

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a registrační číslo projektu	Ve škole po škole, CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008190
Název programu	Historie hrou
Název vzdělávací instituce	Středisko služeb školám a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků Brno, příspěvková organizace

Anotace programu

Program se věnuje šermu a jeho vývoji od 9. do 17. století, doplňuje tak znalosti získané v hodinách dějepisu o kompetence šermířských technik starých válečníků a mistrů a propojuje je s tělesnou výchovou. Žáci se průřezově seznámí s historickým šermem, jeho dějinami a vývojem, aktivní formou si vyzkouší zacházení se zbraněmi, budou vedeni k osvojení základních technik a jako vyvrcholení jejich snažení se zúčastní bojové hry, ve které uplatní své nově nabyté znalosti a dovednosti. Použité zbraně v programu jsou měkčenou obdobou historických replik – jsou vyrobeny tak, aby se minimalizovalo nebezpečí zranění. Program jako celek usiluje o rozšíření povědomí a zájmu o tradiční evropské bojové umění v kontextu dnešního moderního světa. Kompetence učitele musí být fyzická zdatnost a znalost učiva dějepisu základní školy. Zájem o historii značnou výhodou. Předpokládáme, že program u teoretických lekcí bude realizovat učitel dějepisu (popř. lektor, jehož koníčkem je historie) pro odpovídající ročník a cílovou skupinu. Stejně tak je tomu u praktické části, kde předpokladem k provedení kvalitní praktické lekce je nutno lektora – učitele tělocviku, popř. lektora volnočasových pohybových aktivit se znalostmi základních zásad a průběhu pohybové lekce a jeho schopností je aplikovat do konkrétní pohybové jednotky.

Popis

Vzdělávací program pro žáky SŠ, oborů zakončených závěrečnou zkouškou ve formátu pdf. Oblastí vzdělávání je poznávání tradic a kultur, uchování si vztahu k vlastní identitě, kultuře, tradicím a jazyku a podpora zájmu dětí a mládeže o specifika vlastního regionu, včetně tradic a zvyků většinové společnosti i sociálních, etnických a kulturních menšin, podpora vzdělávacích projektů zaměřených na poznávání historie, tradic a kultury. Využívání kreativního a inovativního potenciálu dětí a mládeže.

Kapitoly programu jsou:

- Od prvního konfliktu aneb kdy to přesně začalo?
- Od Řecka a Říma k Vikingům aneb od disciplíny ke rvačce.
- Vikingové a Slované aneb děsiví předkové.
- Středověk aneb doba temna bez obalu, ale s brněním.
- Raný novověk a dlouhý meč aneb konec temna a zbraň nanejvýš mužná.
- Vojenské formace a dřevcové zbraně aneb nikdy nebojuj sám a je dobré být daleko.
- Novověk a šavle, rapír, kord aneb svět se mění a nebezpečná elegance.
- Lidstvo a válka a střelné a palné zbraně aneb proč to vlastně děláme a je dobré být co nejdál.



Klíčová slova

Dějepis, historie, dějiny, šerm, šermířské techniky, tělesná výchova, zbraně, bojová hra, fyzická zdatnost, tělocvik, pohyb, kondice



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY