



*Základní škola Otokara Březiny,
Jihlava, příspěvková organizace*



Ozvěny

30. Veletrhu zdraví

14. a 15. listopadu 2023

Digitální doba – výhoda či zloba?





**Základní škola Otokara Březiny, Jihlava,
příspěvková organizace**



30. VELETRH ZDRAVÍ

Propagace zdravého životního stylu s podtématem

DIGITÁLNÍ DOBA – VÝHODA, ČI ZLOBA?

14. a 15. listopadu 2023

14. 11. 2023 - zahájení Veletrhu v tělocvičně

Odpolední program pro rodiče, přátele školy i veřejnost:

17.00 – 18.15 vystoupení žáků v tělocvičně, prezentace pohybových aktivit

15. 11. 2023 - dopolední i odpolední program

Dopolední aktivity pro žáky:

8.10 – 13.30 cca 35 aktivit pro žáky na podporu zdraví ve spolupráci s partnery

Diskuzní fórum v Informačním centru pro zájemce:

9.45 – 10.30 Informační centrum školy

Prezentace aktivit pro rodiče a veřejnost:

14.30 – 16.00 robotické pomůcky, využití počítačů, mobilů, měřicích přístrojů

Přednáška s besedou pro rodiče v IC (pro přihlášené v Moodle):

16.00 – 17.00 Bezpečně online: Workshop pro rodiče o kyberbezpečnosti dětí.

Bližší informace najdete na internetových stránkách školy www.zsobreziny.cz.

„Proč nám skvělá technika, která šetří práci a usnadňuje život, dosud přinesla tak málo štěstí? Odpověď je prostá: protože jsme se ji nenaučili rozumně užívat.“

Albert Einstein, německo-americký fyzik, autor teorie relativity 1879 – 1955

V Jihlavě 30. října 2023

Mgr. Vladimír Nekvinda, ředitel školy

ZŠ Otokara Březiny, Jihlava – rozmístění aktivit na Veletrh zdraví ve školním roce 2023/2024

Pavilon C

			Kuchyňka 33. Vaření			
1. B	1. A	2. C	2. A	1. C	2. B	IUC 2. Když tělo...
Učebna Tp 36. Stavitelství			Herna 4. Šachy			

Pavilon B

	6. C 6. <u>Teifoc/SketchUp</u>	9. A Kariérové poradenství	7. B 21. Denglish	8. A 19. Knihy, e-knihy, audioknihy	8. B 14. Aplikace, app	6. B 16. Origami	
F-Ch 1. VERNIER v chemii	3. C 30. QR kódy	4. C 28. Drhání	5. D 23. Karaoke	3. A 18. Relax hodina	5. B 24. Rytmus, tanec	7. A 22. Canva	
IC kul. st. 9. Aplikace - foto	IC 3.AI 11. Diskuzní forum	PU 2 5. Psaní všemi deseti 8. Robotika	5. C 17. Aktivní malování v 3D	3. B 7. Nová slovíčka Aj	4. B 37. Jóga a Vv	5. A 25. Čtenářská dílna	4. A 15. Roboti - ozoboti
Tělocvična 27. Pohybová aktivita	9. B 32. Animace	6. A 35. Skener	7. C 10. Merkur	8. C 34. Analýza potravin	9. C 29. Mikroskopování		
Kabinet Vv 20. V přírodě...			Chodba přízemí B 13. Meteorologie	Kabinet šk. psych. 9. ročník	Sborovna 31. Multipolis	PU 1 12. 3D tisk	

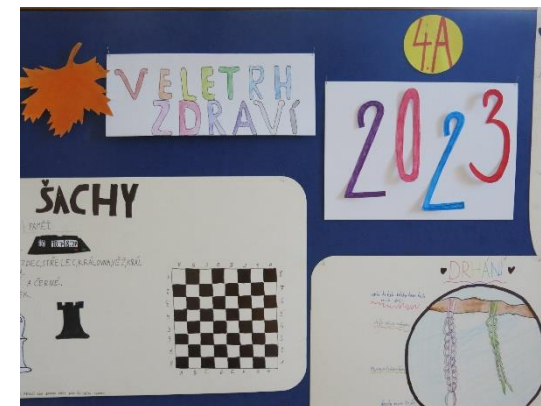
Jídelna – Demlova 9. ročník Kariérové poradenství	Jídelna – ZSOB 9. ročník Kariérové poradenství	Jídelna – šatna
--	---	------------------------

Veletrh zdraví 2023 - PŘEHLED AKTIVIT

Digitální doba, výhoda či zloba?

	název aktivity	popis (stručně)	zajistí	věková skupina
1.	VERNIER v chemii	Experimenty s měřicí technikou	V. Nekvinda	7. - 8. roč.
2.	Když tělo seká latinu	latinské názvy částí těla (Corinth)	M. Pivoňková	7. - 8. roč.
3.	Umělá inteligence	Tvorba knihy pomocí AI	J. Kružík	7. - 8. roč.
4.	Šachy	Se skutečnými figurkami i s aplikací	J. Charvátová	3. - 8. roč.
5.	Psaní všemi deseti	Naučíš se s programem ...	P. Kalná	5. - 8. roč.
6.	Taifoc / SketchUp	Navrhnout a postavit	J. Vondrák	4. - 8. roč.
7.	Nová slovíčka Aj	Jak je procvičit u interaktivní tabule	I. Burešová	3. - 4. roč.
8.	Robotika	Sestavit a naprogramovat	O. Kopecký	4. - 7. roč.
9.	Aplikace -foto	Prezentace fotografií ve vteřině.	O. Pospíšil	5. - 8. roč.
10.	Merkur	Ono to jede...	J. Hotař	5. - 8. roč.
11.	Diskuzní fórum	Co je ve škole DIGI?	R. Srbecký	5. - 8. roč.
12.	3D tisk		T. Nekvinda	5. - 8. roč.
13.	Meteorologie	S přístroji PASCO	J. Waldhauserová	7. - 8. roč.
14.	Aplikace, appky, app	Otestovat, procvičovat, zlepšovat, učit se a bavit s aplikacemi	M. Kovářová	6. - 8. roč.
15.	Roboti - ozoboti	Robotí kvíz, počítání s robotem, seznámení s ozoboty, výtvarné zpracování	I. Dejmková, M. Průchová	3. - 4. roč.
16.	Origami	Umění skládání z papíru	J. Sova	5. - 8. roč.
17.	Aktivní malování v 3D	Malované předměty se objevují naprosto realisticky	I. Vrchotová	3. - 5. roč.
18.	Relax hodina	Odpočinek od virtuální reality	H. Špejtková	3. - 5. roč.
19.	Knihy, e-knihy a audioknihy	Seznámení s audioknihou a e-knihou. Četba vlastní knihy/poslech audioknihy.	J. Dubová, L. Matějčíková	6. - 7. roč., 8. roč.
20.	V přírodě je líp	Podzimní tvoření	J. Láníková	4. - 6. roč.

21.	Denglish	Přijď si vyzkoušet svoje jazykové znalosti a zručnost!	L. Nevrklová, Š. Žižková	5. - 7. roč.
22.	Canva	Nástroj na vytváření souborů	P. Bendová	5. - 8. roč.
23.	Karaoke	Zazpívej si do mikrofonu s doprovodem hudby.	K. Slavětínská	3. - 5. roč.
24.	Rytmus, tanec	Pohybový doprovod, metronom, taktování, hra na tělo	D. Piková, V. Němcová	3. - 6. roč.
25.	Čtenářská dílna		A. Filoušová	3. - 5. roč.
26.	Zdravý styl v Microsoft Forms	Vytvoření dotazníku o zdraví, vyplnění dotazníku, zpracování dat	A. Kubišová	8. roč.
27.	Pohybová aktivita	Trampolíny	J. Štorková, K. Koumarová	3. - 8. roč.
28.	Drhání	Výroba náramků	I. Šestáková	3. - 6. roč.
29.	Mikroskopování	Co můžeme vidět?	A. Píšová	6. - 8. roč.
30.	QR kódy	S QR kódy do výuky.	M. Sobotková	3. roč.
31.	Multipolis	Desková hra o vztazích mezi lidmi	H. Ježková	6. - 7. roč., 8. roč.
32.	Animace	Jak vznikal animovaný film?	K. Šindlerová	5. - 8. roč.
33.	Vaření	... s aplikací Kulinářské umění a s OZS :)	J. Nekvindová	5. - 7. roč.
34.	Analýza potravin	... s digitálními přístroji a OZS	H. Křížová	5. - 8. roč.
35.	Scener	... SUPŠ Helenín	M. Horská	6. - 8. roč.
36.	Stavitelství	... SŠ stavební, aplikace a stavebnice Kappla	P. Říha	6. - 8. roč.
37.	Jóga a výtvarné tvoření	odpočíváme bez mobilu	A. Vachovcová	5. - 8. roč.
38.		Kariérové poradenství	H. Krepčíková, R. Srbecký, A. Bokrová, N. Cahová, J. Findejs, D. Juránková	9. roč.





1. VERNIER v chemii
Experimenty s digitální měřicí technikou.



2. Když tělo seká latinu
Popis kostry latinsky pomocí Corinthu.



3. Umělá inteligence
Tvorba knihy pomocí AI.



4. Šachy
Pro začátečníky i pokročilé; se skutečnými figurkami. Jde to ale i v mobilu s aplikací.



5. Psaní všemi deseti
Vyzkoušíte si výukový program Mount Blue, který vás bude učit, jak správně používat klávesnici počítače při psaní. Zájemci, které program osloví, se mohou zapojit do kroužku, který probíhá pravidelně každý týden.



6. Teifoc / SketchUp
V programu SketchUp si ukážeme, jak lze naplánovat stavbu a se stavebníci Teifoc si ji můžeme zkusit realizovat.



7. Nová slovíčka Aj

Děti se učí nová slovíčka na IAT, která si posléze procvičují formou doplňování do pracovních listů. Na závěr si vyrobí talíř zdravé výživy.



