

3.4 Metodický blok č. 4 (Příběhové drama Redakce) – 3 hodiny

Obsahem tohoto bloku je realizace rolové simulační hry s názvem Redakce. Účastníci jsou redaktori fiktivního časopisu a jejich cílem je prověřit informace, které redakce dostala v dopise od věrné čtenářky. Účastníci na sebe postupně vezmou úlohu redaktorů či respondentů, s ohledem na to, jakým způsobem se bude kauza vyvíjet. Účastníci se chovají dle přidělených či zvolených rolí. Mohou si v rámci role vymýšlet, jen musejí dodržovat jednotu místa a času, musejí jednat tady a teď. Hra je inspirována příběhem o Golemovi, ale tuto pointu zná pouze učitel. Účastníci jsou do příběhu uváděni postupně prostřednictvím třech situací – třech dopisů, na základě nich účastníci jednají, způsob jednání, scénář příběhu si účastníci volí sami.

V úvodu hry seznámí učitel účastníky s pravidly hry a způsobem práce. Účastníci na sebe postupně vezmou úlohu redaktorů i respondentů na základě toho, jakým způsobem se bude kauza vyvíjet. Informace budou získávat i zvukovými nahrávkami či fotodokumentací, které budou ztvárňovat prostřednictvím metod dramatické výchovy. Smyslem hry je ukázat účastníkům, jakým způsobem se vytváří reportáž, jakým způsobem jednat s respondenty či nakládat s informacemi, ověřovat si informace. Důležitým aspektem, na který hra upozorňuje, jsou etické principy, které by měl každý novinář dodržovat a odpovědnost vůči aktérům i čtenářům, kterou by měl novinář mít.

Během hry učitel upozorňuje na témata vztahující se k novinářské práci – etika, zákon o přístupu k informacím, ochrana zdroje, investigativní žurnalistika, veřejnoprávní média, soukromá média.

Simulační hru na Redakci, při které si žáci vyzkouší práci novináře a jak pracovat s informacemi, je ideální rozdělit na 1. úvodní hodinu (v rámci projektového dne následovala po aktivitě Jizvy) a na dvouhodinový blok (90 min).

Čas: 135 min

Metody: simulační hra, hra s rolími

Pomůcky: flipchart a fixy na zapisování fakt zjištěných při investigaci, židle, případně fixy a papíry pro žáky, dopisy (ty zná jen učitel) a pracovní pozice v redakci (pro učitele) viz příloha č. 5.5, rekvizity pro učitele: dopis, zapečetěná obálka, shrnutí témat hry Redakce pro žáky (viz příloha 4.6)

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

První hodina je věnována představení hry Redakce – představení různých rolí zaměstnanců redakce a způsobu jejich práce, představení zaměření seriózního společenského časopisu – týdeník Nový týden, pro který pracuje redakce. Následně začíná hra tím, že do redakce přijde dopis od věrné čtenářky časopisu, žáci se mají na základě dopisu rozhodnout, jak budou jako redakce postupovat, zda dopis obsahuje nějaké zajímavé téma pro jejich časopis. Postupně se stanoví úkoly pro prozkoumání situace a formou hry se realizují.

Cílem první hodiny je žáky seznámit se způsoby sběru informací a vyhledávání témat redakce seriózního společenského časopisu (týdeníku).

Metody

rolová hra, práce ve skupinách, brainstorming, diskuze v kruhu, řízený rozhovor, živé obrazy

Pomůcky

fixy, flipchart, flipchartové papíry, dopis od věrné čtenářky, je možné využít i diktafony či mobilní telefony, ale omezeně,

Podrobně rozpracovaný obsah

Před zahájením hry poproste účastníky, ať si sednou do kruhu a seznámte je s pravidly hry. Vy jste šéfredaktor a žáci jsou redaktori. Společně tvoříte redakci fiktivního seriózního společenského časopisu, který vychází jednou týdně (název si můžete vymyslet např. Nový týden, Vesmír). Časopis přináší zprávy z širokého spektra společenského dění – z politiky, ekonomiky, kultury i vědy. Úkolem redakce bude pracovat na reportáži.

