

POZNEJ
EVROPU

JEDINEČNÁ INTERAKTIVNÍ VÝSTAVA A HRA NAVRŽENÁ NA MÍRU KNIHOVNÁM

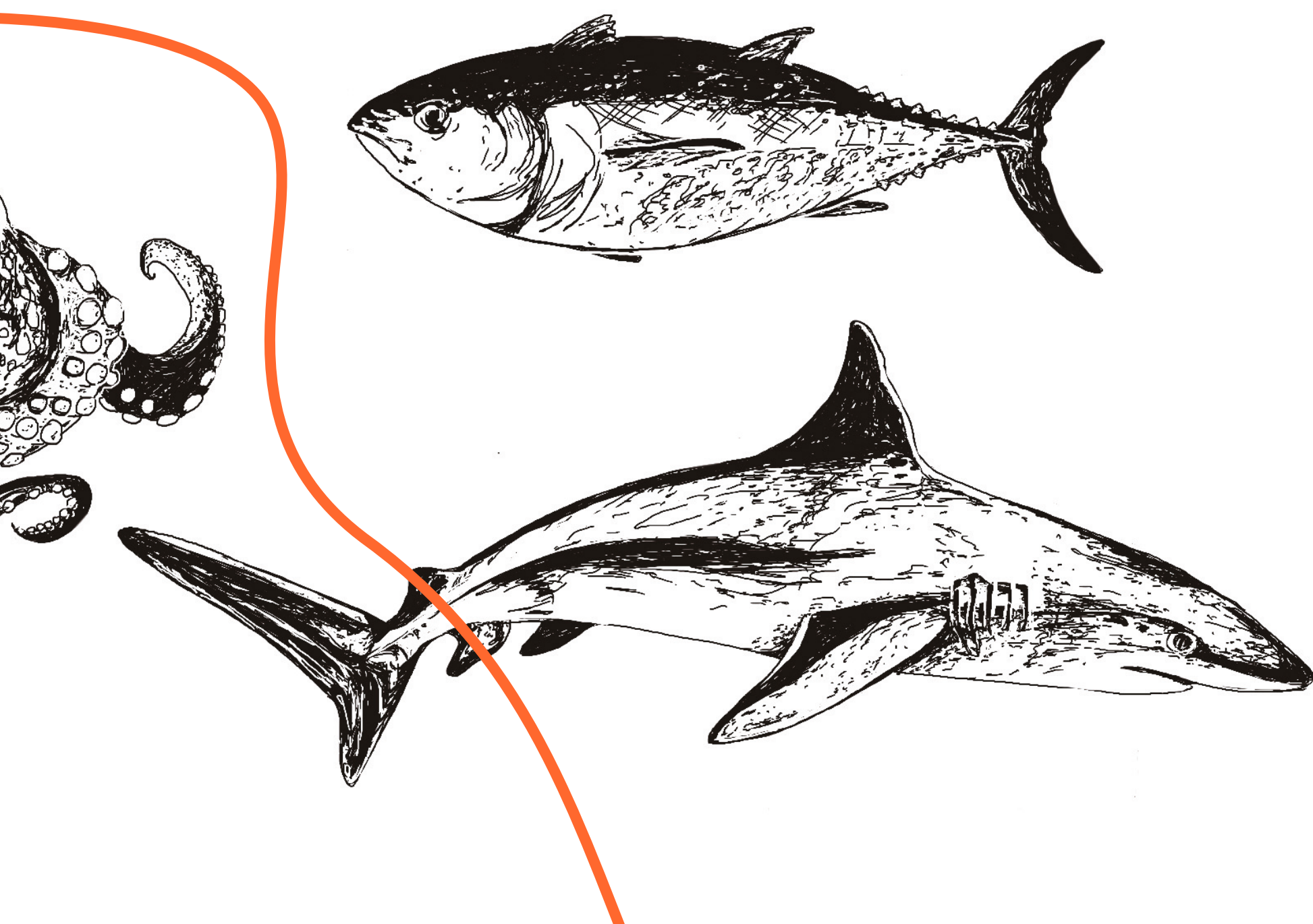
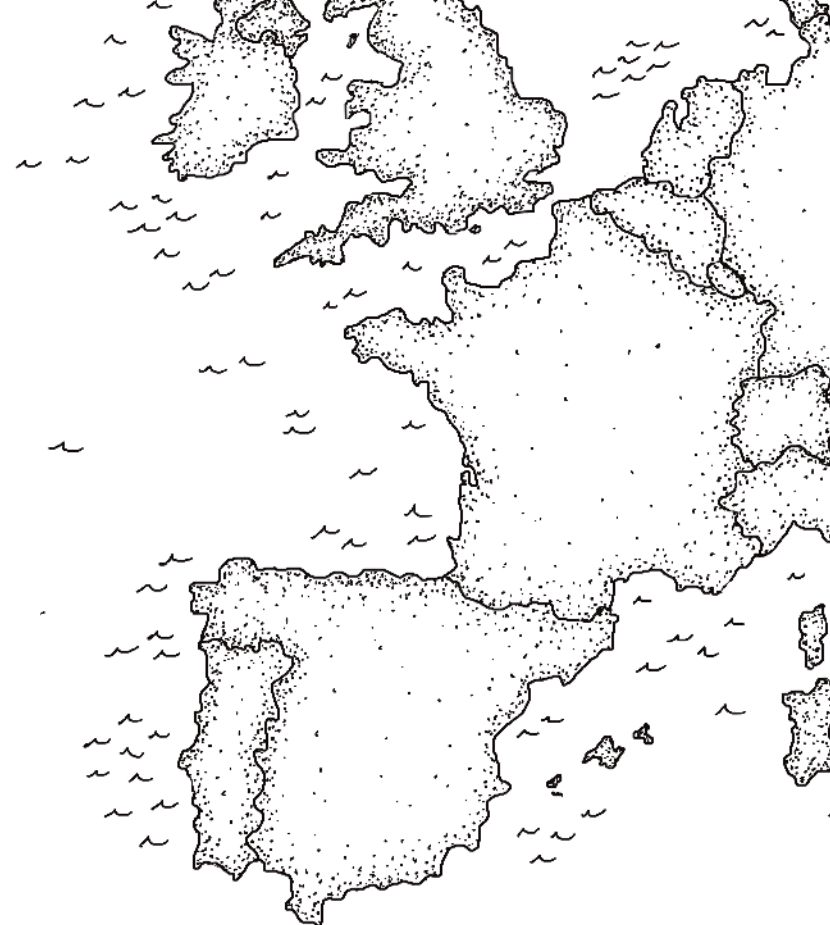
Jak úspěšně zapojit
vaši knihovnu

vypravěč: Kryštof Hádek

ilustrace: Klára Honová

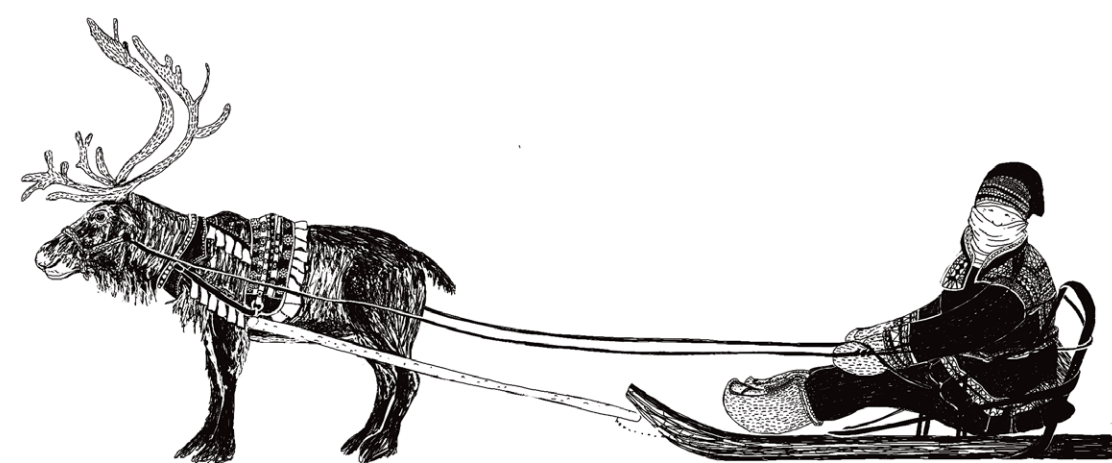
text a fotografie: Štěpán Hon

Ve spolupráci s:





ČÍM JE PROJEKT VÝJIMEČNÝ?



- kombinuje **interaktivitu & poznání**
- spojuje **příběh**, zajímavé **fotky**, nápadité **kresby** a **animace** s interaktivním vzděláváním
- je určen pro **školy i pro rodiny s dětmi**
- **tři úrovně obtížnosti** nabízejí odpovídající obsah žákům od čtvrté třídy až po učně a studenty středních škol
- je projektem multioborovým
- více informací, kreseb a fotografií včetně vysvětlujícího spotu najdete na **poznejevropu.cz**



Knihy

Výstava-hra vychází z knih *Náš evropský deník*, jejichž druhý díl byl oceněn jako Cestopis roku 2022 Cenou Hanzelky a Zikmunda.

Fotografie

Důležitou složkou jsou černobílé fotografie dokumentaristy Štěpána Hona. Jako doprovodný program vzdělávací hry je možné připravit samostatnou výstavu.

Silný příběh

Obsah vychází z autentických zážitků jedné české rodiny na cestách Evropou. Jednotlivá témata jsou prezentována formou úryvků z cestovních deníků.



Kvalitní obsah

Vzdělávací část hry má tři úrovně náročnosti a vznikla ve spolupráci s pedagogy ZŠ a SŠ a pedagogickými pracovníky Středočeské vědecké knihovny. Obsahově odpovídá prioritám RVP.

Interakce

Žádné nudné pracovní listy! Návštěvníci pracují s tablety, řeší různé typy úkolů a dotvářejí vlastní mapu Evropy. Zkrátka učení hrou!

Ilustrace

Kultivovanou vizuální složku utvářejí autorské ilustrace Kláry Honové.

Zážitek

Výstava je koncipovaná jako objevitelská výprava. Na 24 zastavení si účastníci nejprve poslechnou dramatický úryvek z deníku čtený Kryštofem Hádkem a pak samostatně řeší Hádkem zadaný úkol.

JAK TO FUNGUJE?



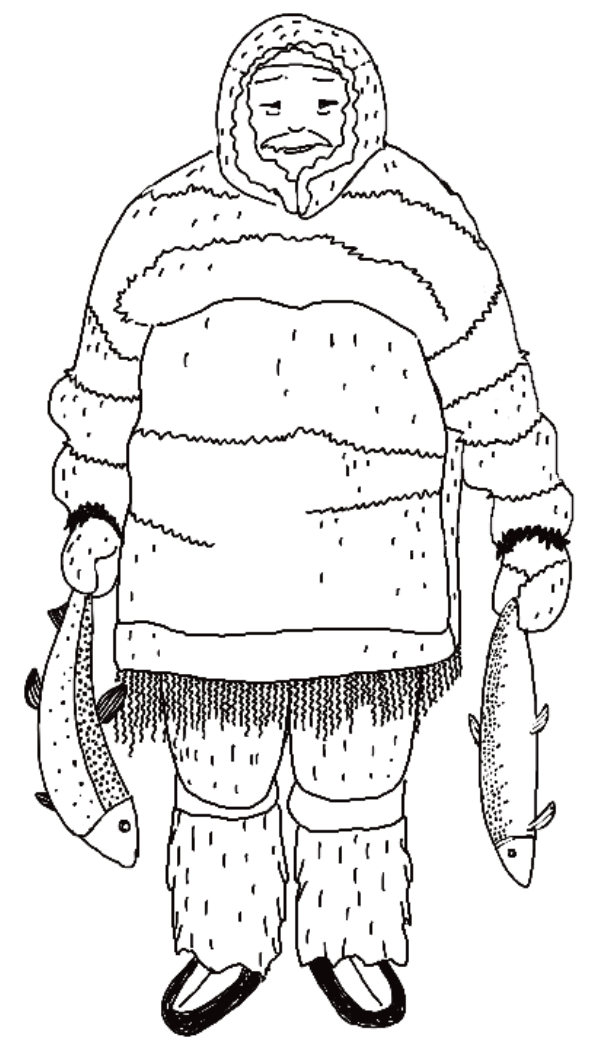
ZÁKLADNÍ PRINCIP



Hra pracuje s paralelou mezi cestou po Evropě a cestou po jednotlivých zastaveních rozmístěných po celé knihovně. Putování začíná a končí u velké mapy Evropy. Před zahájením hry účastníci zhlédnou krátké 5minutové video, které je uvede do situace a pak dostanou zapůjčené odolné tablety, jež jsou součástí výstavy.

Menší týmy nebo jednotlivci procházejí zastavení rozmístěná v prostorách knihovny. Mohou jít v libovolném pořadí, byť vyznačena je doporučená trasa. Součástí každého zastavení je QR kód, kterým si hráči načtou do tabletu příslušný úryvek z deníku a následný úkol.

Každý úkol začíná krátkým úryvkem z deníku, který čte herec Kryštof Hádek do projekce několika fotografií (**ukázka úryvku z deníku**). Poté následuje otázka zaměřená na přírodní nebo kulturní bohatství Evropy (**ukázka animované otázky**) a po úspěšném vyřešení úkolu dostane každý ještě animovaný bonus (**ukázka bonusové animace**).



Hráči v tabletu objevují regiony Evropy. Mapa se po každé splněné otázce probarví. Cílem je mít objevenou a vybarvenou celou Evropu.



CÍLOVÉ SKUPINY A HERNÍ DOBA

Hra je určena pro kohokoli, ale hlavně pro:

Školní skupiny

Na začátku hry volí tým obtížnost podle znalostí svých členů nebo podle záměru a úsudku pedagogického doprovodu, který zná otázky předem. **Hra je navržena pro žáky ZŠ od 4. třídy, přes učně až po studenty středních škol.**

**Absolvování hry včetně úvodního videa zabere maximálně 90 minut.
Plnohodnotně lze hru absolvovat i za 45–60 minut.**

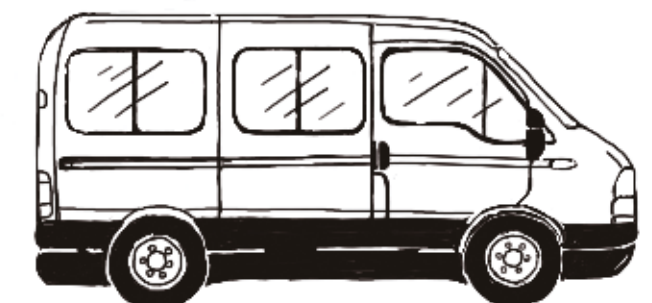
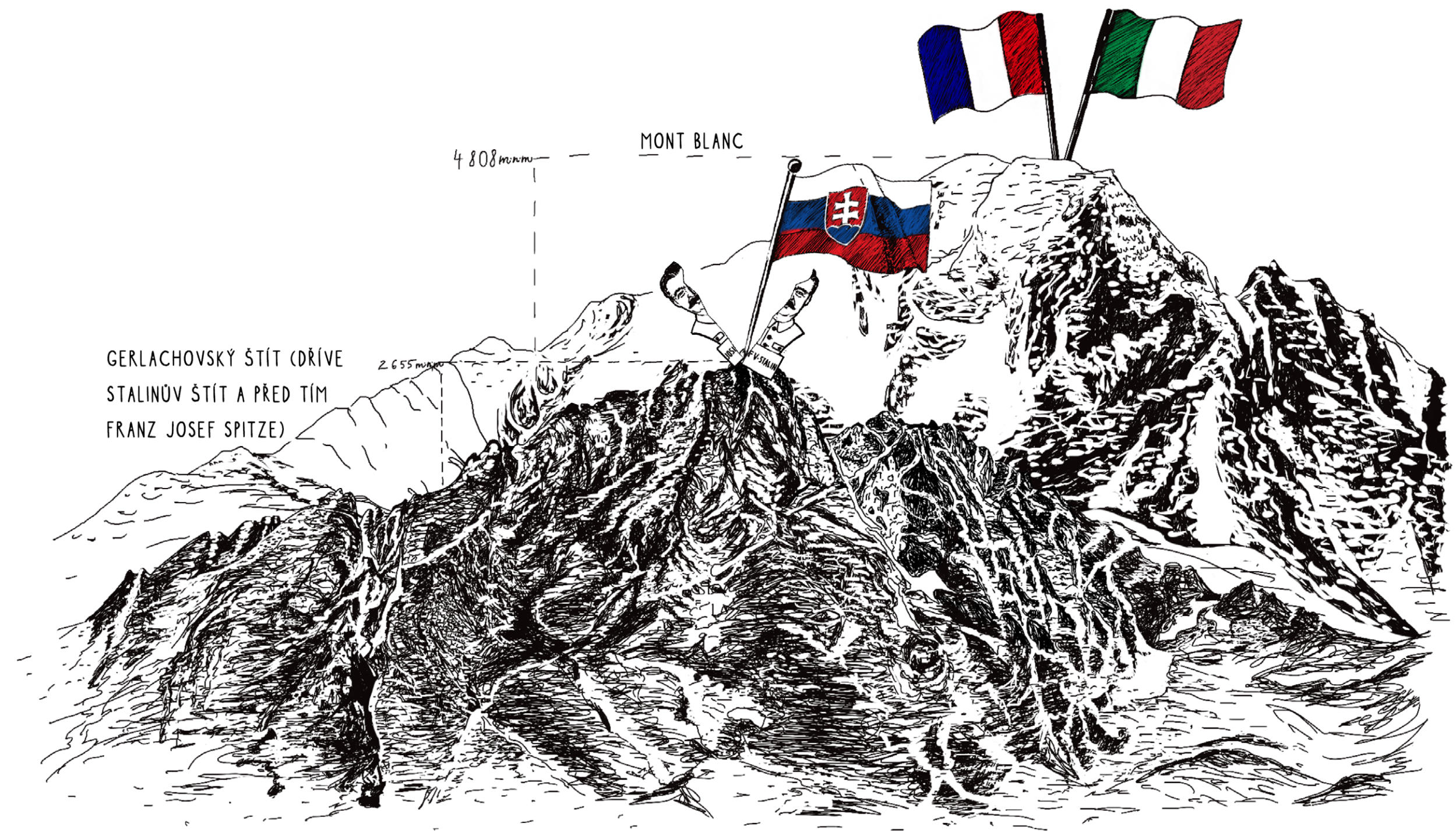


Rodiny

Členové rodiny mohou soutěžit mezi sebou, ve dvojicích, nebo projít celou trasu společně.

OBSAH HRY

- Poznej Evropu vzdělává na půdorysu cestovatelského příběhu. Obsah je převážně zeměpisný s velkým přesahem do dalších oborů – od přírodopisu až po dějiny umění.
- Hra nabízí emoční sílu pořízených fotografií, vtip a nadhled promyšlených kreseb i autentické zprostředkování vlastních zážitků v podobě deníkových zápisů.
- Struktura a obsah byly konzultovány s odborníky na vzdělávání a odpovídají prioritám RVP.







0/24

1

Změnit
obtížnost

PŘIŘAĎTE SPRÁVNÉ
NÁZVY K ZOBRAZENÝM
RYBÁM!

ježík hnědý

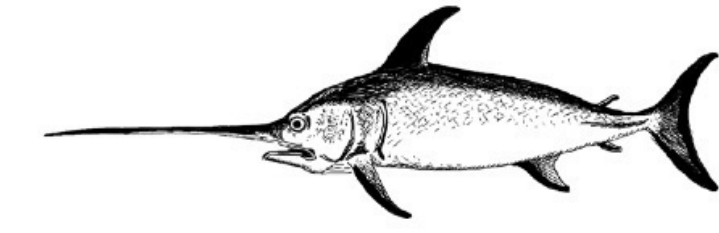
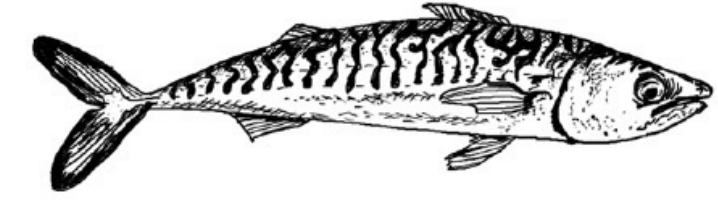
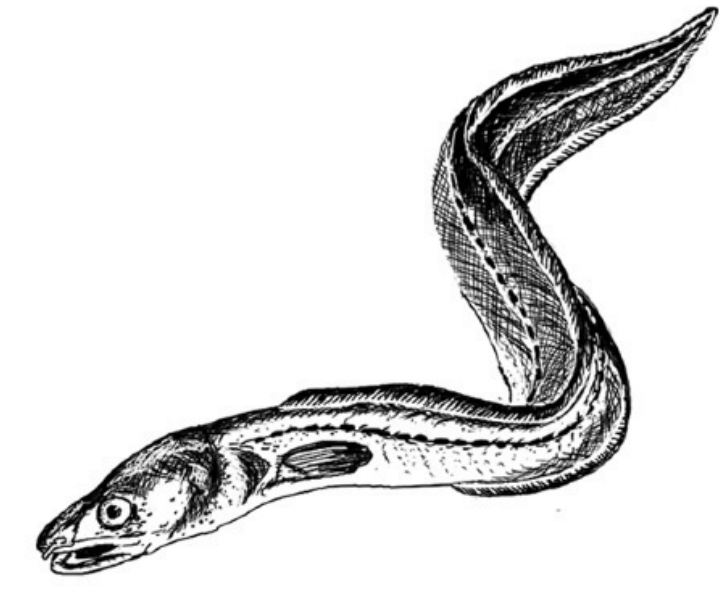
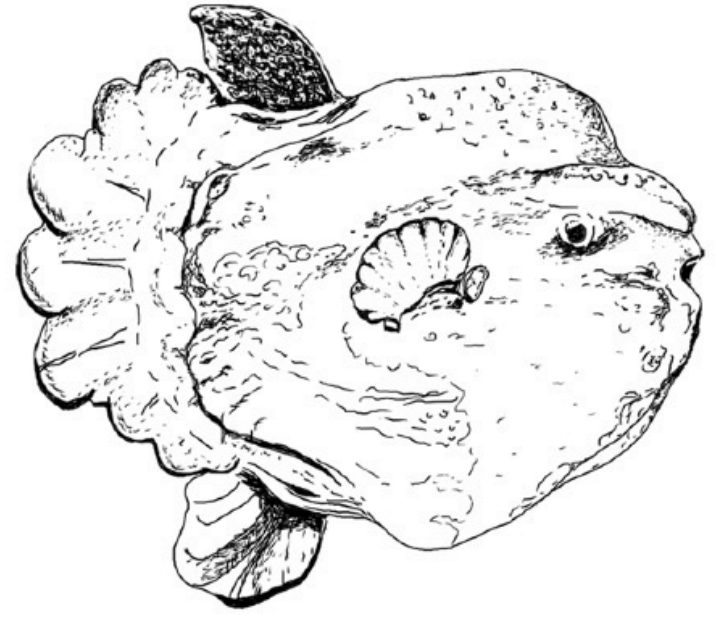
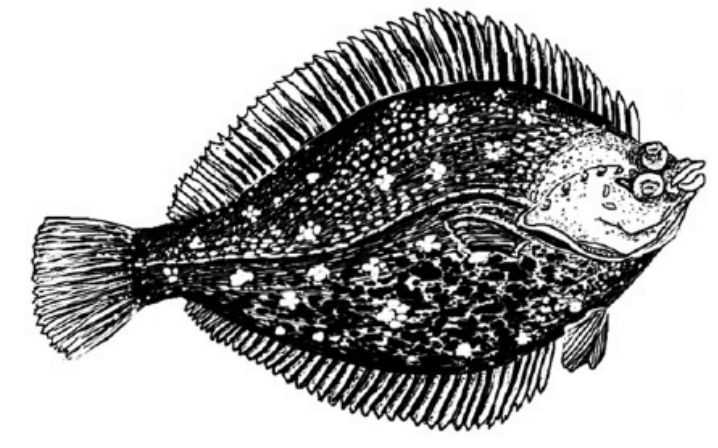
makrela obecná

