

Závěrečná zpráva o věcném plnění projektu

Název organizace: Středisko volného času Svitavy

Název projektu: Tvořivostí k podpoře nadání III.

Číslo rozhodnutí: 0032/7/NAD/2024

	Počet	Komentář
<u>Počet podpořených žáků ZŠ</u>	186	
<u>Počet podpořených žáků SŠ</u>	30	
<u>Plánovaný počet aktivit: dle projektu</u>	13	
<u>Počet realizovaných aktivit: dle skutečnosti</u>	13	Pokud se liší od plánovaného počtu zdůvodněte.
<u>Počet zapojených lektorů: dle projektu</u>	14	
<u>Počet zapojených lektorů: dle skutečnosti</u>	14	Změna Štarmann – Šmerda – z důvodu zranění pana Štarmanna došlo k výměně lektorů u soustružnického workshopu

1. Stručné shrnutí projektu

Základním pilířem projektu bylo udržení již zavedených aktivit a také a vznik nových aktivit, které podporují rozvoj vědomostí a dovedností žáků v oblasti digitální gramotnosti, polytechniky, v umělecko-tvořivých oborech. Aktivita byly zvoleny tak, aby v žácích vzbudily zájem o vzdělávání ve výše zmíněných oblastech. Přínosem projektu pro žáky byl zejména rozvoj a rozšíření jejich kompetencí nad rámec školních vzdělávacích programů. Naším záměrem je docílení zvýšeného zájmu a úspěšnost žáků při jejich přípravě na profesní uplatnění v preferovaných oborech. Pro region spatřujeme přínos v přípravě žádaných odborníků a budoucích středoškolských studentů, kteří budou mít zájem zůstat v regionu a uplatnit zde nabyté zkušenosti. Oproti minulým letům se nám zlepšila spolupráce se základními školami. Začíná se projevovat menší zájem o aktivity spojené s informatikou. Domníváme se, že je to určitým způsobem zaviněno tzv. přesycením trhu. Většina škol v našem regionu je již dostatečně vybavena moderními digitálními technologiemi a prvky jako je robotika, programování, 3D tisk nabízí ve svých výukových programech či odpoledních aktivitách. Velice oblíbenými aktivitami jsou umělecké workshopy a workshopy zaměřené na animaci, fotografii a výtvarné techniky.

2. Předložte závěrečné vyhodnocení jednotlivých aktivit.

Informatika 4.0

Žáci se seznámili se základními principy tvorby trojrozměrných modelů na počítači, připravili je pro tisk na 3D tiskárně a nakonec si svá díla mohli vytisknout na 3D tiskárně. Získané dovednosti budou moci rozvíjet i v předmětech IVT nebo v neformálním vzdělávání v zájmových útvarech.

Žáci se seznámili se zajímavým programovacím prostředím. Během workshopu si sami navrhli svůj svět, vytvořili postavy a stanovili herní pravidla. Hravou formou se naučili používat základní programátorské kroky. Výstupem celého workshopu byla počítačová hra, kterou si žáci sami vytvořili a mohli vyzkoušet v praxi na ostatních účastnících workshopu. Následně proběhla zpětná vazba k prezentovaným počítačovým hrám. Vyzkoušeli si také programování konzolí arkádových her. Mladší děti si mohly vyzkoušet programování inteligentního vláčku Intelino

Žáci se v rámci praktických aktivit zaměřili na dílčí témata z oblasti informatiky, robotiky pomocí programování robotů. Dále si osvojili na základy algoritmizace a programování a vytváření programů s využitím umělé inteligence, robotů. Z poskytnutých finančních prostředků byly zakoupeny další robotické stavebnice, které se dále využívají v zájmovém vzdělávání. Kemp byl organizovaný ve formě příměstského tábora, takže mezi jednotlivými fázemi byla přímá návaznost.