Před tím než jako šéfredaktor přečtete první dopis, zeptejte se žáků, zda by dokázali jmenovat, kdo všechno vlastně tvoří redakci časopisu? Nechte žáky jmenovat a vysvětlit jednotlivé pozice, případně je sami doplňte – redaktor/novinář/zpravodaj, šéfredaktor, editor, fotograf/fotoreportér, grafik, ředitel vydavatelství.

Dopis od věrné čtenářky

Na úvod hry probíhá porada redakčního týmu, kde přečte učitel (jako šéfredaktor) následující dopis, který redakci již potřetí! poslala paní Brejchová.

Vážená redakce,

píši Vám již potřetí. Pořád je to slyšet, každou noc to hlučí, dupe, a my domácí, co tady žijeme už hodně let, nemůžeme spát. Nikdo s tím nic nedělá, pořád to hlučí. Měli byste o tom napsat.

Vaše věrná čtenářka a předplatitelka,

*Brejchová
Karlická ulice 2
Praha 2*

Úkolem redaktorů (účastníku) bude prověřit informaci v dopise a zjistit, zda je téma dostatečně zajímavé, aby z něj mohla být zpracována reportáž. První otázka pro redaktory zní:

- Co můžeme jako redakce dělat a jak na dopis zareagovat?
- Co jsme se z dopisu dozvěděli? Jaká fakta?

Odpovědi redaktorů (zjištěná fakta) zapisujte bodově na flipchart. Zapisujte vždy jen fakta, domněnky čtěte po žácích (redaktorech) podložit. Na začátku příběhu se snažte příběh s žáky rozvíjet a navádět žáky, aby se situací zabývali z různých úhlů pohledu, nelpěli na jednom zdroji, vysvětlení. Snažte se navazovat a propojovat zjištěné informace při diskuzi s žáky. Z diskuze by měly vyplynout cca 4 úkoly, které je nutné v rámci redakční činnosti udělat (např. pořídit rozhovor s paní Zahradovou, se sousedy, udělat záznam hluku v místě, jít pozorovat místo – vyfotografovat ho nebo zakreslit plán domu apod.). Následně rozdělte účastníky do skupin (nejlépe na základě přání účastníků), které budou plnit role v daném příběhu. Někteří budou redaktori, kteří budou plnit výše uvedené úkoly vycházející z diskuze, jiní budou hrát paní Brejchovou, sousedy či další případné respondenty. Aktivita závisí na fantazii žáků, šéfredaktor by je měl navést k tomu, zda má dané věci smysl zjišťovat, zda jsou v kompetenci časopisu a novinářů, nejsou nelegální, a dále by měl, pokud to není z aktivity zřejmé určit, jak by měli dané věci zjišťovat. V podstatě ve hře mohou žáci zjišťovat věci pomocí rozhovoru, vyfotografovat nějakou situaci – pomocí ztvárnění živého obrazu, pořídit záznam zvuku (zvuk vytvoří sami žáci), vytvořit nákres (např. domu, nějaké místnosti). Po rozdělení rolí a úkolů následuje cca 10-15 minut na jejich přípravu (příprava otázek na rozhovory, respondenti si na druhou stranu promyslí svůj věk, gender a vztah ke zvuku, co se ozývá) a splnění.

V rámci ověření žáci v prvním kole konkrétně prováděli následující aktivity:

- 1) 3 žáci (redaktoři) dělali rozhovor s paní, která zaslala dopis (paní Zahradovou hráli 2 žáci).
- 2) 4 žáci pořídili zvukový záznam v noci a zachytit hluk v okolí domu, při pořizování záznamu potkali jednu paní z domu, která chtěla zjistit, co tam dělají, měli zároveň za úkol ji krátce vyzpovídat – vymyslet si o koho se jedná a zda také slyší hluk.
- 3) 4 žáci (redaktoři) udělali rozhovory se sousedy z domu (jiní 4 žáci).

Po ukončení úkolů se účastníci opět společně sejdou a postupně prezentují výsledky své práce – zjištění z rozhovorů, jakým způsobem se při rozhovoru dotazování chovali, kdy a kde pořídili žáci zvukový záznam, přehrání zvukového záznamu, co dalšího se při pozorování dozvěděli. Učitel zaznamená zjištěná fakta na flipchart a jako šéfredaktor řídí diskuzi, zda existují souvislosti mezi zjištěními. Potom shrňte fakta, která z práce v terénu a diskuze vyplynula a znovu společně s redaktory definujte cca 4 úkoly, které posunou práci na reportáži dál. Potom znovu účastníky rozdělte do skupin a určete jim role. Důležité je, aby se účastníci v jednotlivých rolích vystřídali, tedy aby dělali něco jiného, než v předchozí realizaci (např. redaktoři nyní budou hrát paní Brejchovou).

V rámci ověření žáci v druhém kole konkrétně prováděli následující aktivity:

- 1) 2 žáci znovu měli za úkol vyzpovídat studenty (4 jiní žáci než kteří byli zpovídáni před tím)
- 2) 2 žáci udělali znovu rozhovor s paní, která psala dopis (opět ji hráli jiní žáci než před tím)
- 3) Ostatní žáci měli za úkol vytvořit 3 živé obrazy zachycující prostor domu v době, než hluk začíná, v době kdy hluk probíhá a nakonec fotografii před domem, kdy hluk ze střechy přestal.

2. hodina

V druhé hodině tématu pokračuje rolová hra Redakce. V rámci druhé hodiny žáci (jako redaktoři) ověřují a vyhodnocují informace získané při první práci v terénu. Zároveň ve hře dochází ke zvratu, když redakci navštíví pan Schmidt, který má pracovnu v domě, o který se redakce zajímá. Žáci mají za úkol udělat s ním rozhovor.

Metody

rolová hra, práce ve skupinách, brainstorming, diskuze v kruhu, řízený rozhovor, živé obrazy

Pomůcky

fixy, flipchart, flipchartové papíry, rekvizity – obálka, je možné využít i diktafony či mobilní telefony, ale omezeně

Podrobně rozpracovaný obsah

Cílem hodiny je prostřednictvím rolové hry představit žákům jakým způsobem novináři ověřují a vyhodnocují informace, co jsou to fakty. Žáci pokračují ve sběru informací dle metod novinářské práce. Především dle metod investigativní žurnalistiky (pozorování, rozhovory, analýzy, oslovení odborníků, fotoreportáž). Konkrétní témata, na která vyučující během druhé hodiny hry upozorňuje, jsou uvedeny níže (materiály pro žáky). Materiály k tématům žákům předáme až po ukončení rolové hry.

V rámci druhé hodiny si žáci také vyzkouší vést rozhovor, interview s klíčovým informátorem, který pravděpodobně stojí za hlukem v domě.

Vzkaz od pana Schmidta

Po druhém kole realizace úkolů ve skupinách se účastníci opět sejdou na společné poradě redakce. Každý z redakčních týmů prezentuje výstupy své práce. Shrňte společně s redaktory nová fakta a zaznamenávejte je na flipchart, opět diskutujte s žáky, jak by spolu mohla souviset. Po druhém kole vstupuje do hry Pan Schmidt. Po ukončení rekapitulace oznamte účastníkům, že do redakce napsal majitel domu (pan Schmidt), ve kterém žije paní, která si stěžovala:

Mě těší, že se o můj dům zajímáte, ale nerad bych, abyste rušili mé nájemníky a proto s Vámi budu mluvit já a přijdu do redakce.

