

Modul zaměřený na inovativní metody ve vzdělávání

KREATIVNÍ HRANÍ S KOMUNIKACÍ

Projektový den pro žáky a žákyně

V tomto projektovém dni se budou žáci/kyně věnovat jednoduchým psychofyzickým cvičením, která zábavnou formou rozvíjejí aperipecpi, tělesnou představivost i empatii. Bez hravosti, která s sebou mimoděk nese i soustředění, zvědavost a radost, se totiž lidem stává, že ustrnou v kopírování ostatních a nedostanou se k tvůrčí aktivitě. Není důležité podávat výkony a plnit zadání, ale zažít opravdové zaujetí.

ÚVOD

Tělo je nástroj komunikace. Se světem nás nepropojují jenom slova. Tento projektový den znamená pro žáky/ně zážitek a bezpečný výstup za hranice komfortní zóny. Je dynamický, zahrnuje mnoho aktivit a akcí, ale současně dává žákům/yním prostor vše zažít a naučené vstřebat. Díky hereckým cvičením a improvizacním technikám si budou moct vyzkoušet vědomou práci s tělem.

Na úvod budou objevovat svoje tělo a jeho možnosti a snažit se ho hravou cestou a velice přirozeně rozpohybovat skrze lehkost, hravost a legraci, které jsou nezbytnými stavebními kameny pro zvolené aktivity.

V další části budou zjišťovat, jak mohou působit a co ze sebe mohou vyzařovat, aniž by řekli/y jediné slovo. Téma submisivity a dominance umožní vstoupit do prvních jednoduchých rolí a pozorovat, jak se tělo chová při změnách vnitřního nastavení. Začíná se od nejjednodušších úkonů, ve kterých žáci/kyně nemusí být herci/ečky, aby je dobře a snadno zvládli/y. Zajiří elementární principy na úrovni akce a reakce, jakožto základního principu napříč všemi odlišnostmi.

Klíčovými technikami jsou herní situace, ve kterých se žáci/kyně ocitají, a po nasbíraných zkušenostech je i sami vytvářejí. Díky tomu uplatní svoje vlastní nápady a strategie. Neexistuje kategorie dobře a špatně, jedná se o bezpečnou platformu pro to zažít něco nového, prožít něco starého. V bezprostřední situaci se budou moct autenticky projevit skrze hru a převést zkušenosti do svého běžného života. Tomu pomáhají i vhodně zařazené sebereflexe a reflexe.

Vychází se z přesvědčení:

- Tělo jako nástroj komunikace.
- Tělo mluví první.
- Tělo není jenom schránka.
- Tělo nikdy nemlčí.

KLÍČOVÁ SLOVA

Empatie, komunikace, prezentační dovednosti, představivost, sebereflexe, spolupráce, kreativita, hravost, divergentní myšlení, sebedůvěra, regulace reakcí, odpovědnost, respekt, přijetí.

TEMATICKÁ OBLAST DLE RVP ZV

- Jazyk a jazyková komunikace,
- Člověk a společnost,
- Umění a kultura.

Doplňující vzdělávací obory:

- Dramatická výchova.

PRŮŘEZOVÁ TÉMATA DLE RVP ZV

- Osobnostní a sociální výchova,
- Multikulturní výchova.

KLÍČOVÉ KOMPETENCE

- K. k řešení problémů,
- K. občanské, personální a sociální.

PERSONÁLNÍ OBSAZENÍ

Pro zdárný průběh projektových dnů je vhodné, aby byli/y přítomní/é dva/ě lektori/rky. Pro zjednodušení terminologie se v metodikách pracuje s pojmem lektor/ka. Pokud jsou explicitně potřeba oba/ě, je to specifikované v Popisu aktivity nebo Metodické poznámce..

POMŮCKY

- ☐ Flipchart/tabule; jmenovky; papírová páska / lano; psací potřeby (fixy, propisky, pastelky); vybraná hudba; reproduktor; vytisknuté emotivní situace (případně lektor/ka přečte z Popisu aktivity);
- ☐ Přílohy:
 - ☐ rozstříhaná Příloha 1_Aktivita15_Papírky s událostmi,
 - ☐ Příloha 2_Aktivita16_Nedokončené věty.

POŽADAVKY NA PROSTOR

Ve třídě v kruhu (ideálně beze stolů a židlí), flipchart/tabule.

CÍLE A KOMPETENCE

Cílem projektového dne je, aby žáci/kyně přijali/y své tělo jako právoplatný a důležitý nástroj komunikace, zároveň si ho dokázali/y uvědomovat a vyjádřit tělem vlastní emoce, vlastnosti a činnosti.

Cílem také je posílit spolupracující prostředí, umění přijímat zpětnou vazbu a rozpracovávat nápady své i ostatních.

- ▶ Žáci/kyně se dokážou vyjádřit neverbálně, aktivně pracují se svým tělem.
- ▶ Spolupracují, přijímají zpětnou vazbu a další impulzy k úpravě svých nápadů a dílčích výstupů.
- ▶ Více chápou pojem submisivita a dominance.
- ▶ Dokážou tělem vyjádřit pocity a myšlenky.
- ▶ Pracují se svým sebevědomím, dokážou vystoupit před publikem.
- ▶ Podporují ostatní v sounáležitosti.
- ▶ Dokážou se vcítit do někoho jiného.
- ▶ Umí vystoupit ze své komfortní zóny.
- ▶ Dokážou improvizovaně jednat v roli.
- ▶ Chápou, že vytvořit „scénku“ vyžaduje mnoho kroků a kompetencí.

ČASOVÝ HARMONOGRAM

Program je koncipován cca na 6 vyučovacíh hodin (6 × 45 minut). Délku aktivit lze upravit dle potřeb skupiny.

NÁZEV	ČAS	POMŮCKY
Aktivita č. 1 Představení se a skupinová dohoda	10 min	Flipchart/ tabule, fixy, jmenovky.
Aktivita č. 2 Statistika	15 min	Čára na zemi (nalepená papírovou páskou nebo naznačená lany).
Aktivita č. 3 Loď (stop, go, hop, dřep)	10 min	
Aktivita č. 4 Had	10 min	Dynamická hudba, (reproduktor).
Aktivita č. 5 Místnosti – proměny prostoru	10 min	Hudba, (reproduktor), kříž na zemi (nalepený papírovou páskou nebo naznačený lany).

(PŘESTÁVKA 5 min, je-li nutná)

Aktivita č. 6 Dominance a submisivita	15 min	
Aktivita č. 7 Sousoší dominance a submisivity	20 min	
DOPLŇKOVÁ AKTIVITA: Kruh s pyramidou dominance a submisivity	10 min	
Aktivita č. 8 Dynamická situace – submisivita vs. dominance	15 min	

PŘESTÁVKA 15-20 min

Aktivita č. 9 Zombie honička	15 min	(Strašidelná hudba, reproduktor.)
Aktivita č. 10 Kruh gest na hudbu	10 min	(Hudba, reproduktor.)
Aktivita č. 11 Kruh grimas na hudbu	10 min	(Hudba, reproduktor.)
Aktivita č. 12 Sousoší – fotografie	20 min	
Aktivita č. 13 Kolo emocí	15 min	Vytisknuté emotivní situace (případně lektor/ka přečte z Popisu aktivity).

PŘESTÁVKA 10 min

Aktivita č. 14 Dabing	15 min	
Aktivita č. 15 Akce!	45 min	Rozstříhaná Příloha 1_Aktivita15_Papírky s událostmi.
Aktivita č. 16 Závěrečná reflexe	30 min	Pro každého/ou žáka/yni Příloha 2_Aktivita16_Nedokončené věty, psací potřeby.



Časová dotace



Metoda



Popis aktivity

Citace kurzívou



Pomůcky



Cíl



Před aktivitou

Metodická poznámka.

POPIS AKTIVIT

AKTIVITA Č. 1 PŘEDSTAVENÍ SE A SKUPINOVÁ DOHODA



10 min Úvodní přivítání.



Flipchart/tabule, fixy, jmenovky.



Žáci/kyně společně s lektorem/kou nastaví pravidla platná pro celý průběh projektového dne s důrazem na bezpečí prostředí.



Před začátkem projektového dne lektor/ka napíše na flipchart/tabuli název projektového dne a časový harmonogram.

V úvodní části této aktivity se lektor/ka představí žákům/yním křestním jménem. Poté nabídne tykání či vykání s křestním jménem dle své zkušenosti. Velice stručně shrne časový harmonogram. Zejména upozorní na to, že se nedodržují tradiční školní přestávky.

Následně lektor/ka s žáky/němi domluví pravidla setkání. Dohoda může vypadat následovně:

Aby se nám spolu dobře pracovalo, potřebujeme se domluvit na třech věcech:

1. *Bezpečné prostředí – co se tady přihodí, to tady taky zůstane.*
2. *Co do toho dáte, to se vám vrátí. (Když budete leklá ryba, která bude otráveně sedět bokem, žádný zážitek si z toho neodnesete.)*
3. *Co ještě potřebujete v tuto chvíli vědět, aby se vám tady s námi dobře fungovalo? (Je dobré je nenechat příliš rozpovídat, ale zároveň je vyslyšet.)*

Potřebuji znát vaše jména, aby se mi dobře fungovalo. Vytvořte si prosím jmenovky.

Cílem úvodní aktivity je nastavit základní kameny spolupráce v rámci celého projektového dne. Doporučujeme úvodní část, včetně pravidel (skupinové dohody), opravdu důkladně probrat a aktivně vést žáky/ně k diskusi. Zároveň je ale důležitá stručnost, méně pravidel znamená snadnější dodržování.

Bezpečně nastavené prostředí včetně jasně formulovaných a deklarovaných pravidel, která jsou domluvená ve spolupráci s žáky/němi, vede již v úvodu k uvědomění si, co od projektového dne očekávat, a stanovuje základní mantinely chování v průběhu celého dne.

Nelze předpokládat, že žáci/kyně vždy sami/y přinesou a přednesou pravidla, je proto vhodné, aby měl/a lektor/ka vždy připravenou sadu pravidel, u kterých chce, aby byla dodržována.

U každého pravidla lektor/ka promyslí, jaké má pravidlo smysl, a tento smysl představí žákům/yním. Aktivně se jich ptá, k čemu by mohlo jeho porušení vést.

AKTIVITA Č. 2 STATISTIKA



15 min „ledolamka“



Čára na zemi (nalepená papírovou páskou nebo naznačená lany).



Navodí se bezpečné prostředí důvěry.

Žáci/kyně se dokážou domluvit neverbálně a spolupracovat.



Lektor/ka před začátkem projektového dne přes celou učebnu nalepí / naznačí lany na zem místnosti velký kříž.

Následně zadá úkol:

*Na rozjezd si zahrajeme první hru – „statistiky“, možná tuto hru znáte. Na této čáře se zkuste co nejrychleji seřadit **podle barvy** vašich triček či mikin. Jak to provedete, je na vás. Teď.*

Po splnění poprosí dobrovolníka/ici (spíš méně výrazného), aby vystoupil/a z řady a zkontroloval/a škálu barevnosti.

Druhé kolo je obtížnější: Zkuste vytvořit řadu bez mluvení, bez psaní. Domluvíte se jen vlastním tělem a výrazem. Tak jdeme na to. Seřadte se podle toho, **jak moc rádi/y jíte špagety**. Teď.

Když se žáci/kyně seřadí, lektor/ka se jich zeptá, kde jsou největší milovníci/ice špaget a zjistí, jestli na druhém konci jsou lidi, kteří špagety nesnáší, nebo je jen tolik nezbožňujících. A třetí kolo!

Třetí kolo je o datu narození. Seřadte se od **nejmladšího po nejstaršího**.

Reflexe: Aktivita by měla být rychlá a jednoduchá, protože jde o rozjezd projektového dne, nemělo by se ztratit „flow“.

- Jaké pro vás bylo domluvit se beze slov? (Lektor/ka nechá žáky/ně povědět rychlé dojmy, ale zatím je nerozebírá.)

Aktivita by měla být svižná, dynamická, lektor/ka chce rozjet workshop, ne uspat třídu.
U třetího kola se kontroluje i měsíc a den.

AKTIVITA Č. 3 LOŮ (STOP, GO, HOP, DŘEP)



10 min



Rozehrávka



-



Žáci/kyně se dokážou koncentrovat.

Zažijí pocit sounáležitosti se skupinou.

Aktivně pracují se svým tělem.



Lektor/ka představí aktivitu: *Teď se budeme snažit rovnoměrně naplňovat prostor. Představte si, že jste na lodi (celá třída je loď). Když se vás moc přiblíží na jednu stranu, tak se loď převrátí a vy skončíte v moři. Zároveň se musíte pořád pohybovat prostorem, nezastavit se, dokud neřeknu STOP a snažit se, aby nikde nevznikla žádná velká díra. Zkusíme si to několikrát po sobě, tedy na pokyn GO se opět rozejdeme. Jdeme to vyzkoušet. Rozejděte se do prostoru, GO!*

Po chvíli lektor/ka řekne STOP. Pokud někteří žáci/kyně zareagovali/y pomaleji, lektor/ka je upozorní, aby příště zkusili/y reagovat rychleji.

Opět vysloví GO, aby se žáci/kyně znovu rozešli/y prostorem.

Po pár vteřinách opět vysloví STOP. Opět proběhne kontrola.

Po čase přidá další pokyn – rychlost chůze (č. 1 pomalá chůze, č. 2 normální chůze, č. 3 velice rychlá chůze). Střídají se tedy různé rychlosti. U dynamické skupiny lektor/ka častěji zpomaluje, u pomalejší naopak zrychluje.

Jakmile si žáci/kyně zvyknou na hru, přidá se další krok: dřep a hop. Lektor/ka vysvětlí: *Když řeknu hop, poskočte, ale nezastavujte a pokračujte v chůzi dál. Stejně tak dřep, přidřepněte (nemusíte až k zemi, jen kousek za chůze), ale pořád pokračujte v chůzi dál.*

Lektor/ka pak zkusí všechny pokyny a po chvíli prohlásí: *Vypadá to, že už to máte v malíku, tak si s tím trochu pohrajeme. Necháme si teď po celou dobu chůzi 2, ale když řeknu STOP, znamená to GO, když řeknu GO, znamená to STOP, když řeknu HOP, znamená to DŘEP, když řeknu DŘEP, znamená to HOP. Takže jdeme na to, GO. (To je chyták, nemají se rozejít – pokud to zvládnou a zůstanou stát, lektor/ka je pochválí, pokud ne, odlehčeně se smíchem upozorní, že to byl chyták, že přece GO znamená STOP, takže mají stát.)*

Aktivita by se v ideálním případě hrála do té doby, kdy žáci/kyně začnou pokyny zvládat. Podmínkou ale je, že je to musí bavit, jinak to lektor/ka moc neprodlužuje.

Reflexe:

Co vám dalo zabrat?

Hra by měla probíhat v uvolněném duchu, když to někdo „pokazí“, tak by to mělo být pro všechny úsměvné, měla by to být legrace, ne zkoušení.

Je vhodné komentovat situaci v symbolickém rámci lodi – Potápí se někde? Je někde velká díra? Můžete udělat jeden krok, abyste to vylepšili/y, je-li to třeba.

Zejména mladší děti zaměřují pomalou chůzi za krátké malé kroky, ale vlastně pořád chodí rychle. Dobré je vysvětlit a klidně i ukázat, jak pomalá chůze vypadá – jako ve zpomaleném filmu. Není zpomalená jen chůze, ale i celé tělo, pohyb hlavou apod.

AKTIVITA Č. 4 HAD



10 min „ledolamka“



Dynamická hudba, (reproduktor).



Žáci/kyně aktivně pracují se svým tělem, uvolní se.

Dokážou se naladit na ostatní, umí s nimi spolupracovat.



Na tlesknutí lektora/ky se třída seřadí co nejrychleji do řady.

Až pustím hudbu, budeme se jako had pohybovat prostorem. Ten, kdo je vpředu, je první dominantní článek a určuje, co had dělá. Dominantní znamená, že těm ostatním velí. Ostatní články ho následují a snaží se přesně kopírovat jeho pohyby. Já začínám jako dominantní hlava. Připojte se za mě. Jdeme na to.

Těžší varianta: Pohyby by měly být bez zastavení, plynulé – dejte si tedy pozor na prostor při předávání dominance.

Lektor/ka pustí dynamickou hudbu, zařadí se do řady, neverbálně pokyne žákům/yním, aby ho/ji následovali/y. Hbitě se rozejde prostorem a postupně přidává pohyb dalších částí těla. Například mávání rukama nad hlavou, poté poskoky, chůze v podřepu, hýbání hlavou. Není dobré zastavit se na místě. Lektor/ka by měl/a dělat výrazné pohyby, u kterých se tělo protáhne, ale zároveň takové pohyby, aby si při nich připadal/a dobře. Pokud je skupina angažovaná a hodně ji to baví, lektor/ka předá „vládu/dominanci“ žákovi/yni, který/á je za ní/m. Poté lze vystřídat víc jedinců. Aktivita by neměla přesáhnout jednu písničku.

Tato aktivita probíhá bez reflexe, je však vhodné poděkovat za nasazení.

Není vhodné se tlačit do tanečních kreačí. Cílem je se pořádně protáhnout a otukat, jak je skupina pohybu nakloněná. Pro ztížení je možné přidat pravidlo plynulosti navazování pohybů.

Výběr hudby je otisk lektora/ky, otisk jeho vkusu. Vhodná je veselá, svižná a rychlá.

Tip na rozjezd: Alvaro Soler – Sofia a obdobné hitovky.

Hudbu je lepší pustit z reproduktoru.

AKTIVITA Č. 5 MÍSTNOSTI - PROMĚNY PROSTORU



10 min „ledolamka“



Hudba (reproduktor), kříž na zemi (nalepený papírovou páskou nebo naznačený lany).



Žáci/kyně dokážou tělem vyjádřit a předvést různé druhy pohybu.

Nebojí se vyjít ze své komfortní zóny.



Lektor/ka před začátkem projektového dne nalepí na zem malířskou páskou (nebo naznačí lany) velký kříž přes celou učebnu.

Představí průběh aktivity: *Podlahu máme rozdělenou na čtyři části, na takové čtyři místnosti. Každá z nich bude představovat místnost s různými vlastnostmi a naším úkolem je hýbat se prostorem a snažit se je znázornit:*

- *V první místnosti je trampolína, na ní s radostí skáčeme a dovádíme,*
- *ve druhé místnosti je led, na kterém nám to klouže a my se pokoušíme bruslit,*
- *ve třetí místnosti se pohybujeme jako ve zpomaleném filmu – tělo i hlava se pohybuje extrémně pomalu,*
- *ve čtvrté místnosti všechno lepí, lepíme se k podlaze a jen horko těžko se nám daří odlepit.*

Lektor/ka zadání ještě jednou shrne, projde všechny prostory a fyzicky zadání předvede (trampolína – skákání, hravost; lepkavá místnost – nohy velmi těžko odlepit od země, zaťaté tělo; zpomalený film – všechno je zaktivované a pohyb je velmi pomalý, jako by všechno v pohybu bránilo, i grimasy jsou pomalé; led – neodlepí nohy od země, klouže, klidně i padá).

Přidá další instrukce: *Prostorem se můžete pohybovat zcela libovolně, ale snažte se vystřídat všechny čtyři „místnosti“. Klidně několikrát. Přebíhejte z místnosti do místnosti.*

Lektor/ka dá žákům/yním na výběr, aby si stoupili/y do prostoru, tam, kde chtějí začít, pak pustí hudbu.

Reflexe:

1. *Stoupněte si do místnosti, která vás nejvíc bavila.*
2. *Stoupněte si do místnosti, která se vám nejhůře předváděla.*
3. *Stoupněte si do místnosti, kterou byste chtěli/y mít doma.*
4. *Kdybyste v některé z těch místností museli/y jít na záchod, ve které by to bylo?*

Do aktivity se zapojuje lektor/ka jen někdy, zejména v případě, kdy je skupina bojácnější a potřebuje podpořit. Pak se tam lektor/ka snaží přehnaně hýbat a poletovat mezi místnostmi. Pokud někdo zůstává v jedné místnosti, tak se za ním může „dohýbat“ a zeptat se, jestli nechce vyzkoušet i něco jiného. Pokud ne, na danou osobu netlačí.

Hudbu lektor/ka opět vybírá dle svých zkušeností a vkusu, vhodná je různě dynamická hudba s vývojem, nejen rychlá vypalovačka. Například Sia – Chandelier.

Je možnost zadat i menší počet místností, je to pak o něco přehlednější. V každém případě se nechávají místnosti zpomalený film a trampolína.

Tip jak ukončit aktivitu a přejít k reflexi: Teď si navlékneme speciální návleky, které nám umožňují chodit ve všech místnostech (lektor/ka „zahraje“, jak si navléká návleky) a jdeme na to... Stoupněte si do místnosti, která...

PŘESTÁVKA 5 MIN (JE-LI NUTNÁ)

AKTIVITA Č. 6 DOMINANCE A SUBMISIVITA



15 min



prožitková aktivita, inscenační metoda



-



Žáci/kyně se dokážou vcítit do někoho jiného.

Naučí se pracovat se „setřepáním role“ – s vystoupením z role.

Lépe pochopí pojem submisivita a dominance.



Lektor/ka rozdělí třídu na dvě přibližně stejně velké skupiny. Jedna je na jedné straně třídy, druhá na druhé, proti sobě.

Cílem žáků/yň je dostat se na druhou stranu třídy. Budou ale tři různá zadání, jak to provést.

1. Dominantně – pocit JÁ
2. Submisivně – pocit ONI/Y
3. Kooperativně – pocit MY

Lektor/ka zadá: *Vaším cílem je dostat se na druhou stranu. Ovšem ne jako vy, ale s pocitem JÁ. S pocitem totální dominance. Jste nejdůležitější na celém světě a nikdo se vám nemůže rovnat. Pomalu napočítám do tří a vy se s každým nádechem stáváte víc a víc dominantním člověkem. Až řeknu tři, tak se rozejdete a s tímto pocitem se dostanete na druhou stranu.*

Jedna – nikdo vám nesahá ani po kotníky, vy jste důležitější než všichni okolo.

Dva – všichni ostatní jsou úplně nicky, nikdo se vám nemůže rovnat.

Tři! (lektor/ka může klidně i tlesknout, nebo pobídnout rukou)

Jakmile žáci/kyně přejdou všichni na druhou stranu, tak jim lektor/ka řekne, ať ze sebe dominanci setřepají a vrátí se zpátky do sebe.

Proběhne dílčí reflexe ve stoje:

- *Jaké to bylo?*
- *Co se stalo s vaším tělem?*
- *Jaké tempo měla vaše chůze?*
- *Změnilo se dýchání? Pokud ano, jak?*
- *Jak jste se v kůži dominantního „alfa“ jedince cítili/y?*

Lektor/ka zadá druhé kolo: *Až napočítám do tří, tak se rozejdete s pocitem ONI. S pocitem totální submisivity. Všichni jsou důležitější než vy. S každým nádechem se z vás stává ten nejposlednější článek v řetězci.*

Jedna – všichni ostatní jsou lepší než vy.

Dva – všichni ostatní mají lepší názory, všichni jsou důležitější než vy.

Tři!

Jakmile přejdou všichni na druhou stranu, tak jim lektor/ka řekne, ať ze sebe submisivitu setřepají, klidně, ať si i poskočí, a vrátí se zpátky do sebe.

Proběhne dílčí reflexe ve stoje:

- *Jaké to bylo?*
- *Co se stalo s vaším tělem?*
- *Jaké tempo měla vaše chůze?*
- *Změnilo se dýchání? Pokud ano, jak?*
- *Jak jste se v kůži submisivního člověka cítili/y?*

Lektor/ka zadá třetí kolo: *Až napočítám do tří, tak se rozejdete s pocitem MY. S pocitem kooperace, s pocitem toho, že jsme si všichni rovni. Všichni jsme na jedné lodi. S každým nádechem se stáváte důležitou součástí týmu, máte na světě svoje místo.*

Jedna – cítíte se dobře, jste vyrovnaní/é.

Dva – je vám s ostatními dobře, víte, že všichni lidé jsou si rovni.

Tři!

Jakmile přejdou všichni na druhou stranu, tak jim lektor/ka řekne, ať si v sobě klidně ten pocit zanechají.

Proběhne dílčí reflexe ve stoje:

- *Jaké to bylo?*
- *Co se stalo s vaším tělem?*
- *Jaké tempo měla vaše chůze?*
- *Co jste zahlédli/y ve tvářích svých spolužáků/aček?*

Reflexe:

Po každém zadání lektor/ka rozebere, co se dělo s tělem, dechem, jak se dominance/submisivita projevila fyzicky. Neodpovídají všichni, probíhá spíše rychlá skupinová diskuse.

Lektor/ka se snaží vypořádat, jestli v kolektivu není nějaký náznak šikany nebo někdo hodně úzkostný, odstrčený, zejména proto, aby v dalších aktivitách ohlídal/a, že tomuto člověku neurčí roli submisivního. Tento projektový den není o šikaně a jeho cílem není terapie. Téma submisivita a dominance slouží pouze jako materiál pro práci s tělem.

Praktické informace:

Dominance – běžně se projevuje buď ostrou rychlou tvrdou chůzí, nebo naopak pomalou chůzí ve stylu „mám na všechno dostatek času, všechno se totiž točí kolem mě“, brada jde nahoru, člověk se na ostatní dívá „svrchu“, záda jsou napřimená.

Submisivita – tělo se uzavírá do sebe, shrbená záda, hlava sklopená, submisivní člověk eliminuje oční kontakt, ale kontroluje, kde jsou ostatní, aby se jim vyhnul, buď jde velice opatrně pomalu, nebo naopak rychle, aby to měl rychle za sebou.

AKTIVITA Č. 7 SOUSOŠÍ DOMINANCE A SUBMISIVITY



20 min



Inscenační metoda.



-



Žáci/kyně dokážou vyjádřit situaci neverbálně.

Lépe chápou pojem submisivita a dominance.



Lektor/ka rychle rozdělí žáky/ně do trojic, přičemž první režíruje a další dva/ě hrají. Režírující mají vymyslet a namodelovat ze dvou zbývajících jednoduché sousoší (takovou fotografii), ve kterém je jeden dominantní a jeden submisivní člověk. Herci/ečky sousoší nacvičí a své pozice, výrazy a gesta si přesně zapamatují tak, aby je dokázali/y na povel kdykoli zaujmout. Když je sousoší hotové, režisér/ka zamává na lektora/ku nebo dá nějaký jiný signál.

Následuje přehlídka sousoší. Postupně každá trojice udělá sousoší a ostatní hádají, kdo je dominantní a kdo je submisivní.

Když už to začíná být dlouhé, cca ve dvou třetinách, lektor /ka zadá doplňkové mini-úkoly.

Mini-úkol pro sledující: *Jak byste změnili/y sousoší, aby byl ze submisivního dominantní?*

Mini-úkol pro režiséra/ku: *Jak byste vstoupili/y do sousoší, abyste se vy stali/y tím nejdominantnějším/nejsubmisivnějším článkem?*

Mini-úkol pro herce/ečky: *Kdyby vaše socha mohla promluvit, co by řekla? Až se vás dotknu, promluve. Kdyby vaše socha mohla něco udělat, co by to bylo? Až se vás dotknu, udělejte to.*

Reflexe (lektor /ka otázky pokládá každé skupince ihned po ztvárnění sousoší):

- *Jak se vám pracovalo v režisérské pozici?*
- *Jaké to bylo plnit pokyny režiséra/ky?*
- *Napadlo někoho z vás, že v této aktivitě je vlastně režisér/ka vůči hercům/ečkám dominantní?*

Při aktivitě lektor/ka sleduje žáky/ně, kdyby někdo hodně tápal, může se jít daného člověka zeptat, zda může s něčím pomoci.

Může se stát, že aktivita bude pro žáky/ně emotivní. Dá se vykompenzovat tím, že každá trojice ztvární sousoší respektu. Je možné opět vyzvat sochy a režiséra/ku, aby ze sebe všechny emoce setřásl/y. V citlivějších skupinách doporučujeme vynechat mini-úkol, ve kterém mají sochy promluvit.

DOPLŇKOVÁ AKTIVITA: KRUH S PYRAMIDOU DOMINANCE A SUBMISIVITY



10 min



Inscenační metoda.



-



Žáci /kyně dokážou spolupracovat.

Rozvíjí svou tvořivost myšlení.

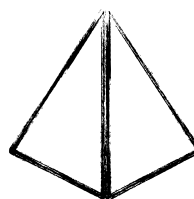


Lektor /ka vyzve žáky /ně, aby vytvořili /y kruh. Cílem hry je stát se dominantnějším člověkem, než je předchozí člověk.

První kolo hry začíná lektor /ka – jde doprostřed, zaujme sochu (dobré je udělat nějakou sedící či při zemi, ať je startovní pozice jednodušší) a vyzve všechny, ať ten člověk, který má nápad, jde zaujmout pozici/sochu, která bude dominantní k soše lektora /ky. Pokud se k úkolu nikdo nemá, tak poprosí jednoho žáka /yni, aby zaujal /a původní pozici, a lektor /ka vytvoří dominantní sochu. Pak vyzve, ať kdokoli zkusí zaujmout ještě dominantnější pozici a připojí se tak do sousoší. Když si lektor /ka s žáky /němi odsouhlasí maximum, začne druhé kolo. Vyzve, aby začal kdokoli a lektor /ka se snaží podporovat ostatní, aby vzniklo sousoší o co nejvíce lidech.

Pokud všichni uznají sousoší za hotové, požádá toho jednotlivce, který začínal, aby ze sousoší vystoupil a zkusil zaujmout dominantní sochu vůči všem ostatním. Pokud neví, mohou mu ostatní pomoci.

Reflexe: *Jak jste se cítili/y, když jste zaujali/y, když jste zaujali dominantnější pozici? Napadá vás nějaký příběh, film, knížka, ve které se ze submisivního člověka stane dominantní člověk? Nebo kde submisivní postava přestane být submisivní? Stalo se někdy vám, že jste přešli/y ze submisivní do dominantní pozice?*



Pokud lektora/ku tlačí čas, je v pořádku tuto aktivitu vynechat. Je ale vítané otázky z reflexe zařadit pod následující aktivitu.

AKTIVITA Č. 8 DYNAMICKÁ SITUACE - SUBMISIVITA VS. DOMINANCE



15 min



Insenační metoda.



-



Žáci/kyně lépe chápou submisivitu a dominanci.

Dokážou pantomimicky vyjádřit situaci.

Umí improvizovaně jednat v roli.



Lektor/ka požádá o dva/ě dobrovolníky/ice, kteří/ré si stoupnou doprostřed kruhu. Vysvětlí, že nyní odehrají krátkou scénku, u které mohou i mluvit. Princip scénky spočívá v tom, že první je na začátku dominantní, druhý/á submisivní, v průběhu scénky se jim ale tato pozice promění. Lektor/ka jim určí role a situaci, kterou zadá nahlas před ostatními. Scénka se odehrává improvizovaně bez přípravy.

Konkrétní zadání (nemusí dojít na všechna zadání):

1. dominantní učitel/ka – submisivní žák/yně se omlouvá, že nesplnil/a domácí úkol, postupně se submisivita a dominance prohodí (nikoli ale jejich role, ty zůstávají)
2. dominantní ředitel/ka chce vyhodit submisivního školníka/ici, v průběhu se opět prohodí
3. dominantní rodič – submisivní dítě, rodič přichází do pokoje za dítětem, ať si uklidí nepořádek v pokoji, v průběhu se opět prohodí

Reflexe – závěrečná k celému bloku:

1. varianta

Lektor/ka pokládá otázky a žáci/kyně odpovídají tak, že se fyzicky umístí na škálu – na jedné straně je jeden extrém a na druhé druhý. Lektor/ka bere v potaz bezprostřední postřehy žáků/ynů a může se i drobně doptávat.

Otázky:

- *Co se vám lépe ztvárňovalo – submisivita nebo dominance? Pokud se nemůžete rozhodnout, tak se postavte někde mezi.*
- *Se kterým z těchto dvou extrémů by se vám hůř pracovalo? (Lektor/ka se může i doptávat proč.)*
- *Kde byste na této škále chtěli/y být ve svém životě?*

2. varianta

Volná diskuse nad předchozími otázkami.

Lektor/ka nekritizuje herecké výkony žáků/ynů, vždycky poděkuje za ukázkou. Odehrané situace rozebírá jen v případě, že se tam otevře něco zajímavého, jinak to není potřeba. Lektor/ka ale může vypíchnout nějaké gesto či pohyb, který dobře vystihl danou situaci, postavu apod.

Závěrečnou reflexi lektor/ka přizpůsobí dané skupině a okolnostem. Pokud skupinu tlačí čas a je velké množství žáků/ynů, je lepší zvolit variantu č. 1. Pokud se jedná o menší skupinu, která se potřebuje spíše „vymluvit“, je vhodnější varianta č. 2, diskuse.

PŘESTÁVKA 15-20 MIN

AKTIVITA Č. 9 ZOMBIE HONIČKA



15 min Energizer.



(Strašidelná hudba, reproduktor.)



Žáci/kyně rozpořádají tělo a vyjádří se pohybem.

Pobaví se.



Lektor/ka se zeptá žáků/yň, jestli někdy hráli/y obyčejnou honičku. Pak jim řekne, že si zahrají „vytuněnou“ zombie honičku. Lektor/ka slovy ohraničí prostor honičky. Princip je jednoduchý, koho se zombík dotkne (to jest nakazí ho), tak se postupně promění z normálního člověka v zombíka. Ne hned, protože se jedná o nákazu, ale během cca patnácti až třiceti vteřin. Lektor/ka proměnu názorně ukáže. Pomalu dává ruce před sebe, hlavu pomalu na stranu k rameni, zkříví pusku, zkříví nohy kolena k sobě a začíná se šourat prostorem. Zombíci se přirozeně nepohybují rychle, ale občas se jim podaří prudký výpad. Zombíci se postupně rozrůstají, až se všichni stanou zombíky. První zombík je lektor/ka, ale pokud se bude hrát honička ještě jednou, klidně může začít jako prvotní zombík někdo jiný. Lektor/ka klade důraz na pozvolnou dramatickou přeměnu.

Reflexe:

- *Jaký to byl pocit být zombíkem, který loví?*
- *Jaký to byl pocit zůstat mezi posledními, když jsou kolem vás samí zombíci?*
- *Šlo vám dobře vyjádřit tělem tu postupnou proměnu?*

Dobře funguje menší prostor (např. ve dvaceti lidech třída, nikoli aula), protože se nejedná o tradiční honičku.

AKTIVITA Č. 10 KRUH GEST NA HUDBU



10 min Inscenační metoda.



(Hudba, reproduktor.)



Žáci/kyně rozpořádají tělo a vyjádří se pohybem.

Pobaví se.



Lektor/ka vyzve žáky/ně, aby vytvořili/y kruh. Poté jim řekne, že postupně každý/á ukáže nějaké gesto. Buď to může být gesto konkrétní, například poklepání na zápěstí jako na hodinky, nebo nekonkrétní, například mávnutí rukou. Dále řekne, že pokud někdo neví, jaké gesto udělat, ať bez mluvení prostě naznačí, že neví, nebo jen ukáže na dalšího, ale důležité je, ať kruh odsýpá. Skupina může udělat více koleček. Lektor/ka udělá první gesto.



Reflexe u této aktivity není potřeba.

AKTIVITA Č. 11 KRUH GRIMAS NA HUDBU



10 min Inscenační metoda.



(Hudba, reproduktor.)



Žáci/kyně se dokážou vyjádřit skrze mimiku v obličeji.

Umí vyjít ze své komfortní zóny.



Lektor/ka řekne žákům/yním, že se zaměří na obličeje, grimasy, ksichty. Čím šilenější, tím lepší. Drobný rozdíl oproti první části aktivity bude v tom, že všichni tu grimasu vždycky zopakují. Lektor/ka opět pustí hudbu a aktivita začíná.

U této aktivity nemusí proběhnout reflexe.

Lektor/ka se snaží být hodně expresivní a velice poctivě, až trochu přehnaně, napodobuje ostatní.

AKTIVITA Č. 12 SOUSOŠÍ - FOTOGRAFIE



20 min



Inscenační metoda, improvizace.



-



Žáci /kyně rozvíjí kreativní myšlení a dokážou si hrát.

Umí rozvíjet dovednost improvizovat.

Dokážou vnímat nápady ostatních a reagovat na ně, třeba i na úkor sebe.



Lektor/ka žáky/ně požádá, aby společně vytvořili/y fotografii prostředí, které zadá. Udělá ukázkou. Zadání může být například „restaurace“. Stoupne si do prostoru, zaujme sochu stolu a nahlas řekne: „*Já jsem stůl.*“ Aby lektor/ka mohl/a ukázkou dobře předvést, poprosí někoho, aby tuto sochu zaujal místo něj, ať může vstoupit do této situace znovu. Sedne si ke stolu a řekne např. *Já jsem padesátiletý rozvedený František a vyhlížím svoje rande* nebo *já jsem váza na stole* apod. Poté se už do fotografie zapojuje jeden člověk za druhým. Bezvadné je, když se žákům/yním podaří na sebe navazovat. Fotografie by měli/y vytvořit všichni, lektor/ka může nebo nemusí vstoupit do fotografie.

V dalších kolech lektor/ka navádí žáky/ně k tomu, aby jejich fotografie zachytila nějakou situaci. To znamená, aby tam byla naznačená zápleтка. Například u prostředí „knihovna“ může být někdo knihou, kterou knihovník/ice nemůže najít. Nebo někdo může chtít knihu ukrást. Nebo někdo může ztvárnit hmyz, který chce knihu zničit.

Prostředí, která lektor/ka postupně zadává (nemusí použít všechny):

- koupaliště
- hřbitov
- obchodák
- školní jídelna
- veřejné záchodky
- zkušební kabinka
- operační sál

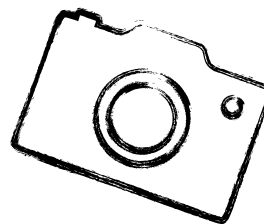
Funguje, když lektor/ka vstupuje do fotografie s originálními příspěvky typu: *jsem Františkova obava, že ta ženská z inzerátu nebude ta pravá* nebo *jsem smradlavý pot Františka, který se potí vždycky, když je nervózní*, aby žáci/kyně věděli/y, že nemusí nutně představovat hmotnou věc a že je dobré rozvést to, co nabízejí ostatní.

Dále je doporučeno trochu ohlídat, aby jedinci, kteří jednou šli první, nechodili pořád první, a ti, kteří šli poslední, nechodili pořád poslední. Lze to podpořit výzvou: *Ti, kteří jste šli první, pojdte tentokrát jako poslední.*

Při první fotografii nechává lektor/ka navazování volně, při druhé může zdůraznit, aby na sebe jednotlivé osoby více navazovaly.

Reflexe se děje v průběhu, ale jenom ve formě rychlých postřehů lektora/ky. Vždycky je vhodné vypíchnout, co funguje (navaznost na druhé, tvorba mikropříběhu, originální sochy). Lektor/ka žáky/ně upozorní, pokud jim není rozumět, aby svůj příspěvek zopakovali/y víc nahlas.

Rychlá otázka k reflexi - *Je vám bližší přicházet s nápady, nebo reagovat na ostatní?*



AKTIVITA Č. 13 KOLO EMOCÍ



15 min



Inscenační metoda.



Vytisknuté emotivní situace (případně lektor/ka přečte z Popisu aktivity).



Žáci/kyně rozvíjí kreativní myšlení a dokážou si hrát.

Dokážou si uvědomit a pojmenovat, jakými fyzickými akcemi se projevuje daná emoce.



Lektor/ka vyzve žáky/ně, aby udělali/y otevřený půlkruh, který bude fungovat jako hlediště, žáci/kyně budou jak hrát, tak sledovat. Lektor/ka jim vysvětlí, že nyní budou předvádět emoci, kterou jim zadá. Bude to probíhat tak, že řekne emoci a „herci/ečky“ se pak budou pomalu otáčet o 360 stupňů (lektor/ka bude pomalu počítat do tří) a nabírat do sebe danou emoci, aby až se otočí, vytvořili/y sochu emoce. Neměla by být povrchní, ale jít z nich. Lektor/ka udělá ukázkou toho, co je nežádoucí a co je žádoucí. Vyzve žáky/ně, aby mu/jí zadali/y nějakou emoci.