Počítačová vizualizace:

Záměrem aktivity bylo podpořit žáky při tvorbě dokumentárních nebo tvůrčích vizualizací. Žáci se naučili vytvářet digitální fotografie, video, technickou grafiku, tvorbu podcastu a naučné animace. Dále si osvojili práci s digitálními technologiemi a to při stříhání natočeného materiálu, při úpravě digitálních fotografií a při tvorbě plakátů. Níže přikládáme odkaz na výstup z tvorby podcastů a práce s videem.



Technické modelářství:

V rámci těchto aktivit si žáci vyzkoušeli sestavit funkční model letadla. V průběhu stavby modelu propojili klasické technologie při zpracování lehkého materiálu – balza s moderními technologiemi – 3D tisk. Dále měli možnost využít moderní stavebnici Infento, kde si vyzkoušeli konstrukci funkčního dopravního prostředku. Stavba společného dopravního prostředku, měla přidanou hodnotu v tom, že žáci byli ve skupinkách odpovědní za určitou část modelu a při skládání částí do funkčního celku, museli vzájemně spolupracovat a komunikovat.



Základy animace:

Žáci se seznámili se základními pravidly klasické animace. V teoretické části probrali nejznámější druhy animací. Součástí teorie bylo i historické minimum v animované tvorbě. V praktické části se zaměřili na jednoduchá cvičení a na závěr si vyzkoušeli vytvořit krátkou animaci, kterou doplnili hudbou a různými ruchy. V této aktivitě si žáci vyzkoušeli propojit moderní technologie s tradičními klasickými postupy v animované tvorbě. Výsledným produktem této aktivity nebyl tentokrát jeden krátký film, ale několik kratších filmů na témata, která si žáci sami zvolili. Přidanou hodnotou byla opět týmová spolupráce na jednotlivých fázích animovaného filmu.

https://www.youtube.com/watch?v=glcQGxv_JzM

<https://www.youtube.com/watch?v=p-z-1Tbv6wg>

Středisko volného času Svitavy / Purkyňova 284/1, 568 02 Svitavy / www.svc.svitavy.cz

Biologický workshop

Workshop byl velmi přínosný pro účastníky, kteří se naučili pracovat s různými přírodovědnými metodami. Práce v terénu a využití moderních nástrojů (mapy, mobilní aplikace, systém Vernier) poskytly užitečnou zkušenost. Účastníci si vyzkoušeli analýzu půdy, vegetačního pokryvu a geologického složení. Celkově byla aktivita velmi pozitivně hodnocena. V budoucnu by bylo vhodné zařadit více srovnávacích stanovišť pro hlubší analýzu rozdílů mezi biotopy.



Fotografický kemp

Žáci se aktivně zapojili do výuky základů fotografování. Každodenní cvičení zaměřená na kompozici, barvy a úhly pohledu jim pomohla zlepšit jejich dovednosti. Zpětná vazba lektora byla součástí procesu a účastníci si odnesli nejen více technických znalostí, ale i větší nadšení pro fotografování. Možné rozšíření o postprodukcí fotografií (základy editace) pro lepší pochopení celého procesu tvorby.



Chemické pokusy

Workshop byl velmi interaktivní a pomohl žákům porozumět chemickým procesům v každodenním životě. Velkou výhodou bylo použití jak laboratorních chemikálií, tak běžně dostupných látek, což účastníkům usnadnilo propojení teorie s praxí. Osvojení si práce s laboratorním sklem bylo dalším důležitým aspektem. Pro příští ročník bychom mohli zařadit více diskuzí o vědeckých principech za chemickými pokusy, aby se žáci lépe orientovali v jejich podstatě.



Magie otisku

Aktivita byla velmi kreativní a poutavá. Účastníci si osvojili základy linorytu, a to jak z teoretické, tak praktické stránky. Přínosná byla i historická část, která pomohla zasadit techniku do kontextu dějin umění. Možnost vytvořit si vlastní umělecké dílo byla motivující. Rozšíření o ukázky moderních grafických technik, které by mohly žáky ještě více inspirovat.



Soustružnický workshop

Workshop poskytl účastníkům základní dovednosti v oblasti dřevobrábění. Práce se soustruhem byla pro mnoho žáků zcela novým zážitkem. Možnost vytvořit si vlastní dřevěný výrobek byla velmi motivující. Důraz na bezpečnost při práci byl také pozitivně hodnocen. Doporučení pro další workshop: doplnit ukázku pokročilejších technik soustružení, případně propojit workshop s dalšími technickými disciplínami.



Smaltovací dílna a umělecký keramický workshop

Aktivita byla velmi kreativní a účastníci si odnesli nejen vědomosti o smaltování, ale také vlastní originální výtvar. Možnost vytvořit si šperk a zdobit plecháček byla inspirativní a podporovala kreativitu. Práce s materiály a postupy byla dobře organizovaná a srozumitelná. V keramickém workshopu si žáci vyzkoušeli práci s keramickou hlinou v kombinaci s prací se dřevem. Součástí workshopu bylo také představení různých technik se dřevem – broušení, lakování, opalování. Možné rozšíření o další dekorativní techniky nebo kombinaci smaltování s jinými uměleckými metodami.



3. Výběr a zapojení cílových skupin

Cílové skupiny byly do projektu zapojeny prostřednictvím spolupráce se základními a středními školami. Na školská zařízení v ORP Svitavy jsme rozeslali nabídku vzdělávacích a praktických workshopů. Ředitele ZŠ a SŠ jsme zároveň informovali o projektu na formálních schůzkách, konkrétně na setkáních s řediteli, která pravidelně pořádá město Svitavy pro své školy.

Účastníci se mohli do workshopů přihlásit individuálně nebo na základě nominace ze strany ředitelů. Vzhledem k tomu, že šíření informací o workshopech uvnitř škol nebylo vždy dostatečně efektivní, oslovili jsme v některých případech přímo lektory, aby nám pomohli nejen s propagací, ale také s naplněním jednotlivých aktivit. Tento přístup se osvědčil, a pokud budeme mít možnost i nadále organizovat workshopy pro nadané žáky, plánujeme v této formě spolupráce pokračovat.

4. Konkrétní dopady aktivit

Jedním z klíčových výstupů projektu je rozšíření nabídky vzdělávacích aktivit SVČ Svitavy v oblasti neformálního vzdělávání v ORP Svitavy. Dalším významným přínosem projektu je identifikace potřeby modernizace budovy SVČ Svitavy s cílem rozšířit možnosti polytechnického vzdělávání.

V současnosti je zpracován projekt na rekonstrukci a přístavbu budovy SVČ Svitavy. Tato úprava umožní vznik nových polytechnických dílen, grafického studia, nahrávacího studia a kreativní dílny. Díky zapojení do projektu NAD 2024 získáme také možnost pořídit vybavení do nově vybudovaných prostor.

5. Navazující aktivity

Projekt podnítil vznik nových zájmových útvarů, které vycházejí z realizovaných workshopů a kempů. Díky získaným finančním prostředkům jsme mohli zajistit potřebné materiální vybavení a naše stávající kroužky rozšířit o další aktivity spojené s nákupem příslušného vybavení. Díky workshopům jsme také zaznamenali ovlivnění při rozhodování o volbě budoucí střední školy a tím pádem i možné volbě povolání.

6. Vyhodnocení

Hodnocení a zpětnou vazbu jsme sbírali po každém workshopu formou rozhovorů a reflexe se studenty i lektory. Účastníků jsme se dotazovali na jejich spokojenost s obsahem a náplní jednotlivých aktivit, zatímco s lektory jsme diskutovali kvalitu obsahu a materiální zabezpečení.

Ve většině případů účastníci i lektori ocenili program workshopů, zároveň však vyjádřili přání prodloužit některé aktivity pro hlubší rozpracování témat.

Bc. Ondřej Komůrka

ředitel SVČ Svitavy