9. Aplikace -foto

Žáci začnou procházkou v okolí školy, kde budou vytvářet fotografie okolí. Následně v dílně budou z fotografií dělat animace, koláže, filmy.



11. Diskuzní fórum

Zajímá vás, co se děje kolem digitální gramotnosti ve škole? Chcete se zapojit do diskuzního fóra?



8. ROBOTIKA

Rozdělíme se na dvě skupiny. Jedna bude podle instrukcí robota stavět, druhá může zkusit připraveného robota programovat. Pokud někoho práce se stavebnicí LEGO Mindstorms EV3 zaujme, může navštěvovat kroužky Robotiky ve středu nebo v pátek odpoledne.



10. Merkur

Postavíme kolové vozidlo a zjistíme jeho rychlost.



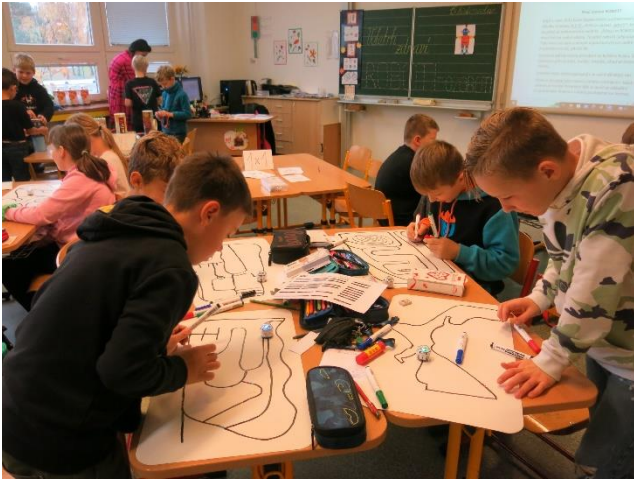
12. 3D tisk

Navrhne v programu Tinkercad a vytiskneme na 3D tiskárně. V případě, že vás práce s programem nebo s tiskárnou zaujme, můžete jednou za 14 dní navštěvovat kroužek 3D tisku.



13. Meteorologie

S měřicími přístroji PASCO změříme základní údaje, které potřebuje meteorolog k sestavení předpovědi počasí. Porovnáme klima tříd, učeben a chodeb s prostředím mimo školu.



15. ROBOTI - OZOBOTI

Počítání s robotem, seznámení s ozoboty – vytvoř cestu pro svého ozobota.



17. Aktivní malování v 3D

Kreslení, stínování, prostorové vnímání.



14. Aplikace, appky, App

V dnešní době technologií jsou aplikace téměř nezbytným nástrojem nejen pro výuku a organizaci času. Jistě si uvědomujeme dvousečnost používání technologií a neustálého prodlužování doby, kterou na chytrých přístrojích trávíme, ale soustředme se na situace, kdy nám aplikace a telefony pomáhají být organizovanější a také trochu současnější.



16. ORIGAMI

Vyzkoušíme si jednoduché modulární origami. Poskládáme několik základních dílků (modulů), které potom spojíme dohromady do jednoho většího celku.



18. Relaxační hodina

Odpočinek, uvolnění, relaxace.



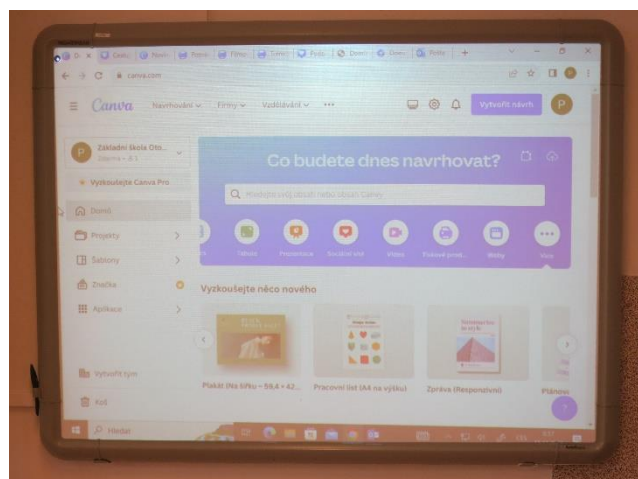
19. Knihy, e-knihy a audioknihy
Čtenářská dílna: Seznámení s audioknihou a e-knihou. Četba vlastní knihy/poslech audioknihy.



20. V přírodě je líp
Podzimní tvoření – v této aktivitě si mohou děti udělat různé výrobky (sova, ježci, věneček, zdobené větvičky, větrník, drak apod.). Pracovat budou s papírem, drátem a přírodninami. Některé části budou mít již předpřipravené, ostatní si vytvoří samy. Žáci tu uplatní svoji fantazii, zručnost.



21. Denglish
Přijďte si vyzkoušet svoje jazykové schopnosti a zručnost.



22. Canva
Canva je interaktivní nástroj na vytváření různorodých souborů. Představíme si možnosti, které Canva nabízí, a vyzkoušíme si vytvořit vlastní zajímavé návrhy.



23. Karaoke
Zapívej si svoji oblíbenou písničku na mikrofon za doprovodu hudby a vyzkoušej si, jaké je to být superstar!



24. Tanec a rytmus
Pohybové i barevné ztvárnění pohybu a rytmu.



25. Čtenářská dílna
Přijď si odpočinout u příjemné knihy.