mečoun obecný

měsíčník svítivý

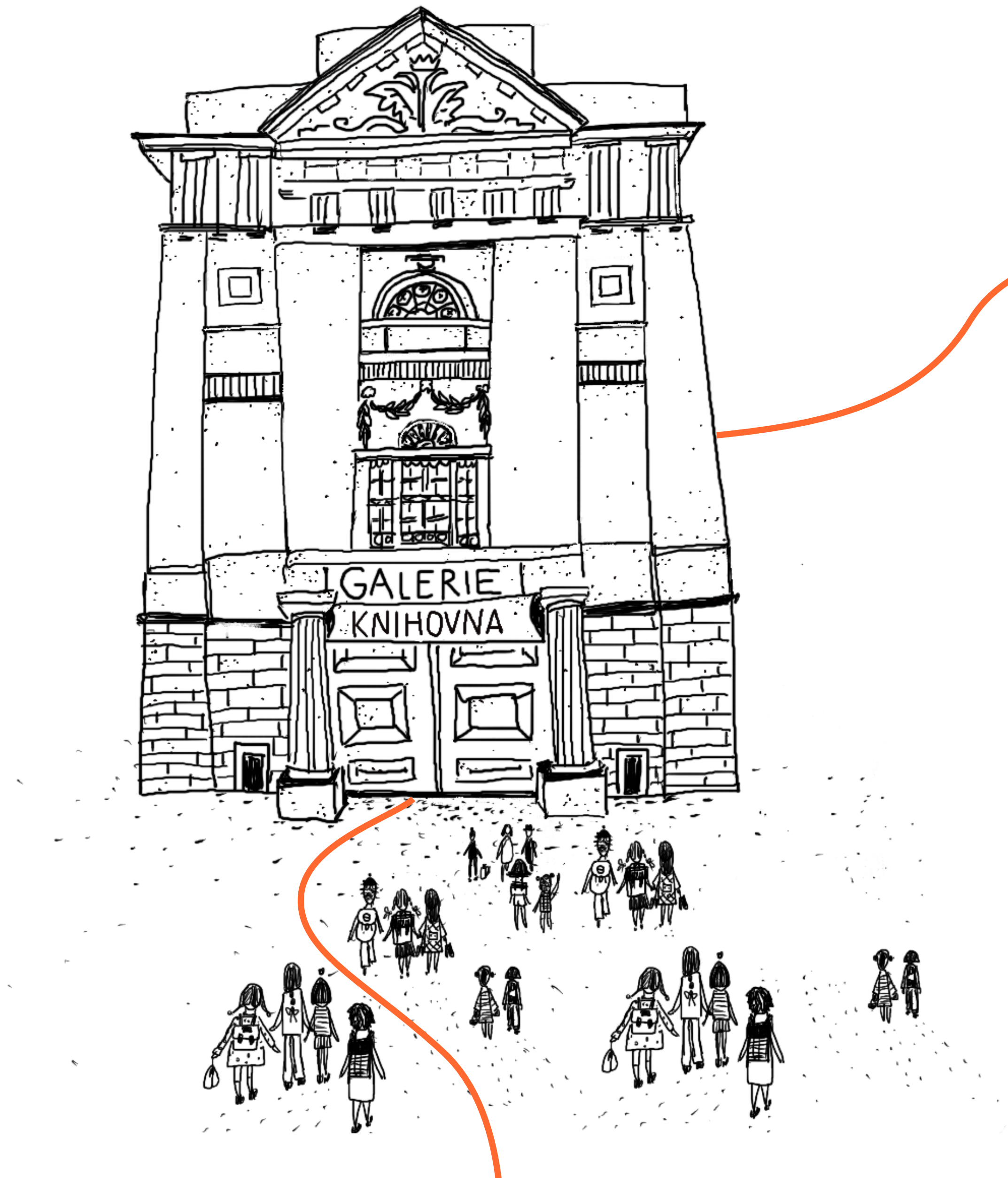
platýs velký

úhoř mořský



Ukázka úkolu v aplikaci
Poznej Evropu

PROVOZ HRY VE VAŠÍ KNIHOVNĚ



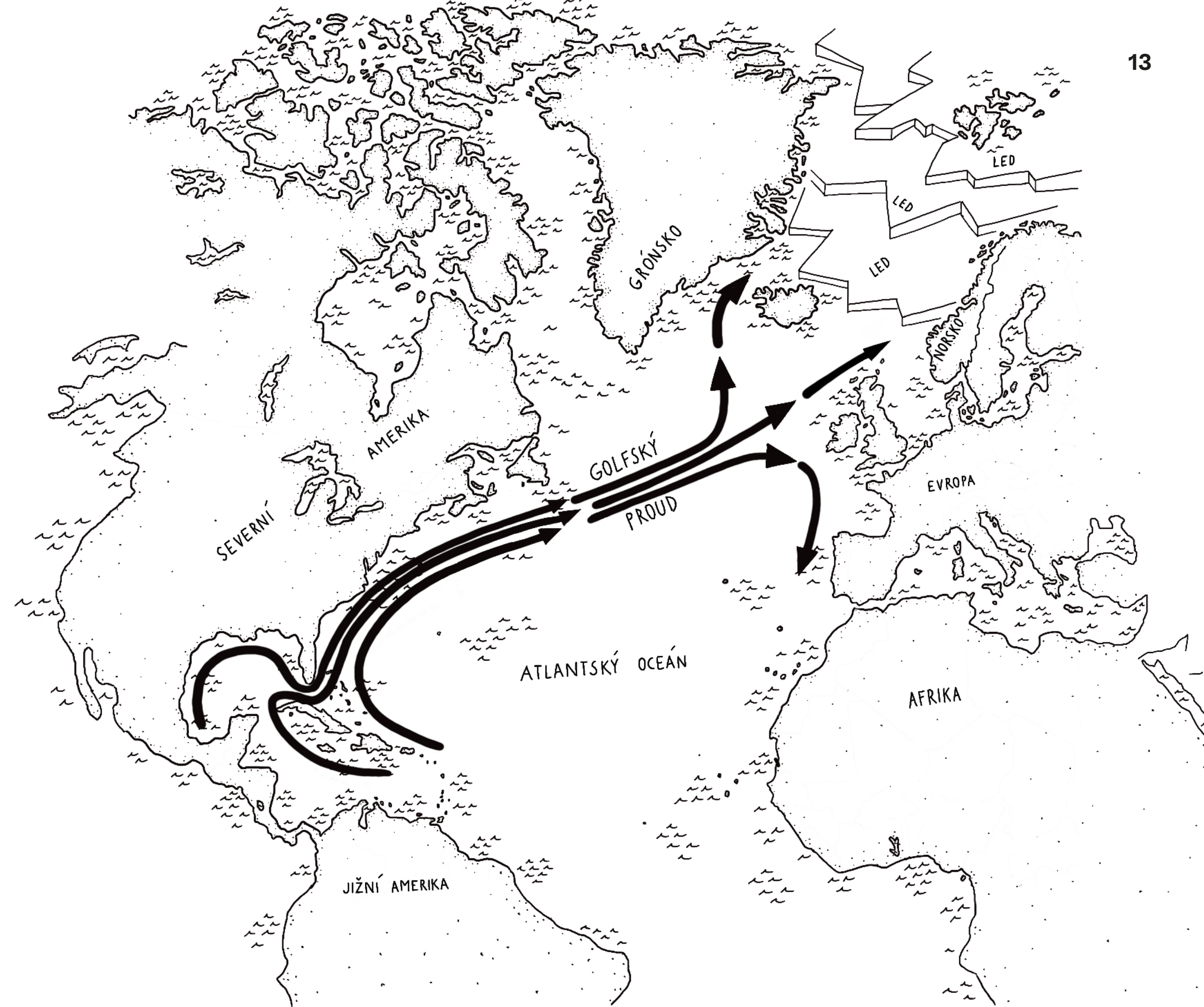


panely typu B

panel typ
A

PROSTOROVÉ ŘEŠENÍ

- Hra je navržena maximálně flexibilně tak, aby ji bylo možné umístit v kterékoli středně velké knihovně.
- Základem jsou prezentační panely vyrobené ve dvou velikostech – pro umístění přímo do knihovního regálu a pro zavěšení na zeď / umístění na stojan.
- Průchod hrou naznačuje linka ze samolepicí fólie krytá podlahovou laminací, kterou lze snadno nalepit na podlahu či nábytek a stejně snadno odstranit.





panel typ
A



panely typu
B

Vizualizace panelů v prostoru knihovny.

