



Projekt Erasmus+ „ Culture knowledge and language competences as a means to develop the 21st century skills”

Kulturní přehled a jazykové kompetence jako prostředek k rozvíjení dovedností pro 21. století

(Projekt č.: 2018-1-HR01-KA204-047430)

Kurikulum kurzu

Autorky:

Dr., Prof. Ineta Luka

vědecký pracovník, projektová manažerka Turība University, Lotyšsko

Mgr. Hana Kosíková

vědecký pracovník, projektová manažerka VOŠ, SPŠ a OA Čáslav, Česká republika

květen 2019 – únor 2020

Aktivita O2



Příspěvatelé

Hilarija Lozančić Benić (Chorvatsko, TUSDU)

Dr. Ineta Luka, professor (Lotyšsko, Turība University)

Dr. Zsuzsanna Ajtony (Rumunsko, Universitatea Sapientia)

Erna Vöröš, (Slovinsko, Ekonomska šola Murska Sobota)

Hana Kosíková (Česká republika, VOŠ, SPŠ a OA Čáslav)

Patrycja Karpińska (Polsko, Fundacja Pro Scientia Publica)

Obsah

Úvod

1. Metodika

- 1.1. Specifika vzdělávání dospělých
- 1.2. Výukové metody
- 1.3. Jazyková kompetence v úrovních B1-B2 a C1

2. Syllabus kurzu

- 2.1. Struktura modulů
- 2.2. Anotace jednotlivých modulů

Použitá literatura

Úvod

Současný svět se velmi významně proměňuje. Jak přibývá inovací i zcela nových pracovních příležitostí, mění se nároky na sumu znalostí a schopností, které musí moderní člověk zvládat. Lidé očekávají od vzdělání širší záběr, schopnost kritického myšlení a schopností orientovat se a zvládat změny.

Vzdělávací systém musí rozvíjet kognitivní schopnosti a praktické kompetence pro nakládání se světem, poskytovat všeobecné vzdělání a rozvíjet dovednosti, jak se znalostmi pracovat (etiku, logiku, systémové a kritické myšlení). Zásadní bude ovládnutí cizích jazyků. Tato schopnost je nejen nástrojem pracovní mobility, ale i součástí všeobecného vzdělání a praktických dovedností, které jsou předpokladem orientace v globalizovaném světě. Obdobně důležité je osvojení evropských kulturních hodnot. Studie prováděné celosvětově na poli příštích schopností ukázaly, že kromě jiného, strategie, jako je řešení problémů, kreativita, komunikace, spolupráce, kulturní povědomí a schopnost komunikace v několika jazycích, jsou pro budoucí život nezbytné. Tento výsledek je mimo jiné podpořen i v hlavním rámci vzdělávací politiky OECD Strategie 2030+ (2018), v němž se praví, že lidé budou potřebovat tři typy schopnosti: kognitivní a metakognitivní schopnosti (řešení problémů, kreativity, kritické myšlení, analytické schopnosti, strategie učení, apod.), sociální a emoční schopnosti (komunikace, spolupráce, vlastní iniciativa, apod.), fyzické a praktické schopnosti (koordináční schopnost a schopnost používat nástroje z oblasti ICT, apod.) Z těchto důvodů budou lidé muset rozvíjet především svou schopnost učit se novým věcem, celoživotní vzdělávání, aby obstáli v nové době, viz také pracovní programy ET 2020. Vzdělávání a odborná příprava 2020 (2009) a Evropa 2020. Strategie pro inteligentní a udržitelný růst podporující začlenění (2010), v nichž je schopnost celoživotního vzdělávání a rozvoje dovedností akcentováno jako klíčový prvek hospodářského

blahobytu v Evropě. Celoživotní vzdělávání a rozvoj schopností též obsahuje program OSN Cíle udržitelného rozvoje (CSGs), zejména cíl č. 4 (Spojené národy, 2015).

Tento náš projekt je příspěvkem ke zdokonalení a rozšíření nabídky kvalitních vzdělávacích příležitostí pro dospělou populaci, jíž nabízí inovativní výukový program formou otevřeného vzdělávacího zdroje (OER). Použité moderní výukové metody přispějí dospělým uživatelům k rozvoji relevantních klíčových dovedností pro 21. století, jako jsou komunikační a jazykové dovednosti, spolupráce, používání moderních informačních a komunikačních technologií, apod. Zároveň si klade za cíl zvýšit povědomí o společném evropském kulturním dědictví a jeho hodnotách se zřetelem na společenské a vzdělávací aspekty. Tento výukový program sestává z 6 modulů, z nichž každý obsahuje obsáhlé 3 submoduly, vycházející z analýzy vzdělávacích potřeb cílové skupiny. Tematicky jsou tyto moduly spojeny nehmotným evropským kulturním dědictvím. Zvolený přístup zahrnuje rozvoj klíčových dovedností i rozvoj jazykových a interkulturních kompetencí.

Metodika

Hlavním cílem tohoto kurzu je rozvoj klíčových dovedností pro 21. století (komunikace, jazykové kompetence, interkulturní kompetence, spolupráce, inovace, iniciativa, dovednost používat moderní technologie) u dospělých a podpora uvědomování si evropské kulturní sounáležitosti, společného kulturního dědictví, historie i evropských hodnot, za použití inovativních výukových metod a materiálů tak, abychom podpořili jejich osobní rozvoj i jejich zaměstnatelnost.

K dosažení výše uvedených cílů byly použity výukové metody respektující specifika vzdělávání dospělých.

1.1. Specifika vzdělávání dospělých

Způsob, jakým se dospělí učí, je jiný než u dětské populace. Studie zabývající se vzděláváním dospělých definují hlavní rysy jejich vzdělávání.

Otec andragogiky – vědy zabývající se vzděláváním dospělých, Malcolm Shepherd Knowles (1984, str.12), formuloval 5 předpokladů k úspěšnému procesu přetvoření dospělého jedince ve zralého dospělého: 1. sebeřízené vzdělávání (dospělý jedinec se učí sám), 2. role zkušenosti (zkušenost je jedním ze zdrojů učení), 3. pohotovost, ochota ke studiu (je vedena k cíli zlepšit společenské postavení), 4. orientace ke studiu (studijní zkušenost je založena na studiu určitých problémů), a 5. motivace (vnitřní).

Dospělé charakterizuje zralost, sebedůvěra, autonomie a rozhodovací schopnost. Dospělí jsou na jedné straně praktičtější, schopní vykonávat více úkolů zároveň, zkušení, ale na straně druhé jsou méně pružní v myšlení a méně ochotní přijímat změny než děti. (Pappas, 2013).

Pappas (2013) formuluje 8 důležitých rysů učení se u dospělé populace takto:

1. Sebeřízené vzdělávání – dospělý cítí potřebu převzít zodpovědnost sám za sebe, rozhoduje se sám a následně sám řídí proces vlastního učení.

Tudíž sebehodnocení je nutností.

2. Praktický, orientovaný na výsledek – dospělí obvykle preferují informace, které mohou ihned použít v praxi. V zásadě tedy dávají přednost praktickým znalostem, jež zlepšují jejich schopnosti, hodí se jim profesně a zvyšují jejich sebedůvěru.

Tudíž kurz musí pokrývat jejich individuální potřeby a užití obsah.

3. Méně pružný v myšlení, méně ochotný přijímat změny

Tudíž úloha musí být formulována pregnančně, nové postupy by měly být propojeny s těmi již osvojenými a úloha by měla podporovat touhu k objevování.

4. Pomalejší tempo, ale integrativní vědění – dospělí se s věkem učí pomaleji. Nicméně hloubka znalostí je vyšší tím, že se spojuje nové s již zažitým.

Tudíž úloha musí dávat smysl a neměla by být příliš dlouhá.

5. Využívání osobní zkušenosti jako zdroje poznání – neboť dospělí mají již bohaté osobní zkušenosti a mají tendence propojovat zkušenost s novou informací.

Tudíž je vhodné zařazovat úlohy, které vyvolávají diskusi a vedou ke vzájemné výměně zkušeností, což podpoří pocit vzájemné sounáležitosti a povede ke ztrátě ostychu vůči ostatním.

6. Motivace – vzdělávání je v dospělosti zpravidla dobrovolné, zpravidla pro zlepšení kvalifikace a profesní růst.

Tudíž by výukové materiály měly být natolik podnětné, aby stimulovaly k přemýšlení.

7. Mnoho dalších povinností – dospělí mají mnoho různých jiných povinností – rodinu, práci, přátele, apod. V této situaci si musejí nastavit priority, a často je to právě to právě další vzdělávání, kde dochází k různým kompromisům.

Tudíž musí být výukový program flexibilní.

8. Vysoká očekávání – dospělí mívají zpravidla vysoká očekávání. Chtějí se naučit věci, které jim budou užitečné v práci a očekávají okamžité výsledky. Hledají kurz, který bude stát za tu námahu a nebude plýtváním časem a penězi.

Tudíž musí vytvořený kurz maximalizovat výsledky snažení a vycházet vstříc individuálním potřebám jednotlivých účastníků.

1.2 Výukové metody

Kurz využívá metodu **blended-learning**.

Původně tato moderní metoda odkazuje na jazykový kurz, který kombinuje prezenční výuku (F2F) ve třídě s elektronickými a webovými aplikacemi jako prostředku vzájemné komunikace, tedy

např. e-mail, chat a lektorovi umožňuje obohatit výuku prostřednictvím široké škály prostředků, jež skýtá toto prostředí, např. blogy, wiki nebo VLE. (Sharma, Barrett, 2007).

Současný blended learning tvoří řešení, které kombinuje vzdělávací a rozvojové metody v rámci různých sociálních vzdělávacích kontextů (samostudium, individuální vzdělávání, skupinové vzdělávání) se záměrem zvýšit efektivitu vzdělávání. Může také kombinovat vzdělávací média, pomocí nichž je vzdělávací řešení zprostředkováváno (face to face, online, offline apod.), za účelem optimalizování hospodárnosti daného vzdělávacího řešení. Výběr kontextů, médií a jejich kombinování pro dané řešení je vždy tvořen v návaznosti na dílčí vzdělávací potřeba a charakteristiky účastníků, spolu se zohledněním jejich praktických omezení a možností využití. (Sheperd, 2008)

Kurz je považován za blended learning kurz, pokud jsou počítače (technologie) využívány jako prostředek z 30 až 79 % jeho celkového obsahu. Tento typ kurzu využívá např. onlinové úlohy v kombinaci s prezenční výukou. (Allen at al., 2007)

Typické onlinové úlohy jazykového kurzu formou blended-learning jsou:

- ✓ gramatické úlohy s okamžitou kontrolou,
- ✓ online psaní – student využívají onlinové zdroje a onlinové slovníky,
- ✓ úlohy zaměřené na čtení s porozuměním,
- ✓ testy na slovní zásobu a porozumění textu,
- ✓ poslechové úlohy z multimediálních internetových stránek jako domácí úkol,
- ✓ doplňkové aktivity zaměřené na čtení, slovní zásobu a poslech s využitím multimediálních internetových zdrojů,
- ✓ využití virtuální mailové platformy k písemné komunikaci s lektorem a spolužáky,
- ✓ vyhledávání informací na internetu. (Bueno-Alastuey, López Pérez, 2014)

Typické úlohy prezenční výuky (face-to face) jsou: tradiční úlohy zaměřené na mluvení, debata a inscenační úlohy (hraní rolí).

Typická prezenční výuka s využitím onlinových zdrojů zahrnuje:

- ✓ výklad gramatiky formou prezentací a odkazy na e-učebnice a na multimediální internetové stránky s procvičováním gramatiky,
- ✓ úlohy na slovní zásobu s využitím onlinových slovníků a multimediálních procvičovacích a testovacích platform,
- ✓ poslechové úlohy na platformě,
- ✓ procvičování mluvení, hraní rolí po skypu,
- ✓ úlohy zaměřené na slovní zásobu, čtení a psaní s využitím onlinových slovníků a překladačů. (Bueno-Alastuey, López Pérez, 2014)

Námi vytvořený kurz využívá též metodu **CLIL**. Integrovaná výuka předmětu a cizího jazyka (**CLIL**, tj. content and language integrated learning) je vyučovací metoda založená na výuce školního předmětu prostřednictvím cizího jazyka, takže žák si osvojuje znalosti a dovednosti v

obou předmětech současně. 'Student si tedy osvojuje jednak znalosti daného předmětu, a zároveň rozvíjí své jazykové kompetence' (Marsh, 2002).

Obsah koresponduje s cíli kurzu. Tematem kurzu je bohaté evropské kulturní dědictví, s cílem podpořit uvědomování si důležitosti společného kulturního odkazu se zřetelem na osobní zapojení a inovace. Kulturní dědictví představuje univerzální hodnotu – jak pro jedince, tak pro komunitu i celou společnost. Může mít různé formy – hmotnou, nehmotnou, přírodní nebo digitální. (Evropský rok kulturního dědictví, 2018). Náš kurz se zaměřuje na nehmotné kulturní dědictví: na ústní tradice a vyjádření, na divadlo a interpretačním umění, na společenské obřady a slavnosti, na tradiční řemesla a také na vědomosti týkající se přírody a vesmíru (UNESCO, 2018) v našich zemích, neboť tato témata jsou všeobecně méně známá a jsou zároveň výbornou příležitostí k rozvoji schopnosti spolupracovat, řešit problémy, k vlastní iniciativě, kritickému myšlení a kreativitě. Téma kurzu přispívá k porozumění nejen vlastní kultuře, ale i jiným kulturám, což může velkou měrou přispět ke zlepšení komunikace s příslušníky jiných národů.

K rozvoji schopností pro 21. století používáme inovativní metody jako např. **webquest** – metodu, již Bernie Dodge, tvůrce tohoto pojmu, definuje jako 'výukovou aktivitu zaměřenou na bádání, při níž se většina použitých informačních zdrojů nachází na webu' (Dodge, 1995) Smyslem webquestů je aktivizovat zájem studentů na řešení konkrétních problémů, umožnit jim soustředit se na zpracování informací spíše než na jejich hledání a podpořit rozvoj myšlení na úrovni analýzy, syntézy a hodnocení (Laborda, 2009). Webquest může být také využíván k aktivizaci spolupráce. Následující Tabulka č. 1 znázorňuje průběh výukového procesu za použití webquestu.

Tabulka č 1. Využití webquestu ve výukovém procesu (Laborda, 2009, 262)

Fáze	Dopad na učení	Dopad na rozvoj komunikační dovednosti
Studenti se seznamují s webquestem	Aktivace slovní zásoby a frází	Ústní a psané vstupy od lektora
Studenti se scházejí a rozdělují si úkoly (role)	Spolupráce, sociální interakce (ujasnění si úkolů), motivace	Pokud bude část práce prováděna ve třídě, je pravděpodobnější, že studenti budou komunikovat v cizím jazyce.
Studenti vyhledávají informace individuálně (ale v kontaktu s ostatními)	Pasivní i aktivní čtení, osvojení nových slovíček a frází, negociace a podpora (spolupráce), profesní rozvoj (seznámení s trhem)	Rozšíření slovní zásoby. Nová slovíčka a fráze budou pravděpodobně využity i později.
Studenti se scházejí, aby vytvořili návrh výstupu (lépe ve třídě před lektorem).	Studenti si vyměňují informace, sociální interakce, pasivní i aktivní	Organizační pokyny a ústní zkouška Prezentace před lektorem

	čtení, učení se novým slovíčkům a frázím, pozdější výstup	Schůzka za účelem zpětné vazby
Skupina vytváří zprávu / booklet	Studenti si vyměňují informace, sociální interakce, pasivní i aktivní čtení, učení se novým slovíčkům a frázím, pozdější výstup	Písemný výstup bude začleněn do výsledné prezentace
Skupina prezentuje výsledek své práce ostatním studentům (Případně se studenti mohou sejít s potenciálním zákazníkem, jenž má zájem o jejich produkt)	Studenti si vyměňují informace, sociální interakce, pasivní i aktivní čtení, učení se novým slovíčkům a frázím, pozdější výstup	Probrání organizačních záležitostí, ústní zkouška
		Prezentace před lektorem
		Zpětná vazba

Používáme také **případové studie** - 'výukovou strategii, při níž studenti diskutují a nabízejí možná řešení problému, jenž vychází z reálného života nebo simuluje problematickou situaci' (Stone, Ineson, 2015).

"Případové studie jsou založeny na analýze psaného, nebo v některých případech ústního materiálu. Studenti jsou konfrontováni s určitým penzem textů, jež musí zanalyzovat, tak aby pochopili daný problém a zjistili si dostatek informací o různých aspektech případu. Při práci na případové studii získávají student autentický nebo "téměř autentický", t.j. lehce poupravená materiál k dané situaci a musí vyřešit problém tak, že plní úkoly a provádějí vlastní průzkum. [...] Při práci na případové studii musí student analyzovat daný materiál (receptivní prvek) a následně navrhnout řešení, které musí prezentovat ústně a písemně (produktivní prvek). Nedílnou součástí této aktivity je čtení, při němž studenti nacvičují efektivní čtecí techniky, jako například informační, selektivní nebo kurzorické čtení, jež umožňují rychlé zvládnutí většího množství textu. Student se nezabývá významem jednotlivých neznámých slov, tak jak je to při práci s kratším textem, nýbrž analyzuje kontext textu, aby mohl přispět do diskuze k případu a prezentovat své myšlenky, názory a řešení problému ostatním členům skupiny" (Fischer, et.al., 2007, 16).

V projektu používáme též **nástroje designového myšlení**, jako jsou vizualizace, mapování cesty, analýza hodnotového řetězce, mentální mapování, prototypování, apod. (Liedtka, Ogilvie, 2018). Designové myšlení je skvělým nástrojem v procesu vzdělávání / učení pro rozvoj schopností pro jednadvacáté století. Studenti spolu navzájem při řešení problémů spolupracují, nacházejí a zpracovávají informace, přičemž berou v úvahu reálný svět, zkušenosti a feedback (Ray, 2012) a využívají svou kreativitu, kritické myšlení a komunikační schopnosti. Navíc je tento přístup charakterizován jako "účinná metodika pro inovace", jež "integruje lidský, obchodní a technický faktor při formulaci problému, jeho řešení a designu" (Leifer, Steinert, 2011, 151). Je orientován na člověka a zároveň využívá různé úhly pohledu při řešení problému. Designové

myšlení je zároveň proces i přístup. Scholars (Baeck, Gremett, 2012) uvádí devět atributů designového myšlení: 1) ambivalitu; 2) spolupráci; 3) konstruktivitu; 4) zvědavost; 5) empatii; 6) holismus; 7) opakování; 8) bezpředsudkový přístup; 9) otevřenost.

Proces učení a vytváření znalostí ve výuce založené na designovém myšlení lze pro jeho vysokou iterativnost asociovat s Kolbovým zkušenostním modelem učení (Kolb, 1984; Rauth, et.al, 2010).

Použité výukové materiály na téma kulturního dědictví vytvářejí živý kontext, přinášejí smysluplné příběhy a poutavé historky se spoustou užitečných informací.

1.2. Jazyková kompetence v úrovních B1/B2 a C1

Společný evropský referenční rámec poskytuje obecný základ pro vypracovávání jazykových sylabů, směrnic pro vývoj kurikul, zkoušek, učebnic atd. v celé Evropě. V úplnosti popisuje, co se musí studenti naučit, aby užívali jazyka ke komunikaci, a jaké znalosti a dovednosti musí rozvíjet, aby byli schopni účinně jednat. Popis se rovněž týká kulturního kontextu, do něhož je jazyk zasazen. Rámec také definuje úrovně ovládnutí jazyka, které umožňují měřit pokrok studentů v každém stadiu učení se jazyku a v průběhu celého života studenta.

Většina modulů v našem kurzu je v jazykové úrovni B1 a B2, výjimečně C1. V následujícím popisu relevantních úrovní se můžete sami ohodnotit.

Středně pokročilý uživatel

Úroveň B1

Poslech • Rozumím hlavnímu smyslu jasné standardní řeči o známých záležitostech, s nimiž se pravidelně setkávám v práci, ve škole, ve volném čase atd. Rozumím hlavnímu smyslu většiny rozhlasových a televizních programů, které se zabývají aktuálními záležitostmi nebo tím, co mě zajímá.

Čtení • Rozumím textům psaným běžně užívaným jazykem nebo jazykem vztahujícím se k mému oboru pracovní činnosti. Rozumím popisům událostí, pocitů, přání apod. v osobních dopisech.

Konverzace • Umím si poradit s většinou situací, které se mohou vyskytnout při cestování v oblasti, kde se mluví daným jazykem. Mohu nepřipraven začít konverzovat o tématech, která jsou mi známá, osobně mě zajímají nebo souvisejí s každodenním životem (např. rodina, koníčky, práce, cestování a současné události).

Souvislý projev • Umím jednoduchým způsobem spojit fráze tak, abych mohl popsat zážitky a události, své sny, naděje a ambice. Mohu stručně zdůvodnit a vysvětlit své názory a plány. Umím vyprávět příběh nebo vylíčit děj knihy či filmu a popsat své reakce.

Psaní • Napsat jednoduchý, souvislý text na téma, které dobře znám nebo které mě osobně

Úroveň B2

Poslech • Jsem schopen porozumět delšímu projevu a přednáškám a mohu sledovat i složitější obsahové linie za předpokladu, že téma je pro mě dostatečně známé. Rozumím většině televizních zpráv a programů o běžných záležitostech. Rozumím většině filmů ve standardním dialektu.

Čtení • Mohu číst články a zprávy zabývající se současnými problémy, v nichž autoři zaujmají určité postoje nebo k problému přistupují ze svého hlediska. Rozumím současným prozaickým literárním dílům.

Konverzace • Jsem schopen komunikovat s určitou mírou plynulosti a spontánnosti, takže mohu normálně konverzovat s rodilými mluvčími. Mohu se aktivně účastnit diskuse ve známém kontextu a umím vysvětlovat a zdůvodňovat své názory.

Souvislý projev • Umím se jasně a podrobně vyjádřit k celé řadě témat týkajících se oblasti mého zájmu. Umím vysvětlit svůj pohled na aktuální problémy a uvést výhody a nevýhody různých možností.

Psaní • Umím napsat jasný, podrobný text o různých předmětech vztahujících se k mým zájmům. Umím napsat esej nebo zprávu sdělující informace nebo udávající důvody na podporu určitého stanoviska nebo proti němu. Umím psát dopisy, které vyjadřují, jaký význam pro mě mají popisované události a zážitky.

Vyspělý uživatel

Úroveň C1

Poslech • Rozumím delšímu projevu, i když není jasně strukturován a jeho členění není výslovně vyznačeno. Bez větší námahy rozumím televizním pořadům a filmům.

Čtení • Rozumím dlouhým a složitým faktografickým a literárním textům a umím ocenit styl, jakým jsou napsány. Rozumím specializovaným článkům a dalším odborným instrukcím, i když se nevztahují k mému oboru.

Konverzace • Umím se vyjadřovat plynně a spontánně, aniž bych musel často hledat vhodná slova. Užívám jazyk flexibilně a efektivně ve společenském i pracovním styku. Umím přesně formulovat myšlenky a názory a obratně navazovat na příspěvky ostatních účastníků rozhovoru.

Souvislý projev • Umím jasně a podrobně popsat složitá témata, uvést s nimi související vedlejší témata, rozvinout některé vybrané body a ukončit svůj projev vhodným závěrem.

Psaní • Umím vyjádřit své názory v jasně formulovaném a dobře uspořádaném textu a podrobně vysvětlit svá hlediska. Umím napsat dopis, esej nebo zprávu pojednávající o složitých tématech a zdůraznit to, co považuji za důležité. Umím zvolit styl vhodný pro potenciálního čtenáře.

2. Sylabus kurzu

Výstup č. 2 'Evropské kulturní dědictví a rozvíjení schopností pro 21. století' je blended learningový kurz s využitím metodiky CLIL, jehož náplň tvoří příběhy spjaté s bohatým evropským nehmotným kulturním dědictvím našich zemí. Kurz využívá inovativní didaktické metody a nástroje jako webquest, případové studie, vialogy, videa, audia, nástroje designového myšlení, interaktivní hry, apod. Cílem kurzu je podpořit uvědomování si důležitosti společného kulturního odkazu a rozvoj dovedností důležitých pro 21. století, jako je spolupráce, komunikace, iniciativa, kreativita, kritické myšlení, řešení problémů, apod., jakož i zlepšování jazykové vybavenosti.

Výstup č. 2, který navazuje na výstup č. 1 – kulturně-jazykový kurz v angličtině, nabízí vícejazyčný, kulturně-jazykový vzdělávací kurz v 9 jazykových mutacích – chorvatštině, lotyšštině, slovinštině, polštině, češtině, rumunštině, maďarštině, němčině a francouzštině.

Hlavní myšlenkou této části projektu bylo, umožnit dospělým uživatelům získat větší přehled o společném evropském kulturním dědictví i v případě, že neovládají angličtinu. Kurz mohou tedy absolvovat ve svém rodném jazyce nebo v některém z výše uvedených jazyků, v nichž se chtějí zdokonalit.

2.1. Struktura modulů

Kurz sestává ze šesti modulů, z nichž každý obsahuje tři submoduly zaměřené na kulturní dědictví partnerských zemí.



Obr. 2. Struktura kurzu

Každý jednotlivý submodul má následující **strukturu**:

1. Zahřívací aktivity – úvod do situace:
 - 1) Vysvětlení kontextu (situace),
 - 2) Úlohy na dané kulturní téma (~ 3 úlohy)

Typ úlohy závisí na povaze příběhu: spojování, doplňování, video, audio, diskuze, projektová úloha, interaktivní hra, práce ve dvojicích, inscenace (hraní rolí), apod.

2. Hlavní část:

1) Onlinové a prezenční úkoly (F2F)

Pořadí závisí na tématu, jsou možné různé kombinace:

- ✓ online – F2F – online
- ✓ F2F – online – F2F
- ✓ online – F2F
- ✓ F2F – online
- ✓ online – F2F – online – F2F ...
- ✓ F2F – online – F2F – online ...
- ✓ atd.

Poměr: 30-40% F2F a 60-70% online.

2) Typy úloh:

- ✓ Interaktivní úlohy – interaktivní online hry.
- ✓ Video / audio + onlinové úlohy – alespoň jedna úloha z následujících:
 - * video + doprovodné úlohy,
 - * audio + doprovodné úlohy nebo vialogue,
 - * vialogue nebo audio nebo další video.
- ✓ Onlinové úlohy (typ je závislý na struktuře příběhu):
 - * Slovní zásoba,
 - * Čtení,
 - * Psaní,
 - * Gramatika.
- ✓ Nástroje designového myšlení (možno online nebo F2F nebo kombinace, úlohy rozvíjející mluvení a/nebo psaní) – alespoň jedna úloha z následujících:
 - * řešení problémů,
 - * spolupráce,
 - * vizualizace,
 - * mapování cesty,
 - * analýza hodnotového řetězce,
 - * mentální mapování,
 - * prototypování
- ✓ Ostatní kreativní úlohy – alespoň dvě z následujících:
 - * webquests – alespoň 1 nebo případová studie

- * případová studie – alespoň 1 nebo webquest
- * diskuze k řešení problému
- * projektová práce
- * prezentace
- * jiný kreativní úkol.

3. Závěr

Závěr příběhu přináší katarzi nebo otevřený konec jako stimul k další diskusi.

Téma: 2018 – Rok evropského kulturního dědictví:

- ✓ Osobní angažovanost (sdílené dědictví)
- ✓ Inovace (schopnosti spojené s dědictvím)

Cíl: motivovat více lidí, aby objevovali evropské kulturní dědictví, aby se osobně více angažovali v jeho zachování, a posílit pocit sounáležitosti ke společnému evropskému prostoru.

Moto: Naše dědictví je místem, kde se minulost setkává s budoucností.

Formy kulturního dědictví:

- ✓ Hmotné – tvoří památky (architektonická, sochařská nebo malířská památková díla, archeologické předměty, nápisy, jeskyně, které mají univerzální mimořádnou hodnotu z pohledu dějin, umění nebo vědy. Dále skupiny budov, které svou architekturou, svou jednotou nebo svým včleněním do krajiny, mají univerzální mimořádnou hodnotu z pohledu dějin, umění či vědy. Třetí skupina hmotného kulturního dědictví tvoří lokality: lidská díla, nebo díla člověka a přírody, které mají mimořádnou hodnotu z pohledu historického, estetického, etnologického nebo antropologického.
- ✓ Nehmotné - zkušenosti, znázornění, vyjádření, znalosti, dovednosti, jakož i nástroje, předměty, artefakty a kulturní prostory s nimi související, které společnosti, skupiny a v některých případech též jednotlivci považují za součást svého kulturního dědictví. Projevuje se v ústních tradicích a vyjádření, v divadle a interpretačním umění, v různých společenských obřadech a slavnostech, v rámci tradičních řemesel a také ve vědomostech týkajících se přírody a vesmíru.

Naše moduly jsou zaměřeny na nehmotné kulturní dědictví. Bohužel ne všechny účastnické země mají dostatek nehmotných památek zapsaných na mezinárodní seznam nehmotného kulturního dědictví UNESCO. V takovém případě jsou jejich moduly zaměřeny na památky, které jsou uvedeny zatím jen v národních seznamech a na oficiální zápis na zmíněný mezinárodní seznam teprve čekají.

2.2 Anotace jednotlivých modulů

Chorvatsko

Chorvatsko Modul 1 “Obyvatelé Dubrovníku jsou hrdí na svého patrona“

V hlavním městě Chorvatska Záhřebu žije rodina se dvěma dětmi. Otec pochází z Dubrovníku. Stejně jako mnoho dalších rodin, žijících v Záhřebu, se rozhodli navštívit rodiště tatínka Dubrovník a zároveň se zúčastnit oslav patrona města, svatého Blažeje. Na cestu se vydali autem a stráví ve městě tři dny. Rodiče chtějí ukázat dětem velkolepou slavnost, kterou tatínek zažíval už jako dítě. V tomto modulu se uživatelé dozví více o patronovi města i tradičním dalmátském mužském zpěvu zvaným klapa.

Zahřívací aktivity obsahují párovací, doplňovací a seřazovací úlohy zaměřené na aktivizaci slovní zásoby. Čtení s porozuměním obsahuje úlohu typu Pravda/Npravda, přiřazování pojmů k obrázku a přiřazování významu českých a chorvatských slov. Projektová úloha vychází z krátkého informativního textu o dubrovnické čestné stráž. Cílem úlohy je především posílení komunikačních a prezentačních dovedností, jakož i vyhledávání relevantních informací na internetu. V poslechové úloze k tradiční dalmátské klapě rozhodují uživatelé o pravdivosti/npravdivosti tvrzení a následně řeší gramatickou úlohu zaměřenou na psaní velkých a malých písmen. Nabytou slovní zásobu i znalosti si mohou uživatelé procvičit v interaktivních hrách (Osmisměrka, Šibenice). V inscenační části modulu (hraní rolí) se účastníci dozvědí více o soutěži zvané Sinjská alka. Případová studie přináší informace o tradiční řemeslné výrobě dřevěných hraček v oblasti Hrvatsko Zagorje. Ve webquestu se uživatelé dozvědí mnoho zajímavého o typických středomořských suchých zídkách.

Jazyková obtížnost: B2/C1

Chorvatsko Modul 2 “Sinjska alka, spojnice historie a současnosti”

Mladí manželé se rozhodli, že spolu se šestiletým synem navštíví Chorvatsko. Rezervovali si letenky a ubytování ve Splitu. Měli v plánu poznat městečka v okolí, seznámit se s místními obyvateli, jejich zvyky a tradicemi.

Zahřívací aktivity zavedou s pomocí fotografií uživatele na Sinjskou alku, v seřazovací úloze se dozví klíčové informace o tomto tradičním turnaji a ve vyhledávací úloze se bude muset dostat z Česka do Splitu. Čtení s porozuměním doprovázejí úlohy typu Pravda/Npravda a řada doplňovacích a spojovacích úloh. V poslechové části se uživatel vypraví za moreškou a čerstvě nabyté znalosti si ověří v rozhodovacích a doplňovacích úlohách. Jistě si pak rád oddychne u interaktivní křížovky. Diskuze i psaní mají společné téma zachovávání tradic. Video a doprovodné

úlohy nám přiblíží oblíbený chorvatský suvenýr – tradiční perníčky. V případové studii bude uživatel muset vyřešit problém kulturních rozdílů, kdy americká rodina zavítá na tradiční masopustní rej kastavských zvoníků, jejichž strašidelné masky jim vylekají děti. Projektová úloha seznámí uživatele s tancem Nijemo kolo, k němuž si bude muset vyhledat informace na internetu a ve skupině připravit krátkou prezentaci. Obdobný výstup má i následující webquest, který uživatele zavede za pažskou krajkou.

Jazyková obtížnost: B2/C1

Chorvatsko Modul 3 “Ručně vyráběný perník ze severu Chorvatska”

Před dvěma lety se mladí manželé z Dubrovníku rozhodli oslavit páté narozeniny své dcery návštěvou nějakého zajímavého místa v Chorvatsku. Jejich dcera se narodila v prosinci, a tak se rozhodli pro zimní návštěvu Záhřebu. Volba byla podpořena navíc faktem, že toto město získalo v předcházejícím roce ocenění nejlepšího evropského adventního města. V tomto modulu se uživatel dozví mnoho zajímavých informací o výrobě tradičních vánočních perníčků.

Úlohy zahřívacích aktivit přinesou uživateli aktivizaci slovní zásoby i připomenutí, že v Čechách má výroba perníčků též své tradiční místo. Při čtení se seznámí s historií chorvatského *licitaru* a doprovodné úlohy jej potrápí synonymy. Poslechové úlohy prozradí tajemství výroby této tradiční pochutiny. Procvičí též svou paměť a slovní zásobu. Ve videu se uživatel seznámí s profesionálními výrobci perníčků a jejich nástroji. V doprovodných úlohách si formou kvízu procvičí znalost germanismů v českém jazyce i znalost českých regionálních produktů a v gramatické úloze si připomene pravidla pro psaní velkých a malých písmen. V inscenační úloze si zahraje na prodavače suvenýrů / turistu. V případové studii si uživatel prohloubí znalost faktů o sv. Valentýnovi i oslavách tohoto svátku zamilovaných a ve webquestu prozkoumá nejslavnější dubrovnickou ulici Stradun, v níž se zaměří na nabídku (ne)původních suvenýrů. Odpočinout si uživatel může u dvou interaktivních her.

Jazyková obtížnost: B2.

Česko

Česko Modul 1 „Jak jsem potkal sokoly“

Tento modul popisuje příběh zahraničních turistů, kteří na dovolené v Česku najdou zraněného sokola. Tato náhoda je seznámí s jeho sokolníkem Ondrou a prastarou sokolnickou tradicí. V úlohách zahřívacích aktivit si uživatel osvojí slovní zásobu na téma dravci a jejich kořist a zahraje si hru Milionář. Video nás zavede na setkání Českého klubu sokolníků na zámku v Opočně. Seznámíme se se sokolnickou výstrojí i s mysliveckým slangem. V poslechové části nám v rozhlasovém interview viceprezident Asociace sokolníků prozradí více o tomto tradičním loveckém umění. Ve webquestu pak budeme pátrat po uprchlém orlovi a podíváme se na biologickou ochranu letišť.

Jazyková obtížnost: B2

Česko Modul 2 „Příběh loutky“

V tomto modulu budeme sledovat příběh staré loutky, Kašpárka. Od jeho dramatického útěku z okupovaného Československa v roce 1968, až do triumfálního návratu domů, kde ho čeká cesta po stopách jeho předků.

Modul zahajuje video, v němž hlavní hrdina líčí svůj dramatický osud. V několika zahřívacích úlohách si uživatel zaktivizuje slovní zásobu k typům a charakterům tradičních loutek. Slovní zásobu pak procvičí formou interaktivních her (Křížovka a Osmisměrka). Při návštěvě chrudimského loutkářského muzea si uživatel vyzkouší tvorbu ppt prezentace. V případové studii pak bude zakládat Kašpárkovi facebookový profil a naučí se, jak se to dělá. V diskuzi s ostatními pak proberou klady a zápory sociálních médií. V úloze na designové myšlení se naučí, jak vyrobit jednoduché loutky a s ostatními uživateli nacvičí pohádku pro děti z mateřské školky.

Jazyková obtížnost: B1/B2

Česko Modul 3 „Nezapomenutelný víkend ve Studnici“

Budeme doprovázet zahraniční skupinu studentů programu Erasmus, kteří navštíví svou českou kamarádku Annu. Rodina Anny žije na statku v malé vesničce jménem Studnice na Českomoravské vysočině. Tato vesnice je známá tradičním Masopustem, který se zde slaví už více než 200 let. Studenti zažijí českou zabíjačku i masopustní bál.

V úvodní zahřívací části si uživatel připomene základní fakta i nejvýznamnější kulturní památky země původu aktérů příběhu. Cestou vlakem do Studnice si procvičí fráze pro zakoupení jízdenky. Na farmě se seznámí se slovní zásobou k české zabíjačce a jejími specialitami. Video jej zavede do masopustního průvodu a doprovodná poslechová úloha vysvětlí tradiční masopustní masky. V úloze k designovému myšlení se naučí vyrobit jednoduchou karnevalovou masku. Ve webquestu pak prozkoumá karnevalové tradice ve vybraných zemích.

Jazyková obtížnost: B1/B2

Lotyšsko

Lotyšsko Modul 1 “Podzimní a zimní tradice a svátky v Lotyšsku“

Frankfurtské mezinárodní letiště. Jānis Zariņš z Rigy a John Turner z Washingtonu čekají na let do Rigy v letištní kavárně. Do odbavení zbývá ještě spousta času, a tak se oba pánové dají do hovoru. Tématem jsou podzimní a zimní svátky v obou zemích.

V tomto modulu se uživatel dozví o Láčplēsisovē dnu, kdy Lotyšši oslavují bojovníky za nezávislost země, o proměně oslav vánočních svátků v průběhu staletí a o tom, jak se slaví dnes. V případové studii půjde o tradice a rituály v lotyšské sauně a uživatel bude muset vyřešit kulturní faux pas. Úloha k designovému myšlení vyzkouší uživateleovu kreativitu při zdobení vánočního stromku. Ve webquestu pak bude muset vyhledat na internet informace o šesti dalších významných národních svátcích v Lotyšsku. Modul zakončují dvě interaktivní hry, v nichž si uživatel ověří znalost tematické slovní zásoby.

Jazyková obtížnost: B1/B2

Lotyšsko Modul 2 “Kulturní oblast komunity Suitiũ and Lívũ v Lotyšsku”

Čtyři zahraniční student se scházejí v univerzitní knihovně, aby probrali úkol, který mají vypracovat – vytvořit prezentaci o nehmotném kulturním dědictví Lotyšska.

V úvodní zahřívací kapitole uživatele najdou užitečné informace o činnosti UNESCO v oblasti kulturního dědictví. Doprovodné přiřazovací úlohy aktivizují slovní zásobu a následná diskuze propojí teorii s praxí (české památky na seznamu). Poslechové aktivity seznámí uživatele s nehmotnými kulturními památkami Lotyšska, z nichž si student vyberou kulturní oblast komunity Suitiũ a Lívũ. Hrdinové příběhu se rozdělí do dvou skupin, z nichž každá pátrá po informacích o jedné z těchto zvláštních komunit. Hlavní část modulu je rozdělena do dvou částí – suitská komunita a lívská komunita. Jednotlivé úlohy přinášejí cenné informace o tomto lotyšském fenoménu, a to včetně webquestu a projektové práce. Obě hlavní části obsahují i videa a poslechové aktivity. Nabyté znalosti si uživatel může ověřit i pomocí interaktivních her (Šibenice, křížovka, Milionář). Modul uživatelé zakončí desetiminutovou prezentací, v níž zúročí to, co se během práce na modulu naučili.

Tento modul zahrnuje tradiční onlinové úlohy – slovní zásoba, čtení, gramatika, video a audio, psaní, jakož i moderní úlohy na designové myšlení (vizualizaci), webquest, případovou studii a několik diskusí.

Jazyková obtížnost: C1

Lotyšsko Modul 3 “Lotyšské symboly a ozdoby”

Kvůli historickým událostem ve 20. století mají mnohé lotyšské rodiny příbuzenstvo v zahraničí. Většinou se rodiny neviděly víc než padesát let. V tomto příběhu přilétá Helena z daleké Austrálie na návštěvu do Rigy za svou sestřenicí Ingou, která ji seznamuje se zemí, odkud pochází jejich rod.

Hlavním námětem tohoto modulu jsou tradiční lotyšské symboly a ornamenty a jejich význam. Modul začíná návštěvou Siguldy – turisty vyhledávaného města nedaleko Rigy, jež proslulo výrobou vycházkových holí. Uživatel má jedinečnou možnost vidět celý proces této řemeslné výroby. V další části nazvané “Lotyšské symboly” se uživatel dozví mnoho zajímavostí o

zvláštním významu jednotlivých tradičních symbol, které v Lotyšsku uvidíte na každém kroku na tradičních výrobcích, jako jsou například již zmíněné hole či pletené rukavice a ponožky. Webquest zavede uživatele na Všelotyšský svátek písní a tanců, z něhož pak bude muset vytvořit album pro babičku v Austrálii, která se vzhledem k věku už do svého rodiště nemůže vypravit.

Modul obsahuje dvě autorská videa natočená v Siguldě, čtení psaní, přiřazovací úlohy na slovní zásobu, interaktivní hry, projektovou práci a webquest.

Jazyková obtížnost: B2

Polsko

Polsko Modul 1 “Vánoce v Polsku”

V tomto modulu budete doprovázet Jana, postaršího muže z Vratislavi, na jeho výletě do Londýna, kde chce strávit Vánoce se svojí dcerou a dvěma malými vnučkami, které teď žijí v Anglii. Jan se snaží přesvědčit své vnučky, že polské Vánoce jsou kouzelné a plné tajemství.

Modul obsahuje množství autorských fotografií z Vratislavi, vlastní video i audionahrávku i několik historických fotografií. Hlavní důraz klade tento modul na mezigenerační propast a na problematiku opuštění rodné země a přijetí jiné kultury.

Součástí modulu jsou přiřazovací a doplňovací úlohy na slovní zásobu, interaktivní hry (Šibenice, Milionář v kombinaci s webquestem a sudoku), poslechové úlohy, psaní, video, prezenční úlohy (diskuze), případová studie a projektová práce.

Jazyková obtížnost: B1

Polsko Modul 2 “Poválečné a postkomunistické dědictví Polska”

V tomto modulu poznáte dva bratrance. Jeden se jmenuje Jan a druhý Marek. Janovi rodiče jsou z Polska, ale nyní žijí ve Spojených státech. Právě se rozhodli, že navštíví svoje rodné město a setkají se se svou rodinou.

Modul je doplněn mnoha novinovými záznamy a fotografiemi. Zmínění bratrance je našli na půdě Markova domu a výstřižky je přenesly do centra města Vratislav, kam se chlapani vydali na honbu za dobrodružstvím. Záznamy pocházejí ze dvou období. První z roku 1945, kdy bylo město Vratislav připojeno k Polsku, a druhý z 80. let, kdy Polsko patřilo ke komunistickému bloku. Tyto záznamy jsou zde porovnávány se současnou Vratislaví. Přestože je Vratislav nyní moderní pulzující město, nese si v sobě jizvy z temné minulosti, kterou muselo kdysi překonat.

Modul obsahuje spojovací úlohy na slovní zásobu, prezenční úlohy (skupinová práce na webquestu, diskuze), psaní (deníkový záznam, společné psaní), procvičování vazeb, poslechové úlohy, video a interaktivní hru (Milionář).

Jazyková obtížnost: B2

Polsko Modul 3 „Místní řemeslné a ruční práce“

V tomto modulu budete sledovat dobrodružství mladého podnikatele Piotra, který právě založil svůj malý podnik v polské Vratislavi. Ve svém obchodě chce začít prodávat tradiční rukodělné výrobky z celého Polska. Doprovodíte Piotra na jeho cestě napříč Polskem a poznáte různé výrobce tradičních polských produktů – krajku, výšivku, háčkování, med, lovecký nábytek nebo keramiku.

Modul obsahuje autorské fotografie lokálních výrobků studentů a studentek Univezity třetího věku ve Vratislavi. Najdete v něm doplňovací, rozhodovací i přiřazovací úlohy, práci s textem, skupinovou práci a případovou studii, poslechová cvičení, prezenční úlohy (diskuze) a interaktivní hru (Šibenice).

Jazyková obtížnost: B2

Rumunsko

Rumunsko Modul 1 „Pout' na Şumuleu Ciuc o Svatodušní neděli“

Společnost Mladá Evropa Rumunsko zorganizovala Mládežnický tábor na poutním místě Şumuleu Ciuc (Csíksomlyó). Mladí lidé mezi 14 a 19 z celé země se sjeli na místo a obsadili všechny pokoje v okolních penzionech a hostelech. Měli týden na to, aby prozkoumali toto věhlasné poutní místo, našli si nové přátele a hlavně aby se pobavili.

Zahřívací aktivity obsahují přiřazovací a doplňovací úlohy. Při čtení s porozuměním se uživatel dozví zajímavé informace o místním františkánském kostele a procvičí si slovní zásobu i znalosti ve dvou interaktivních hrách (křížovka, Šibenice). Námětem pro psaní a prezentaci je církevní památka v uživatelské blízkosti, zatímco video mu přiblíží tradiční svatodušní pout' na Şumuleu Ciuc, jež je zapsána na seznam rumunského nehmotného kulturního dědictví. V projektové úloze připraví skupinky uživatelů program pro návštěvu této tradiční pouti. Samozřejmě nesmí chybět diskuze, inscenační aktivita (hraní rolí) a úloha na designové myšlení (mapování cesty).

Jazyková obtížnost: B1

Rumunsko Modul 2 “Vánoční koledy a novoroční přání v Transylvánii”

Zednická parta pilně připravovala základy, na nichž se mělo za měsíc začít stavět. Při kopání narazili na něco neobvyklého. Nevěděli, co našli, a tak nález zanesli do místního muzea. V muzeu zjistili, že se jedná o časovou schránku. Když ji otevřeli, všichni užasli nad jejím obsahem. Jak referoval místní tisk, uvnitř schránky se nacházela sbírka rumunských a maďarských vánočních koled a velmi podrobný popis starobyklých obyčejů k období od adventu až po Tři krále.

Zahřívací úlohy modulu mají za cíl aktivizovat znalosti kolem křesťanských vánoc. Čtení a online úlohy přinesou informace o tradičních rumunských vánočních obyčejích. Nabyté znalosti si uživatel pak může procvičit formou křížovky a při procvičování psaní zavzpomíná na rodinné

vánoce u nich doma. V poslechové úloze nám pracovnice muzea přiblíží maďarské vánoce. V designové úloze vytvoří uživatelé mentální mapu zaměřenou na přípravu vánočního pečiva v Čechách, na Moravě i ve Slezsku. Webquest zůstane u vánočního mlsání a podíváme se v něm po celé Evropě. V inscenační úloze se bude péct tradiční transylvánský vánoční závin.

Jazyková obtížnost: B1/B2

*Rumunsko Modul 3 “**Rumunské mužské lidové tance**”*

Mikovi je 19 a přijel ze Spojených států. Před nástupem na univerzitu se stejně jako mnozí jeho vrstevníci rozhodl nejdřív trochu cestovat po světě. Při návštěvě rumunského města Cluj-Napoca se v hospodě seznámil se skupinkou svých vrstevníků, kteří ho pozvali na festival v Sâncraiu (Kalotaszentkirály), a on jako fanda do hudby a tance toto pozvání bez rozmyšlení přijal. Ukázalo se, že náhodou natrefil na skupinu profesionálních tanečníků, kteří se chystali zúčastnit soutěže v tradičním tanci mládenců zvaném v maďarštině legénves a v rumunštině feciorească.

Zahřívací aktivity podají uživateli základní vhled do tématu a to pomocí otázek a autentických obrázků. Připravena je i přiřazovací úloha se slovy cizího původu. Při čtení se uživatelé dozvědí další podrobnosti o mládeneckých tancích a budou si moci procvičit i gramatiku (*i/y*). Co mají tance společného s informatikou? To se dozvíte z videa, v němž se vám představí unikátní projekt katedry informatiky z Univerzity Sapientia. Při psaní si uživatelé vyzkouší, jak psát cestovatelský blog. Webquest poradí Mikovi nejlepší folklorní festivaly v Čechách a na Moravě. V projektové úloze vyhledá informace o slováckém verbuňku a připraví pro Mika krátkou prezentaci. V designové úloze si na mapu nakreslí všechna místa, která v rámci modulu navštívil. Nabyté informace si zopakuje v interaktivních hrách (Osmisměrka, Šibenice).

Jazyková obtížnost: B2

Slovinsko

*Slovinsko Modul 1 “**Martin Krpan, národní hrdina a pašerák**”*

V příběhu se seznámíme s národním literárním hrdinou Martinem Krpanem. Martin se živil pašováním soli. Tuto sůl získává od solinářů z Piraně a my se dozvíme mnoho zajímavých informací o tradiční výrobě tohoto bílého zlata.

Zahřívací aktivity obsahují spojovací a doplňovací úlohy a diskuzi. Čtení s porozuměním přináší více informací o výrobě soli a rozhodovací a doplňovací úlohy. Video zachycuje tradiční práce na solinách, což usnadní pochopení této problematiky. Doprovázejí je rozhodovací a seřazovací úlohy. V úlohách zaměřených na gramatiku si procvičíme předložky a tvary slov. Názorné obrázky doprovázejí úlohu na slovní zásobu. V projektové úloze připravíme program pro

thalassoterapeutický workshop a ve webquestu se staneme na jeden den dělníkem na solině. Nabyté vědomosti procvičí dvě interaktivní hry (Šibenice, křížovka).

Jazyková obtížnost: B2

Slovensko Modul 2 “Martin Krpan, hrdina a koňák”

V příběhu budeme sledovat další osudy Martina Krpana, tentokrát jako majitele vzácného lipicána, jehož vlastnictví bývalo výsadou určenou jen pro urozené pány. Příběh nás zavede na místa, kde se tato ušlechtilá rasa koní chová – do Lipice. Zde se seznámíme nejen s tímto proslulým hřebčínem, ale rozšíříme si i slovní zásobu kolem koní a koňské výstroje.

Zahřívací aktivity obsahují rozhodovací a doplňovací úlohy a diskuzi. Obě videa nás zavedou do hřebčína v Lipici a nabídnou úlohy k rozvoji komunikačních dovedností – popis děje a diskuzi. V následující části zaměřené na čtení s porozuměním se podíváme na výcvik kočárových a jezdeckých koní. Doprovázejí jej doplňovací úlohy. Získanou slovní zásobu si upevníme pomocí mentální mapy. Ve webquestu si budeme muset vyhledat a vyhodnotit informace o zařikávání koní. Dvě interaktivní hry (Osmisměrka a Šibenice) nám pomohou si zopakovat nabyté znalosti.

Jazyková obtížnost: B1

Slovensko Modul 3 “Masopustní rej s kurenty”

Mary a John, manželský pár z Británie, tráví dovolenou ve Slovensku. Během návštěvy hlavního města – Lublaně – se setkají se strašidelnou bytostí – kurentem. Zvědavost je zavede do města Ptuj, kde se koná karnevalový rej, a to je to nejlepší místo pro seznámení se slovenskými kurenty a jejich historií.

Zahřívací aktivity aktivizují slovní zásobu formou přiřazovacích a doplňovacích úloh a popisu osob a situací na autentickém videu. Čtení s porozuměním přináší mnoho informací o kurentování a jeho historii. V doprovodných úlohách se podíváme na slova cizího původu a v přiřazovací úloze na nás čekají historické fotografie z prvního kurentování ve Ptuj. Dvě videa nám zprostředkují vizuální návštěvu tohoto karnevalu spolu s doprovodnými rozhodovacími a doplňovacími úlohami. Komunikační dovednosti si procvičíme v následné diskuzi. Ve webquestu si porovnáme masopustní tradice ve Slovensku a Česku a připravíme si prezentaci. Nabyté znalosti upevníme v interaktivních hrách (křížovce a Šibenice).

Jazyková obtížnost: B2

Seznam použité literatury:

Allen, E., Seaman, J., Garrett, R. (2007). *Blending In: The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. Needham, MA: Sloan Consortium.

Aydin, S. (2016). WebQuests as language-learning tools. *Computer Assisted Language Learning*, 29 (4), pp.765-778. <https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1061019>

- Baeck, A., Gremett, P. (2012). Design Thinking. In: H. Degen, X. Yuan (eds.) *UX Best Practices: How to Achieve More Impact with User Experience*. New York: McGraw-Hill, pp.229-233.
- Bahč, M.Ž. (2016). Webquests in foreign language learning. *Informatologia*, 49 (3-4), pp.203-211. <https://hrcaj.srce.hr/173850>
- Bueno-Alastuey, M.C., López Pérez, M.V. (2014). Evaluation of a blended learning language course: students' perceptions of appropriateness for the development of skills and language areas. *Computer Assisted Language Learning*, 27 (6), pp.509-527.
- ET 2020. (2009). Council conclusions of 12 May 2009 on a strategic framework for European cooperation in education and training ('ET 2020'). 2009/C 119/02. *Official Journal of the European Union*. C119/2. 28.05.2009.
- Europe 2020. (2010). A European strategy for smart, sustainable and inclusive growth. *Communication from the Commission. Brussels, 3.3.2010, COM2010 (2020)*. Retrieved from: <https://ec.europa.eu/eu2020/pdf/COMPLET%20EN%20BARROSO%20%20%20007%20-%20Europe%202020%20-%20EN%20version.pdf>
- European Year of Cultural Heritage. (2018). *Europe.eu*. Retrieved from: https://europa.eu/cultural-heritage/about_en
- Fischer, J., Casey, E., Abrantes, A.M., Gigl, E., Lešnik, M. (2007). *LCaS – Language case studies. Teacher training modules on the use of case studies in language teaching at secondary and university level. A handbook*. Graz: European Centre for Modern Languages, 16.
- Heinze, A., C. Procter (2004). *Reflections on the Use of Blended Learning. Education in a Changing Environment*. University of Salford, UK, Education Development Unit.
- Knowles, M.S. (1984). *Andragogy in Action*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. London: Prentice-Hall.
- Laborda, J. G. (2009). Using webquests for oral communication in English as a foreign language for Tourism Studies. *Educational Technology & Society*, 12 (1), 258–270.
- Leifer, L.J., Steinert, M. (2011). Dancing with ambiguity: Causality behavior, design thinking, and triple-loop-learning. *Information Knowledge Systems Management*, 10, 151-173. DOI 10.3233/IKS-2012-0191
- Liedtka, J.M., Ogilvie, T. (2018). 10 Design Thinking Tools: Turn Creativity and Data into Growth. *Entrepreneurship and Innovation: Strategy*, 15 December 2018. Retrieved from: <https://ideas.darden.virginia.edu/10-design-thinking-tools-turn-creativity-and-data-into-growth>
- Marsh, D. (2002). Integrating language with non-language content, in a dual-focused learning environment. *CLIL/EMILE - The European Dimension: Actions, Trends and Foresight Potential*. DG Education & Culture, European Commission.
- OECD Education 2030. (2018). *The Future of Education and Skills. Education 2030*. Retrieved from: [http://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](http://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Pappas, C. (2013). *8 Important Characteristics of Adult Learners*. Retrieved from: <https://elearningindustry.com/8-important-characteristics-of-adult-learners>

- Ray, B. (2012). *Design Thinking: Lessons for the Classroom*. Retrieved from: <http://www.edutopia.org/blog/design-thinking-betty-ray>
- Sharma, P., Barrett, B. (2007). *Blended learning: Using the technology in and beyond the language classroom*. Oxford: Macmillan.
- SERR. Společný evropský referenční rámec pro jazyky. Zdroj: <http://www.msmt.cz/mezinarodni-vztahy/spolecny-evropsky-referencni-ramec-pro-jazyky>
- Úrovně B1, B2 a C1 sebehodnocení. Zdroj: <https://www.jazykove-urovne.cz/>
- Stone, G., Ineson, E. (2015). Introduction. *International Case Studies for Hospitality, Tourism and Event Management Students and Trainees*. Ineson, E., Smith, M., Nita, V. (eds.), Vol.6., Iasi: Tehnopress.
- UNESCO. (2018). What is Intangible Cultural Heritage? *UNESCO Intangible Cultural Heritage*. Retrieved from: <https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003>
- United Nations. (2015). Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. *UN Resolution adopted by the General Assembly on 25 September 2015*. Retrieved from: https://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/70/1&Lang=E