

<b>Vedoucí</b>	Ešner	Jančík	Jelínková
<b>Další učitelé</b>	Koníř	Orosová S.	Šafratová
<b>Název</b>	<b>„Cvičíme hrou“ - Vytváření základních digitálních učebních materiálů k procvičení látky</b>	<b>Superhrdina začíná TEBOU</b>	<b>Chemie jinak aneb zábavné laborky</b>
<b>Charakteristika</b>	Žáci by se měli seznámit s tím, jak se vytvářejí digitální materiály k procvičování či rozšiřování látky. Jde např. o platformy: Wordwall, Blooket, Kahoot, Flippity, Learningapps či další podpůrné platformy typu Vocabulary Miner (opakování sl. zásoby, případně lze použít např. i pro chemické názvosloví apod.) či platforma Google Lens. V případě zájmu můžeme vyzkoušet i nástroje AI.	Cílem tohoto projektu je vytvořit originálního superhrdinu – od tajemného původu, přes charakterové slabiny až po ikonického protivníka. Vyzkoušíte si, jak vzniká postava pro filmový či komiksový svět, a naučíte se, co stojí za silným příběhem. Máte-li rádi kreativní psaní, práci s narací a analýzu popkulturních vzorů, projekt je pro Vás. Výsledkem bude vlastní návrh superhrdiny – nejen postava, ale i její svět, příběh a to, čím je jedinečná. Protože i hrdinové vznikají z nápadu... a dobrého scénáře.	V našem projektu si ukážeme, že chemie je zábavná, barevná, tajemná... Zaměříme na chemické pokusy, které jsou nejen zábavné, ale často i časově náročné a v klasických laboratorních cvičeních na ně není čas. Vyzkoušíme si například připravit mýdlo nebo masť na štípance, sestavíme různé destilační aparatury, určíme obsah látek pomocí titrace a vrhneme se samozřejmě na pokusy se sodíkem, s plyny... Slibujeme, že to bude šumět, kouřit, měnit barvy a někdy lítat až do stropu. Těšíme se na Vás.
<b>Cíl činnosti (pro žáky)</b>	Zvýšení kompetencí v oblasti vytváření digitálních materiálů.	Při práci na tomto projektu se naučíš základy vyprávění příběhu, princip tvorby postavy, práci s motivací a vývojem postavy. Také budeš své nápady prezentovat a obhajovat před svými spolužáky. Samotným výsledkem pak bude originální superhrdina a jeho světa.	Žáci si ověří získané poznatky z hodin chemie v praxi a třeba pak budou mít chemii ještě raději.
<b>Výstup/práce žáka</b>	Žáci vytvoří cvičení v různých digitálních platformách.	Výstupem z projektu bude plakát (formát A3) se zobrazeným hrdinou, jeho protivníkem a informacemi o jejich světě.	Žáci si projekt hlavně odpracují, takže stačí pouze zpráva (protokol) Zpráva - vybrat jeden nejzajímavější pokus - stručně popsat princip, postup, pozorování + vysvětlení toho, co se dělo. Ke zprávě přidat 3 fotografie.
<b>Finanční krytí</b>		0 (vlastní pomůcky – fix, pastelky, černý centropen = kuffík VV)	100 Kč/ žák - hradí každý sám, peníze budou použity na nákup materiálu na některé pokusy
<b>Minimální počet účastníků</b>			9
<b>Maximální počet</b>	17	24	20
<b>Poznámka k projektu</b>			Projekt je určen pouze pro žáky vyššího gymnázia (čtyřleté a osmileté)

Vedoucí	Divišová	Sviták	Černý
Další učitelé	Mátlová		
Název	<b>Games in English</b>	<b>3D tisk – od základů k projektu</b>	<b>Turistický kód: Jak se značí trasy KČT</b>
Charakteristika	Come and play games and activities we didn't manage to play in the lessons, learn new skills, enjoy, and have fun	Seznámíme se s aditivní technologií 3D tisku, vyzkoušíme si 3D modelování v různých programech, podíváme se jak funguje 3D tiskárna a snad i 3D skener. Poté budeme pracovat na projektu – design doplňku kompenzační pomůcky (kosmetický návlak). V rámci návrhu designu se naučíme přesně měřit pomocí posuvného měřítka.	Od malovaných čárek ke kódovaným informacím v terénu – objev, jak se značí svět kolem tebe.