Pohyb výstavou je
vyznačen samolepkou.

- Základem jsou panely jednotlivých zastavení s fotografiemi, kresbami a QR kódem propojujícím panely s aplikací v tabletu.
- Každý panel má dvě varianty, knihovna si může zvolit, kterou použije (podle svých prostorových možností). Varianty lze libovolně kombinovat.

A

Varianta pro umístění do knihovního regálu

1 zastavení = 4 malé panely, z nichž jeden má rozměry 25 × 25 cm a tři mají velikost 35 × 25 cm. Panely se umísťují přímo do regálů mezi vystavené knihy. Pokud je málo místa, stačí použít jeden čtverec a jeden obdélník.

B

Varianta pro zavěšení na zeď / umístění na stojan

Obdélníkový panel na tuhé podložce (dibond) 90 × 60 cm se závěsem na zadní straně.



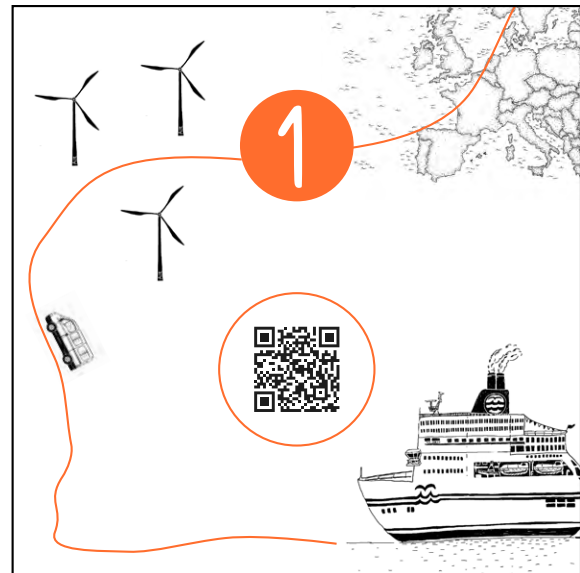
+ 16 tabletů

Společně s výstavou posíláme 15 tabletů ve speciálním kiosku v podobě malé zamykací skříňky, ve které se tablety zároveň dobíjí. V sobě mají naši aplikaci.

A

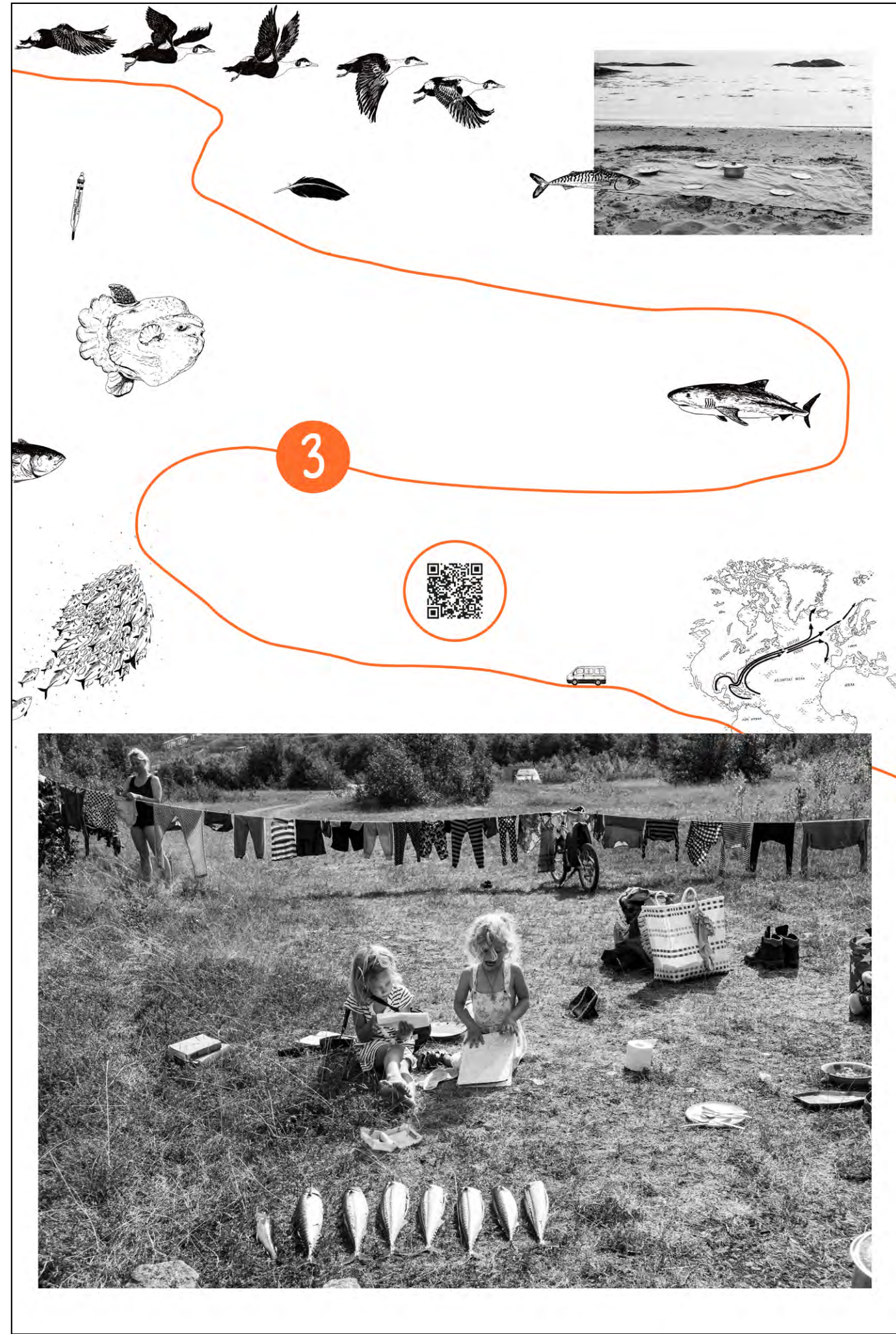


3× 35 × 25 cm



1× 25 × 25 cm

B

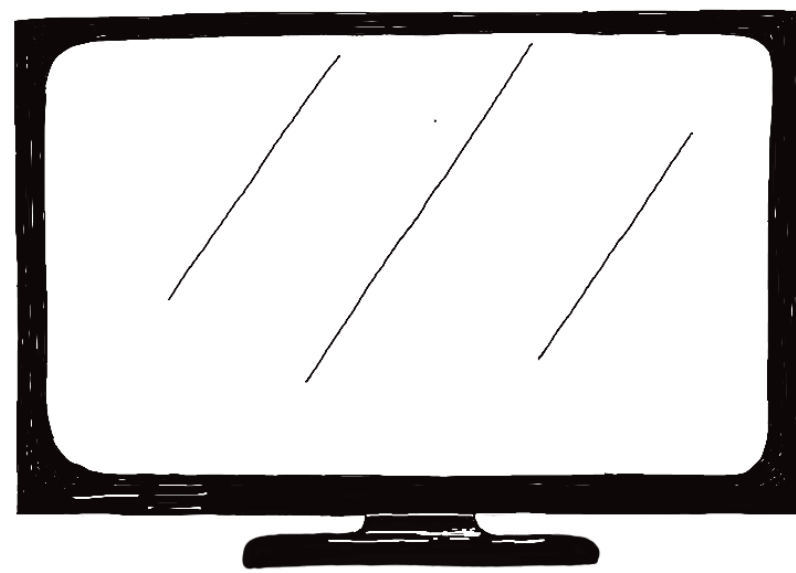


1× 90 × 60 cm



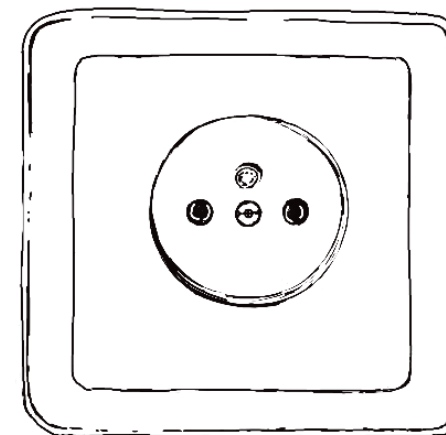
TECHNICKÉ A PROVOZNÍ POŽADAVKY

Nutně potřebujeme:



Místo a techniku, kde je možné promítnout krátký úvodní film

Může jít o plátno s projektorem, ale klidně i o větší televizi. Film bude v některém z běžných formátů, který snadno přehrajete v počítači. Prostor pro promítání může být mimo hlavní prostory hry, aby zvuk filmu nerušil hráče a návštěvníky.



Místo pro pro kiosek s tablety

Společně s výstavou posíláme 16 tabletů, které v sobě mají naši aplikaci a jsou umístěny v malém zamykacím kiosku/skříňce, která zároveň slouží jako milník na začátku hry. Tu je jen potřeba připojit do elektřiny. Tablety stačí pouze zapnout a vypnout a průběžně dobíjet.



Systém rezervací a prodejů vstupenek

Zajištění provozu hry je zcela v režii knihovny, včetně rezervací, prodeje vstupenek apod. Je jedno, jestli je vše v sofistikovaném systému, nebo metodou tužka – papír, hlavně ať je to funkční.

FINANČNÍ PODMÍNKY

Víme, že většina vzdělávacích akcí v knihovnách bývá bezplatná.

Do „Poznej Evropu!“ jsme nicméně investovali dost času i peněz, aby výsledek byl co nejlepší. Nejen vývoj, ale i provoz něco stojí, nás i knihovnu.

Proto za vzdělávací program požadujeme vstupné na úrovni vstupného na programy v muzeích a galeriích.



Za každého žáka/studenta požadujeme 80 Kč, přičemž doporučená cena je 100 Kč (rozdíl pokrývá náklady knihovny na propagaci, elektřinu atd.), pedagogický doprovod je zdarma.

U mimoškolních skupin je cena na dohodě s každou jednotlivou knihovnou.

NÁROKY NA KNIHOVNU

Vše je na domluvě, ale počítáme, že v režii knihovny je:

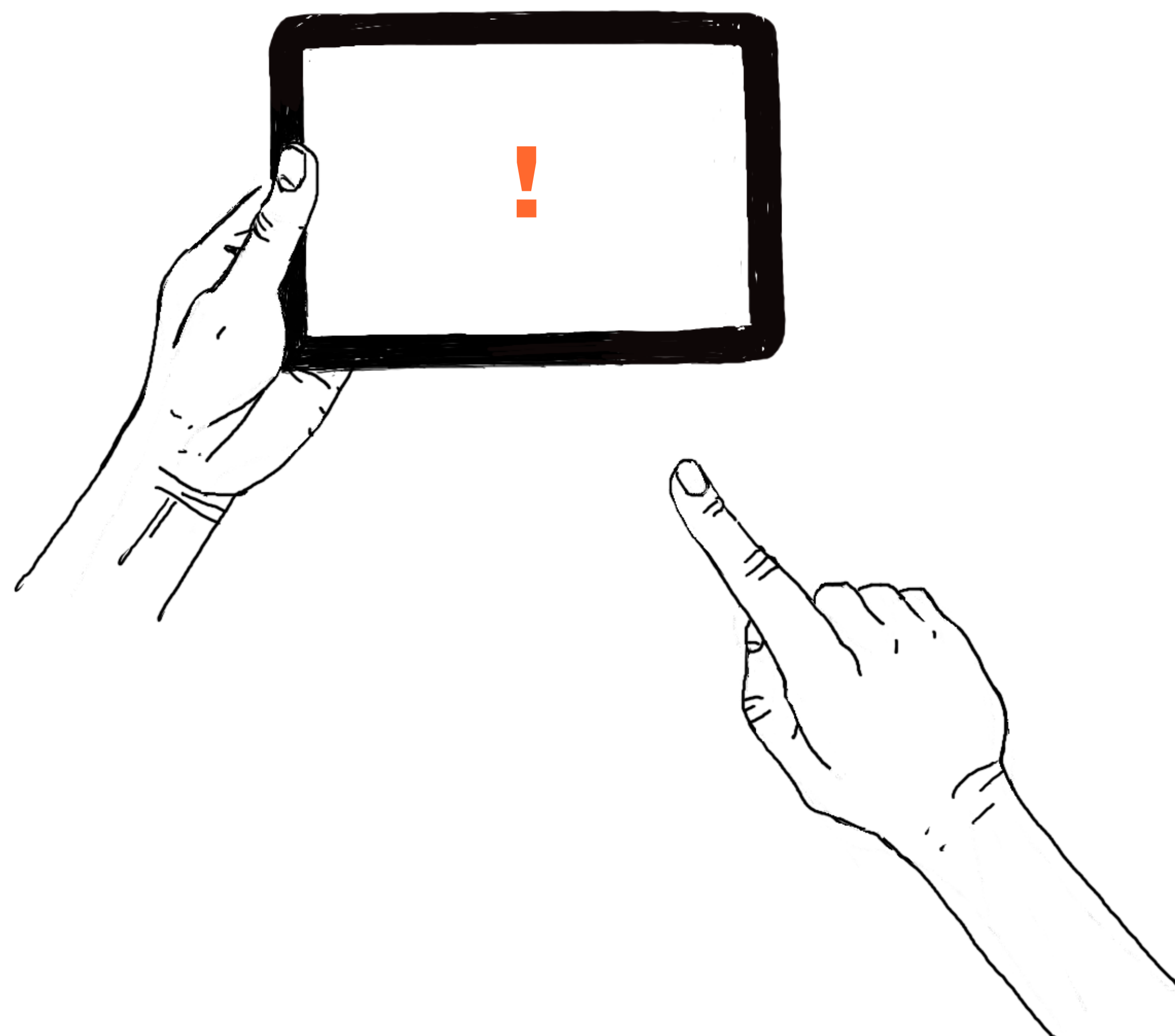
- pokrytí všech prostor, ve kterých bude výstava umístěna, kvalitním/stabilním wifi signálem
- zajištění obsazenosti školami; požadujeme zajistit minimálně 20 tříd za dobu trvání výstavy (výstavu standardně nabízíme na zhruba měsíc v průběhu školního roku)
- propagace (podporujeme našimi kanály – web, sociální sítě, direct mail)
- rezervace, výběr vstupného, evidence návštěvnosti
- součinnost při instalaci v prostorách knihovny a s ohledem na vzdálenost přiměřenou spoluúčast na dopravě výstavy do knihovny (na domluvě)
- obsluha na místě (dobíjení, půjčování, vracení tabletů, pouštění filmu atd.)



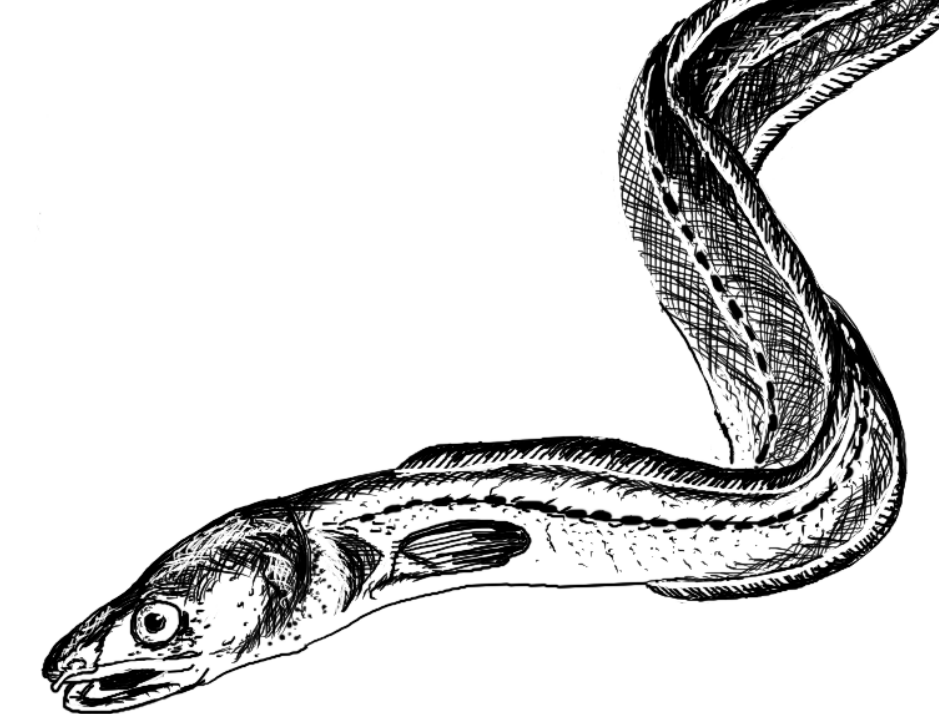
ODPOVĚDNOST A POJIŠTĚNÍ

Knihovny neručí za neúmyslné poškození tabletů, ztrátu funkčnosti atd. V případě viditelného fyzického poškození poprosíme o sepsání jednoduchého protokolu s viníkem, dál budeme vše řešit sami.

Knihovna odpovídá za ztrátu tabletu.



Tablety jsou poskytnuty s ochrannými pouzdry a popruhem k zavěšení kolem krku.



NABÍDKA DOPROVODNÉHO PROGRAMU



Autorská výstava

Pokud knihovna disponuje výstavním prostorem, může hru doprovázet autorská výstava fotografií Štěpána Hona. Autorova přítomnost na vernisáži a účast na minimálně jedné komentované prohlídce je samozřejmostí.

Zapůjčení výstavy je za režijní náklady a cestovní výlohy (cca 10 000–15 000 Kč). Zahrnuje přivezení výstavy, instalaci a účast na vernisáži, jednu komentovanou prohlídku / složení a odvoz výstavy.



Autorské čtení

Štěpán Hon v době, kdy je hra k dispozici, rád přijede a za přiměřené režijní náklady uspořádá jednu či více svých projekcí. Má zpracované poutavé čtení z jednotlivých kapitol knih do projekce stovek fotografií (Albánie, Pobaltí, Portugalsko, Norsko, Rumunsko).





Štěpán Hon má zpracované poutavé čtení z jednotlivých kapitol knih do projekce stovek fotografií (Albánie, Pobaltí, Portugalsko, Norsko, Rumunsko).

KONTAKTY

Jitka Hejtmanová

produkce, koordinace aktivit

+420 608 819 295

jitka@poznejevropu.cz

Adéla Maternová

marketing, sociální síť

+420 733 187 159

info@poznejevropu.cz

poznejevropu.cz

info@poznejevropu.cz

 [poznejevropu](https://www.instagram.com/poznejevropu)

 [Poznej Evropu](https://www.facebook.com/PoznejEvropu)

Štěpán Hon

organizace výstav, technické dotazy

+420 777 234 733

stepan@poznejevropu.cz



Ve spolupráci s:

