

3.2.2 Téma č. 2 (Politické ideologie a správa věcí veřejných)

Témata politické ideologie, správa věcí veřejných a soužití různých zájmových skupin jsou probírána v rámci tří hodin, respektive jedné hodiny (45 min), ve které žáci definují přístupy ke správě věcí veřejných (anarchie, tyranie a demokracie), a dvouhodinového bloku (90 min), v jehož rámci si vyzkoušejí simulační hru na soužití různých zájmových skupin na území pralesa, domlouvání se a vytváření pravidel mezi skupinami – simulační hra Prales.

1. hodina – Definice anarchie a tyranie

Čas: 45 min

Metody

Skupinová práce, brainstorming

Pomůcky

2 archy papíru (flipchartový papír), psací potřeby do každé skupiny, příloha č. 4.3.2.1a

Cíl: Cílem je poukázat na možné způsoby domluvy a organizace ve velkém společenství lidí (např. společenství 1 mil. lidí) a to přístup z pohledu anarchie, tyranie a demokracie.

Průběh

1) Žáky rozdělí učitel náhodně do dvou skupin, a to 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.

2) Každá skupina připíše dvě výhody a dvě nevýhody daných systémů.

3) Skupiny si vymění flipcharty s popisy společenských systémů a projdou si zápisy. Mohou se případně navzájem dotazovat na vysvětlení zápisů.

4) Každá skupina střídavě odpovídá na otázky vyučujícího k systémům, které má před sebou:

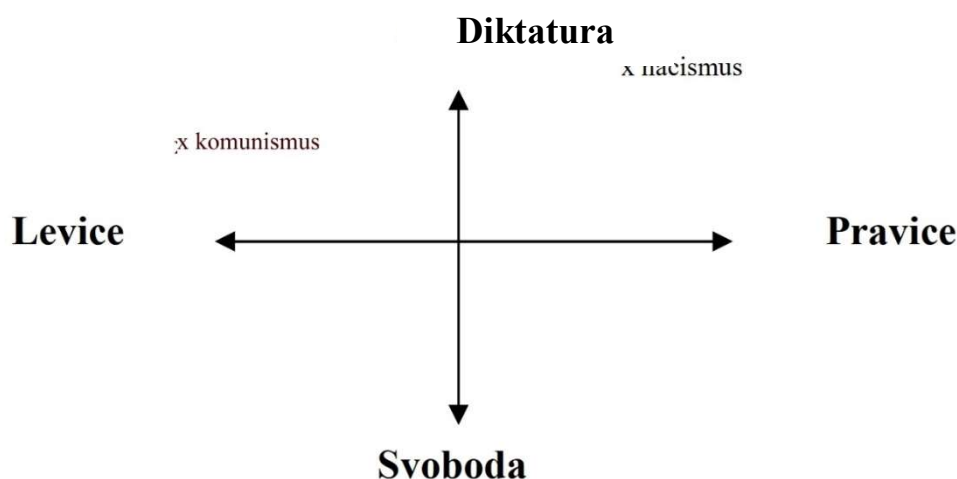
Jaký je vztah dané společnosti ke vzdělání?

Jak vypadá rodina ve společnosti tohoto typu?

Pak si žáci sednou dohromady do kruhu a učitel představí principy přístupů ke správě věcí veřejných (resp. – anarchie, tyranie, demokracie) – využijte (využijte přílohu č. 4.3.2.1a).

Dále nakreslí dvě osy (viz obrázek 8 níže) a vysvětlí principy základních politických ideologií.

- **Osa demokratičnosti** – Společnosti zaměřené na absolutní svobodu jednotlivce až po společnosti zaměřené na řád, kde prospěch společnosti zajišťuje pevný řád, autorita a svoboda jednotlivce je podřízena prospěchu společnosti.
- **Osa levice a pravice** – Společnosti z ekonomického hlediska zaměřené na solidaritu (sociální spravedlnost, rovnost mezi všemi členy společnosti, péče o ostatní, spolupráce) až společnosti zaměřené na soutěž (péče o sama sebe, vítězí ten nejlepší, úspěch mohou mít jen ti nejsilnější, nejchytřejší).