Cíl činnosti (pro žáky)	Žáci si vyzkouší použití nových online aplikací, komunikačních aktivit a her	Žáci si vyzkouší základní principy 3D modelování a tisku, naučí se přesně měřit fyzické objekty a převádět je do digitální podoby. Osvojí si práci v modelovacích programech a vytvoří vlastní návrh doplňku kompenzační pomůcky – kosmetického návleku. Vyzkouší si práci v týmu a seznámí se s praktickým využitím digitálních technologií v lékařství nebo průmyslu.	Účastníci pochopí, že informace lze předávat různými způsoby – nejen slovy nebo čísly, ale i vizuálními symboly a barvami. Seznámí se s principy turistického značení v ČR jako příkladem promyšleného „kódovacího systému“ v reálném světě. Vyzkouší si, jak se značení vytváří, co všechno je třeba při jeho tvorbě zohlednit, a <b>sami se zúčastní značení v terénu</b> . Aktivita propojuje informatické myšlení (kódování, přenos a čtení informací) s praktickým porozuměním prostředí kolem nás.
Výstup/práce žáka	vytvoření jedné aktivity pro ostatní účastníky projektu	Každý tým (nebo jednotlivec) odevzdá: Digitální 3D model navrženého doplňku ve formátu STL (případně s doplňujícím popisem). Stručný poster shrnující myšlenku návrhu, použitý postup, výzvy při návrhu a výsledek (včetně obrázku modelu nebo vizualizace). Poster by mohl být součástí společné výstavy v prostorách školy. Povedené návrhy (snad všechny) nakonec i vytiskneme a vyzkoušíme jejich funkčnost.	Zaznamená způsob, jakým se informace pomocí značek „kódují“ a interpretují. Prakticky si vyzkouší značkářskou činnost v terénu – plánování, kreslení, umístění a kontrolu značení. Reflexe účastníka k projektu.
Finanční krytí	OKč		-
Minimální počet účastníků	20	1	
Maximální počet	20	12	10
Poznámka k projektu			

<b>Vedoucí</b>	Duchoslavová	Syrová (pův. Roháček)	Drbohlav
<b>Další učitelé</b>	Semrádová	Šmejkal	Klímová, Aim
<b>Název</b>	<b>Vítej v Ústeckém kraji</b>	<b>Naše město z vyhlídek</b>	<b>Lázně bez bázně</b>
<b>Charakteristika</b>	Poznání vybraných rozmanitostí Ústeckého kraje.	Během těchto tří dnů navštívíme řadu vyhlídek v Ústí nad Labem a jeho okolí. Vše je v dosahu MHD a volně přístupné. Turistické výstupy na vyhlídky jsou střední náročnosti.	O lázních, jak je neznáte - podíváme se do stáčírny minerálních vod, navštívíme lázně a dozvíme se, k čemu slouží. Projdeme si zámeckou expozici o lázeňství.
<b>Cíl činnosti (pro žáky)</b>	Vytvoření filmových pozvánek na prázdniny na základě svých zkušeností s poznáním vybraných míst. Posílení úcty ke zděděnému přírodnímu a kulturnímu bohatství svého kraje.	Cílem je seznámit žáky s rozmanitým okolím města, vnímat spojení města s přírodou, orientovat se ve vzájemné poloze významných objektů města. Žáci si vyzkouší orientaci ve městě a přilehlém okolí. Vyzkouší si průvodcovskou činnost, vedení skupiny a připraví si ve dvojicích informace o zajímavostech na trase.	Smyslem projektu je přinést žákům povědomí, že Ústecký kraj je nejen krajem, ve kterém se protínají ekologické, demografické a ekonomické problémy, ale že má i oblast, se kterou se může pochlubit. Žáci budou schopni odprezentovat i pozitivní stránky kraje.
<b>Výstup/práce žáka</b>	Žák odevzdá výstup v audiovizuální formě.	Vypracovat prezentaci o minimálně 10 slajdech o historii a současnosti jednoho z cílů projektu. V prezentacích použít vlastní fotografie. Vybraná dvojice připraví příspěvek na stránky školy.	Výstupem projektu bude vytvoření nabídkového plakátu na minerální vodu Bílinská kyselka/alternativně tvorba reklamy na tento produkt (v němčině či angličtině), příp. videopozvánka do lázní v Teplicích.
<b>Finanční krytí</b>	Max. 700,- Kč, každý hradí sám, cena odvisí od kombinace jízdného a vlastnictví např. ISIC karty či režijní jízdenky.	Vzhledem k využívání MHD nezapomenout si legitimace. Jediným nákladem bude vstupné na hrad Střekov (cca 90Kč)	Náklady (dopravné, vstupné) činí 300 Kč/žák.
<b>Minimální počet účastníků</b>			20
<b>Maximální počet</b>	20	20	27
<b>Poznámka k projektu</b>			

<b>Vedoucí</b>	Bjaloň	Štyksová	Gromanová
<b>Další učitelé</b>	Kopřiva	Klímková, Prchalová	Fišerová, Olšan
<b>Název</b>	<b>Kulturní a mediální klub</b>	<b>MAFYN 2025 - experimenty a exkurze s přírodovědnou a technickou tematikou</b>	<b>Hrátky s termokamerou a exkurze</b>
<b>Charakteristika</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- práce s knihou, audioknihou, hraným i dokumentárním filmem, zážitky z nedávné besedy v naší škole - představení tvorby spisovatelky Terezy Boučkové z různých úhlů pohledu</li> <li>- návštěva mediálních institucí v Ústí nad Labem: Český rozhlas Sever, studio České televize + vlastní publicistická tvorba</li> <li>- spolupráce s Hraničářem: zaměření na veřejný prostor</li> <li>- vzbuzení aktivního zájmu o město, ve kterém žijeme, a hledání cest, jak ho jako jednotlivci či společnost můžeme pomáhat měnit k lepšímu</li> </ul>	V rámci tří denního projektu se společně vydáme na cestu objevování fyzikálních poznatků v praxi. Čeká vás exkurze do historické parní vodárny, druhý den se proměníte ve vědce a konstruktéry, zkusíte vyrobit "antigravitační" objekt a vytvoříte vlastní fyzikální pomůcku. Třetí den projekt zakončíme tvorbou návodu, prezentace či videa, které ukáže, jak vaše pomůcka funguje a k čemu slouží.	Exkurze s přírodovědnou tematikou - elektrárna Ledvice, observatoř AV ČR Milešovka, pokusy s infrakamerou, které tady ještě nebyly
<b>Cíl činnosti (pro žáky)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kulturní a mediální aktivity ve škole i mimo školu</li> <li>- netradiční úhly pohledu na tvorbu známé české spisovatelky</li> <li>- seznámení s činností médií (veřejnoprávní rozhlas a televize - regionální vysílání)</li> <li>- spolupráce s kulturní institucí (Hraničář) zaměřená na širší kontext života v Ústí nad Labem a promýšlení možných návrhů na jeho vylepšení</li> </ul>	Žáci vytvoří fyzikální pomůcku včetně návodu k požití, vyzkouší sestavení "antigravitačního" objektu.	Nejnovější využití termovize při zkoumání plastů, skupenských dějů, propustnost materiálů a mnoho dalšího (zapůjčeno budeme mít 10 sad) Energetika a meteorologie
<b>Výstup/práce žáka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pracovní listy (Tereza Boučková + Hraničář)</li> <li>- mediální výstup (psaná zpráva, audiovizuální reportážní vstup)</li> </ul>	fyzikální pomůcka, návod k experimentu a dokumentace tvorby a exkurze	Vypracování některého z pokusů s termokamerou či prezentace (nástěnky) z výletů.
<b>Finanční krytí</b>	Účast 1 žáka 70,- Kč, každý hradí sám	2 jízdenky MHD v Ústí nad Labem	Pokud nemáte žádnou slevu na dopravu (pokud máte, hlašte co nejdříve), platíte cesty vlakem. Předem vybíráme max. (podle věku): 290,- Kč
<b>Minimální počet účastníků</b>	15	3	11
<b>Maximální počet</b>	20	30	30
<b>Poznámka k projektu</b>		Budeme potřebovat nějaký drobný spotřební materiál na výrobu pomůcek - dřevěné tyčky, špachtle, lepidlo, provázek, izolepa apod.	

<b>Vedoucí</b>	Kaiserová	Rottenborn	Knotková
<b>Další učitelé</b>	Stanková		Rybář, Kazda, Šidák
<b>Název</b>	<b>Kulturní exkurze</b>	<b>Přírodovědné exkurze</b>	<b>Se spacákem za naší historií</b>
<b>Charakteristika</b>	V rámci projektových dnů půjde o tři jednodenní aktivity (návrat do UL v odpoledních hodinách). V pondělí navštívíme oblast Tisé (se zaměřením na geologii místa), dále budeme cestovat na zámek v Děčíně a do památkového centra Litoměřic.	Přírodovědná exkurze není jen o chození po lese – je to výprava za poznáním, při které si vyzkoušíme, jak vypadá příroda naživo, a ne jen v učebnici. Naučíš se poznávat rostliny, zvířata a přírodní jevy přímo v terénu. Ukážeme si, co znamená ekosystém v praxi, jak spolu souvisí příroda a člověk.	Vypravíme se za poznáním míst, kudy prošly dějiny. Naším cílem je husitský Tábor, cestou se podíváme na barokní Svatou Horu u Příbrami, na temné doby Protektorátu v Památníku Lidice i komunismu v komunistickém lágru Památník Vojna. Poslední výstřely druhé světové války si připomeneme v Milíně. V Táboře navštívíme Husitské muzeum, věž Kotnov, podzemí i samotné město. Spát budeme v tělocvičně ve vlastních spacácích.
<b>Cíl činnosti (pro žáky)</b>	Žáci se seznámí s okolím místa, kde žijí. Budou k méně známým lokalitám a objektům dohledávat a získávat informace, budou mít za úkol vypracovat odpovědi na kvízy a křížovky (k danému místu, ale i včetně testování všeobecných znalostí) a budou pracovat s Morseovou abecedou.	Žák aktivně pozoruje přírodní prostředí, rozpoznává a popisuje přírodní objekty a jevy, zaznamenává získané poznatky a propojuje je s učivem z výuky. Rozvíjí své dovednosti v práci v terénu, spolupracuje se spolužáky a formuje si kladný vztah k přírodě.	Užijete si a prožijete historii na vlastní kůži, teoretické znalosti porovnáte s realitou. Seznámíte se s místy, kde se tvořily české dějiny, zasadíte si události do historického i geografického kontextu, naučíte se přemýšlet o historii v souvislostech.
<b>Výstup/práce žáka</b>	Vyplněné kvízy ze tří projektových dnů (každý den jiný) a v Google učebně odevzdaná práce - seznámení s některým z míst, které jsme navštívili.	Závěrečná zpráva z projektu je pdf dokument s šesti fotografiemi přírodnin nebo přírodních jevů.	Předem zadané referáty na dílčí témata týkající se projektu, které na místě přednesete ostatním, budou v písemné podobě váš výstup.
<b>Finanční krytí</b>	Účast jednoho žáka: 300 Kč (dopravné a vstupy, žák si hradí sám)	Náklady na cestovné hromadnou dopravou	Vstupy do objektů 400 Kč, v ceně jsou snídaně, další stravu si platí žáci, bude upřesněno
<b>Minimální počet účastníků</b>			
<b>Maximální počet</b>	20	12	30
<b>Poznámka k projektu</b>			pro milovníky historie z velkého gymnázia a kvarty

<b>Vedoucí</b>	Šterclová	Mikeš	Brigadoi
<b>Další učitelé</b>	Drdlová	Jirglová, Vysocká, Bednář	Doubrava
<b>Název</b>	<b>Od strun k digitálním technologiím</b>	<b>Sportovní kurz - Chorvatsko</b>	<b>Po stopách K.H.Máchy</b>
<b>Charakteristika</b>	<p>Zažijte hudbu! Seznámíte se s různými druhy a podobami umění (s převahou hudby), ale především ho zažijete na vlastní oči, uši, kůži, a to v rozmanitém prostředí. Strávíte čas nabitý aktivitami spjatými s uměním. Výstup: V průběhu tří dnů budete mít také kreativní (jak jinak) úkol, a to vytvořit krátký videoklip na vybranou píseň (průběžně, ve skupinkách). Pro zpestření bude na každý den určený dress code (viz níže). 1.den: Mozartovo muzeum Praha + další doprovodné aktivity (autobus); dress code - slavnostní 2. den: Trampský výlet s kytarou a dalšími nástroji na hradní zříceninu (trolejbus + pěšky); dress code - trampský 3. den: Digitální umění v Galerii Lumia (vlak) + další doprovodné aktivity; dress code - extravagantní/moderní</p>	<p>Letní sportovní aktivity spojené s mořem a jeho okolí - jízda na kajaku, koloběžkách, inline bruslích, paddleboarding</p>	<p>Historie K.H.Máchy a jeho vztah k Máchovu jezeru, turistika po stopách K.H.Máchy</p>
<b>Cíl činnosti (pro žáky)</b>	<p>Žáci se netradiční formou seznámí s géniem světové klasické hudby W. A. Mozartem, mj. si například vyzkouší ve virtuální realitě dirigovat nebo si zahrají na cembalo; budou rozvíjet rytmické cítění při hře na nástroje, zakusí autentickou atmosféru hudby provozované v přírodním prostředí, navštíví nejrozsáhlejší interaktivní expozici audiovizuálního umění v Česku, budou diskutovat o současném i klasickém umění, spolupracovat na vytvoření vlastního amatérského "uměleckého dílka".</p>	<p>Žáci se naučí jezdit na kajaku, paddleboardu, zdokonalí se v inline bruslení a jízdě na koloběžkách</p>	<p>Seznámení s K.H.Máchou, jeho vztah k přírodě, turistice a básnické tvořivosti</p>
<b>Výstup/práce žáka</b>	<p>Videoklip k písni - žáci na něm budou pracovat v průběhu celé akce, a to ve skupinách. Odevzdají elektronicky.</p>	<p>Žáci musí projít výuku všech sportovních aktivit a fotkami zdokumentovat své činnosti</p>	<p>Dle indicií skupinová činnost spojena s básnickou tvořivostí</p>
<b>Finanční krytí</b>	<p>1 žák: 1300 Kč (část peněz budu vybírat, vlak si hradí sami))</p>	<p>8 500Kč</p>	<p>2800 - ubyt.+ polopenze + doprava - hradí sami Ubytování ve 4lůžkových chatkách se sociálním zázemím.</p>
<b>Minimální počet účastníků</b>			
<b>Maximální počet</b>	22	58	24
<b>Poznámka k projektu</b>	<p>Rádi bychom, aby se do projektu zapisovali především žáci třídy O3</p>	<p><b>Projekt naplněn a uzavřen.</b></p>	<p><b>Projekt z části naplněn ZBÝVÁ 7 míst</b></p>

<b>Vedoucí</b>	Holečková	Osif Valešová	Rezková
<b>Další učitelé</b>	Freibergová, M. Orosová	Schorschová, Krobová, Krnáčová	Susová, Gunarová, Dzurindáková
<b>Název</b>	<b>Města a hory Švýcarska</b>	<b>Cornwall - zapomenutá země</b>	<b>Malebné Slovinsko- hory, moře a kouzla jeskyní</b>
<b>Charakteristika</b>	Navštívíme největší říční vodopády v Evropě, ochutnáme pravou švýcarskou čokoládu v čokoládovně Lindt a podíváme se, jak se vyrábí slavný ementál. Projdeme se starobylými uličkami Bernu a Basileje, užijeme si dechberoucí výhledy z hory Pilatus a poznáme krásy Luzernu včetně plavby po jezeře. Zájezd je ideální pro milovníky přírody, kultury a dobrého jídla.	Sedmidenní poznávací zájezd do Velké Británie s pobytem v rodinách a jednodenní zastávkou v Belgii.	Poznání přírodních a kulturně-historických pokladů Slovinska
<b>Cíl činnosti (pro žáky)</b>	Cílem projektu je poznat realie Švýcarska, procvičit si německý jazyk v reálném prostředí.	Pro žáky je cílem zájezdu rozšířit si obzory o dějinách, kultuře a přírodě navštívených zemí a zažít atmosféru míst, o kterých se učí ve škole. Zároveň si procvičí angličtinu v reálných situacích a vyzkouší si, jaké je to cestovat a komunikovat v cizím prostředí. Centrem naší práce je nicméně praktická zkušenost komunikace v anglickém jazyce přímo v cílové zemi. Děti si vyzkouší a osvojí dovednosti nutné pro každodenní komunikaci v celé škále komunikačních situacích (at the customs, family chat, in a shop atp.)	Žáci navštíví přírodní a kulturní památky Slovinska a seznámí se s historickými památkami architekta Plečnika
<b>Výstup/práce žáka</b>	Prezentace s fotodokumentací, skupinová práce	Žáci společně sestaví webové stránky, kde budou zaznamenávat svoje zážitky a postřehy z cest i ze svých hostitelských rodin. Na základě dílčích úkolů vznikne webová prezentace našeho výjezdu pro vedení, rodiče a přátele školy.	fotokoláž A3 ze zajímavých míst s historicko-geografickým popisem
<b>Finanční krytí</b>	8 300, každý hradí sám	14 200,- Kč + cca GBP 80,-	12 990,-
<b>Minimální počet účastníků</b>			
<b>Maximální počet</b>	45	47	54
<b>Poznámka k projektu</b>	<b>Projekt naplněn a uzavřen.</b>	<b>Projekt naplněn a uzavřen.</b>	<b>Projekt naplněn a uzavřen.</b>