



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



2



Metodika k vzdělávacímu programu

Formulace a prosazení názoru a postoje

Metodika k vzdělávacímu programu „Formulace a prosazení názoru a postoje“

Naučte své žáky, jak mohou prosazovat své občanské či politické názory a postoje. Jakým způsobem se mohou zapojit do řešení problémů svého města, státu či celé planety. Výukový program, který se vám dostal do ruky, obsahuje simulační hry na fiktivní občanské a politické hnutí (Hnutí za obydlení nové planety, Výstavba dálnice) a také aktivity, při nichž žáci řeší vlastní společně vybraný problém. **Program je zaměřen na rozvoj kompetencí a získání znalostí v následujících oblastech:**

- proč a jak vznikají hnutí a politické strany, jak a proč formulují své postoje, cíle a programy,
- jaké jsou principy a strategie politické/občanské kampaně,
- pravidla a techniky diskuse a prezentace,
- volba a výběr lídrů.

Výukový program je ideální realizovat jako dvoudenní projekt (v rámci předmětu Základy společenských věd, Občanská nauka nebo Český jazyk), kterému může předcházet beseda se členy aktivního občanského hnutí. Besedu je možné realizovat i na konci programu. Druhou variantou je realizace výukového programu v rámci běžné výuky prostřednictvím dvouhodinových bloků.

Struktura vzdělávacího programu

PRVNÍ PROJEKTOVÝ DEN

- Aktivita č. 1: Úvod do projektového dne, Definování problémů (45 min) 6
- Aktivita č. 2: Politické ideologie a správa věcí veřejných (45 min) 8
- Aktivita č. 3: Simulační hra Prales (90 min) 12
- Aktivita č. 4: Formulace a analýza problému, který žáky štvě (90 min) 16

DRUHÝ PROJEKTOVÝ DEN

- Aktivita č. 5: Vyjádření vlastního názoru a postoje (45 min) 20
- Aktivita č. 6 (varianta A): Simulační hra na hnutí za osídlení nové planety (225 min) 22
- Aktivita č. 6 (varianta B): Simulační hra na občanské hnutí proti výstavbě dálnice (225 min) 28

<p>cíl</p> <p>Cílem hodiny je naladit žáky na téma projektového dne, vyzkoušet si dramatické techniky a definovat a zmapovat několik společných problémů, témata, které žáky štvou v jejich okolí nebo třídě.</p>	<p>popis</p> <p>V místnosti jsou pouze židle pro žáky a lektora uspořádané v kruhu.</p>		<p>Definice problémů ve skupinách</p> <p>Žáci se sami rozdělí do 4 skupin. Každá skupina najde společnou vzpomínku, kterou prožili společně s třídním kolektivem. Tuto vzpomínku každá skupina představí pomocí živého obrazu. Jako další žáci představí formou živého obrazu něco, co všechny ve skupině štve. Může to být cokoli (ve třídě, ale i obecně v životě, v jejich okolí). Následně bude úkolem skupin nabídnout dvě různá řešení problému, který představila jejich sousední skupina. S definovanými problémy se bude pracovat v závěru projektového dne, kdy se vybere jeden, který je závažný pro celou třídu.</p>
<p>pomůcky</p> <p>žádné</p>	<p>Rozehřívací aktivita</p> <p>Žáci stojí v kruhu a na přeskáčku vysílají svá jména – tlesknou a ukáží na určitou osobu, s kterou si pak vymění místo. Ten, co si měnil místo, posílá tlesknutí dál. Žáci mohou vysílat jména různými směry. Až se vymění všichni žáci, rozdělíte je do dvojic. Ve dvojicích si žáci sednou a mezi sebou si povídají (o čem chtějí). Pak se pokusí domluvit na 3 věcech, které mají společné – společné jídlo, společná dovolenková destinace, společné přání. Pak si všichni žáci dohromady představují věci, které mají dvojice společné. Začíná dvojice, která chce. Cílem aktivity je rozmluvit žáky mezi sebou, poznat druhého a nacvičit si domlouvání, hledání společných témat.</p>		<p>Varianta: Definice problémů ve dvojicích</p> <p>Žáci si sednou do dvojic a mají za úkol bavit se o tom, co je štve. Následně vyberou jednu společnou věc, která je štve. Takovou, které kdyby nebylo, byl by jejich svět lepší (3 min). Až všechny dvojice vyberou jeden problém, znázorní ho pomocí živé sochy. Ostatní žáci hádají, o jaký problém se jedná. Zaznamenejte všechny problémy, později je ještě využijete.</p>
<p>čas</p> <p>45 minut</p>			<p>Reflexe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bylo snadné nebo náročné dohodnout se na společném problému? Bylo snadné nebo náročné poznat představovaný problém? Proč? Bylo složité hledání řešení problému? Proč ne? Proč ano? Pokud se domlouváme v menší skupině a známe zájmy druhého, je to snazší. Představení politiky jako procesu řešení problémů ve společnosti. • Jakým způsobem funguje domlouvání, řešení problémů ve velkých společenstvích (jako např. stát, město) je možné si ukázat na simulační hře Prales.

cíl

Cílem je poukázat na možné způsoby domluvy a organizace ve velkém společenství lidí, a to přístup z pohledu anarchie, tyranie a demokracie.

pomůcky

2 archy papíru (flipchartový papír), psací potřeby do každé skupiny

čas

45 minut

popis

Žáky rozdělte do dvou skupin náhodně rozpočítáním na sudé a liché. Jedna skupina popisuje na flipchartový papír všechny postřehy, charakteristiky, které si vybaví k anarchii, druhá skupina vše, co si vybaví k tyranii. Pak si navzájem představí charakteristiky, které vnímají jako nejvýznamnější, lektor případně okomentuje, zda jsou charakteristiky příslušné. Každá skupina připíše dvě výhody a dvě nevýhody daných systémů. Skupiny si pak vymění flipcharty s popisy společenských systémů a projdou si zápisy. Mohou se případně navzájem dotazovat na vysvětlení zápisů.

