláště příliš časově či organizačně náročné aktivity, naopak přidány byly aktivity s originální přidanou hodnotou (například tematický blok o umělé inteligenci, nebo hra Fish banks). Upravena byla také žetonová motivace. Formát zůstal zachován, uvádějící pedagog si však může na základě doporučeného harmonogramu a přehledu schůzek, tematických bloků a aktivit poskládat vlastní program i pro jiné formáty volnočasové aktivity.

3. Hodnocení účastníků a realizátorů ověření

a) Jak účastníci z cílové skupiny hodnotili ověřovaný program?

Program byl hodnocen vždy dvakrát v průběhu běhu, pomocí dotazníků a kruhového sdílení s pomocí obrázků. První evaluace se uskutečnila v polovině běhu, druhá byla závěrečná. Závěrečná evaluace měla navíc část, kde žáci oceňovali jednotlivé schůzky pomocí symbolického přidělování tří druhů kamenů.

Dle průběžné i závěrečné evaluace, ale také obecné účasti žáků na schůzkách program žáky bavil a na schůzky se těšili.

b) Co bylo v programu hodnoceno v rámci ověřovacích skupin nejlépe?

Žáky obecně více bavily schůzky koncipované jako uzavřený blok s vlastní motivací a sdělením, kde se dozvěděli něco nového zasazeného do kontextu. Úspěch měla u obou běhů úniková hra (VIDA! Escape Game) a také obě simulační hry (Pastýřská idyla a Fish Banks) patřily v obou případech k nejlépe hodnoceným.

Co se týče dalšího programu, oba běhy se ve svém hodnocení lišily.

Žáci ZŠ Sirotkova dle vyhodnocení závěrečné evaluace hodnotili schůzky dle programu – jeho kvality a tématu, nikoli podle prostředí. S3 – VIDA! Escape Game v MSCB p. o. sice byla hodnocena jako nejlepší vůbec ze všech schůzek, naproti tomu ale S9 – Velká šifrovací hra se umístila v pořadí úspěšnosti až jako devátá. Na druhém a třetím místě se v pořadí úspěšnosti umístily schůzky S8 – aktivity Rozinková hra a Fish banks (tematický blok 4 Teorie her) a S4 – tematický blok 3 Umělá inteligence, žáci tedy nejlépe hodnotili ucelené schůzky s jasným tématem a vlastním příběhem a motivací.

Žáci ZŠ Kotlářská nejlépe hodnotili aktivity, které probíhaly mimo školu, nejlépe hodnocena byla strategická simulační hra Pastýřská idyla (dále VIDA! Escape Game a Bitva o Brno). Žáci ZŠ Kotlářská se kladně vyjadřovali i k dalším aspektům činnosti kroužku, jako nejdůležitější zkušenosti jmenovali: že se dá učit i zábavně, že všichni mohou vyhrát, že se dá vyluštit i to, co vypadá jako nemožné, jedna účastnice dokonce označila jako nejdůležitější, že se naučila vyjadřovat své pocity a jedna, že se naučila zapojovat se do hry, což jí předtím nešlo. Více účastníků si odneslo vyšší sebevědomí, co se týče vlastních schopností při luštění.

c) Jak byl hodnocen věcný obsah programu?

Žáci oceňovali nové informace (např. Tematický blok Umělá inteligence), možnost podívat se na nové problematiky z různých úhlů (např. Tematický blok Teorie her), možnost přemýšlet ve složitějších myšlenkových operacích, ale také možnost diskuzí a prostor pro různé názory. Opakovaně vyjadřovali přesvědčení, že se v kroužku naučili různé nové techniky – netradiční sudoku, nové typy šifer, ale někteří také logicky přemýšlet s spolupracovat.



d) Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?

Organizační a materiální programu bylo hodnoceno stejně jako jiné složky realizace.

V obou ověřovacích skupinách žáci ocenili možnost zahrát si různé typy stolních her, se kterými se setkali poprvé, experimentální sady nebo pomůcky charakteru grafických a topologických hlavolamů. Ve druhém běhu také zajímavosti jako počítače z krabiček od zápalek a netranzitivní kostky. Pedagogové ocenili možnost použití netradičních pomůcek a materiálů, i příležitost zahrát si terénní veřejnou hru Bitva o Brno.

Žáky i pedagogy byla kladně hodnocena možnost navštívit v rámci kroužku Mozkokruh VIDA! Science Centrum a absolvovat připravený program.

e) Jak byl hodnocen výkon realizátorů programu?

Žáci ocenili schopnost realizátorů připravovat a vysvětlovat aktivity, ale také diskutovat otevřeným a vstřícným způsobem. Jinak neměli žádné připomínky, ani z průběžného dotazování nic dalšího nevyplývalo.

f) Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?

Opakující se připomínka v obou bězích se týkala žetonové (soutěžní) motivace, která byla nastavena v počátku, ale postupně od ní bylo upouštěno (žetony byly naposledy použity při hře Pastýřská idyla). To nejspíš působilo zmatečně, žákům prvního běhu chyběly ve druhé části kroužku „odměny“ v podobě žetonů, na které byli zvyklí, žákům druhého běhu zase na konci chyběl smysl žetonové motivace, protože hra Pastýřská idyla byla v tomto běhu nahrazena jinou hrou, kde žetony nebyly třeba.

Účastníci prvního běhu (resp. jejich rodiče) měli připomínky pouze k dodržování naplánovaných časů, které bylo způsobeno ještě nedostatečným ukotvením aktivit.

Účastníci druhého běhu neměli připomínky.

g) Opakovala se některá výhrada/připomínka ze strany účastníků častěji? Jaká?

Opakovaly se otázky na žetonovou motivaci.

Opakovaně jsme se setkávali s poznámkami žáků, že „kdyby je to nebavilo, tak by nechodili“, což se ostatně potvrzovalo na schůzkách, kdy se z důvodu rozcházení zájmu účastníků s nabídkou nárazově obměnil kolektiv.

*h) Budou případné připomínky účastníků zapracovány do další verze programu?
Pokud ne, proč?*

Ano, žetonová (soutěžní) motivace programu bude zachována (s možností modifikace) pro některé aktivity, ale ještě více upozaděna, aby měl uvádějící pedagog v této oblasti svobodnou volbu. Doporučujeme ale nevyhovět za každou cenu žákům vyžadujícím odměny. Žetony by měly sloužit k realizaci takových aktivit, kde má smysl využívat nějakou měnu, resp. herní peníze, nikoli jak odměna žáků za účast v aktivitách nebo výhry nad ostatními. Spíše, než pokračování odměňování na schůzkách a vytváření závislosti na vnější motivaci, doporučujeme podporovat vnitřní motivaci žáků jejich slovním popisným oceňováním, podporou a individuálním přístupem k jejich otázkám a zájmům.



i) Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?

Obecně byly realizátoři s průběhem spokojeni, ve druhém běhu byla většina aktivit již ukotvena, tedy se neopakovaly připomínky na hůře zvládnutou organizaci, i když některé nové aktivity ještě dle realizátorů vyžadovaly úpravy do finální verze (např. Přenosová hra a šifrovací principy). Oceňováno bylo materiální vybavení – množství deskových her a vlastních vyrobených pomůcek, a dále možnost zahrát si veřejnou hru Bitva o Brno.

j) Navrhují realizátoři úpravy programu, popř. jaké?

Lepší propracovanost „žetonové“ motivace, případně její upozadění. Ostatní navržené změny realizátorů z prvního běhu byly již zapracovány v metodice druhého běhu a jsou součástí finální metodiky.

k) Budou tyto návrhy realizátorů zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?

Další verze programu již nebude ověřována, finální metodika navržené změny obsahuje, jinak většinou kopíruje uvedení druhého běhu, které se osvědčilo.

l) Konkrétní výčet úprav, které budou na základě ověření programu zapracovány do finální verze programu:

Motivace získávání žetonů byla upozaděna, nicméně v případech některých aktivit je nutné i při nesoutěžním vedení kroužku počítat s určitým „likvidním aktivem“, ať už v podobě žetonů, nebo jiného „oběživa“. Jsou to aktivity, kde žáci například sází na svůj vlastní výsledek, nebo se účastní dražby. V tom případě jsou v metodice uvedeny žetony jako pomůcka, lze je však nahradit jiným materiálem (např. herní peníze).

	Jméno, příjmení, titul	Datum a místo	Podpis
Zpracoval/a	Lenka Kvasničková, Ing.	17. 10. 2019	

