



SCÉNÁŘ K PROGRAMU „STORIES OF EXHIBITS“

Příprava

- kontrola exponátů zahrnutých do programu
- příprava stanoviště s uloženými kartami do druhé úrovně hry
- příprava tabletů s aplikací Action track (stav baterie, připravenost aplikace)
- nachystání věcných upomínkových předmětů

Uvedení

Shromáždíme účastníky programu na začátku expozice. Přivítáme je a uvedeme program, např.:

„Vítám vás v prostorách našeho centra. Program, jehož se účastníte, se jmenuje Stories of exhibits – na vybraných příkladech vám totiž ukáže, že za každým z našich exponátů je příběh objevování a vědeckého poznání. Během plnění úkolů se blíže seznámíte s některými známými vědci, dozvíte se o nich něco, co jste možná netušili, a proniknete hlouběji do podstaty jevů zobrazovaných našimi exponáty. Těšit se můžete například na Archiméda, Isaaca Newtona nebo „Pána blesků“ Nikolu Teslu. Nejste-li ještě rozdělení, utvořte týmy po 2-3 lidech.

Nevlastníte-li vlastní zařízení s aplikací, tak vám zapůjčím naše tablety s aplikací Action track. Její součástí je plán expozice, s jehož pomocí naleznete vybrané exponáty, u nichž máte plnit různé úkoly. Může se jednat o zodpovězení otázky – ať již otevřené či s nabídkou možností, natočení videa či pořízení fotografie. Kdykoli podle mapy dorazíte k exponátu, načtete QR kód, který vám v Action tracku otevře zadání úkolu. Do aplikace pak budete zadávat i řešení.

Často vám ke splnění úkolu dopomůže interakce s exponátem – pořádně si s ním pohrajte, případně si přečtete doprovodný text na popisku exponátu. Na splnění expoziční části máte 60 minut, poté se v aplikaci uzamkne možnost zadání odpovědi i načtení dalšího QR kódu z exponátu. Na pořadí úkolů nezáleží. Po absolvování všech úkolů u exponátů nebo po vypršení časového limitu vás aplikace nasměruje na stanoviště, kde naleznete zadání druhé úrovně – to se bude týkat vědců, s nimiž se během práce v expozici seznámíte. Já budu celou dobu průběžně procházet expozicí, kdybyste potřebovali s něčím pomoci.“

Následuje rozdání tabletů, instruktáž (je-li nutná) k používání aplikace Action track a rozptýlení účastníků po expozici. Uvaděč prochází expozicí a průběžně sleduje postup jednotlivých týmů; zasahuje jen sporadicky a je-li to opravdu nutné, případně zodpovídá dotazy.

PRO PANA ŠIMKA: ZADÁNÍ ÚKOLŮ DO APLIKACE ACTION TRACK JE V SAMOSTATNÉM DOKUMENTU; STEJNĚ TAK JSOU V NĚM ZAZNAMENÁNY TEXTY + OBRÁZKY KE DRUHÉ ÚROVNI, V NÍŽ MAJÍ ÚČASTNÍCI PŘÍRAZOVAT ÚDAJE K VĚDCŮM.

Po splnění všech úkolů či po vypršení časového limitu aplikace ukáže na plánu expozice místo, kde je uložena obálka s vytištěnými podobiznami vědců a kartami s jednotlivými údaji o nich, které v rámci druhé úrovně účastníci přiřazují ke konkrétním vědcům. Mnohá fakta se mohli dozvědět při plnění úkolů v první části. Lektor monitoruje situaci a zavčas se přesune na místo konání druhé úrovně. Kontrolu správnosti přiřazených údajů k vědcům provedou účastníci opět pomocí Action tracku. Po vyhodnocení přiřazovačky odmění uvaděč tým dárkovými předměty – lahví na pití, hrnkem, hrou, vakem na záda apod. Při předávání předmětů si uvádějící vezme zpět tablet, byl-li zapůjčen.

Ukončení + zadání práce do škol

Po shromáždění všech týmů osloví uvádějící celý kolektiv:

„Doufám, že se vám program líbil a něco nového a zajímavého jste se během něj dozvěděli. Snad se vám něco z toho v paměti vynoří při běžných činnostech, jako třeba poslouchání rádia, nasazování kontaktních čoček, létání letadlem nebo jen zapnutí světla v pokoji. Jistě je vám ale jasné, že jste se o známých osobnostech vědy nedozvěděli zdaleka všechno. A ponořit se do jejich životopisu – to bude součást vašeho dalšího úkolu!

Každá skupinka bude mít jednoho „svého“ vědce z těch, které jste měli možnost dnes poznat. Zkuste se domluvit, kdo bude mít koho, když to nepůjde, tak pan(i) učitel(ka) to zařídí za vás ☺ Každopádně vaším úkolem bude vytvořit danému vědci profil na facebooku, kam také zanesete pomocí jeho možností údaje, které o něm zjistíte, jako např. místo narození, bydliště, profesí a tak dále. Zkuste zároveň popustit uzdu fantazii a představte si, čemu by se váš vědec dnes věnoval, co by ho bavilo, kterým stránkám by dal like, jaké příspěvky by sdílel a postoval podobně – například já si živě dovedu představit, že Leonardo da Vinci by byl fanouškem aviatiky, kritikem moderní architektury a i dnes světoznámým umělcem. Jako inspirace vám může posloužit profil Pythagora, na nějž naleznete odkaz na vizitce, kterou jste dostali spolu s upomínkovými předměty. Byli bychom rádi, aby si pak Pythagora přidali i vaši vědci mezi přátele a my se tak mohli podívat, jak jste se s tímto úkolem popasovali. Mějte se!“



Erasmus+