Obrázek 8 Dvourozměrné schéma rozložení politického spektra, dle teorie Hanse Eysencka (srov. Heywood 2008, s.33)

Reflexe:

- K reflexi využijte přílohu č. 4.3.2.1a
- Anarchie a tyranie jsou dva extrémní přístupy pravidel soužití ve velkých společnostech. V prvním případě jsou lidé absolutně svobodní a žijí bez pravidel (neomezují 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.
- Zkuste s žáky umístit na osu různé politické ideologie (komunismus, nacionalismus, fašismus, konzervatismus, liberalismus, anarchismus, socialismus)

2. hodina – začátek simulační hry Prales

Čas: 45 min

Metody

Simulační hra

Pomůcky

Papíry A4 různé barevné (20 bílých, 40-50 různě barevných), 3 kopie hracích karet pro žáky (viz příloha č. 4.2.2.2 – Hrací karty pro žáky)

Cíl: Cílem je, že si žáci vyzkouší soužití různých zájmových skupin na území pralesa, vytváření způsobů a pravidel domlouvání mezi skupinami. Žáci (jako zástupci různých zájmových skupin) si v rámci simulační hry vyzkouší sami nastavit pravidla, jak by mohlo fungovat společenství žijící na jednom území, vyzkouší si, jak řešit problémy a potřeby různých zájmových skupin, jak prosadit svůj zájem. Je na žácích, zda se rozhodnou v rámci společenství spolupracovat, nebo budou prosazovat jen své vlastní zájmy.

Průběh



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



Začíná se rozehrívací aktivitou – rozdání cca 5 A4 papírů každému. Všichni si stoupnou do kruhu a budou počítat od 1 do 50. Kdokoliv může začít, čísla mohou říkat na přeskáčku, pokud ale řeknou dva lidé stejné číslo, musí se počítat od začátku.

Rozhazování papírů (sázení pralesa). Všichni zůstanou stát v kruhu a snaží se papír po jednom odhodit co nejdále. Poté, co všichni odhodí všechny papíry, srovnají je na zemi tak, aby se žádné nepřekrývaly. Pak 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. 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 alespoň jedné skupiny žijící v pralese.
- **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**
 - Osadníci jsou farmáři, jejich zájmem je rozšiřovat svá pole, 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 výrobě 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 potřebují, aby byl zachován.
- **Farmaceutická společnost**
 - Vyrábí léky ze stromů a ze vzácných rostlin, mají zájem o vzácné bílé stromy a také 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, země, 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 pralese se střídá období dešťů a období bez dešťů. V období dešťů se do pralesa nemůže (chytili bychom malárii), ale můžeme být mimo prales. V období, kdy neprší, je možné do pralesa vstoupit. Období vstupování do pralesa má dvě období, jedno, kdy se může v pralese hospodařit – vysazovat stromy, a druhé, kdy se může v pralese kácet. Platí, že nemůže být vytěžen stejný strom, který byl ten samý rok vysazen. Může se vysazovat jen polovina stromů, které má daná skupina 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.

Necháme 6x až 7x prostřídat období dešťů a bez dešťů, aby bylo vidět, jak se prales postupně proměnil. Učitel by měl hlídat, zda a kde zůstal nedotčený prales. Pravděpodobně tato aktivita přesáhne do další vyučující hodiny.

Metodické doporučení pro práci s žáky s ADHD – pro žáky s poruchou pozornosti je třeba formulovat zadání jednoznačně a srozumitelně, nejlépe také znovu zopakovat vždy na začátku jednotlivých fází.

3. hodina – zakončení a reflexe simulační hry Prales

Čas: 45 min

Metody

Simulační hra

Pomůcky

Konferenční stůl, materiály pro učitele k tématu kácení deštných pralesů (příloha č. 4.3.2.1b)

Cíl: Zakončení simulační hry, kdy žáci tvoří vizi života v zemi na 10 let dopředu a představí vizi na závěrečné konferenci. Reflexe simulační hry.

Průběh

Na konci posledního období bez dešťů proběhne konference o životě a budoucnosti pralesa (země). Na konferenci si každá skupina připraví prezentaci:

- představení dané společnosti,
- jak se jí dařilo v minulých letech,
- a představí návrh vizi společnosti o tom, jaký bude další vývoj.

V závěru učitel shrne vize 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:

- Všichni si sednou do kruhu ideálně kolem papírů, které jsou stále ještě na zemi a diskutují: 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 dvojicích 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 k tomu, 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 musejí umět ochránci pralesa.
- Porovnání s anarchií a totalitou – na začátku hry panuje prakticky 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.
- Hra je odvozena z reálného života v zemích ležících na území tropického pralesa. Pokud se vykáčí tropický prales, až po 25 letech se obnoví teprve 1. patro (zdravý prales má až 4 vegetační patra). Ukázky kácení pralesa na satelitních snímcích NASA v Brazílii v letech 1975-2001, 2000-2012 lze nalézt např. v článku ČT24 z 11.8.2019. Na závěr je možné žákům doplnit nějaké údaje z přílohy č. 4.3.2.1b

Použité zdroje:

- ČT24b. Satelitní záběry ukazují, jak brazilské pralesy mizí před očima. In: ČT24. Česká televize.cz [online]. 11. 8. 2019 [cit. 12. 10. 2020]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2890190-satelitni-zabery-ukazuji-jak-brazilske-pralesy-mizi-pred-ocima>





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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY