**ZÁPIS**

|  |  |
| --- | --- |
| Název akce | Cyklus aktivit pro děti ZŠ  |
| Klíčová aktivita  | Univerzita dětského věku |
| Lekce na téma | Decepticons |
| Lektor | Mgr. Radek Vinický Mgr. Jakub Havlíček |
| Datum a čas konání(od - do) | 05.03.202512.30 - 14:00 hod |
| Místo konání | Základní škola Kadaň, ul. Chomutovská 1683, okr. Chomutov |

Cyklus aktivit Univerzity dětského věku se zaměřuje na podporu rozvoje zvídavých a talentovaných žáků základních škol v Kadani, kterým nabízí inspirativní příležitosti pro rozšiřování znalostí a dovedností.

Dne 5. března proběhla další lekce pro nadané žáky základních škol v Kadani na téma “Decepticons” a primární vstup do vzdělávacích aktivit byl realizován skrze informatiku.

Tvůrčí lekce, která se uskutečnila na Sluníčkové škole v Kadani, byla přímo nasazená na autorskou interaktivně pojatou únikovou hru s názvem „Decepticons: Záchrana lidstva“. Inovativní přístup vycházel z principů nové informatiky a vytvářel prostředí, ve kterém se propojovalo logické myšlení a týmová součinnost dětí, stejně tak i jejich práce s moderními technologie. Děti pracovaly v rámci týmů s rolemi, kdy se staly průzkumníky na pomyslné vesmírné cestě. Bylo třeba plnit množství rozmanitých šifrovacích úloh a úkolů nutných k vyřešení tak, aby bylo možné postupovat. Každý úspěšně vyluštěný kód znamenal jednu zásadní výhru – součástku aktivního stavebnicového prvku Lego, klíčového pro konstrukci pomyslné zbraně proti Decepticonům. Jednotlivé součástky (senzor, motor, programovatelný brick), které týmy nabyly, obsahovaly QR kódy. Ty jim následně umožnovaly přesun k výukovým materiálům ve virtuálním prostředí a poskytovaly nezbytné znalosti nejen o fungování jednotlivých prvků, ale i o LEGO konstrukcích ve formě video lekcí, které byly v této hře klíčové. Zábavná a kreativně pojatá hra měla po celou dobu koncepčně nastavená kritéria cílící na propojování různých dovedností – od logického myšlení přes programování až po praktickou konstrukci. Žáci se po celou dobu učili přirozeně a hravě. V průběhu času měli prostor experimentovat, a pracovat nevšedním způsobem. Cílem bylo nabourávat zažité konvence. Objevovala se práce s chybou a hledáním řešení, patrné bylo mezipředmětové prolínání do dalších oborů. Badatelský záměr byl zjevný napříč celým nastavením interaktivně laděné výuky.

V závěru setkání jsme hodnotili, reflektovali a komentovali. Zpětná vazba potvrdila zásadní skutečnost, že informatika nabízí široký prostor pro zábavné zkoumání i objevování a její význam v současném fungování společnosti má nenahraditelnou roli se zvyšující se důležitostí.

Mgr. Radek Vinický

Mgr. Jakub Havlíček