

3.3.4 Téma č. 4 (Vznik hnutí a kampaně za osídlení nové planety) – 2 hodiny

1. hodina – Založení hnutí za osídlení nové planety

Čas: 45 min

Metody

Simulační hra

Pomůcky

Papíry, velké archy papíru (flipchartové) a psací pomůcky, příloha č. 4.3.4.1

Cíl: Cílem je vytvořit hnutí, které chce na cestu na Mars přilákat další zájemce, kteří by zde žili, rozšířili populaci. Žáci si vyzkouší běžné reklamní prvky z kampaně politických stran či hnutí. Zažijí si tak princip zobecňování nebo zjednodušování složitých problémů.

Průběh

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 také spolky.
- Politické hnutí / strana (mají výhody oproti spolku, například právo na zábery 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:

- 1) název hnutí
- 2) slogan, heslo
- 3) logo
- 4) rozhovor se známou osobností, která zaštiťuje hnutí
- 5) plakát, leták
- 6) billboard

Žáci se rozdělí do skupin podle toho, co by chtěli vytvářet. Až vypracují skupiny své úkoly, představí je celé třídě. Návrhy loga nebo sloganu může celá třída ještě korigovat a diskutovat o nich.

Doporučení pro práci s žáky s ADHD

Skupinová práce by neměla přesáhnout 30 min.

2. hodina – Založení hnutí za osídlení nové planety

Čas: 45 min

Metody

Simulační hra

Pomůcky

Minimálně jeden PC / laptop a připojení k internetu, shrnutí k tématu Jak vzniká informační či předvolební kampaň? pro žáky (příloha 4.2.3.4)

Cíl: Cílem je vytvořit hnutí, které chce na cestu na Mars přilákat další zájemce, kteří by zde žili, rozšířili populaci. Vytvoření kampaně spolku / hnutí, založení facebookových stránek.

Průběh

Dalším krokem je založení Facebook stránky spolku / hnutí. Skupiny si opět rozdělí úkoly:

- jedna skupina vytvoří stránku s názvem hnutí, jako profilový obrázek použije logo. Do informací o stránce napíše, co je cílem hnutí.
- Druhá skupiny vymyslí téma úvodního obrázku, může do něj zakomponovat slogan hnutí.
- První příspěvek na Facebook stránku (např. nahrávka rozhovoru se známou osobností, pozvánka na setkání, akci, kterou hnutí pořádá, příspěvek k tématu vztahující se k hnutí, ukázky ze života na Marsu)

V informacích o profilu žáci uvedou, že se jedná o projektový profil dané třídy nebo skupiny, jehož cílem je ověřit si nástroje informační kampaně. Požádejte návštěvníky profilu, aby jej označili, pokud je kampaň stránky zaujala.

Reflexe:

- Shrňte s žáky principy informačních a politických (předvolebních) kampaní. V čem může být problematické zjednodušování složitých společenských problémů? Využijte přílohu č. 4.2.3.4

Reflexe projektového dne:

- Co jste během dvou projektových dnů získali?
- Co vám bylo příjemné? Co se vám líbilo?