27. Pohybová aktivita
Skoky na trampolíně, gymnastika zábavně a trochu jinak, netradiční sportovní aktivity.



28. Drhání
Naučíme se jednoduché uzlíky a vyrobíme si náramky.



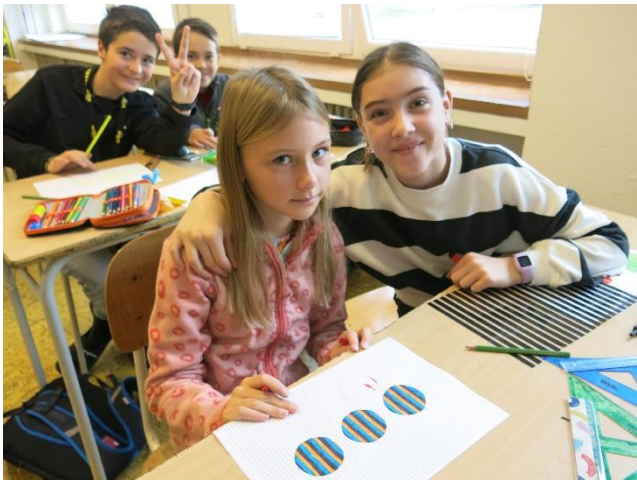
29. Mikroskopování
Vytvoříme si zajímavé preparáty, budeme se je snažit mikroskopovat a některé také nakreslit.



30. QR kódy
Děti se seznámí s tvořením QR kódů, které se také naučí správně načít. Prostřednictvím QR kódů si žáci procvičí hravou formou malou násobilku a vyjmenovaná slova.



31. Multipolis
Zahrajeme si deskovou hru – příběh jedné skupiny kamarádů.



32. Animace
Jak vzniká animovaný film? Pojdme si to vyzkoušet.



33. Vaření
Vaření s profesionálními kuchaři a s pomocí webu Kulinářské umění.



34. Analýza potravin
Ukázky zkoumání potravin speciálními přístroji.



35. Skener
Vyzkoušíte si, jak je možné oskenovat předmět a jak se s ním dá pracovat v počítači. Proběhne i ukázka tisku oskenovaného předmětu.



36. Stavitelství
Seznámíte se s grafickými programy, ve kterých lze projektovat stavby. Prakticky si budete moct vytvořit stavbu ze stavebnice KAPLA.



37. JÓGA A VÝTVARNÉ TVOŘENÍ
Pohybové a relaxační cvičení, kresba mandal.

Veletrh zdraví - 1. a 2. ročník

30. VELETRH ZDRAVÍ začal pro prvňáčky vystoupením v tělocvičně v úterý 14. 11. 2023. Každá třída si připravila spolu s devátáky taneček. Za perfektní provedení si zasloužili obrovský potlesk. Ve středu Veletrh zdraví pokračoval aktivitami ve třídách. Děti se seznámily se správným čištěním zoubků, vyrobily si svůj vlastní mobil a zacvičily si při pohybových hrách. Oba dva dny si určitě užily a odnáší si spoustu zážitků a nových vědomostí.



Veletrh zdraví – 15. 11. 2023

9. ročník

Pracovní místa:

Dopolední blok - třída 9. A (Krepčíková - Přihlášky na SŠ)
kabinet školní psycholožky (Cahová – Na jaké povolání se hodím?)
jídelna O. Březiny (Juránková/Srbecký - C-Game)
jídelna Demlova (Bokrová- Životopis)

1 aktivita trvá 55 minut

OBĚD - 11.20 – 11.55 hod. (oběd pro prezentující studenty v 11.30 hod.)

Odpolední blok – třídy ve 3. patře (Findejs + Jahodová)

Krátká prezentace studentů střední školy, letáčky. Beseda se studenty, otázky x odpovědi, zkušenosti.

1. aktivita – 12.00 – 12.45 hod.
2. aktivita – 12.50 – 13.35 hod.

	8.10 – 9.05 hod.	9.15 – 10.10 hod.	10.20 – 11.15 hod.
9. A	Přihlášky na SŠ Krepčíková	Životopis Bokrová	C-Game/Vhodné povolání Juránková/Cahová
9. B	C-Game/Vhodné povolání Juránková/Cahová	Přihlášky na SŠ Krepčíková	Životopis Bokrová
9. C	Životopis Bokrová	C-Game/Vhodné povolání Juránková/Cahová	Přihlášky na SŠ Krepčíková

Rozdělení skupin na aktivitu C-Game a Vhodné povolání podle informatiky

Skupina S1 – Na jaké povolání se hodím? (Vhodné povolání) – Cahová

Skupina S2 – C-Game (Srbecký, Juránková)



Zpětná vazba je důležitější než hra samotná

Zamyslete se nad zájmovým profilem Alžběty, který se vygeneroval z jejích odpovědí na otázky kvízu 1. úrovně hry.

- Co o Alžbětě zájmový profil vypovídá?
- Odpovídají jejímu profilu povolání, která jsou jí hrou navrhována?

ALŽBĚTICE 3... Level 2

SOUHRN INFORMACÍ O TVÉ HŘE

Souhrn informací o tvém městě, výsledky tvé hry a pokud byly tvoje odpovědi upřímné, také zde najdeš svůj zájmový profil a povolání, která by tě mohla zajímat.

Alžběta
Alžbětice 3 2022-09-30
Upravit profil

TVŮJ ZÁJMOVÝ PROFIL

Typ	Podtyp	Podíl	Dotazy
R - Realistický	Praktici	35 %	11/32
I - Investigativní	Myslitelé	85 %	27/32
A - Umělecký	Kreativci	32 %	10/32
S - Sociální	Pomocníci	63 %	20/32
E - Podnikatelský	Přesvědčovatelé	50 %	16/32
C - Konvenční / úřednický	Organizátoři	91 %	29/32

POVOLÁNÍ, KTERÁ BY TĚ MOHLA ZAJÍMAT

- FARMACEUTICKÝ ASISTENT (Lékařna)
- REVIZNÍ TECHNIK V ENERGETICE (Energetická společnost)
- ÚŘEDNÍK PRO ZADÁVÁNÍ VEŘEJNÝCH ZAKÁZEK (Městský úřad)
- PRACOVNÍK POŠTOVNÍ PŘEPÁŽKY (Pošta)
- PRACOVNÍK TRÍDÍRNÝ POŠTOVNÍCH ZÁSILEK (Pošta)
- PRACOVNÍK MĚSTSKÉHO STAVEBNÍHO ÚŘADU (Městský úřad)
- MATRIKÁŘ (Městský úřad)

CO JE TO TVŮJ ZÁJMOVÝ PROFIL?

Takto se sestaví Tvůj zájmový profil podle **Hollandovy typologie (RIASEC)** z Tvých odpovědí v první úrovni hry. Ze 48 otázek jich bylo vždy osm cílených na jeden osobnostní typ. Těmi jsou realistický, investigativní, umělecký, sociální, podnikatelský a konvenční. Uvedené číselné hodnoty jsou přepočítané odpovědi koeficienty 0-4. RIASEC profil se sestavuje z písmen s nejvyšší hodnotou. Více se dozvíš, když dočteš tuto stránku dokonče.

Nyní máš zodpovězených **48** otázek z celkového počtu **48** otázek.

AKTUALIZUJ SVÉ ODPOVĚDI!

Svůj zájmový profil si můžeš ověřit vyplněním Obrázkového testu a pak porovnat s tímto profilem.

RIASEC

Alžbětin kód:

1	2	3	4	5	6

Příklad testu založeném na Hollandově typologii osobnosti a pracovního prostředí

Na druhé straně je zkrácený kvíz, který je součástí 1. úrovně C-Game. Své odpovědi píšeš do šedivých políček a použijte škálu: 0 = ne, 1 = částečně, 2 = ano. Sečtete body v jednotlivých sloupcích a výsledek napíšete do souhrnného řádku.

Zkrácený kvíz 1. úrovně hry

Č.	Otázka	R	I	A	S	E	C	
1	Baví tě pozorovat, co se děje v přírodě?							
2	Bavilo by tě pracovat v laboratoři nebo ve výzkumném centru?							
3	Umíš postavit bez pomoci stan?							
4	Bavilo by tě montovat a opravovat stroje, zařízení, přístroje?							
5	Najdou u tebe spolužáci pomoc, pochopení a radu?							
6	Bavilo by tě zúčastnit se výtvarného, hudebního nebo literárního kurzu?							
9	Troufl/a by sis bez pomoci dospělých vést skupinu mladších dětí?							
10	Bavilo by tě plánovat společné akce pro spolužáky?							
11	Jde ti dobře matematika?							
12	Zajímají tě nové vědecké objevy a technické trendy?							
13	Chtěl (a) bys být předsedou třídy?							
14	Bavilo by tě být hlavním organizátorem třídních srazů?							
15	Baví tě práce s kancelářskou technikou?							
16	Hraješ si rád/a s plastelínou?							
17	Baví tě práce rukama s různými nástroji?							
18	Baví tě, když se stále něco děje a jsi v centru dění?							
19	Baví tě vytvářet nové věci a uplatnit v nich svou fantazii a nápady?							
21	Bavilo by tě připravovat technické výkresy v 3D aplikacích?							
22	Baví tě psaní příběhů, básniček a kreslení?							
24	Bavilo by tě žít se programováním?							
25	Baví tě hrát si se stavebnicemi jako je Lego?							
26	Baví tě kvízy, hádanky, křížovky a rébusy?							
27	Baví tě zkoušet nové věci a získávat nové informace?							
28	Baví tě naslouchat ostatním a mluvit s nimi o jejich problémech?							
29	Baví tě předvádět se před ostatními?							
30	Baví tě navštěvovat hrady, zámky a výstavy uměleckých děl?							
31	Baví tě hrát na nějaký hudební nástroj nebo zpívat?							
32	Umíš se prosadit ve skupinových aktivitách?							
33	Baví tě učení?							
34	Láká tě stát se podnikatelem / podnikatelkou?							
35	Baví tě pomáhat druhým řešit jejich problémy?							
36	Umíš se vcítit do situace jiných lidí?							
37	Bavilo by tě pracovat podle stanovených postupů?							
38	Přebíráš snadno povinnosti a zodpovědnost?							
40	Bavilo by tě pracovat 8 hodin v kanceláři?							
41	Baví tě udržovat pořádek na tvém pracovním stole?							
42	Seznamuješ se snadno s cizími lidmi?							
43	Dokončuješ včas zadané úkoly?							
45	Máš smysl pro detail a dodržování termínů?							
46	Jsi manuálně zručný/á?							
47	Jsi rád (a) ve společnosti jiných lidí?							
48	Baví tě pracovat s čísly, tabulkami a texty?							
		Souhrn sloupců						
		R	I	A	S	E	C	

Můj RIASEC kód:

1	2	3	4	5	6



Základní škola Otokara Březiny, Jihlava, příspěvková organizace



Vážené rodiče, zákonní zástupci žáků
srdečně vás zveme na **přednášku**, která proběhne při příležitosti

30. VELETRHU ZDRAVÍ



Propagace zdravého životního stylu s podtématem
DIGITÁLNÍ DOBA – VÝHODA ČI ZLOBA?

15. listopadu 2023 od 16.00 v Informačním centru školy

Nabízíme přednášku

"Bezpečně online: Přednáška pro rodiče o kyberbezpečnosti dětí".

V dnešní digitální době je nezbytné, abychom byli obezřetní, když naše děti prozkoumávají online svět. Tato prezentace vás provede základními principy kyberbezpečnosti a informuje vás o nejrůznějších situacích, se kterými se vaše děti mohou setkat při surfování internetem.

Cíle prezentace:

1. **Seznámení se základními principy kyberbezpečnosti:** Získáte hlubší vhled do základních principů kyberbezpečnosti a pochopíte, jak můžete chránit svou rodinu před online hrozbami.
2. **Informování o online rizicích pro děti:** Přiblížíme vám, s čím se vaše děti mohou v online prostoru setkat. Budeme zkoumat různé druhy hrozeb, jako jsou kyberšikany, podvody a nevhodný obsah. Seznámíme vás s možnostmi, jak na ně reagovat.
3. **Sdílení užitečných tipů a nástrojů:** Poskytneme vám užitečné tipy a nástroje, které vám pomohou vést otevřený a bezpečný dialog se svými dětmi o jejich online aktivitách. Ukážeme vám, jak nastavit bezpečnostní opatření a jak efektivně komunikovat o kyberbezpečnosti.

Vzhledem k omezené kapacitě Informačního centra prosíme zájemce z řad rodičů, aby se předem na přednášku přihlásili v systému Moodle. K přihlášení použijte účet žáka. V Moodle najdete v sekci **Různé kurz Veletrh zdraví** a v něm **Přihlášení na přednášku pro rodiče**.

Informace najdete i na internetových stránkách školy www.zsobreziny.cz.

„Proč nám skvělá technika, která šetří práci a usnadňuje život, dosud přinesla tak málo štěstí? Odpověď je prostá: protože jsme se ji nenaučili rozumně užívat.“

Albert Einstein, německo-americký fyzik, autor teorie relativity 1879 – 1955

Spolupracující organizace:

Střední škola stavební Jihlava

Obchodní akademie, Vyšší odborná škola zdravotnická a Střední zdravotnická škola, Střední odborná škola služeb a Jazyková škola Jihlava

Střední uměleckoprůmyslová škola Jihlava - Helenín

Střední škola průmyslová, technická a automobilní Jihlava

Gymnázium Jihlava

Soukromé gymnázium AD FONTES

TRIVIS - Střední škola veřejnoprávní a Vyšší odborná škola bezpečnosti silniční dopravy Jihlava

Manažerská akademie - střední škola Jihlava

FARMEKO - Vyšší odborná škola zdravotnická a Střední odborná škola

Obchodní akademie a Hotelová škola Havlíčkův Brod

Střední odborná škola sociální u Matky Boží Jihlava

**Děkuji všem partnerům, pracovníkům i žákům naší školy,
kteří se podílí na úspěšném průběhu 30. ročníku Veletrhu zdraví.**

Mgr. Vladimír Nekvinda, ředitel školy



Vystoupení v tělocvičně úterý 14. 11. 2023





Základní škola Otokara Březiny, Jihlava

30. Veletrh zdraví

14. a 15. 11. 2023



DIGITÁLNÍ DOBA – VÝHODA, ČI ZLOBA?



„Proč nám skvělá technika, která šetří práci a usnadňuje život, dosud přinesla tak málo štěstí?