Schmidt

Role pana Schmidta se ujme učitel a navštíví redakci. Tato postava slouží k tomu, aby učitel vytvářený příběh zkorigoval a zacílil ho směrem, který bude žádoucí pro další práci. Každý z účastníků může položit panu Schmidtovi jen jednu otázku. Mohou se společně radit mezi sebou, jakou otázku položit. Schmidt na sebe prozradí, že studoval biologii, jeho dědeček, pradědeček i prapradědeček se také věnovali biologii. V domě, o kterém se dělá reportáž, má pracovnu, kde dělá určité pokusy, které mohou občas dělat hluk. V žádném případě ale neprozradí, jaké pokusy zde dělá, pokud se ho na to žáci zeptají, mlží. V zájmu (ten zná jen učitel) pana Schmidta je, aby redaktori po domě už „nečmuchali“ a on měl klid na svojí práci. Poté, co účastníci položí své otázky, provedete společně shrnutí informací, které se z rozhovoru dozvěděli a společně vytvořte úkoly pro třetí kolo práce ve skupinách (v terénu). Do tvorby úkolů aktivně vstupujte tak, aby bylo možné příběh dokončit. Teď přichází chvíle umožnit účastníkům využít problematické metody (umístění skrytých kamer či nahrávacích zařízení do domu), na což je ale upozorníte. Skryté kamery a nahrávací zařízení může novinář použít, pokud prokáže, že jednal ve veřejném zájmu (např. odhalení úplatku, nějaké trestné činnosti).

V rámci ověření žáci v druhém kole konkrétně prováděli následující aktivity:

- 1) 4 žáci umístili fotopast ke vstupu před podkroví a zachytili tři snímky v různou dobu, skupina má za úkol vymyslet, co na nich bylo a ztvárnit snímky pomocí živého obrazu.
- 2) 4 žáci se dostali do pracovny a mají za úkol vytvořit náskres pracovny a ztvárnit ho pomocí několika židlí.
- 3) 6 žákům se podařilo umístit fotopast do pracovny a mají za úkol ztvárnit 3 živé obrazy, které ukazují, co fotopast zachytila.
- 4) 3 žáci mají za úkol udělat znovu rozhovor v přímém přenosu v TV s jednou z obyvatelk domu, s kterou už mluvili v předchozím kole (tu ztvární jeden z nich).

3. hodina

V rámci třetí hodiny rolové hry redakce, si žáci vyzkouší eticky sporné metody investigativní žurnalistiky (skrytá kamera) a zároveň se seznámí s etikou novinářské práce. Hra končí rozhodnutím, zda zjištěné informace zveřejnit a reflexí hry.

Metody

rolová hra, práce ve skupinách, brainstorming, diskuze v kruhu, živé obrazy

Pomůcky

fixy, flipchart, flipchartové papíry, rekvizity – obálka, je možné využít i diktafony či mobilní telefony, ale omezeně

Podrobně rozpracovaný obsah

Následuje opět práce ve skupinách, kdy účastníci pracují na aktivitách vyplývajících z rozhovoru s panem Schmitdem. Úkoly pro skupiny zadává pedagog tak, aby bylo možné se dopracovat finále příběhu. Umožní účastníkům využívat i metody značně problematické (umístění kamer či nahrávacích zařízení), na což pedagog upozorní.

Po třetím kole realizace práce ve skupinách (redakční práce v terénu) se účastníci sejdou na posledním setkání redakční rady, kde prezentují výstupy z práce v terénu. Využívají při tom různé dramatické prvky (pantomima, živé obrazy apod.). Po prezentaci jednotlivých výstupů následuje shrnutí faktů pod vedením pedagoga. Ještě před samotným vyvrcholením hry proběhne diskuze o tom, nakolik je etické využívat metody zasahující do soukromí občanů a co je a není veřejným zájmem v novinářské práci, což se ilustruje na rozehraném příběhu.

Formule na oživení Golema

Po třetím kole realizace práce ve skupinách (redakční práce v terénu) se účastníci sejdou na posledním setkání redakční rady, kde prezentují výstupy z práce v terénu. Využívají při tom různé dramatické prvky (živé obrazy či pantomima jako fotografie z fotopasti, apod.). Po prezentaci jednotlivých výstupů následuje opět shrnutí faktů. Ještě před samotným vyvrcholením hry diskutujte o tom, nakolik je etické využívat metody zasahující do soukromí občanů a co je a není veřejným zájmem v novinářské práci, což můžete účastníkům demonstrovat na již zrealizovaných aktivitách příběhu. Zeptejte se žáků, jak bychom mohli obhájit, že jsme použili skryté fotopasti či nahrávací zařízení. Pak následuje vyvrcholení hry. Redakce obdrží následující vzkaz a zapečetěnou obálku:

Dokázal jsem to! V zapečetěném dopise je formule k oživení Golema. Stálo mě to mnoho sil, odcházím, je na Vás, jak s tím naložíte.

Schmidt

Jediné, co zbylo, je dopis a formule v zapečetěné obálce. Pan Schmidt je mrtvý a jeho pracovní vyklizená. Poslední otázka pro redakci zní:

- Co teď mají dělat? Co by měli reportéři s informací a s formulí udělat? Otevřít obálku s formulí, zveřejnit ji, nechat si ji, nebo ji zničit?

Diskutujte s účastníky o dopadech, které realizování jednotlivých variant může mít. Cílem je uvědomit si, že novináři se také musejí občas rozhodovat, jaké informace zveřejnit, jakým způsobem je popsat. Samozřejmě nesmí zatajovat zločiny, nicméně musí zvažovat, co zveřejní, aby někoho křivě neobvinili apod.

Ještě před ukončením prvního dne projektového vyučování provedte reflexi celého dne, udělejte s účastníky kolečko, kde každý shrne své pocity z realizovaných aktivit (co jim první den přinesl a co se dozvěděli). Rozdejte žákům shrnutí témat, kterým jste se v rámci hry na Redakci zabývali (viz příloha 4.6).

Doporučená literatura k metodám dramatické výchovy:

- ULRYSCHOVÁ, Irina. *Drama a příběh: tvorba scénáře příběhového dramatu v dramatické výchově*. 2. vydání. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Katedra výchovné dramatiky DAMU, 2016.
- VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada, 2008. Pedagogika (Grada).

- MACHKOVÁ, Eva. *Úvod do studia dramatické výchovy*. 3., aktualizované vydání. Praha: Národní informační a poradenské středisko pro kulturu, 2018.

Doporučená literatura k etice a pravidlům novinářské profese, činností redakce

- **Kodex ČT** <https://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/kodex-ct/preambule-a-vyklad-pojmu/>
- **Kodex ČRO** <https://rada.rozhlas.cz/kodex-ceskeho-rozhlasu-7722382>
- Císařová L. **Komentáře k zákonům pro novináře**. 2006. – *právo na utajení zdroje, ochrana svědků, kdo koho může zažalovat, autorizace textů, právo na informace při jednání s veřejnými institucemi – samosprávou, státní správou nebo státní organizací, informace ze kterých vyplývají závažná obvinění, musejí být ověřeny minimálně ze tří zdrojů, nebo musí být nějak jinak nevyvratitelně doložena, právo na odpověď, dodatečné sdělení*. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1423/jaro2006/ZUR712/um/1242503/Komentare_k_zakonom_pro_novinare.pdf
- HALADA, Jan a Barbora OSVALDOVÁ, ed. **Slovník žurnalistiky: výklad pojmů a teorie oboru**. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2017. ISBN 978-80-246-3752-5. *Obsahuje vysvětlení pojmů: redakce, redaktor, šéfredaktor, editor fotoreportér, reportáž atd.*
- OSVALDOVÁ, Barbora a Jan HALADA. **Praktická encyklopedie žurnalistiky**. 2., dopl. vyd. Praha: Libri, 2002. ISBN 80-7277-108-6. *Obsahuje vysvětlení pojmů: redakce, redaktor, šéfredaktor, editor fotoreportér, reportáž atd.*
- REIFOVÁ, Irena. **Slovník mediální komunikace**. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-926-7.
- ROZEHNAL, Aleš. **Mediální právo**. 2. rozšířené vydání. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš

