

VÝROČNÍ ZPRÁVA VZDĚLÁVACÍHO CENTRA DIDAKTIKON UNIVERZITY KARLOVY 2022

Zpracovala: RNDr. Tereza Martínková Bártlová, Ph.D.

Vzdělávací centrum Didaktikon se začalo formovat na začátku roku 2022.

Východiska projektu:

Projekt „Vzdělávací centrum DIDAKTIKON – inovace ve vzdělávání mezi hlavním městem a nejstarší českou univerzitou“ cílí jak na plnění stávající závazků vycházející z Partnerské smlouvy uzavřené 22. 10. 2020 mezi hlavním městem Prahou a Univerzitou Karlovou, tak na realizaci požadavků vyplývajících z relevantních strategických dokumentů v podobě Strategického plánu hl. m. Prahy (SPP), Dlouhodobého záměru vzdělávání a rozvoje vzdělávací soustavy hl. m. Prahy 2020–2024 (DZVP), Strategie vzdělávací politiky ČR 2030+ (S2030+) až po Strategický plán rozvoje UK (SPRUK). Tyto strategie shodně akcentují roli zřizovatelů vzdělávacích institucí (ZŠ, SŠ a VOŠ) a univerzit, jakožto center vzdělanosti, pro větší sepětí praxe a vzdělávání se zájmem vychovávat ke kreativitě, adaptabilitě a inovativnosti, a také zdůrazňují tzv. klíčové kompetence a především jejich rozvoj, jejichž nedílnou součástí jsou dovednosti jako kritické myšlení, řešení problémů, týmová práce, sounáležitost, komunikační a vyjednávací dovednosti, analytické dovednosti, kreativita a interkulturní dovednosti.

Výzvy a příležitosti, kterým člověk v 21. století čelí, jsou natolik komplexní, že znalosti, dovednosti a kompetence jednoho vědního oboru na jejich řešení mnohdy nestačí. Do popředí se tak dostává nutnost interdisciplinárního propojení zdánlivě nesourodých oborů, vzdělávacích metod a prostředků.

Didaktikon je v tomto ohledu multidisciplinárním projektem – nemá ambici vytvářet pouze úzce profilované oborové vzdělávací přístupy, ale naopak využít odbornic a odborníků všech fakult a součástí Univerzity Karlovy pro vytváření interdisciplinárně semknutých vzdělávacích produktů.

Hlavním cílem projektu bylo vybudování ve stávajícím objektu Kampusu Hybernská (budovy A v 5. a 6. NP) unikátního vzdělávacího centra, které by na jednom místě soustředilo světové vědecké výsledky a praktické zkušenosti v interdisciplinárním propojení fakult Univerzity Karlovy s potřebami cílových skupin žijících nejen na území hl. m. Prahy (tedy dětí, žáků ZŠ a SŠ, studentů VOŠ a VŠ, jejich rodičů, VŠ pedagogů, výzkumníků až po významné absolventy, včetně široké veřejnosti).

Didaktické východisko vzdělávacího centra:

Vzdělávací centrum Didaktikon je určené k experimentování, objevování a učení se hrou. Jeho hlavním cílem je vzdělávat žáky základních a středních škol heuristickou metodou, tedy metodou řízeného objevování. Žákyně a žáci se tak stávají aktivními účastníky výuky. Vnímají učení jako činnost, kterou konají oni sami, ne jako něco, co je na nich vykonáváno zvenčí. Mají radost z toho, že sami něco vyřeší a dokáží, což vede k jasnějšímu a hlubšímu pochopení učiva, a k odhalení širších souvislostí s dosavadními znalostmi i s každodenními zkušenostmi žáka. Heuristická metoda zároveň brání tomu, aby učení žáků sklouzlo do povrchního memorování. Podporuje trvalé mentální zvládnutí dovedností a schopností je využívat.

Ruku v ruce s trvalými dovednostmi a schopnostmi je znalost odpovědí na otázky: „Co? Proč? Jak?“ Tedy aby žáci pochopili, co přesně se učí. Proč se to učí – kde mohou nabyté znalosti v praxi využít. A jak vše funguje, jaké principy je potřeba znát. Za tímto účelem vypsalo vzdělávací centrum ve 2. čtvrtletí roku 2022 soutěž na exponáty (viz Příloha č. 1). Zvítězila tato desítka projektů:

Automat na filosofické divadlo

Projekt vychází z problémově orientovaného přístupu ke středoškolské výuce filosofie. Cílem projektu je rozvíjet myšlení studentů skrze tematizaci aktuálních problémů napříč dějinami a obory. Díky filosofickému divadlu studenti rozvíjejí schopnost interpretace, argumentace a

diskuze. Studenti si nejprve budou sami navrhovat otázky, o kterých budou postavy diskutovat, a které pokládají za důležité pro současnost či budoucnost světa, posléze budou o otázkách diskutovat v rolích filosofů a vědců.

Autoři: Matěj Král (HTF UK), Jakub Čapek (FF UK), Veronika Kodetová (MFF UK), Ondřej Kohout (DAMU)

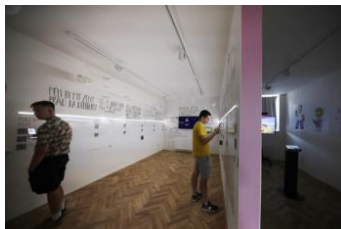


Foto: Automat na filozofické divadlo

Energie a souměrnost v přírodě

Centrálním motivem expozice je energie a symetrie v živé a neživé přírodě. Smyslem je návštěvníkům představit koncepty, které jsou důležité pro všechny přírodovědné obory a mají významný přesah do oborů dalších, například společenských věd. Ukážeme například, jakým způsobem funguje svět symetrie molekul a krystalů. Pomocí příběhu z ovčí pastviny si vysvětlíme, jaké vztahy a procesy se odehrávají mezi jednotlivými složkami suchozemského ekosystému. A nakonec si složíme Českou republiku jako 3D puzzle.

Autoři: Luděk Míka, Petr Šmejkal, Jan Mourek, Tomáš Matějček (všichni PŘF UK)



Foto: Energie a souměrnost v přírodě

Rodinné hudební světy romského primáše

Projekt tvoří interaktivní virtuální výstava, využívající etnomuzikologickou i romistickou expertizu k představení komplexního světa rodiny romského primáše Jožky Feča. Představí minulost i současnost pozoruhodné hudebnické rodiny, její různorodou kreativitu i sociální aktivity. Představení hudebního světa rodiny Fečových nabízí intimní vhled do transformace romské hudební tradice v Československu 20. století i do procesu „dělání hudby“ jako profese, zábavy a služby s přesahem do komunitní práce i zdroje energie.

Autoři: Zuzana Jurková (FHS UK), Helena Sadílková (FF UK), Tamara Moyzes (Artivist Lab)

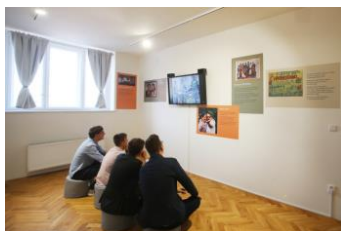


Foto: Rodinné hudební světy romského primáše

Život s umělou inteligencí

Artificial Intelligence (AI), umělá inteligence, chytrá zařízení, strojové učení... Tato slova kolem sebe slyšíme stále častěji. Umělá inteligence se stává téměř všudypřítomnou jak v každodenním životě, tak i ve všech vědeckých disciplínách. AI postupně proniká do mnoha oborů lidské činnosti, od vývoje nových léků přes psaní divadelních her až po výběr životního

partnera. Exponát bude pracovat právě s prvkem nevyhnutelnosti se AI ať už se chceme zabývat medicínou, právem, divadlem či psychologií. Je to ale všechno stejná AI? Kde a jak se AI konkrétně používá? A jak se na AI dívají odborníci z různých vědních disciplín? To vše si budete moci vyzkoušet na našem interaktivním exponátu „AI v kontextu...“!

Autoři: Rudolf Rosa, Tereza Hannemann, Petr Kácovský, Jindřich Libovický, Tomáš Musil (vše MFF UK), Nikol Kopáňková (FF UK), Petr Kajzar (1. LF UK)



Foto: Život s umělou inteligencí

Rok distanc

Projekt tvoří interaktivní výstava, která reflektuje rok distančního vzdělávání v tvůrčích oborech. Cílem projektu je zpřístupnit a přiblížit know-how jednotlivých pedagogů/pedagožek (většinou se jedná současně o činné umělce a umělkyně) ve výuce tvůrčích předmětů. A to jednak prezentací zajímavých děl, která vznikla v rámci praktických předmětů vyučovaných on-line, ale také jejich výpověďmi vyučujících a studujících, vztahujících se k tomu, jaké posuny museli udělat, co se sami z této situace naučili a jak lze nové znalosti využít do budoucna.

Autoři: Vendula Fremlová (PedF UK), Andrea Průchová Hrůzová (FSV UK)



Foto: Rok distanc

Simpsonovi ve vědě

Ústředním motivem projektu je známý seriál Simpsonovi, ať už se jedná o jednotlivé postavy seriálu jako takové anebo zápletky, které hlavní hrdinové prožívají. Seriálem se totiž prolíná celá řada (na první pohled bezvýznamných) narážek, které ale v sobě často skrývají nějakou hlubší vědeckou pointu. Projekt představí seriál z vědeckého úhlu pohledu. Hlavní úlohou projektu je vybrat významné vědecké momenty seriálu, vysvětlit je a použít jako základní záchytný prvek pro rozšíření obzoru žáků, neboli vysvětlit danou problematiku v širším kontextu.

Autoři: Tereza Martínková Bártlová (MFF UK), Eliška Selinger (3. LF UK), Tereza Roznerová (1. LF UK)



Foto: Simpsonovi ve vědě

Attentat 1942 – Historie hry

Cílem je představit hry jako interaktivní médium (nejen pro zábavu, ale i výukovu, uchování historie, druh reportáže...). Součástí projektu budou tedy nejen hry, ale také miniprezentace vysvětlující provázanost jednotlivých oborů při vzniku her a představení her různého charakteru a zaměření. Hry budou vybírány s ohledem na diverzitu, představující jak ty co vznikají „čistě pro zábavu“, tak hry „s vážnou tematikou“.

Autoři: Lukáš Kolek (MFF UK), Vít Šisler, Lucie Formánková (oba FF UK)



Foto: Attentat 1942

Překvapivá optika

Projekt se skládá z několika samostatných experimentů, které ukazují optické jevy ne zcela tradiční formou. Součástí bude představení deformace obrazu pomocí válcových zrcadel a skupiny rovinných zrcadel. Pomocí USB mikroskopu si návštěvníci budou moct prohlédnout například jednotlivé pixely na displeji svého mobilního telefonu. A na závěr si procvičí mozek pomocí netradičních optických klamů.

Autoři: Petr Kácovský, Věra Koudelková, Marie Snětinová (všichni MFF UK)

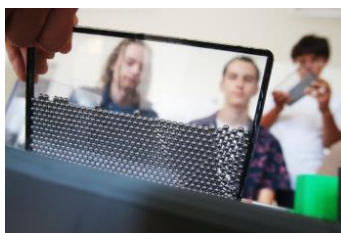


Foto: Překvapivá optika

Fonoskop

Expozice staví na jednoduchém principu vizuálního a fyzického zobrazení akustických vln, tak jak je vnímá lidské ucho v rámci jazykové komunikace. Vše bude demonstrováno na fyzických exponátech napodobujících artikulační ústrojí či demonstrující vlnové jevy. Tento princip bude rozveden po několika liniích formou prezentací, her a experimentů, tak aby návštěvníci získali komplexní představu nejen o charakteru signálu jako takového, ale o jeho interpretaci posluchačem a o jeho produkci mluvčím.

Jan Bičovský, Radek Skarnitzl, Tomáš Bořil, Kateřina Holubová (všichni FF UK)



Foto: Fonoskop

SAMSA: S mobilní aplikací německou historií Prahy

Dějiny Prahy jsou nerozlučně spjaty mimo jiné s jejím německým obyvatelstvem. SAMSA zavádí uživatele na místa, jež nesou stopu působení německy mluvících architektů, výtvarníků, literátů, hudebníků, spolků, škol a dalších institucí. U každého místa appka nabízí

poutavý a zajímavý výklad k jeho vývoji v kontextu politických dějin, dějin architektury a k roli místa v kulturním životě, současné i historické fotografie. Reflexe plurikulturního a vícejazyčného charakteru dějin českých zemí stále zůstává výzvou (nejen) pro výuku dějin na středních školách. Projekt zprostředkovává znalosti, které jsou východiskem k takové reflexi, a nabízí linie, které může tato reflexe sledovat.

Štěpán Zbytovský, David Sogel (oba FF UK), Lukáš Felbr (MFF UK), Radka Malcová (FSV UK)



Foto: Samsa

Na exponáty navazuje řada didaktických programů připravených pro žáky všech věkových kategorií (viz Příloha č. 2).

Kromě deseti exponátů je v centru umístěna také úniková hra zaměřená na vymřelé jazyky Poslední mluvčí. Úniková hra seznamuje žáky blíže s problematikou vlivu jazyka na naše myšlení, lingvistické antropologii a poznatkům z psycholingvistických výzkumů. Prostřednictvím různých experimentů se žáci přenesou do role výzkumníků i testovaných osob a budou objevovat, jak úzce je naše vnímání světa spjato s jazykem. Navíc se seznámí s různými jazyky světa pomocí praktických ukázek, které jim otevrou úplně odlišný pohled na svět kolem nás, než jaký nám poskytuje čeština.

Autoři: Martina Vokáčová (FF UK), Jakub Jehlička (Národní muzeum), Jan Maryško (Quest Cafe)



Foto: Únikovka – Poslední mluvčí

Cílové skupiny vzdělávacího centra Didaktikon:

Primárními cílovými skupinami Didaktikonu jsou žáci základních a středních škol.

Další cílovou skupinou jsou učitelé, ať už současní nebo budoucí. Didaktikon pomáhá experimentálně rozvíjet výuku budoucích učitelů základních a středních škol, poskytovat jim možnost přistupovat nejen k vlastnímu vzdělávání, ale i vzdělávání budoucích žáků kreativně, integrovat různé didaktické postupy, různé technologie a různé vědecké disciplíny tak, aby výsledný vzdělávací koncept dokázal zaujmout žáky a studenty s různým zaměřením a vedl je k širšímu zájmu o vědu jako způsob vnímání světa i inspiraci k vlastnímu rozvoji, podnikavosti a kreativitě. Aktivitu určené pro pedagogy uvádíme v Příloze č. 3.

Jednoznačnou předností Didaktikonu je jeho interdisciplinarita. Didaktikon na jednom místě propojuje vědecké výsledky všech fakult Univerzity Karlovy a vytváří tak funkční komunitu studentů didaktických oborů, pedagogů, výzkumníků až po žáky a učitele základních a středních škol, absolventů, a rodičů, kteří chtějí rozvíjet zájem svých dětí i svůj vlastní.

Vlastní činnost vzdělávacího centra Didaktikon:

centrum bylo otevřeno 6. 10. 2022

Personální obsazení Didaktikonu:

Březen – prosinec 2022: odborný garant vzdělávacího centra, úvazek 0,5

Květen – prosinec 2022: asistent odborného garanta, úvazek 0,25

Říjen – prosinec 2022: produkční, úvazek 0,5

Sledované indikátory za období říjen – prosinec 2022:

a) počet podpořených pedagogů, kteří v praxi uplatňují nově získané poznatky a dovednosti: 158 učitelů základních a středních škol

b) počet podpořených budoucích pedagogů (studenti Univerzity Karlovy), kteří v praxi uplatní nově získané poznatky a dovednosti: 67 studentů Univerzity Karlovy

c) počet uskutečněných aktivit pro pedagogy/budoucí pedagogy (např. konference, oborová a mezioborová sdílení dobré praxe apod.);

Proběhly 4 aktivity pro pedagogy:

- konference Efektivní učitelé sobě
- vzdělávací kurz k novým metodám výuky matematiky
- workshop pro učitele zaměřený na zdravé stravování
- Československo v paměti žen

d) počet podpořených produktů (metodiky, vzdělávací materiály, podcasty apod.) pro pedagogy / budoucí pedagogy;

- 33 pracovních listů k exponátu Automat na filozofické divadlo
- 10 pracovních listů k exponátu Simpsonovi ve vědě
- 1 pracovní list k exponátu Rok distanc
- 3 pracovní listy k exponátu Energie a souměrnost v přírodě

e) počet organizací, které byly ovlivněny systémovou intervencí: cca 16 základní a středních škol

f) počet zapojených rodičů/vychovatelů: 20

g) počet aktivit pro rodiče/vychovatele (např. výstavy/expozice, workshopy, konference, oborová a mezioborová sdílení dobré praxe apod.);

- Každý čtvrtek od 14h do 17h otevření Didaktikonu pro veřejnost

h) počet podpořených produktů (metodiky, vzdělávací materiály, podcasty apod.) pro rodiče/vychovatele;

- 33 pracovních listů k exponátu Automat na filozofické divadlo
- 10 pracovních listů k exponátu Simpsonovi ve vědě
- 1 pracovní list k exponátu Rok distanc

- 3 pracovní listy k exponátu Energie a souměrnost v přírodě

i) počet zapojených žáků/studentů (ZŠ, SŠ a VOŠ);

- 146 žáků ZŠ
- 550 žáků SŠ

j) počet aktivit pro žáky/studenty (ZŠ, SŠ a VOŠ, např. výstavy/expozice, workshopy, konference, oborová a mezioborová sdílení dobré praxe apod.);

- 6 aktivit pro žáky ZŠ
- 18 aktivit pro žáky SŠ

k) počet podpořených produktů (vzdělávací materiály, pracovní listy, podcasty apod.)
pro
žáky/studenty (ZŠ, SŠ a VOŠ);

- 33 pracovních listů k exponátu Automat na filozofické divadlo
- 10 pracovních listů k exponátu Simpsonovi ve vědě
- 1 pracovní list k exponátu Rok distanc
- 3 pracovní listy k exponátu Energie a souměrnost v přírodě

l) počet zapojených seniorů: 19 v rámci U3V Umělá inteligence

m) počet aktivit pro seniory (např. výstavy/expozice, workshopy, konference, oborová
a
mezioborová sdílení dobré praxe apod.): 1 – pořádání U3V

n) počet podpořených produktů (vzdělávací materiály, pracovní listy, podcasty apod.)
pro
seniory;

o) počet zpracovaných odborných studií a analýz (oblast vzdělávání);

p) počet aktivit pro širokou veřejnost: 10

- Každý čtvrtek od 14h do 17h otevření Didaktikonu pro veřejnost
- Slavnostní otevření Didaktikonu
- Noc vědců
- Fame lab
- Zahájení akademického roku v Kampusu Hybernská
- Expozice Didaktikon a mobilní aplikace SAMSA
- Týden vědy a techniky
- Komunikace vědy
- Nezlomní a obětovaní
- Wiki editation

q) počet aktivit pro pedagogy (DVPP, vzdělávací kurzy, CŽV).
Proběhly 4 aktivity pro pedagogy (viz bod c)):

- konference Efektivní učitelé sobě
- vzdělávací kurz k novým metodám výuky matematiky
- workshop pro učitele zaměřený na zdravé stravování
- Československo v paměti žen

Příloha č. 1 - Univerzitní soutěž pro Hyb4City na pilotní expozici vzdělávacího centra Didaktikon v Kampusu Hybernská

Univerzitní soutěž pro *Hyb4City* na pilotní expozici vzdělávacího centra *Didaktikon* v Kampusu Hybernská

Pilotní výzva 2021

Univerzita Karlova (UK) v rámci projektu *Hyb4City* vyhlašuje soutěž na realizaci pilotní části interaktivní popularizační vědecké expozice v Kampusu Hybernská, která by se stala základem budoucího vzdělávacího minicentra s pracovním názvem *Didaktikon*. Účelem vznikající expozice je inovativními didaktickými přístupy zprostředkovávat poznání žákům středních a základních škol, občanům města Prahy a také široké veřejnosti, které pochází ze znalostních domén Univerzity Karlovy. Účelem minicentra *Didaktikon* je netradiční představení několika vědeckých problémů v kontextu celospolečenských výzev, přičemž je položen důraz na nutnost jejich mezioborového řešení. Soutěž je určena pro akademické pracovníce/pracovníky UK a/nebo studentky/studenty UK.

Cíle soutěže

Prvním cílem soutěže je podpořit projekty, které přinášejí širokou škálu demonstračních exponátů a experimentů v podobě modelů, videoprojekcí, virtuální reality, her, naučných panelů, mobilních aplikací, venkovních expozic a dalších didaktických prostředků, včetně doprovodných textů, návodů, infografik, audiovizuálních pokynů, didaktických (metodických) listů apod. (dále jen "exponát"), přibližujících různé vědní obory a jejich vzájemnou provázanost, zejména studentům středních a základních škol s přesahem ke komunitám občanů města Prahy a široké veřejnosti.

Druhým cílem soutěže je podnítit mezifakultní spolupráci v rámci Univerzity Karlovy a propojení jednotlivých vědních disciplín za účelem společného nalézání inovativních didaktických přístupů k představování celospolečenských problémů a výzev přesahující jednotlivé obory, fakulty nebo další součásti UK.

Základní přehled a termíny

Celková alokace na tuto výzvu činí 250 tis. Kč vč. DPH.

Maximální podpora na **jeden projekt je 75 tis. Kč vč. DPH.**

Intenzita podpory je až 100% způsobilých nákladů.

Způsobilými náklady jsou osobní náklady a přímé náklady.

Nezpůsobilými náklady jsou investice a cestovní náklady.

Soutěž je určena pro akademické pracovníce/pracovníky UK a/nebo studentky/studenty UK.

Příjem přihlášek: 24. května 2021 - 27. června 2021.

Vyhodnocování návrhů projektů: 28. června 2021 - 15. srpna 2021.

Vyhlášení výsledků soutěže: konec srpna 2021.

Začátek řešení projektu: září 2021.

Předpokládaná instalace/realizace exponátu v prostoru Kampusu Hybernská: listopad 2021 - únor 2022.

Podmínky soutěže

Návrh projektu (exponátu) **musí být mezifakultní**, tzn. s účastí nejméně dvou osob, z nichž každá studuje nebo je zaměstnána na jiné fakultě Univerzity Karlovy. Ideový obsah, oblast, společenská výzva nebo apel apod., které mají být exponátem zprostředkovány, nejsou tematicky ohraničeny. Exponát by však měl vycházet z aktuálního tématu nebo směřovat k inovativnímu didaktickému představení tématu, které má potenciál zaujmout zájmově různorodé skupiny žáků či veřejnost. Exponát by měl být autonomní, tzn., že jej budou moci bez obsluhy nebo průvodce využívat cílové skupiny z řad žáků, studentů či veřejnosti. K dispozici by měly být doprovodné texty či mluvené komentáře k exponátům, návody, metodické listy atp. Je nutné, aby exponát byl kvalitně technicky zpracován dle jeho konkrétní formy a obsahu (např. odolnost při dotýkání, ergonomie ovládání, omezení možnosti krádeže). Exponát může být rozdělen na několik dílčích, souvisejících částí, tvořící kompaktní celek. Navržený exponát bude součástí expozice, která bude v průběhu doby vystavení exponátu doprovázena a vhodně doplněna přednáškami (včetně připravených záznamů či on-line přenosů) pro žáky středních a základních škol či veřejnost.

Návrh projektu

Návrh projektu - exponátu - musí obsahovat minimálně tyto údaje:

OSNOVA NÁVRHU PROJEKTU	PODMÍNKY A POKYNY
Představení exponátu	
Název exponátu.	Několikaslovný název, případně akronym.
Stručný popis exponátu s popisem zprostředkované mezioborové znalosti či dovednosti a podstaty didaktického přístupu k jejímu předávání, zážitku nebo poznání.	Max. 100 slov.
Řešitelský tým	
Jméno hlavní řešitelky/hlavního řešitele + příslušnost k fakultě UK, + stručný odborný životopis. Jména dalších spoluřešitelů/spoluřešitelů projektu + příslušnost k fakultě UK, + stručný životopis.	Podmínkou je, že se jedná o akademické pracovnice/pracovníky UK a/nebo studentky/studenty UK. Řešitelský tým musí mít nejméně dvě osoby, z nichž každá studuje nebo je zaměstnána na jiné fakultě nebo součásti Univerzity Karlovy.

Řešitelský tým.	Popis, v čem spočívá přidaná hodnota mezifakultní, resp. mezioborové spolupráce. Jak souvisí zapojené expertízy s úspěšným řešením projektu? Z popisu řešitelského týmu musí být zřejmé, že jsou výše popsané podmínky splněny. Stručný (odborný) životopis je možné předložit jako přílohu.
Popis řešení projektu (max. 2 A4)	
Cíle projektu.	Objasnění, jakou znalost, dovednost, hodnotu či postoj lze s pomocí exponátů u cílové skupiny rozvíjet a jaký didaktický přístup je proto zvolen a proč. Stručný popis teoretického východiska vyplývajícího ze zapojených vědních oborů, která dokládají znalostní relevanci navrhovaného řešení a popis vazby na celospolečenský problém nebo výzvu, která je pomocí exponátu představována.
Popis součástí exponátu.	Stručný popis částí exponátu, vč. ukázky tematických či didaktických vazeb mezi dílčími prvky exponátu.
Metoda řešení.	Stručný popis pracovních činností vedoucích k naplnění cíle/koncepce exponátu. Stručný popis pracovního plánu, balíčků, kroků, milníků apod. včetně časového rozvrhu.
Inovativnost řešení.	Prokázána by měla být inovativnost zvoleného přístupu (např. inovativnost ve srovnání se současným stavem, prvky interaktivity, on-line přesah, využití technických či digitálních prostředků. V čem spatřujete inovativnost, novost, ojedinělost, unikátnost atp. vašeho návrhu projektu, koncepce exponátu? atp.).
Výstupy projektu.	Bližší charakteristika výstupů projektu, např. popis formy exponátu/ů (aplikace, prototyp, hra, dokončený software, didaktický koncept apod.), jejich funkcionality a prostorové požadavky (odhad). Pokud jsou prostorové požadavky exponátu flexibilní, je třeba je v žádosti specifikovat. Bližší popis dalších doprovodných výstupů (doprovodné slovo, výukový text či pracovní listy, realizace přednášky nebo workshopu, výstup ve formě podkladů pro webovou stránku atp.).
Primární cílová skupina.	Mezi základní cílové skupiny patří žáci středních a základních škol, i široká veřejnost. Je nutná popis, pro jakou cílovou skupinu je exponát primárně vyvíjen (např. vůči vzdělávacímu programu, velikosti, věku, stupně vzdělávání, včetně vzdělávání dospělých apod.). A dále popis, zda je možné na vývoji exponátu s cílovou skupinou spolupracovat (např. ověřování didaktické funkčnosti, design řešení apod.).

Rozpočet projektu (max. 0,5 A4)	
Nákladové položky.	Poskytněte seznam nákladových položek a jejich stručné odůvodnění. Uznatelnými náklady jsou osobní náklady, přímé náklady (zejm. spotřební materiál) a služby. Uznatelnými náklady nejsou investice a ani cestovní náklady. Osobní náklady (tj. dohody o provedení práce a stipendia) mohou činit max. 80% rozpočtu návrhu projektu. Přímé náklady a služby mohou tvořit max. 50% rozpočtu návrhu projektu. Režie se u těchto projektů neplánuje. Vyjádření případného odhadu finančního vkladu jedné nebo případně více fakult nebo součástí UK zapojených do realizace projektu. Více viz níže, kap. Financování.
Instalace exponátu (max. 0,5 A4)	
Instalace exponátu.	Popis způsobu, jakým bude exponát instalován (technický postup, způsob uvedení exponátu do provozu, obslužnost a odolnost, nároky na odbornou obsluhu, popis ochrany proti krádeži atp.). Kvalifikovaný předpoklad navrhovatelů, že expozici bude možné provozovat bez větších změn minimálně po dobu 2 let a odhad finanční náročnosti udržitelnosti exponátu v provozu po alespoň tuto dobu (pozn.: tato částka nevstupuje do výše finančních požadavků návrhu dle tohoto vyhlášení, nicméně je vhodné, aby ji navrhovatelé uvedli, např. odhadem se stručným vysvětlením).

Financování

Finanční požadavky je možné žádat **do maximální výše 75 000 Kč vč. DPH** z prostředků soutěže na jeden návrh s tím, že materiálové náklady (spotřební materiál atp.) a služby mohou činit max. 50 % rozpočtu návrhu. V rámci projektu je nutné plánovat mzdové prostředky ve formě Dohod o provedení práce (DPP), a to v odpovídající výši pro všechny členy týmu, nicméně lze plánovat (současně k DPP) pro studentské členy týmu i stipendia. **Součet DPP a stipendií může činit max. 80 % rozpočtu návrhu.** Požadované prostředky se uvádějí v zaokrouhlení na celé tisíce směrem nahoru. **Investiční prostředky a náklady na cestovné nejsou uznatelné v rámci financování soutěže. Režie se u těchto projektů neplánuje. Ze soutěžní finanční alokace nelze financovat majetek určený tzv. k evidenci.**

Finanční prostředky na realizaci vítězných návrhů budou převedeny na dané fakulty či součásti UK zapojených do projektu dle příslušnosti členů týmu.

Termíny

Předkládané návrhy musí být naplánovány tak, že předpokládaný začátek vlastního řešení projektu bude v průběhu září 2021, předpokládaná vlastní instalace expozic ovšem nejdříve v listopadu 2021. **Finanční náklady musí být proučtovány do 31. 12. 2021** a konec realizace (finální instalace expozice) by měla proběhnout do 28. 2. 2022. Součástí řešení bude i stručná zpráva v termínu plánovaného konce realizace o rozsahu cca 2 stran A4, z níž bude patrné naplnění jednotlivých bodů návrhu projektu (viz kap. Návrh projektu) a předložený výpis z účetní evidence dle univerzitních standardů, příp. fakultních zvyklostí k 31. 12. 2021.

Způsob podání návrhu projektu do soutěže

Návrh v rozsahu **maximálně pěti stran A4** je nutné podat elektronicky ve formátu *.pdf do **27. 6. 2021** (včetně) na adresu odborné garantky vzdělávacího minicentra *Didaktikon* v rámci *Hyb4City*: dr. Terezy Bártlové, e-mail: tereza.bartlova@mff.cuni.cz.

O tom, které návrhy budou vybrány k financování, rozhodne Výběrová komise do **konce srpna 2021**.

Kritéria hodnocení návrhů projektů

- Návrhy projektů budou hodnoceny po formální stránce dle toho, zda:

- členky a členové řešitelského týmu studují nebo pracují na některé z fakult nebo součástí UK,
- se projektu účastní nejméně dvě různé fakulty nebo součásti UK prostřednictvím zapojených osob s patřičnou afiliací,
- objemy nákladových položek odpovídají maximálně povoleným poměrům.

Způsob hodnocení: splněno/nesplněno.

- Přednost bude dána takovým projektům, které budou nejlépe naplňovat misi vznikajícího vzdělávacího minicentra *Didaktikon*, s ohledem na zasažení cílových skupin (žáků, studentů, občanů města Prahy, široké veřejnosti apod.).

Způsob hodnocení: škála 0 – 5 – 10 – 15 – 20 bodů (naprosto nevyhovuje - naprosto vyhovuje).

- Kvalita návrhu řešení:

- Při hodnocení bude dána přednost **komplexním návrhům projektů** ve své formě a inovativnosti jejich prezentace, multidisciplinaritě a kompaktnosti založené na mezioborové spolupráci, vč. přihlédnutí k technické stránce řešení.

Způsob hodnocení: škála 0 – 5 – 10 – 15 – 20 bodů (naprosto nevyhovuje - naprosto vyhovuje).

Bonus

V případě návrhů projektů se stejným bodovým skóre blízkým limitu rozpočtu soutěže rozhodne Výběrová komise o konečném pořadí návrhů projektů s přihlédnutím k následujícím aspektům návrhu projektu, a to v tomto pořadí:

1. alespoň jedna zúčastněná fakulta UK vyjádří odhad svého finančního vkladu do realizace projektu,

2. navržené řešení využívá poznatků nebo teoretických východisek společenských, humanitních nebo uměleckých věd a vhodným způsobem je propojuje s poznatky přírodovědných, lékařských nebo technických oborů,
3. složení řešitelského týmu poskytne příležitosti pro rozvoj studentů nebo nastupující výzkumné generace (max. 5 let od obdržení Ph.D.) a nebo vyrovnané příležitosti pro odborný rozvoj mužů a žen.

Výběrová komise

Výběrová komise může doporučit návrh projektu pod facilitaci [Inovační laboratoře](#).

Výběrová komise si vyhrazuje právo na finanční krácení podpořených návrhů, na úpravu objemu nákladových položek tak, aby odpovídaly maximálnímu limitu a na případné úpravy návrhu projektu - to vše po dohodě s navrhovatelem (např. financování pouze části expozice atp.).

Výběrová komise si vyhrazuje právo kdykoliv od odevzdání přihlášky vyzvat navrhovatele k doložení dalších podkladů nezbytných pro vydání rozhodnutí o financování projektu. K doložení dalších podkladů poskytne Výběrová komise navrhovateli lhůtu přiměřenou povaze vyžádaných dalších podkladů.

Rozhodnutí Výběrové komise je konečné a není proti němu odvolání.

Výběrová komise bude složená z vybraných zástupců Programové rady Kampusu Hyberská a Rady Kampusu Hyberská.

FAQ

- Jaká výše rozpočtu může být tedy v návrhu projektu?
A: Rozpočet celého projektu může být i vyšší než 75 tis. Kč, nicméně pouze 75 tis. Kč je možné získat z tohoto pilotního kola soutěže. Ostatní náklady je nutné financovat z jiných zdrojů. Lze v této souvislosti zmínit, že v případě návrhů projektů se stejným bodovým skóre blízkým limitu rozpočtu soutěže může Výběrová komise v konečném pořadí návrhů projektů přihlédnout i právě k finančnímu vkladu fakult do realizace projektu (viz kap. Bonus).
- Opravdu je třeba naplánovat DPP pro všechny členy týmu i včetně studentů?
A: Ano, je to nutné z důvodů pracovně-právních a ochrany duševního vlastnictví UK. Do DPP bude nutné vložit stručně náplň práce na projektu a osobu odpovědnou za převzetí práce na realizaci projektu. Pro uzavření DPP bude možné využít standardních vzorů na fakultách, konkrétně budou detaily dořešeny se zástupci vítězných projektů.
- Co to znamená, že z prostředků soutěže nelze financovat majetek určený k evidenci?
A: Z alokace na soutěž nelze financovat cokoli, co podléhá evidenci majetku, tj. ani laicky řečeno peníze investičního charakteru. Na každé fakultě je/by měl být předpis, který proceduru evidence majetku stanovuje. Zcela obecně lze říci, že evidenci nepodléhá spotřební materiál, drobné elektrické spotřebiče či různé součástky atp. Pokud se realizace projekt neobejde bez majetku, který je nutné evidovat v evidenci majetku na dané fakultě, pak může být tento majetek například v rámci projektu financován z odpovídajících zdrojů fakulty. Spolufinancování není nutnou podmínkou v soutěži, ale v konečném pořadí návrhů projektů může Výběrová komise přihlédnout i právě k finančnímu vkladu fakult do realizace projektu (viz kap. Bonus).
- Jak budou převedeny finance na fakulty, když jsou projekty mezifakultní?
A: Peníze určené na tuto soutěž jsou z prostředků Institucionálního plánu, resp. části, která je řešena na RUK, nicméně pro soutěž byl zvolen tento (poměrně inovativní) přístup, že prostředky na realizaci budou převedeny na fakulty z důvodů zjednodušení administrativy a dorazí tak na fakulty standardní cestou přes RUK. Konkrétní dělení financí v rámci projektu

bude řešeno podle počtu a typu schválených projektů. Každopádně tento proces je veden snahou, aby procedura (vč. vykazování) byla co nejjednodušší a odpovídala standardům na fakultách.

- Mohu zprávu odevzdat i dříve než na konci realizace?

A: Ano, zprávu lze odevzdat i dříve, nicméně uzavřít projekt je možné až v okamžiku, kdy bude zřejmé, že již nedojde k dalšímu čerpání prostředků, resp. že je jistota, že čerpání je ukončeno, proto je vhodný (nikoli však nutný) termín uzavření účetnictví k 31. 12. 2021. S ohledem na financování z Institucionálního plánu bude nutné zohlednit požadavky dané tímto zdrojem financí.

- Když mi něco není jasné při přípravě žádosti, na koho se mohu obrátit?

A: S důvěrou se můžete s dotazy obrátit na odbornou garantku vzdělávacího centra Didaktikon: tereza.bartlova@mff.cuni.cz, tajemníka projektu Hyb4City: marcel.kraus@ruk.cuni.cz nebo na člena Programové rady Kampusu Hybernská: martin.vlach@mff.cuni.cz.

Příloha č. 2 – Seznam aktivit pro žáky základních a středních škol

Základní školy 1. stupeň

název aktivity:	Život s umělou inteligencí pro nejmenší
druh aktivity:	workshop
anotace:	S umělou inteligencí se setkáváme úplně všichni, i ti nejmenší. Pojďme seznámit děti s umělou inteligencí, kterou vidí kolem sebe a ukažme jim, jak nám umělá intelligence může pomoci a na co si musíme dát všichni pozor.
délka aktivity:	60 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

název aktivity:	Matematika ze Springfieldu
druh aktivity:	workshop
anotace:	Co mají společného matematika a animovaný seriál Simpsonovi? Na první pohled se možná může zdát, že vůbec nic. Ve skutečnosti jsou ale díly tohoto seriálu naplněny řadou matematických triků.
délka aktivity:	60 minut

název aktivity:	Transformace / Krejčí průvodce
druh aktivity:	dílna
anotace:	V prvních měsících pandemie jsem se naučili přizpůsobit se novým situacím, i restrikcím. Co nám tedy zůstalo za nové dovednosti? Dílna bude stylizovaná do krejčovské dílny (multimediální dílny/laboratoře), kde si účastníci budou moct vyzkoušet ušít své nové obleky na míru současné době.
délka aktivity	60 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

název aktivity:	Burns Burger bingo
druh aktivity:	soutěž/hra
anotace:	Pan Burns skončil v nemocnici kvůli vysokému obsahu cholesterolu. Na vině byla jeho nadměrná konzumace hamburgerů, a tak dostal od lékařů za úkol omezit maso. To ho vedlo k vytvoření nejlepšího veganského burgeru na světě, dokonce i dle slov Lízy! A co vy? Kdo z vás si troufne na soutěž o nejlepší burger? Ale pozor – burger musí být nejen dobrý, ale i zdravý! Body se budou počítat za bílkovinu, vlákniny, zdravý tuk... Cílem hry je získat vítěznou bingo kombinaci a s ní spojený titul a také krásný diplom.
délka aktivity:	60 minut

název aktivity:	Infekce ze Springfieldu!
druh aktivity:	umělecký workshop s ponaučením
anotace:	Osacká horečka není jedinou infekcí, která trápí obyvatele Springfieldu! Jak vypadají springfieldské viry a bakterie? Jak se šíří? Jaké způsobují nemoci a jaký můžeme mít z virů a bakterií užitek? To vše se dozvíte, zatímco se stanete spoluautory naší expozice! Vytvořte dle obrazové předlohy vlastní verzi simpsonovských bacilů a získejte informace o nemocech, které známe i z našeho nekresleného světa.
délka aktivity:	30 minut

název aktivity:	Kam s tou rybou? Zabraňte zmatenému kuchaři otrávit dalšího hosta!
druh aktivity:	workshop
anotace:	Nešikovný zmatený kuchař málem otrávil Homera špatnou přípravou prudce jedovaté ryby. Jeho kariéra v sushi restauraci je u konce, ale to neznamená, že pobyt v kuchyni pověsil na hřebík. V nové restauraci má za úkol uspořádat dodávku jídla do skladu... zvládne to ale tak, aby všechno jídlo bylo uchováno správně a nezkazilo se? A co vy? Umíte správně zacházet s potravinou a neplýtvat?
délka aktivity:	60 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

	Jídelníček pana Burnse
druh aktivity:	workshop
anotace:	Pan Burns to poté, co málem zemřel na infarkt, se změnou svého životního stylu myslí vážně – i proto si najal vás jako svého nutričního terapeuta. Zvládnete mu pomoci upravit jídelníček tak, aby odpovídal doporučením? A co váš vlastní jídelníček?
délka aktivity:	60 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

Základní školy 2. stupeň

název aktivity:	Život s umělou inteligencí pro všechny
druh aktivity:	workshop
anotace:	Umělá inteligence zasahuje do všech oblastí našeho života, od vývoje léků přes psaní divadelních her, až po náboženství. Cílem workshopu je za pomoci aplikace z exponátu představit celou škálu využití umělé inteligence a seznámit žáky s výhodami a nevýhodami, které s sebou využití umělé inteligence přináší.
délka aktivity:	60 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

název aktivity:	Matematika ze Springfieldu
druh aktivity:	workshop
anotace:	Co mají společného matematika a animovaný seriál Simpsonovi? Na první pohled se možná může zdát, že vůbec nic. Ve skutečnosti jsou ale díly tohoto seriálu naplněny řadou matematických triků.
délka aktivity:	60 minut

název aktivity:	Transformace / Krejčí průvodce
druh aktivity:	dílna
anotace:	V prvních měsících pandemie jsem se naučili přizpůsobit se novým situacím, i restrikcím. Co nám tedy zůstalo za nové dovednosti? Dílna bude stylizovaná do krejčovské dílny (multimediální dílny/laboratoře) kde si účastníci budou moct vyzkoušet ušít své nové obleky na míru současné době.
délka aktivity	60 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

název aktivity:	Transformace a Nová norma
druh aktivity:	komentovaná prohlídka expozice Rok distanc a dílna
anotace:	Zkušenost pandemie a následných lockdownů byla pro mnohé z nás zcela nová. Dala nám zakusit pocit sociální izolovanosti, který mohou lidé z marginalizovaných skupin zažívat běžně. Jak nás tedy tato zkušenost proměnila? K jakým tématům obrátila naši pozornost? To se pokusíme zjistit prostřednictvím děl umělce Jana Pfeiffer, která v období pandemie covidu 19 přímo vznikala, nebo na tuto zkušenost následně navazovala, a prostřednictvím videa Nová norma studentů a studentek z Institutu komunikačních studií a žurnalistiky na Fakultě sociálních věd UK.
délka aktivity:	60 minut
poznámka:	Pomůcky s sebou: pastelky, tužky, pravítka.

název aktivity:	Poslední mluvčí
druh aktivity:	workshop k únikové hře
anotace:	Ve workshopu navazujícím na únikovou hru „Poslední mluvčí“ se žáci blíže seznámí s problematikou, jež inspirovala téma hry: vliv jazyka na myšlení, lingvistická antropologie a poznatky z psycholingvistických výzkumů. Žáci si zakusí roli výzkumníka i testované osoby a vyzkouší si různé experimentální techniky odhalující, jak je naše vnímání světa úzce spojeno s jazykem. Rovněž se seznámí prostřednictvím praktických ukázek s mnoha jazyky světa, které otevírají zcela mnohdy velmi odlišný pohled na svět kolem nás než čeština.
délka aktivity	60 minut

název aktivity:	Fyzika všemi smysly
druh aktivity:	interaktivní fyzikální show
anotace:	Jak vypadá displej mobilu pod mikroskopem? Co se stane s balónkem na fakířském lůžku? Která limonáda je nejchutnější? Představíme vám přibližně 20 experimentů inspirovaných lidskými smysly. Workshop je zajištěn lektory projektu Fyzika všemi smysly .
délka aktivity	60 minut

název aktivity:	Osacká horečka: Staň se lékařským detektivem!
druh aktivity:	individuální/skupinová hra
anotace:	Horečka z Osaky je ve Springfieldu! Zvládnete včas najít všechny nakažené dříve, než bude pozdě? Cílem hry je vytrásat všechny potenciálně nakažené osoby a informovat je o karanténě. Na začátku dostanete seznam osob, o jejichž nákaze víme, další nakažené už budete muset vytrásat vy. A pozor – nesmíte plýtvat časem!
délka aktivity:	60 minut

název aktivity:	Infekce ze Springfieldu!
druh aktivity:	umělecký workshop s ponaučením
anotace:	Osacká horečka není jedinou infekcí, která trápí obyvatele Springfieldu! Jak vypadají springfieldské viry a bakterie? Jak se šíří? Jaké způsobují nemoci a jaký můžeme mít z virů a bakterií užitek? To vše se dozvíte, zatímco se stanete spoluautory naší expozice! Vytvořte dle obrazové předlohy vlastní verzi simpsonovských bacilů a získejte informace o nemocech, které známe i z našeho nekresleného světa.
délka aktivity:	30 minut

název aktivity:	Burns Burger bingo
druh aktivity:	soutěž/hra
anotace:	Pan Burns skončil v nemocnici kvůli vysokému obsahu cholesterolu. Na vině byla jeho nadměrná konzumace hamburgerů, a tak dostal od lékařů za úkol omezit maso. To ho vedlo k vytvoření nejlepšího veganského burgeru na světě, dokonce i dle slov Lízy! A co vy? Kdo z vás si troufne na soutěž o nejlepší burger? Ale pozor – burger musí být nejen dobrý, ale i zdravý! Body se budou počítat za bílkovinu, vlákniny, zdravý tuk... Cílem hry je získat vítěznou bingo kombinaci a s ní spojený titul a také krásný diplom.
délka aktivity:	60 minut

název aktivity:	Burgery pana Burnse – pro zdraví lidí i planety?
druh aktivity:	workshop a diskuse
anotace:	Poté, co pan Burns skončil v nemocnici kvůli vysokému obsahu cholesterolu obsaženého v burgerech, dostal od lékařů za úkol maso omezit. To ho vedlo k vytvoření nejlepšího veganského burgeru na světě, dokonce i dle slov Lízy! A co vy? Vyznáte se v nutričních hodnotách? A jsou skutečně

	inovátorské burgery na trhu lepší než tradiční maso? V potaz budeme brát jak nutriční obsah, tak ekologickou stopu. Je zájem o naše vlastní zdraví v souladu se zájmy planety? Cílem workshopu je naučit se vyhledávat nutriční informace, počítat nutriční obsah a čist obaly, kde potřebné informace získáme.
délka aktivity:	60 minut

název aktivity:	Jídelníček pana Burnse
	nedostupné duben–září 2023, lektorka je na zahraniční stáži
druh aktivity:	workshop
anotace:	Pan Burns to poté, co málem zemřel na infarkt, se změnou svého životního stylu myslí vážně – i proto si najal vás, jako svého nutričního terapeuta. Zvládnete mu pomoci upravit jídelníček tak, aby odpovídal doporučením? A co váš vlastní jídelníček?
délka aktivity:	60 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

název aktivity:	Kam s tou rybou? Zabraňte zmatenému kuchaři otrávit dalšího hosta!
druh aktivity:	workshop
anotace:	Nešikovný zmatený kuchař málem otrávil Homera špatnou přípravou prudce jedovaté ryby. Jeho kariéra v sushi restauraci je u konce, ale to neznamená, že pobyt v kuchyni pověsil na hřebík. V nové restauraci má za úkol uspořádat dodávku jídla do skladu...zvládne to ale tak, aby všechno jídlo bylo uchováno správně a nezkazilo se? A co vy? Umíte správně zacházet s potravinami a neplýtvat?
délka aktivity:	60 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

Střední školy

název aktivity:	Divadelní metody při výuce filozofie
druh aktivity:	workshop
anotace:	Pojďte si s námi prohlédnout „Automat na filozofické divadlo“ a pak si sami vyzkoušet různé metody filozofického divadla.
délka aktivity:	90 minut

název aktivity:	Problémově orientovaná výuka filozofie v praxi
druh aktivity:	workshop
anotace:	Pojďte se v rámci našeho exponátu „Automat na filozofické divadlo“ vžít do role filozofa, položit si a zároveň zformulovat vlastní odpovědi na filozofické otázky obzvláště důležité pro současnost či budoucnost světa? Otázky tematizované v exponátu: 1. Co je pravda? Existuje vůbec? Pokud ano,

	existuje jediná objektivní pravda, nebo má každý svou? 2. Existuje Bůh? Přináší náboženství více výhod, nebo hrozeb? 3. Co je dobro? Co je zlo? A je možné zlo zcela vymýtit? 4. Spočívá smysl života v práci? A má život vůbec smysl? 5. Co je to láska? 6. Měly být mít ženy právo na interrupci? 7. Co je dobrá smrt? Měla by být povolena eutanazie? 8. Je důležitější dávat prostor svobodě jedince, nebo klást důraz na společnost jako celek? 9. Je demokracie nejlepší způsob vlády? 10. Jak bychom měli řešit změnu klimatu? Jak bychom se měli chovat k životnímu prostředí?
délka aktivity:	90 minut

název aktivity:	Diskuse s filozofy: Které filozofické problémy jsou obzvláště důležité pro současnost či budoucnost světa?
druh aktivity:	diskuse
anotace:	Pojďte si snámi prohlédnout „Automat na filozofické divadlo“ a pak diskutovat s českými filozofy na téma, které filozofické problémy jsou obzvláště důležité pro současnost či budoucnost světa.
délka aktivity:	2,5 hodiny
poznámka:	Aktivitu je nutné rezervovat minimálně s měsíčním předstihem. Aktivita je vhodná i pro více tříd.

název aktivity:	Život s umělou inteligencí
druh aktivity:	workshop
anotace:	AI, umělá inteligence, chytrá zařízení, strojové učení... Tato slova kolem sebe slýcháme stále častěji. Umělá inteligence postupně proniká do mnoha oborů lidské činnosti. V rámci workshopu máte možnost se potkat s odborníkem na zapojení umělé inteligence například v pedagogice, psychologii, umění, lékařství, dopravě a pod jeho vedením se dostat pod povrch používání umělé inteligence v daném oboru a případně zůstat v kontaktu pro další spolupráci.
délka aktivity:	90 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

název aktivity:	Návštěva německé Prahy
druh aktivity:	workshop
anotace:	Německý živel a němčina byly s Prahou odnepaměti spojeny. Víte, že Slovanský dům se původně jmenoval Německý dům? Víte, ve kterých kavárnách byste našli spisovatele Kafku, Werfela, Rilka? Jaký obrázek Prahy nabízely zdejší německé noviny a kde se vzalo oblíbené téma magické Prahy? Udělejte si sami názor na dobové stýkání a potýkání česky a německy mluvících Pražanů!
délka aktivity:	90 minut
poznámka:	Po komentované prohlídce exponátu a představení mobilní aplikace Samsa bude následovat interaktivní workshop, během něhož se s účastníky začteme do dobových dokumentů (přeložených do češtiny) a budeme diskutovat o česko-německých vztazích nejen v Praze. Probíhá v češtině. Pro mírně pokročilé němčináře je možné nahlédnout i do německých textů.

název aktivity:	Matematika ze Springfieldu
druh aktivity:	workshop
anotace:	Co mají společného matematika a animovaný seriál Simpsonovi? Na první pohled se možná může zdát, že vůbec nic. Ve skutečnosti jsou ale díly tohoto seriálu naplněny řadou matematických triků.
délka aktivity:	90 minut

název aktivity:	Transformace / Krejčí průvodce
druh aktivity:	dílna
anotace:	V prvních měsících pandemie jsem se naučili přizpůsobit se novým situacím, i restrikcím. Co nám tedy zůstalo za nové dovednosti? Dílna bude stylizovaná do krejčovské dílny (multimediální dílny/laboratoře), kde si účastníci budou moci vyzkoušet ušít své nové obleky na míru současné době.
délka aktivity	90 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

název aktivity:	Transformace a Nová norma
druh aktivity:	komentovaná prohlídka expozice Rok distanc a dílna
anotace:	Zkušenost pandemie a následných lockdownů byla pro mnohé z nás zcela nová. Dala nám zakusit pocit sociální izolovanosti, který mohou lidé z marginalizovaných skupin zažívat běžně. Jak nás tedy tato zkušenost proměnila? K jakým tématům obrátila naši pozornost? To se pokusíme zjistit prostřednictvím děl umělce Jana Pfeiffer, která v období pandemie covidu 19 přímo vznikala, nebo na tuto zkušenost následně navazovala, a prostřednictvím videa Nová norma studentů a studentek z Institutu komunikačních studií a žurnalistiky na Fakultě sociálních věd UK.
délka aktivity:	45 minut
poznámka:	Pomůcky s sebou: pastelky, tužky, pravítka.

název aktivity:	Poslední mluvčí
druh aktivity:	workshop k únikové hře
anotace:	Ve workshopu navazujícím na únikovou hru „Poslední mluvčí“ se žáci blíže seznámí s problematikou, jež inspirovala téma hry: vliv jazyka na myšlení, lingvistická antropologie a poznatky z psycholingvistických výzkumů. Žáci si zakusí roli výzkumníka i testované osoby a vyzkouší si různé experimentální techniky odhalující, jak je naše vnímání světa úzce spojeno s jazykem. Rovněž se seznámí prostřednictvím praktických ukázek s mnoha jazyky světa, které otevírají zcela mnohdy velmi odlišný pohled na svět kolem nás než čeština.
délka aktivity	90 minut

název aktivity:	Fyzika všemi smysly
druh aktivity:	interaktivní fyzikální show

anotace:	Jak vypadá displej mobilu pod mikroskopem? Co se stane s balónkem na fakířském lůžku? Která limonáda je nejchutnější? Představíme vám přibližně 20 experimentů inspirovaných lidskými smysly. Workshop je zajištěn lektory projektu Fyzika všemi smysly .
délka aktivity	90 minut

název aktivity:	Ósacká horečka: Staň se lékařským detektivem!
druh aktivity:	individuální/skupinová hra
anotace:	Horečka z Ósaky je ve Springfieldu! Zvládnete včas najít všechny nakažené dříve, než bude pozdě? Cílem hry je vytrัสovat všechny potenciálně nakažené osoby a informovat je o karanténě. Na začátku dostanete seznam osob, o jejichž nákaze víme, další nakažené už budete muset vytrัสovat vy. A pozor – nesmíte plýtvat časem!
délka aktivity:	90 minut

název aktivity:	Burgery pana Burnse – pro zdraví lidí i planety?
druh aktivity:	workshop a diskuse
anotace:	Vyznáte se vnutričních hodnotách? A jsou skutečně inovátorské burgery na trhu lepší než tradiční maso? V potaz budeme brát jak nutriční obsah, tak ekologickou stopu. Je zájem o naše vlastní zdraví vsouladu se zájmy planety? Cílem je naučit se vyhledávat nutriční informace, počítat nutriční obsah a čist obaly, kde potřebné informace získáme.
délka aktivity:	90 minut

název aktivity:	Kam s tou rybou? Zabraňte zmatenému kuchaři otrávit dalšího hosta!
druh aktivity:	workshop
anotace:	Nešikovný zmatený kuchař málem otrávil Homera špatnou přípravou prudce jedovaté ryby. Jeho kariéra v sushi restauraci je u konce, ale to neznamená, že pobyt v kuchyni pověsil na hřebík. V nové restauraci má za úkol uspořádat dodávku jídla do skladu... zvládne to ale tak, aby všechno jídlo bylo uchováno správně a nezkazilo se? A co vy? Umíte správně zacházet s potravinou a neplýtvat?
délka aktivity:	90 minut
poznámka:	Aktivita je vhodná pro menší skupiny. Doporučujeme kombinovat s jinou aktivitou vhodnou pro menší skupiny.

Příloha č. 3 – Seznam aktivit pro pedagogy

DVPP Problémově zaměřená výuka filosofie

Název kurzu:	Problémově zaměřená výuka filosofie
Číslo akreditace MŠMT::	650 150
Cílová skupina:	Učitelé gymnázií, učitelé SŠ, učitelé SOŠ a SOU
Anotace:	Cílem problémově orientované výuky filosofie je rozvíjet myšlení studentů skrze tematizaci problémových filosofických otázek a ukázat, jak lze tuto formu výuky realizovat v prostředí českých středních škol. Idea kurzu vychází z předpokladu, že cílem výuky filosofie je především vést studenty k samostatnému kritickému myšlení a tříbit dovednosti jasně formulovat myšlenky, věcně argumentovat, diskutovat a číst s porozuměním i obtížnější texty.

DVPP Umělá inteligence (AI) v kontextu různých vědních oborů

Název kurzu:	Umělá inteligence (AI) v kontextu různých vědních oborů
Číslo akreditace MŠMT:	21510/2022-4-811
Cílová skupina:	Učitelé 2. stupně ZŠ, učitelé gymnázií, učitelé SŠ, učitelé SOŠ a SOU
Anotace:	Cílem kurzu je ukázat umělou inteligenci z perspektivy různých vědních disciplín. Zamyslet nad tím, jak umělá inteligence ovlivňuje náš každodenní život v různých oblastech. Kurz bude zaměřen především na kontexty/perspektivy: AI v psychologii, pedagogice, dopravě, zdravotnictví, lingvistice, žurnalistice a divadle. V rámci všech částí kurzu bude kladen důraz na posilování multiperspektivního pohledu na umělou inteligenci, poskytnutí širokého přehledu informací o využití umělé inteligence, její roli, dopadech a vizi do budoucnosti.

DVPP Umělá inteligence (AI) v kontextu různých vědních oborů v dětském světě

Název kurzu:	Umělá inteligence (AI) v kontextu různých vědních oborů v dětském světě
Číslo akreditace:	21510/2022-4-811
Cílová skupina	Učitelé 1. a 2. stupně ZŠ, učitelé gymnázií
Anotace:	Cílem kurzu je jednoduchou, hravou a srozumitelnou formou ukázat umělou inteligenci z perspektivy různých vědních disciplín. Zamyslet se nad tím, jak umělá inteligence ovlivňuje svět kolem nás, její roli, dopady a vizi do budoucnosti.