Odpověď je prostá: protože jsme se jí nenaučili rozumně používat.“ (Albert Einstein)

Škola podporující zdraví - tři pilíře

Zdravé prostředí:

- pravidla a bezpečnost
- organizace výuky – jídelna

Zdravé učení:

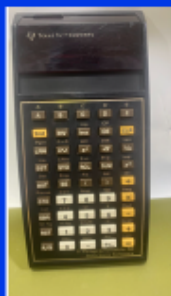
- možnost volby
- sdílené učení se spolužáky
- zpětná vazba



Otevřené partnerství:

- spolupráce se středními školami
- besedy s absolventy
- zájem rodičů o dění ve škole
- spolupráce s organizacemi ve městě (ZOO, OGV, knihovna...)

DIGITÁLNÍ DOBA VÝHODA, ČI ZLOBA PŘÍNOSY, ČI RIZIKA



Digitalizace:

- rychlejší komunikace
- šetření času
- zautomatizování práce

Zdravý životní styl:

- menší osobní kontakt
- méně pohybu
- virtuální přetížení



Digitální kompetence



má žák, když:

- využívá digitální zařízení **při učení**
- získává, vyhledává a **kriticky posuzuje informace**
- používá technologie **k usnadnění si práce**
- chápe **význam** pro lidskou společnost
- **bezpečnost**, tělesné i duševní zdraví, etické chování

30. Veletrh zdraví

15. 11. 2023 - dopolední program

Zápis aktivit pro žáky:



System Moodle

cca 35 aktivit, smíšené skupiny, různé ročníky

Moodle/různé/Veletrh zdraví/zápis do aktivit:

Aktivita I., Aktivita II., Aktivita III.

Termín zápisu:

pondělí 6. 11. od 18. hodin – čtvrtek 9. 11. do 12.30 hodin

30. Veletrh zdraví



Spolupráce se SŠ:

8.	Robotika	Někdo bude sestavovat, někdo programovat. SŠPTAJI
12.	3D tisk	Naprogramovat a vytisknout, G Jihlava
33.	Vaření Analýza	...s aplikací Kulinářské umění; OZS :)
34.	potravin	...s digitálními přístroji a OZS, Jihlava
35.	Scener	SUPŠ Helenín
36.	Stavitelství	SŠ stavební, aplikace a stavebnice Kapla

30. Veletrh zdraví



15. 11. 2023 - odpolední program

Prezentace aktivit pro rodiče a veřejnost:

14.30 – 16.00 robotické pomůcky, měřicích přístrojů, využití programů, ...



Základní škola Otokara Březiny, Jihlava



Děkuji za pozornost

Mgr. Zdeňka Obrdlíková

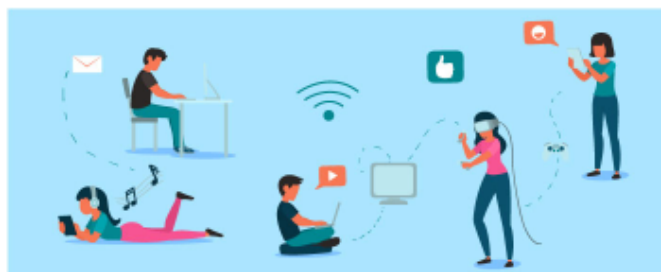
www.zsobreziny.cz





DIGITÁLNÍ DOBA – VÝHODA, ČI ZLOBA?

30. Veletrh zdraví



„Naše mládež miluje přepych. Nemá správné chování. Neuznává autority a nemá úctu před stářím. Děti odmlouvají rodičům, srkají při jídle a tyranizují své učitele.“

Sókratés
klasický řecký filozof
– 470 až – 399 př. n. l.



Až 20% dětí mladších pěti let má svůj mobil.



Až 85% dětí mladších deseti let má svůj mobil.



„Proč nám skvělá technika, která šetří práci a usnadňuje život, dosud přinesla tak málo štěstí? Odpověď je prostá: protože jsme se ji nenaučili rozumně užívat.“

Albert Einstein
německo-americký fyzik, autor teorie relativity
1879 – 1955

NAŠÍM CÍLEM JE NAUČIT ŽÁKY ROZUMNĚ POUŽÍVAT TECHNIKU KOLEM NÁS

- Veletrh zdraví nabízí žákům 35 aktivit
- Většina vychází z naší výuky a z našich zájmových kroužků
- Dovolte mi některé z těchto aktivit představit ...

3D TISK



Učebna PU1

- Škola má zatím 2 tiskárny, plánujeme nákup třetí tiskárny
- Žáci se seznámí se základy 3D modelování
- Mohou si vytisknout např. klíčenku, píšťalku atd.
- Využíváme pro tisk modelů do přírodopisu, zeměpisu a dalších předmětů
- Tiskneme i náhradní součástky přístrojů pro provoz školy

ROBOTIKA - OZOBOTI

Učebna 4. A



- Máme zatím téměř dvacet robotů
- Žáci se učí praktickému blokovému, kreslicímu i pokročilému programování
 - Okamžitě je možné vyzkoušet, zda programovací krok je správný
- Vhodné pro I. stupeň ZŠ
- Ovládání mobilem, tabletem, podpora systému Android a iOS, detekuje překážky, s optickým senzorem, se světelnými efekty, včetně senzoru barev

ROBOTIKA – LEGO MINDSTORM

Učebna PU2



- Srdcem každého robota je EV3 programovatelná kostka
 - Do ní jsou zapojeny všechny ostatní důležité části, které charakterizují daného robota a určují jeho funkce a pohyb
- Využívání mnoha různých senzorů - barevný senzor, dotykový senzor, infračervený maják
- Robot má motory - plynulý pohyb do všech stran
- Ovládání pomocí dálkového ovládání nebo chytrým telefonem
- Naši žáci reprezentovali školu na soutěži v robotice na ČVUT

PASCO A VERNIER

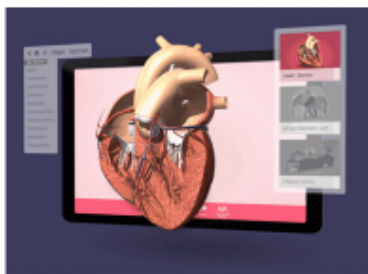
Učebna F-Ch



- Měřicí sady obsahují desítky různých senzorů pro biologii, fyziku a chemii
 - Např. odolný teploměr, pH senzor, čidlo tlaku plynu, spektrometr
- Měřit můžeme v terénu i v laboratoři
- Využíváme např. v mezinárodním projektu Waterproject

CORINTH

Učebna 7. C (1. aktivita)



- Software obsahující stovky 3D modelů:
- Biologie člověka, zvířat, rostlin
- Paleontologie, Geologie
- Chemie, Fyzika
- Astronomie
- Geometrie
- Kultura

MERKUR

Učebna IUC (1. aktivita) a 7. C (2. a 3. aktivita)



- Merkur je česká stavebnice
- Vyrábí se již 100 let
- Lze z ní sestavit různé modely, silniční i kolejová vozidla, jeřáby a mnoho jiných konstrukcí
- Naši žáci úspěšně soutěží s Merkurem již řadu let

ALE TAKÉ ORIGAMI, KARAOKE, TEIFOC, QR KÓDY,
TANEC, CANVA, ZDRAVÉ ZOUBKY, MIKROSKOPOVÁNÍ,
PSANÍ VŠEMA DESETI A STEJNĚ TO NENÍ VŠECHNO ...



A CO DEVĀŤÁCI?



Kariérové poradenství

- Přihlášky na SŠ (s výchovnou poradkyní)
- Na jaké povolání se hodím (diskuze s psychologkou)
- C-Game (Srbecký, Kubišová)
- Životopis (Bokrová)
- Prezentace středních škol od našich bývalých žáků

Děkuji vám za pozornost

Robert Srbecký

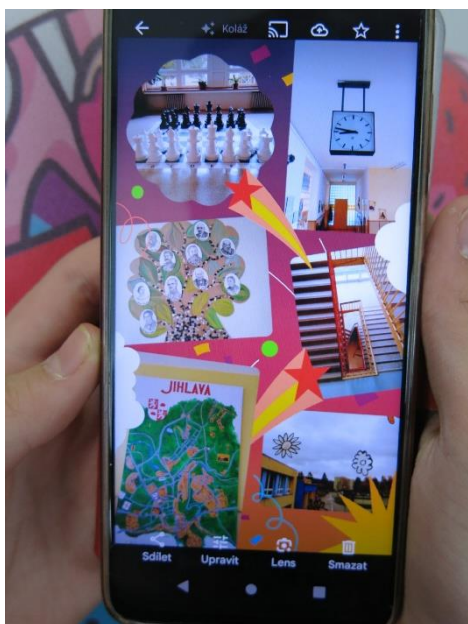
www.zsobreziny.cz

Přínosy Veletrhu zdraví z pohledu vyučujících

Žáci se učí spolupracovat v různorodých skupinách, setkávají se s žáky z jiných tříd i ročníků. To může napomáhat k celkovému zlepšení klimatu ve škole. Žáci získávají poznatky a kompetence formami, na které není v hodinách tolik prostoru. Dochází k předávání zkušeností a informací mezi žáky i lektory.



Využití technologií, ale i možnost se od nich odtrhnout, zajímavý výběr aktivit, zapojení učitelů, ale i jiných škol.



Při vystoupení v tělocvičně mohou žáci ukázat ostatním spolužákům a rodičům, co umí. Při aktivitách si vyzkouší to, co je zajímavé a na co není v hodinách čas a prostor. Na chvíli vyjdou ze školní rutiny a koloběhu a zažijí vzdělávání jinou formou.



V letošním roce jsme se zabývali digitalizací v běžném životě, která je velkým přínosem, ale může skýtat také spoustu nebezpečí. Dětem byla vysvětlena digitální stopa, kterou každý z nás zanechává při práci s internetem.



Škola nemusí být nutně jen neživá instituce, ale i místo pro bezpečné sdílení, rozvíjení, obohacování a poznávání nových přátel. Necht' nejsme "omezeni" jen na jednu (kmenovou) třídu. Stejně jako svět je otevřený mnoha kulturám, buďme i my otevřeni lidem, se kterými sdílíme jednu střechu. Navíc talent nemusí být nutně spojen jen s učením. Necht' i ti "neobdarovaní matematickým nebo jazykovým nadáním" mohou ukázat, či dokázat své schopnosti a dovednosti.