Poprosí tři z nich, aby začali/y hrát. Emoce chodí předvádět po skupinkách, při větším počtu lidí jsou to trojice a čtveřice, při menším počtu lidí dvojice a trojice. Je dobré, aby se vystřídali/y všichni.

Emotivní situace:

- únava – jste úplně „vyfluslí“
- zamilovanost – vaše srdce a duše patří jen jednomu člověku a vy na něj myslíte nebo ho vidíte
- znechucení – někde smrdí obří lejno
- strach – máte pocit, že vás někdo sleduje, je tma
- dojetí – vidíte to nejroztomilejší štěně hrající si s nejroztomilejším děťátkem
- provinilost – udělali/y jste nějaký průšvih a teď to vyšlo najevo
- nadšené překvapení – právě jste dostali/y ten nejúžasnější dárek, který jste si tak dlouho přáli/y

Reflexe:

Průběžná – když zaujmou herci/ečky sochu, tak je důležité s „diváky/ačkami“ společně pojmenovat, co fyzicky udělali/y, co se děje s jejich tělem, jak se daná emoce projevuje fyzicky.

Je vhodné zaměřit se na svižnost aktivity.

PŘESTÁVKA 10 MIN

AKTIVITA Č. 14 DABING



15 min



Inscenační metoda.



-



Žáci/kyně rozpohybují tělo.

Snaží se improvizovat a přitom být napojeni/y na ostatní.



Žáci/kyně se rozdělí do dvojic. První jedinec předvádí, že je za PC a hraje nějakou hru, druhý představuje jeho postavu, skáče, střílí, kope podle toho, jak ho první ovládá. Prostřídají se všichni a ideálně i podruhé, aby si vyměnili role. Ten, který hraje, hlasitě přemýšlí, což dává instrukce počítačové postavě a ta se podle toho pohybuje.

Poté proběhne reflexe a sdílení, co jim ve dvojici běželo hlavou.

AKTIVITA Č. 15 AKCE!



45 min



Simulační aktivita.



Rozstříhaná Příloha 1_Aktivita15_Papírky s událostmi.



Žáci / kyně dokážou pracovat se svými schopnostmi a vynalézat kreativní řešení.

Učí se pracovat se svým „výstupem“ jako s nedokonalým výsledkem, který podléhá vývoji.



Žáci / kyně se libovolně rozdělí do skupin po čtyřech lidech. Každá skupina dostane od lektora / ky situaci, kterou má pohybově pantomimicky zpracovat. Lektor / ka přidá i informaci, že se bude s danou situací ještě dál pracovat a bude se dle pokynů upravovat.

Požádá žáky / ně, aby si situaci nacvičili / y v prvním kole bez mluvení. Doporučí, aby byly pohyby a grimasy výrazné, aby se nebáli / y vyjádření přehnat. Ukáže příklad s drobným pracovním postupem (např. umývání oken či zatloukání hřebíku). Situace začíná a končí zastavením pohybu (štronzem) – což lektor / ka také ukáže.

Rozdá zadání a skupiny mají čas připravit krátkou pohybovou situaci. Pokud některé skupiny jen sedí, snaží se je lektor / ka podpořit, aby scénky všichni vyzkoušeli fyzicky, aby opravdu vstali a vykonávali sérii pohybů. Také zdůrazní, aby si dobře promysleli jasnou tečku situace a udělají ji zastavením pohybu (opět ukáže).

Možná zadání:

- bankovní loupež (běžnou agendu na bankovní přepážce přepadne lupič / ka)
- módní přehlídka (rychlé převlékání mimo molo, afektovaná chůze po mole, nějaký / á model / ka může spadnout)
- příprava jídla ve špičkové restauraci (někdo se může říznout, jídlo nemusí návštěvníkovi / ici v restauraci chutnat)
- zkrášlující salón (na začátku do něj přijde někdo, kdo všem připadá „otřesný“ a oni ho během chvilky dají do pucu – vlasy, nehty, všechno možné)
- kriminální akce (ohledávání místa činu, vyšetřovatelé / ky sbírají důkazy, na místě může ležet mrtvola)
- zdobení vánočního stromčeka (rodina doma připravuje vánoční atmosféru, zdobí stromček, např. nemohou najít vánoční hvězdu na stromček)
- nákup v obchodě (u pokladny člověk zjistí, že nemá peníze)
- operační sál
- autodílna

Po nácviku si skupiny situace navzájem předvedou. Situaci odstartujte lektor / ka slovem „akce“. Po každé situaci požádá diváky / čky, aby stručně popsali / y, co viděli / y za akci.

2. kolo situací

Poté lektor / ka požádá žáky / ně, aby si stejnou situaci připravili / y znovu, ale zkusili / y ji ještě víc přehnat. Ať najdou místa, ve kterých se použije zpomalený pohyb jako ve zpomaleném filmu (lektor / ka ukáže na tom stejném pracovním postupu, který použil / a na začátku), zrychlený pohyb (ale dodržuje se přesnost, lektor / ka ukáže), mimika (opět lektor / ka přehnaně ukáže). Dále lektor / ka navrhne zapojení zvuků a slov. Nikoli dialogy, ale pokud se najde místo, ve kterém se hodí říct jedno až dvě slova, mohou zaznít.

Skupina předvede upravenou situaci. Ihned po skončení situace může lektor nabídnout další impulzy a navést skupinku, jak pracovat se situací, aby ještě více šlapala a byla dynamická. Nechá žáky / ně odehrát situaci nebo část situace ihned ještě jednou. Poté teprve pokračuje k další skupině.

(Je-li čas, může lektor / ka vyzvat žáky / ně k poslednímu kolu situací, ale skupinám situace prohodí. Cílem je pak co nejpřesněji zopakovat danou situaci jiné skupiny. Obvykle vznikne přirozená parodie.)

Reflexe:

Jaký moment vám z toho, co jste viděli / y, uvízl v hlavě?

Jaké proměny situace vám připadaly dobré?

Jaké pro vás bylo odehrát situaci takřka beze slov?


Nemělo by vzniknout více než 5 situací, jinak by aktivita byla moc dlouhá. Ideální jsou 3–4 situace.

Závorky u konkrétních zadání jsou návodné a nápomocné. Pokud se skupina chytá, tak ji lektor / ka nemusí „navádět“.

Je možné zdůraznit tuto větu: *S danou situací se bude ještě dál pracovat a bude se dle pokynů upravovat* (aby žáci / kyně chápali / y, že situace, kterou vytvářejí, není hotový dokonalý výsledek, ale mezistupeň, se kterým se dál bude pracovat).

AKTIVITA Č. 16 ZÁVĚREČNÁ REFLEXE



30 min  Reflexe.



Pro každého /ou žáka / yni Příloha 2_Aktivita16_Nedokončené věty, psací potřeby.



Žáci / kyně dokážou reflektovat své chování a proběhlý projektový den.



Lektor /ka vyzve žáky / ně, aby, až řekne „tři“, společně vytvořili / y sochu, která vyjadřuje, jaký pro ně byl tento projektový den.

Poté je vyzve, aby projektový den popsali / y jedním slovem.

Dále rozdá každé / mu žákovi / yni papír A4 s nedokončenými větami a poprosí je, aby zkusili / y sepsat svoje postřehy. Nemusí nutně vyplnit všechny položky, jedná se o materiál k přemýšlení.

Poté následuje společná diskuse, ve které žáci / kyně sdílejí dojmy z celého dne.

Nedokončené věty:

Překvapilo mě...

Dozvěděl/a jsem se...

Rozesmálo mě...

Dalo mi zabrat...

Podařilo se mi...

V hlavě mi visí otázka...

Chci si zapamatovat...

Děkuji svému tělu...

Dobré je připomenout aktivity, které proběhly, čímž lektor /ka usnadní přemýšlení žáků / yň.

ZDROJE

- ▶ MACHKOVÁ, Eva. Metodika dramatické výchovy: zásobník dramatických her a improvizací. 13. vyd. Praha: NIPOS, 2015. ISBN 978-80-7068-298-2.
- ▶ POLZEROVÁ, Eva. Pohybová průprava jako součást dramatické výchovy: (Průprava dětí mladšího školního věku). Praha: ARTAMA-IPOS, 1995. ISBN 80-7068-068-7.
- ▶ MACHKOVÁ, Eva (ed.). Projekty dramatické výchovy pro starší školní věk. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0504-3.
- ▶ MACHALÍKOVÁ, Jana a Roman MUSIL. Improvizace ve škole. Praha: Informatorium, 2015. ISBN 978-80-733-3120-7.

Další informace lze nalézt na těchto odkazech:

- ▶ Dlouhodobě se neverbální komunikaci věnuje Daniela Fischerová – doporučujeme její semináře a články.
- ▶ BOAL, Augusto. Game for actors and non-actors. New York: Routledge, 2007. ISBN 978-03-672-0354-2.
- ▶ HONZÁK, Radkin. Psychosomatická prvouka. Praha: Vyšehrad, 2017. ISBN 978-80-7429-912-4.
- ▶ KARLÍK, Josef. Cesty k herectví. Brno: JAMU, 2009. ISBN 978-80-86928-55-5.
- ▶ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow, the psychology of optimal experience. New York: HarperCollins, 2008. ISBN 978-80-262-0918-8.
- ▶ GREGERSON, Mary B., KAUFMAN, James C a Heather T. SNYDER. Teaching Creatively and Teaching Creativity. New York: Springer, 2013. ISBN 978-14-614-5184-6.
- ▶ KOUKOLÍK, František. Lidský mozek. Praha: Galén, 2012. ISBN 978-80-7262-771-4.
- ▶ GARDNER, Howard. Art, mind, and brain. Lexington: The Perseus Books Groupe, 2012. ISBN 978-04-650-0445-4.

PŘÍLOHY

PŘÍLOHA I_AKTIVITA 5_PAPÍRKY S UDÁLOSTMI

- bankovní loupež (běžnou agendu na bankovní přepážce přepadne lupič/ka)
- módní přehlídka (rychlé převlékání mimo molo, afektovaná chůze po mole, nějaký/á model/ka může spadnout)
- příprava jídla ve špičkové restauraci (někdo se může říznout, jídlo nemusí návštěvníkovi/ici v restauraci chutnat)
- zkrášlující salón (na začátku do něj přijde někdo, kdo všem připadá „otřesný“ a oni ho během chvíle dají do pucu - vlasy, nehty, všechno možné)
- kriminální akce (ohledávání místa činu, vyšetřovatelé/ky sbírají důkazy, na místě může ležet mrtvola)
- zdobení vánočního stroměčku (rodina doma připravuje vánoční atmosféru, zdobí stroměček, např. nemohou najít vánoční hvězdu na stroměček)
- nákup v obchodě (u pokladny člověk zjistí, že nemá peníze)
- operační sál
- autodílna

PŘÍLOHA 2_AKTIVITA 6_NEDOKONČENÉ VĚTY

PŘEKVAPILO MĚ...

DOZVĚDĚL/A JSEM SE...

ROZESMÁLO MĚ...

DALO MI ZABRAT...

PODAŘILO SE MI...

V HLAVĚ MI VISÍ OTÁZKA...

CHCI SI ZAPAMATOVAT...

DĚKUJI SVÉMU TĚLU...

PROJEKT MÍSTO PRO VŠECHNY

Publikaci vytvořila: Pracovní skupina aktivity s názvem „Domluvíme se“ projektu „Místo pro všechny – budování prostoru pro vzájemné soužití“ projektu financovaného z Norských fondů.

Web:	https://mistoprovsechny.cz/
Hlavní metodik:	Kateřina Chalupníková
Metodická oponentura:	Marie Čech
Metodická konzultace:	Hana Pazderová
Jazyková korektura:	Zuzana Hanajová
Grafická úprava:	Marie Čech
Koordinace projektu:	Sabina Günther

Projekt „Místo pro všechny – budování prostoru pro vzájemné soužití“ navazuje na předchozí tříletý projekt „Kampaň proti rasismu a násilí z nenávisť“ (2014–2017), který svým způsobem rozšiřuje.

Projekt si klade za cíl v průběhu realizace (2020–2023) rozšířit a udržet platformu pro kultivovanou diskusi týkající se tematiky diskriminace a předsudečného jednání a přispět tak k jejich předcházení.

Věříme totiž, že v prostředí strachu a nenávisť nemohou mít jakákoli další opatření pro řešení společenských problémů šanci na úspěch.

Naším cílem je nabídnout veřejnosti nástroje pro efektivní komunikaci tematiky a souvisejících problémů. Jednotlivé aktivity lze realizovat díky Odboru pro sociální začleňování (Agentura) Ministerstva pro místní rozvoj ČR.

Vydalo Ministerstvo pro místní rozvoj v roce 2023. 1. vydání

AKTIVITA DOMLUVÍME SE

V průběhu realizace v letech 2020–2023 jsme do škol přinášeli témata, která na první pohled vypadají složitě, až se jich možná zaleknete. Témata jsme zpracovali do metodik, které jsme ověřili při konání více než 3 000 projektových dnů pro žáky i pedagogy.

Věnovali jsme se tematickým oblastem:

- Interkulturní komunikace
- Efektivní komunikace a řešení konfliktů
- Nové metody (restorativní přístupy, kreativní hraní a storytelling)

Všechny metodiky můžete najít na <https://mistoprovsechny.cz/info/5/domluvime>.