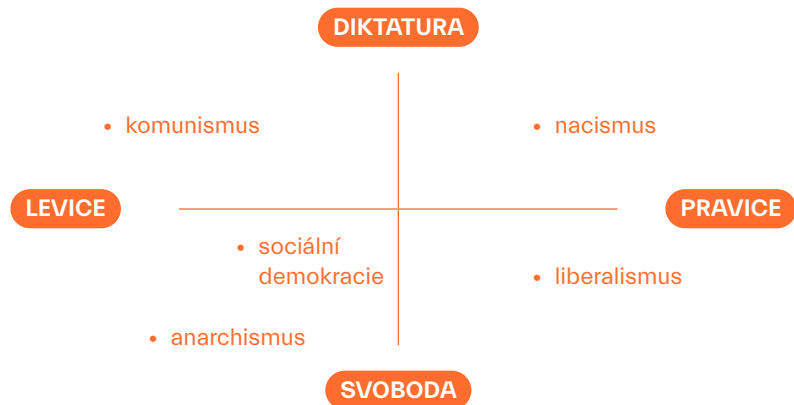
Každá skupina střídavě odpovídá na následující otázky:

- Jaký je vztah daného společenského systému ke vzdělání?
- Jak by mohla vypadat škola v dané společnosti?
- Jak vypadá rodina ve společnosti tohoto typu?

Reflexe

Anarchie a tyranie jsou dva extrémní způsoby vlády, spravování společenství lidí. V prvním případě jsou lidé absolutně svobodní a žijí bez pravidel (neomezuje je stát, právo), v druhém případě lidé žijí podle shora daných pravidel bez jakékoliv osobní svobody, vše je podřízeno pravidlům v zájmu vyššího dobra – ve prospěch společnosti. Snahou demokracie je dojít ke kompromisu mezi svobodou jedince a prospěchem společnosti.

Pak si žáci sednou společně do kruhu a lektor představí spektrum přístupů – politických ideologií ke správě věcí veřejných dle následujícího dvourozměrného schématu:



Dvourozměrné schéma rozložení politického spektra dle teorie Hanse Eysencka (srov. Heywood 2008, s.33)

osa svoboda – diktatura

Osa představuje spektrum přístupů k tomu, jak by mělo být společenství lidí spravováno. Na jednom konci je přístup zaměřený na absolutní svobodu jednotlivce, tj. člověku není třeba vládnout. Na druhém konci je přístup, který má za to, že prospěch společnosti zajišťuje pouze pevný řád ve všech oblastech lidského života, svoboda jednotlivce je podřízena prospěchu společnosti.

osa levice – pravice

Osa představuje spektrum přístupů k ekonomice: levice je zaměřena na solidaritu (sociální spravedlnost, rovnost mezi všemi členy společnosti, péče o ostatní, spolupráce), pravice je zaměřená na soutěž (péče o sama sebe, zvítězí ten nejlepší, úspěch mohou mít jen ti nejsilnější, nejchytřejší).

Společně s žáky umístěte na výše uvedenou osu klasické politické ideologie (komunismus, nacionalismus, fašismus, konzervativismus, liberalismus, anarchismus, socialismus).

cíl

Žáci si vyzkouší soužití a střety různých zájmových skupin na jednom území, vytváření způsobů a pravidel domlouvání mezi skupinami. Je na žácích, zda se rozhodnou v rámci společenství spolupracovat, nebo budou prosazovat jen své vlastní zájmy. Na závěr stanoví vizi rozvoje území.

pomůcky

papíry A4 různé barevné (20 bílých, 40–50 různě barevných), hrací karty pro žáky, kopie symbolů jednotlivých hracích skupin – 2 až 3 kopie každého symbolu (tamtéž), konferenční stůlek pro závěr hry, případně ukázky snímků vykáceného pralesa

www.informace-dezinformace.cz

čas

90 minut

popis

ROZHAZOVÁNÍ PAPÍRŮ
(SÁZENÍ PRALESA)

Všichni zůstanou stát v kruhu, lektor rovnoměrně rozdělí papíry A4 všem žákům – rozdává každému cca 5–10 papírů. Pak mají žáci za úkol po jednom odhodit papír co nejdále. Poté, co všichni odhodí všechny papíry, srovnají je na zemi tak, aby se žádné nepřekrývaly. Dále žáci postupně zkusí přejít plochu pouze po papírech tak, aby se papíry pod nimi nepohnuly.

Pak si žáci vylosují rozřazovací lístečky. Na každém lístečku je znázorněna nějaká figura, žáci mají za úkol najít mezi žáky spoluhráče, kteří mají stejnou figuru (beze slov). Každý má ve hře alespoň jednoho spoluhráče. Až se žáci rozdělí, rozdává jim lektor hrací karty s popisem skupiny, kterou jejich symbol zastupuje. Zároveň jim představí pokyny z hracích karet, nic víc.

Ve hře je nutné vytvořit alespoň 5 skupin (po 2 až 3), které mají tyto úkoly:

- **Zahraniční společnost budující silnice:** Jejím zájmem je vystavit dálnici přes prales propojující sousední země. Potřebují získat souhlas jedné skupiny žijící v pralese, aby mohli vykácet koridor pro dálnici. Když získají souhlas, mohou vykácet 1 strom za rok. Pokud chtějí kácet více, musí se domluvit s některou ze skupin.
- **Chovatelé dobytka – Národní společnost pro chov dobytka:** Jejich zájmem je kácet stromy, aby rozšířili pastviny pro chov svého dobytka. Na začátku hry mohou k tomuto účelu vykácet 3 stromy.
- **Osadníci:** Jedná se o farmáře, jejichž zájmem je rozšiřovat svá pole tak, aby mohli pěstovat zeleninu a obilí. Někteří osadníci si se svými poli vystačí, někteří by chtěli prodávat zeleninu a rozšiřovat svá pole. Každý rok mohou vykácet 2 stromy. Pokud se domluví s jinou skupinou, mohou vykácet více stromů a rozšířit svá pole.
- **Dřevařská společnost vyrábějící nábytek:** Na začátku hry může každý rok vykácet 3 stromy. Pokud se domluví ještě s jednou skupinou z pralesa, mohou navýšit těžbu a získat větší zisk.
- **Domorodci z kmene Awé:** Žijí v rezervaci, kde je omezená těžba. K výstavbě obydlí a zbraní jim stačí každý rok pokácet 1 strom. Jejich zájmem je žít tak jako jejich předci mimo civilizaci a v souladu s pralesem. Prales je jejich zdrojem obživy, potřebují ho k životu a je pro ně zásadní, aby byl zachován.
- **Farmaceutická společnost Medico:** Vyrábí léky ze stromů, ze vzácných rostlin. Mají zájem o vzácné bílé stromy a chtějí podporovat zachování druhové rozmanitosti v pralese. Každý rok mohou v pralese vykácet 2 bílé stromy.
- **Greenpeace:** Pokud je počet žáků vysoký, můžeme přidat ochránce pralesa, kteří bojují proti odlesňování a narušení biodiverzity. Ve středu vašeho zájmu je především zabránit ničení a vykořisťování tropických pralesů. Vaše skupina se snaží přesvědčit různé skupiny žijící a pracující v pralese, aby snížily své nároky na dřevo a podporovaly zalesňování odlesněných ploch.

Papíry rozházené na zemi znázorňují území pralesa, kde skupiny žijí, nebo na kterém jsou závislé. Prales má různé pestré složení – bílé papíry (vzácné stromy), barevné papíry. Jeden papír = jeden strom. Každá skupina má různé zájmy v pralese. Při hře platí tato obecná pravidla – v pralesě se střídá období dešťů a období bez dešťů. V období dešťů se do pralesa nemůže (chytli bychom malárii), ale můžeme být mimo prales. V období, kdy neprší, je možné do pralesa vstoupit. Období vstoupení do pralesa má dvě období, období, kdy se může v pralesě hospodařit – vysazovat stromy a období, kdy se může v pralesě kácet. Platí, že nemůže být vytěžen stejný strom, který byl ten samý rok vysazen. Může se vysazovat jen polovina stromů, které má daná skupina k dispozici z předchozího roku. V období dešťů se mohou skupiny mezi sebou různě domlouvat, například se domluvit s jinou skupinou, že mohou vykácet více stromů. Cílem hry je žít spokojený život.

Nechte 6–7krát prostřídat období dešťů a bez dešťů, aby bylo vidět, jak se prales postupně proměnil. Lektor by měl hlídat, zda a kde zůstal nedotčený prales.

KONFERENCE O BUDOUCNOSTI PRALESA

Na konci posledního období bez dešťů proběhne konference o budoucnosti pralesa – cílem konference je stanovit vizi života v dané zemi na 10 let dopředu. Na konferenci si každá skupina připraví prezentaci – představí jak se dané skupině dařilo v minulých letech a svou představu, jaký bude další vývoj. Území pralesa (rozložení papírů) zůstane tak, jak je.

Pak proběhne prezentace jednotlivých skupin. V závěru lektor shrne představu všech skupin – společné zájmy, protichůdné zájmy. Lze ukázat, zda zájmy skupin podporují ekologický rozvoj země, ekonomický nebo sociální. Zda jsou zájmové skupiny levicově či pravicově orientované.

Reflexe simulační hry

- Jak se proměnil prales? Jaký byl stav na začátku? Co se změnilo? Jaké to pro žáky bylo hrát roli různých zájmových skupin? Žáci si mohou ve dojicích říct, co se jim dařilo, co se nepovedlo.
- Ve hře stejně jako v reálném životě jsou různé zájmové skupiny, což znamená, že se v průběhu hry vždy začínají vytvářet nějaká pravidla, zároveň se testují a upravují. Například na to, aby se v pralesě zachovala nedotčená část, je třeba vyjednávání a souhlas více skupin – stejně jako v reálném životě, pokud se řeší nějaký celospolečenský problém.
- Prosazení zájmů skupin, nastavení férových pravidel závisí na schopnosti skupin formulovat své zájmy a koordinaci ostatních skupin. Pokud některá skupina zatají své zájmy, může to mít dopad na vztahy mezi skupinami i na území. Velmi dobře argumentovat by měli umět ochránci pralesa.
- Porovnání s anarchií a totalitou. Na začátku hry prakticky panuje zmatek podobně jako v případě anarchie, postupně může dojít ke spolupráci skupin, nebo také může prales ovládnout jedna zájmová skupina.
- Hra simuluje, jak může vypadat mezilidské soužití, vytváření aliancí, řešení problémů ve velkých společenstvích. Působení lidského společenství na přírodu, vztah lidí a přírody. Tvorba vize budoucího vývoje společnosti, kterou by měla mít i každá politická strana či hnutí.
- Hra také ukazuje, jaké hodnoty a postoje zaujímají sami žáci – soutěživost, kladný vztah k životnímu prostředí.

cíl

Cílem je vyzkoušet si metody, jak řešit určitý společný problém a navrhnout způsoby řešení. Aktivita vede žáky k tomu, aby si uvědomili, že sami mohou problémy, které jim vadí, řešit. Zároveň je cílem aktivity pomoc žákům najít kompromis mezi různými návrhy na řešení problémů.

pomůcky

tabule nebo flipchart pro zápis výstupů z diskuze, psací pomůcky a papíry pro žáky

čas

90 minut

popis

Žáci řeší v rámci aktivity problém/ problémy, které definovaly na začátku projektového dne. Cílem je vyzkoušet si metody, jak konkrétně je možné řešit složitější problémy. Jde o metody, které se běžně používají v rámci veřejné politiky – diskuze, zpřesňování definice problému a jeho analýza, strom problému, navržení konkrétních kroků k řešení problému. Všichni mají možnost se k problému vyjádřit. Vy jste moderátorem, který diskuzi řídí, strukturuje a zapisuje výstupy.

Nejprve vyberte problém, který bude třída řešit. Může se jednat o jeden z problémů, které byly zmiňovány v úvodní hodině v rámci projektového dne. Důležité je, aby se jednalo o problém, který většinu žáků zajímá. V rámci ověřování výukového programu se osvědčilo řešit problém organizace maturitního plesu.

Rozbor problému

Žáci sedí v kruhu a střídavě nahlas říkají, co všechno je napadá k tématu problému: „Co vás napadne, když se řekne maturitní ples?“ Můžete zapisovat výroky na tabuli nebo flipchart. Pokud žáci příliš nemluví, můžete klást doplňující otázky (Jaké maturitní plesy jste zažili? Co se vám na nich líbilo?). Následně si každý žák sám za sebe napíše 3 přání a 3 obavy, které se vztahují ke konkrétnímu problému. Pak ve dvojicích, které si sami žáci vyberou, zformulují 3 společná přání nebo 3 společné obavy.

Poté se spojí do skupiny ti, kteří pracovali s přáním, a ti, kteří pracovali s obavami. První skupina vybere 3 klíčová přání, na kterých se shodne celá skupina, druhá skupina vybere 3 obavy, které jim přijdou nejzávažnější. Mezitím si předepište na flipchart strukturu formuláře (viz níže). Zapište do připraveného formuláře k bodu „Přání“ výstupy skupiny, která se domluvila na 3 přáních, a výstupy skupiny, která sepisovala obavy, zapište do stejnojmenného bodu formuláře.

Reflexe

Můžete promluvit se skupinami o tom, jaké to má výhody, když se domlouvá větší skupina a jaké to má nevýhody (výhodou je množství nápadů, nevýhodou, že nemusejí zazníť slabší hlasy). Lektor na flipchart zapiše do připraveného formuláře k bodu „Přání“ a „Obavy“ výstupy skupiny, která se domluvila na 3 přáních a výstupy skupiny, která sepisovala obavy.

struktura formuláře**Téma**

- Maturitní ples

Cíl:

- „Uspořádat maturitní ples, který ...“

Struktura problému

- Koho se problém (ples) týká?
- Jaký je ideální stav pro vyřešení problému? (program plesu)
- Co je třeba udělat k vyřešení problému? (konkrétní postup, pomůcky, aktivity)

Přání:**Obavy:****Zdroje:****Harmonogram (Jak dosáhnout cíle?):**

- Kdo? Co? a Dokdy?

Dalším bodem bude diskuse celé třídy o struktuře problému:

- Jak by měl vypadat výsledný stav po vyřešení problému – podrobný, konkrétní popis výsledného stavu (jak by měl vypadat maturitní ples, co by tam mělo být, program maturitního plesu, náležitosti maturitního plesu).
- Kdo jsou hlavní aktéři, kterých se téma/problém týká (účastníci maturitního plesu)? Pokud si rozebereme problém, můžeme pak lépe nadefinovat aktivity, které jsou potřeba k jeho vyřešení (dosažení výsledného stavu, cíle).
- Jaké pomůcky, věci budeme potřebovat?
- Jaký prostor budeme potřebovat? Počet lidí, které by měl prostor pojmut.

Nechte žáky vyčerpat všechny možné odpovědi. Vše jmenované zapisujte na flipchart dle struktury formuláře.

Stanovení cíle a harmonogramu maturitního plesu

Dalším důležitým bodem je stanovit si cíl. Co bychom si přáli, aby bylo výsledkem? Konkrétní cíl naformulovaný v jedné větě. Ověřitelný a měřitelný cíl, na kterém se třída shodne, realizovatelný i termínovaný. Když se v procesu řešení problému někde zaseknete nebo se rozhodujete mezi variantami, můžete se k cíli vrátit.

Jednotlivé kroky k dosažení cíle a harmonogram zapisujte na další flipchart. Když máte popsanou strukturu problému, připravíte si čistý flipchart.

Ten popsáný umístíte na viditelné místo a stanovíte s žáky:

- Jednotlivé kroky, které je nutné podniknout k dosažení cíle: Jaké činnosti mají před konáním maturitního plesu proběhnout? Co je třeba zařídit? Je potřeba stanovit si termín maturitního plesu, nacvičit předtančení, udělat pozvánky, vytvořit půlnoční noviny apod.
- Priority, co je třeba udělat nejdříve, a stanovíte si harmonogram aktivit k zařizování maturitního plesu – zamluvení místa, zamluvení kapely, stanovení rozpočtu. Při rozhodování o variantách pomáhá stanovit si pro a proti. Pomocí těchto kritérií se rozhodovat. Následně je důležité ctít dohodu. Výsledné úkoly si pak žáci mohou rozdělit mezi sebou. Při stanovování postupu řešení problému je také potřeba ověřit si, jaké jsou naše zdroje k řešení problémů – lidé, peníze.

Reflexe projektového dne

- Pojmenujte s žáky metody použité k řešení problému. Žáci by měli jmenovat: moderovaná diskuse, všichni měli prostor se vyjádřit, diskuse v kruhu, pro řešení problému byl nastaven určitý čas, strukturování problému (sběr informací o problému, nahlížení na problém z více úhlů) a zápis výstupů z diskuze.
- Naplnila se vaše očekávání z projektového dne?
- Je něco, co jste se naučili, připomněli, porovnali? Je něco, co by se nestalo, pokud byste zde nebyli?
- Jak jste se cítili při projektovém dni?

cíl

Žáci si prostřednictvím několika aktivit vyzkouší vyjadřovat svůj názor a zaujímat postoj k různým situacím.

popis

Prezentujte žákům ukázkou úspěšného projektu občanského aktivismu (video nebo prezentace – záchrana budovy, parku, vytvoření komunitního centra, zabránění stavbě silnice apod.). Pak žáky seznámte s náplní projektového dne.

pomůcky

laptop/PC, dataprojektor

čas

45 minut

Vyjádření názoru prostřednictvím „živé“ škály ano/ne

Místnost rozdělte na škálu odpovědí „rozhodně souhlasím“ – „rozhodně nesouhlasím“. Pokládejte otázky, tvrzení, k nimž se mají žáci vyjádřit tak, že přejdou na jednu stranu místnosti.

Otázky/tvrzení:

- Byl/a jsem na Sněžce.
- Byl/a jsem v Národním divadle.
- Jel/a jsem už na koni.
- Jezdím rád/a vlakem.
- Měla by být zrušena povinná školní docházka.
- Je dobře, že ve škole byly zakázány automaty se sladkými nápoji.
- Bylo by dobré alespoň v pondělí nejíst maso.
- Letěl/a jsem letadlem.
- Slavím sv. Valentýna.

Na konci cvičení nabídněte někomu z žáků, zda by si chtěl s vámi vyměnit pozici a vyzkoušet si položit nějakou otázku.

Pak si žáci sednou do dvojic a vymyslí 5 vlastních otázek, které následně položí ostatním na škále Ano–Ne. Zároveň se žáci pokusí odhadnout, jak budou ostatní odpovídat. Ať žáci zkusí vymyslet takové otázky, které pravděpodobně nezazní od ostatních.

Reflexe

Diskutujte s žáky o tom, co pro ně bylo v rámci cvičení složité. Je něco, co je překvapilo? Upozorněte na to, že důvody postojů lidí jsou různé. Není radno odsuzovat někoho kvůli jeho postoji, když nevíme, jaký k němu má důvod. Může být složité zaujmout jiný postoj než většina – např. že nejím maso, slavím sv. Valentýna. Součástí politiky je formulace a prosazování názorů a postojů, ale také hledání kompromisů mezi různými názory při řešení různých společenských problémů či při vytváření společenských pravidel soužití. V rámci politické kampaně by politické strany měly zjišťovat názory a postoje voličů k různým společenským tématům, aby je pak mohly dobře zastupovat.

cíl

Žáci v rámci simulační hry vytvoří hnutí za osídlení nové planety. Zároveň si tak vyzkouší formulovat postoje i názory postav simulační hry a tyto postoje a hodnoty zahrnou do společenských pravidel pro soužití na nové planetě.

pomůcky

tabule/flipchart, flipchartové papíry, psací potřeby a stoly pro skupinovou práci

čas

225 minut

průběh**ÚVOD DO SIMULAČNÍ HRY**

Byl vyhlášen konkurz na první let na jinou planetu. Let, který by trval minimálně 25 let tam a pak zpět. Hledá se člověk, člen posádky, který by byl ochoten letět na jinou planetu. Předpokládá se, že daná osoba poletí na cizí planetu ve stavu hibernace.

TVORBA POSTAV SIMULAČNÍ HRY

Žáci vytvoří tři stejně početné skupiny podle svého výběru a mají za úkol vymyslet portrét osoby, která se přihlásila do konkurzu na let. Vymýšlejí pohlaví, věk, jméno, profesi, její předchozí zkušenosti, její silné a slabé stránky (vlastnosti).

Doprostřed třídy mezitím postavte židli, kde bude sedět kandidát za každou skupinu při konkurzu, pohovoru. Za židli se vždy postaví jedna ze skupin. Na začátku každý ze skupiny svého kandidáta představí – řekne o něm jednu informaci. Pak kladete společně s ostatními žáky kandidátovi otázky. Na otázky ano–ne odpovídá každý ze skupiny zvednutím ruky (zvednutí = ano), na otevřené otázky může odpovědět kdokoliv ze skupiny.

Pokud tyto otázky nezazní, je nutné se doptat:

- Proč si kandidát myslí, že by byl přínosem pro posádku?
- Co ho čin šťastným?
- Zda již někam cestoval?
- Co si myslí, že získá cestou do vesmíru?

Až se vystřídají všechny skupiny, všichni žáci si sednou do kruhu a budou jako komise hodnotit kandidáty. Co by mohlo být při sestavování posádky silnou stránkou kandidátů? Co by mohlo být komplikací, pokud by tito tři kandidáti tvořili posádku? Lektor v závěru diskuse krátce seznámí žáky s fakty týkající se výcviku k dlouhodobému pobytu ve vesmíru – např. se ukazuje se odolnější pro dlouhodobý pobyt ve vesmíru skupina, kde jsou různorodí lidé (různé pohlaví, různé profese).

Reflexe tvorby postav simulační hry

Jaké to je přemýšlet o někom jiném? Jaké to je reagovat za smyšlenou postavu? Jaké to bylo dohodnout se na výběru postavy? Výběr kandidátů politických stran pro volby např. do poslanecké sněmovny je stěžejním úkolem politických stran a důležitou součástí demokratického procesu.

PRAVIDLA SOUŽITÍ NA VZDÁLENÉ PLANETĚ

V rámci druhé části simulační hry mají žáci za úkol vytvořit pravidla soužití společenství na vzdálené planetě. Cílem je ukázat způsoby, jak se lidé s různými zájmy mohou domluvit, aby dosáhli společného cíle (spokojený život na vzdálené planetě). Při této činnosti se využívá postup, který je běžný pro vytváření programů politických stran, hnutí či spolků.

Ve stejných skupinách, které představovaly jednotlivé kandidáty, žáci sepisují:

- Co by pro kandidáty na let do vesmíru znamenalo prožít spokojený život?
- Jak si představují rodinný život?
- Jaké by mělo být školství dle kandidátů?
- Jaká by měla být péče o zdraví?
- Jaký by měl být vztah mezi zvířaty a lidmi?
- Jak by měly fungovat vztahy mezi lidmi?
- Jak se zachovat k těm, kteří škodí, kteří nedodržují pravidla?

Otázky slouží k vytvoření představy o soužití na vzdálené planetě. Pokud jsou všechny otázky položeny a skupiny mají připraveny odpovědi, představí jednotliví kandidáti své názory. Shrňte odpovědi všech skupin k jednotlivým otázkám na flipchart tak, aby byly všechny výstupy viditelné.

Dále pak každá skupina vytvoří 7 pravidel přežití malé skupiny na základně vzdálené planety. Skupiny opět z pozice jejich kandidáta uvažují o tom, jak by mohli na planetě žít všichni kandidáti. Skupiny mají za úkol formulovat pravidla jako příkazy (Zkoušej..., Nezkoušej..., Dělej..., Nedělej...). Pak si skupiny pravidla mezi sebou vymění a přečtou si je, 3 označí jako nejdůležitější a 1 označí jako pravidlo, které by bylo možné vyřadit. Pak si skupiny ještě jednou vymění papíry tak, aby žádná skupina neměla svá původní pravidla. Každá skupina si ze tří pravidel označených na papíru jako nejdůležitější vybere jedno pravidlo, které zformuluje do návodu, jak toto pravidlo dodržovat v několika větách (v činném rodě v 2. osobě). Pak si skupiny návody představí a ostatní skupiny hádají, co se daným pravidlem řeší.

Reflexe

- Jaké jsou výhody, když si pravidla domlouváme společně? Jaké to má nevýhody?
- Bylo náročné se na pravidlech domluvit? Proč?
- Vylučují návody, jak dodržovat jednotlivá pravidla, dodržování jiných pravidel?

Následuje vyhodnocení nejdůležitějších pravidel napříč skupinami. Jednotlivé skupiny nadiktují všechna pravidla, která jsou definovaná ve výstupech, které mají aktuálně u sebe. Skupiny jmenují i pravidla, která už zazněla. Zapisujte pravidla na flipchart a opakující se pravidla označte a zaznamenejte, kolikrát zazněla. Pravidla, která považují skupiny za nejdůležitější, označte hvězdou. Diskutujte s žáky, zda by podle daných pravidel označených za nejdůležitější byli ochotni žít všichni kandidáti a přijali tato daná pravidla za ústavu.

OBRAZY ZE ŽIVOTA NA VZDÁLENÉ PLANETĚ

Na závěr pro odlehčení náročné práce nad sestavováním společných pravidel soužití na vzdálené planetě každá skupina pomocí pantomimy předvede, jak to na planetě vypadá po 5 letech soužití v rámci daných pravidel. Jedna skupina ukazuje, jak lidé vstávají, jak snídají. Druhá skupina ukáže, jak lidé pracují. Třetí skupina ukáže, jak tráví volný čas.

Reflexe

- Poznali žáci v předvádění pantomimy pravidla? Jaká?
- Jaké hodnoty se v pravidlech promítají – individualismus, solidarita, soutěživost, ekologie, zájmy jednotlivých postav?
- Každá politická strana musí mít ze zákona svůj program, který musí předložit při založení. Program pak prezentují jednotliví kandidáti při volbách.

ZALOŽENÍ HNUTÍ ZA OSÍDLENÍ NOVÉ PLANETY

Položte žákům, kteří sedí v kruhu, tyto otázky: Co musíme udělat pro to, aby vzniklo hnutí, veřejné sdružení za osídlení Marsu? Jak přilákat další lidi, kteří by chtěli žít podle našich pravidel?

Zákon o sdružování umožňuje občanům vytvořit:

- Spolek (zapsaný spolek), jehož prostřednictvím vystupují jako oficiální sdružení se společnými zájmy, společným cílem (spolek zahrádkářů, okrašlovací spolek, spolek pro obnovu venkova apod.). Spolek podporuje především členy hnutí. V ČR hnutí, která se snaží působit navenek (např. Greenpeace, Hnutí duha), jsou pokládány také za spolky.
- Politické hnutí/stranu (mají výhody oproti spolku, například právo na záměry veřejných prostranství pro své akce – svoboda projevu). Jsou založeny za účelem prosazování zájmů a snaží se působit na navenek, přesvědčit další lidi, aby je podpořili na rozdíl od spolku.

Nechte žáky rozhodnout, zda by chtěli být raději spolek nebo hnutí.

Co potřebujeme k tomu, abychom založili spolek/hnutí? Necháme žáky odpovídat, případně doplníme (název, cíl, účel spolku, pravidla organizace, finance, prostor, minimálně 3 členy, získat známé osobnosti). Účel a cíl spolku/hnutí jsme vymysleli v předchozí hodině.

Dalším krokem žáků bude vymyslet kampaň spolku/hnutí, která by oslovila širokou veřejnost:

- název hnutí
- slogan, heslo
- logo
- rozhovor se známou osobností – zaštiťuje hnutí
- plakát, leták
- billboard

Reflexe

- Diskutujte s žáky o tom, čím se snažili v kampani zaujmout?
- Setkali už se s kampaní nějakého hnutí či politické strany? Jak vést kampaň? Jak se snažit zaujmout?
- Diskutujte s žáky o tom, jaká jsou pravidla předvolební kampaně politických stran.

cíl

Žáci hrají simulační hru Občanské hnutí proti výstavbě dálnice. Cílem je vytvořit cca 3–4 postavy, které mají různá přání a cíle v životě. V rámci občanského hnutí je pak spojí společný problém, o kterém zatím nic netuší.

pomůcky

papíry a psací potřeby pro dvojice a skupiny, flipchart nebo tabule

čas

225 minut

průběh**NOVINY PRO POSTAVY SIMULAČNÍ HRY**

Žáky rozdělte do náhodných dvojic. Úkolem dvojic je najít společně jednu událost, která je v průběhu roku zaujala. Událost, která by měla mít začátek, nějaký průběh a konec. K události, kterou žáci vybrali, vytvoří titulek, který bude mít jen 3 slova (předložky a spojky se nepočítají). Titulek napíšou na papír a postupně jej každá dvojice představí ostatním a vylepí titulek na tabuli nebo nástěnku.

VYTVOŘENÍ POSTAV DO SIMULAČNÍ HRY NA OBČANSKÉ HNUTÍ

Nejprve žáci vytvoří společný příběh. Žáci stojí v kruhu. Vyberte žáka, který začne příběh jednou větou. Žák vedle něj pokračuje také jednou větou, a tak to jde postupně až k poslednímu. Tři až čtyři lidské postavy, které vystupují v příběhu, si pak žáci rozdělí do skupin. Pokud je postav málo, poprosí lektor, aby žáci ještě nějaké vymysleli. **U postav ve skupinách vymyslí:**

- Jméno, věk, jejich rodinné zázemí (svobodní, ženatí/vdaní, počet dětí atd.), jaké mají zájmy a jak probíhá jejich všední pracovní den.

V době, kdy žáci pracují, připravte prázdné židle, na které připevníte papír A4. Na židle pak napište jména postav při jejich představování skupinami. Při jejich prezentaci mohou ostatní žáci klást doplňující otázky. Až se představí všechny postavy, umístěte židle vedle sebe.

Dalším úkolem skupin (představujících jednotlivé postavy) bude odpovídat na otázky, které jim budete klást. Odpovídají tak, že se ve skupině nejprve dohodnou na odpovědi a zástupce skupiny pak umístí židli na škále ANO-NE. **Otázky:**

- Má postava ráda dovolenou na horách?
- Chtěla by postava chodit znovu do školy?
- Byla postava už někdy u moře?
- Změnila by si postava ráda povolání?
- Odstěhovala by se postava do ciziny, pokud by měla tu možnost?
- Chtěla by žít postava na venkově? Ne = město.
- Pokud by postava vyhrála ve sportce, dala by třetinu peněz na charitu?
- Pokud by příbuzný, kamarád potřeboval, nechala by ho postava bydlet u sebe?
- Chodí postava k volbám?
- Čte postava noviny?
- Chodí postava alespoň jednou za půl roku do kina?

Poté každá skupina vymyslí jednu otázku pro všechny postavy.

Po otázkách si skupiny ještě jednou promyslí, jaká jejich postava je a jaký má vztah k ostatním postavám. Následně vytvořte smíšené skupiny, ve kterých bude alespoň jeden zástupce za každou postavu. Zadejte pro každou skupinu místo, kde se postavy potkaly (v obchodě, na tramvajové zastávce, v knihovně, v čekárně u lékaře) a o čem si povídají: 1) o dovolené, 2) o tom, zda jsou v životě šťastné, 3) o tom, co by udělaly, pokud by vyhrály milion, 4) jaký by si postavily dům. Žáci mají za úkol zahrát scénku, při které se postavy potkaly na daném místě a při které si povídají o zadaném tématu. Scénka trvá 3 minuty. Skupiny vedou rozhovor paralelně, ostatní je neposlouchají. Pak se žáci vrátí do původních skupin, ve kterých vytvářeli postavy, a vzájemně mezi sebou sdílí, co se dozvěděli z rozhovorů. Následně si skupiny připraví odpovědi, co si jejich postava přeje do budoucna, z čeho má největší radost a z čeho má největší obavy. Po cca 10 minutách si žáci navzájem představí odpovědi.

Všichni žáci si na závěr bloku sednou znovu do kruhu. Už nemluví za postavy. Postavy jakoby sedí s nimi v kruhu (prázdné židle se jmenovkami). Řekněte žákům, ať si představí, že postavy žijí společně s námi v jednom činžovním domě a potkáváme je na tramvajové zastávce. Našli bychom něco pozitivního na tom, že máme takové sousedy? Čím bychom mohli našim sousedům pomoci?

Reflexe

- Co vám může přinést nebo co vám přineslo toto cvičení, kdy jste vytvářeli postavy?
- Je něco, co si myslíte, že se vám povedlo při tvorbě postavy?
- Díky aktivitě jsme přemýšleli o tom, jak může žít někdo jiný. Když mluvíme o tom, že máme nějaké své vlastní sny, tak je dobré přemýšlet, že vedle nás žijí i nějakí další lidé a že se učíme přemýšlet, jak žít společně. O těchto otázkách by měli přemýšlet i zastánci politických hnutí či stran.

VYTVOŘENÍ MÍSTA A PRAVIDEL SOUŽITÍ

Žáci si sednou do skupin, které vytvářely v předchozích hodinách postavy. Jejich postava zdědila nebo vyhrála velmi vysokou částku, za kterou si může pořídit bydlení podle svých představ. Skupina si rozmyslí, jak postava peníze získala (ale pozor: rozhodně je neukradla). Pak vymyslí, jak by si představovala svoje bydlení. Zatím nakreslí na flipchart nebo tabuli místo (lokalitu), kde by mohla postava bydlet. Pak si skupiny potupně představí, jak získala postava peníze a jak by si představovala své bydlení.

Následně okomentujte svou nakreslenou mapu. Ve městě, kde žijí postavy, se prodávají lukrativní pozemky ke stavbě. Pozemky jsou v blízkosti řeky a nádraží. Postavy se domluvily a rozhodly se, že dají své peníze dohromady, koupí si zde pozemek a postaví si zde společný dům. Určete pozemek a zakreslete jej do mapy. Pak se žáci přeskupí do smíšených skupin, v každé skupině bude zástupce alespoň jedné postavy.

- Jedna skupina má za úkol dohodnout se, jak bude vypadat zahrada.
- Druhá skupina má za úkol dohodnout se na uspořádání v domě – kde kdo bude bydlet.
- Dům bude mít dvě společná patra. Třetí skupina bude mít za úkol vymyslet, k čemu prostory budou sloužit.
- Čtvrtá skupina vymyslí pravidla soužití v domě, domovní řád.

Skupiny si vzájemně představí své výstupy. Než začnou žáci prezentovat, zeptejte se, jaké to může mít výhody, když se lidé domluví, že budou bydlet společně? Cílem je ukázat, že lidé mohou společně vymyslet více různých řešení. Každá skupina pak představí svůj výstup. Jako poslední představuje své výstupy skupina, která vytvářela pravidla soužití v domě.

O nastavených pravidlech nechte žáky diskutovat ve skupinách. Každá skupina pak znovu vybere a upřesní 7 pravidel, podle kterých budou žít. Mají na úkol 20 minut. Pak si žáci navzájem představí své výstupy (1 zástupce ze skupiny u tabule).

Reflexe

Okomentujte, na čem se žáci shodli. Co se v pravidlech opakuje a která pravidla se týkají podobných témat. Upozorněte, že je důležité naformulovat pravidla tak, aby tomu každý rozuměl (např. co znamená „udržovat pořádek“). Vždy je dobré formulovat pravidla tak, aby se dala ověřit (např. jak vysvětlit „respektovat se“). Aktivita ukázala další z funkcí politických stran či hnutí a tou je formulace pravidel, jak by měli lidé spolu žít, postupů, jak dosáhnout určité společenské změny (např. zlepšení postavení žen, cizinců, snížení chudoby, zvýšení pracovních příležitostí apod.). Na odlehčení si žáci připraví odpovědi na rozhovor s reportérem, který postavy navštíví po dvou letech soužití. Reportér zjišťuje, jak se zde postavám žije. **Každá skupina má postupně odpovědět na jednu otázku:**

- Co se ve vašem bydlení nejvíce povedlo?
- Je něco, co vás po 2 letech života v domě překvapilo, co jste netušili?
- Cítíte se v novém domě bezpečně?
- Plánujete něco, co byste chtěli ve svém bydlení vylepšit?

PLÁN VÝSTAVBY DÁLNIČE

Žáci sedí v kruhu a společně pokračujete v příběhu postav, které se po dvou letech soužití musí vypořádat s novým problémem. Postavy společně spokojeně žijí dva roky, ale pak se objeví zpráva, že přes jejich čtvrť těsně kolem jejich domu má vzniknout čtyřproudá silnice vedoucí k logistickému centru u nádraží. Ti, kteří chtějí dálnici (přivaděč), k tomu mají nějaký důvod. Zeptejte se žáků, jaký důvod si myslí, že mohou mít. Nechte je odpovídat a argumentovat pro dálnici. Nechte je vyjmenovat alespoň 5 argumentů. Pak se zeptejte, jak by se změnil život postav žijících v domě. Nechte je opět vyjmenovat alespoň 5 změn. **Pak požádejte žáky, aby se rozdělili do třech skupin:**

- Jedna skupina má za úkol vymyslet sedm vteřin trvajících reklamních spotů, který bude obyvatelům města představovat dálnici jako velký přínos pro jejich životy. Reklamní spot se objevuje obyvatelům čtvrti několikrát denně při sledování televize mezi jejich oblíbenými pořady.
- Druhá skupina připraví 5 různých sloganů, titulků (o cca 3 slovech) pro podporu dálnice, které se objevují v rádiu nebo v rozhlase.
- Třetí skupina vymyslí 7 důvodů, proč by se měla vystavit dálnice.

Reklamní spot nechte žákům předvést jako první a dvakrát. Pak druhá skupina představí slogany, jako by je právě vysílaly v rádiu. Ostatní žáci mají při vysílání zavřené oči. Následně se zeptejte žáků, čím se je snažily reklamy zaujmout?

Jako poslední předvede své výstupy třetí skupina, která je představí na veřejném setkání s občany města. Zde společně sehraje následující scénku. Do čela místnosti dejte dva stoly a za ně posadte žáky z třetí skupiny (navrhovatelé stavby silnice – inženýři, odborníci firmy a zástupci zájmových skupin, kteří chtějí vybudovat ve městě dálnici). Před stoly postavte židle v divadelním uspořádání, tam posadte ostatní žáky. Ti budou představovat občany města a obyvatele čtvrti. Poté, co předsedající představí 7 argumentů (přínosů pro vybudování dálnice), dejte jako moderátor diskuse možnost občanům klást odborníkům otázky, vyjadřovat připomínky. Nechte zaznít cca 5 otázek, připomínek.

Reflexe

Po veřejném projednání si všichni žáci sednou do kruhu, nyní jsou to obyvatelé čtvrti, vlastníci pozemků, kteří se sešli a řeší, co mohou dělat s chystanou výstavbou dálnice. Co s tím můžeme dělat? Nechte vyjmenovat několik možností – petice, stávka, demonstrace, odstěhujeme se, jít na městský úřad, najít na území ohrožený druh.

Co byste udělali nejdříve jako obyvatelé domu, pokud byste se dozvěděli o výstavbě dálnice? Ověřit si informace, zda je plán reálný, najít si spojence (ostatní vlastníky, obyvatele, kterých se stavba týká). O výstavbě silnice ve městě rozhodují zastupitelé, je tedy možné oslovit přímo je, aby hlasovali proti výstavbě dálnice, v ideálním případě jim předat petici.

Výstavba dálnice se musí hodně dopředu zveřejnit, musí se projednávat s veřejností a s vlastníky pozemků. Většinou se občané informují prostřednictvím úřední desky magistrátu nebo obecního úřadu. Je nicméně celkem možné, že se k vám tato informace přesto nedostane. Platí, že máte občanské právo podat žádost o informace o věcech veřejných (týkajících se veřejných staveb prostranství atd.) na váš obecní úřad (na samosprávu). Úřad musí informace o plánované výstavbě dálnice poskytnout.

PETICE

Žáci se rozdělí do dvojic či trojic a každá skupina má za úkol vytvořit text petice, která je určena zastupitelům či investorům a je proti výstavě dálnice přes čtvrt U Řeky. Petice by měla být napsána tak, aby zaujala ostatní. Aby ji také chtěli podepsat. Ve chvíli, kdy mají žáci petice sepsané, domluví se, kdo bude nositelem petice a kdo bude podepisovat petice. Ten, kdo bude nositelem, obejde ostatní spolužáky a požádá je o podepsání petice. Pak se role vymění.

Reflexe

Žáci si sednou do kruhu. Probíhá reflexe, jaké to bylo, když byli žáci sběrači podpisů a jaké to bylo, když byli občané ti, co podepisují. V petici by měl být argument, proč nechceme, aby zde byla dálnice. Mělo by tam být napsáno, komu petici pošleme – petice určená panu/paní starostce/předsedovi vlády/organizaci (adresát). Musí tam být autor petice a místo, kde může podepisující odevzdat petiční arch. Dále by měla petice obsahovat datum, od kdy do kdy je možné petici podepsat, a představit ty, kteří jsou organizátoři petice.

Důležitou součástí petice je sbírání podpisů a šíření informací o ní. Kdo může pomoci s šířením petice? Jakým způsobem bychom jako členové občanského hnutí mohli dále zaujmout média? Nechte zvolit další postup žáky – tisková zpráva nebo demonstrace. A sehraje s nimi poslední scénku.

DEMONSTRACE PROTI DÁLNICI

Žáci vytvoří tři skupiny. Každá vymyslí transparent s nějakým heslem, sloganem a nějakou říkankou, kterou budou vykřikovat při demonstraci. Pak žáci postupně předvedou dohromady transparenty a hesla na cvičné demonstraci.

Reflexe projektového dne a simulační hry

- Připomeňte žákům lokální aktivity občanů, kdy se podepisovaly petice či proběhla demonstrace.
- Cílem bylo vyzkoušet si, co mohu dělat, když potřebuji vyřešit nějaký problém, který se mě týká. V rámci demokracie máme jako občané právo účastnit se rozhodování o věcech veřejných. Připomeňte možnosti politické participace v ČR.
- Co bylo na aktivitách zajímavé? Naučili jste se něco nového? K čemu máte ještě otázky? Jakou roli sehrála média v simulační hře?
- Cílem aktivit bylo ukázat, že ve společnosti, kde žijeme, máme právo shromažďovat se, právo na informace, právo na petice, demonstrace.
- Co se žáci dozvěděli sami o sobě?

Další informace

Metodika vzdělávacího programu Formulace a prosazení názoru a postoje vznikla v rámci projektu „Informace i dezinformace a jejich vliv na kulturu demokracie“ ve spolupráci partnerů, kteří se dlouhodobě v Plzeňském kraji zabývají výchovou k občanství: Centra pro komunitní práci západní Čechy a JOHAN, z.s. – centra pro sociální a kulturní projekty. Projekt byl podpořen finančními prostředky z ESIF v rámci Operačního programu Výzkum, vývoj a vzdělávání, reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008220. Více o projektu a metodické materiály pro výuku k tématům informace, média, komunikace a demokratického způsobu rozhodování naleznete na www.informace-dezinformace.cz

Autoři: Roman Černík, Marie Kubalíková

Editor: Tomáš Svoboda

Grafická úprava: Martin Bušek

Vydavatel: Centrum pro komunitní práci západní Čechy,
Americká 29, 301 38 Plzeň

Tisk: Dragon Print

Rok vydání: 2021



Plný text licence najdete na

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.cs>

ISBN: 978-80-87809-92-1

