

Svobodná vůle, svoboda a odpovědnost

V rámci simulační hry, která je rozložena do 2 vyučovacích hodin, si žáci vyzkouší, jakým způsobem a na základě jakých motivů se mohou lidé rozhodovat a jaké to může mít důsledky.

1. hodina

Forma a stručný popis

Cílem hodiny je vytvoření postav pro soutěž Milionářem hned!

Metody

Skupinová diskuze, práce ve skupinách, hra v roli

Pomůcky

A0 arch pro každou skupinu a psací potřeby

Podrobně rozpracovaný obsah

Úvod

Žáci sedí v kruhu. Lektor představí program hodiny/projektového dne. A pak diskutuje s žáky:

- Máte něco, na co se těšíte o víkendu?

Rozehřívací aktivity

Kompot

Žáci si sednou do kruhu, v kruhu se nechají pouze ty židle, na kterých někdo sedí. Lektor zůstane stát a rozpočítá žáky postupně na jablka, hrušky, švestky a třešně. Každý žák je označen jedním z uvedeného druhu ovoce. Lektor si pak stoupne doprostřed kruhu a vysvětlí pravidla hry a hraje jako první.

Pravidla: Ten, kdo stojí v kruhu, určuje, kdo si vymění židli. Může jmenovat 1 až 3 druhy ovoce. Nebo může říct „Kompot“, to znamená, že se vymění všichni. Při výměně si nikdo nesmí sednout na stejnou židli, na které seděl, a ani na žádnou ze dvou, která je přímo vedle něj.

Obměna: Vymění se ti, co mají něco společného. Ten, kdo stojí v kruhu, určuje danou společnou věc. Např. bílé ponožky, modré oči apod.

Vytvoření postav

Cílem je vytvořit 5 postav pro následnou práci, kdy se budeme zabývat chováním lidí.

Žáci zůstanou sedět tam, kde seděli na konci hry, a lektor z nich vytvoří náhodných 5 skupin (minimálně dvojice). Lektor vysvětlí, že se nyní budeme zabývat vytvořením postavy, člověka, protože nás bude zajímat působení jednotlivce mezi lidmi. Daná postava bude starší 18 let a žáci ve dvojicích mají za úkol vymyslet:

- Její zájmy
- S čím má problémy
- Křestní jméno
- Přesný věk
- Pohlaví



2. projektový den: Možnost volby a důsledky voleb / Výukový program Svoboda jednoho končí tam kde začíná svoboda druhého (Důsledky a závazky vyplývající z volby v demokratické společnosti)

Zatímco si žáci promýšlí postavu, rozdá lektor do dvojic větší arch papíru A3. Na papír si žáci zapíší vymyšlené charakteristiky postavy. Na vymyšlení postavy mají cca 10 min. Až všechny skupiny vymyslí svoji postavu, lektor prohodí postavy (papíry s charakteristikou) mezi skupinami. Popis postavy pošle do sousedních skupin. Skupiny mají za úkol si popis postavy přečíst a doplnit k postavě dva lidi, kteří jsou pro něj/ni důležití. Pak skupiny pošlou popis zase dál sousední skupině.

Po druhé výměně doplní každá skupina k dané postavě její dvě životní dráhy. Dvě věci, kterých by chtěl/a dosáhnout, které by si přál/a.

Následuje třetí výměna. Při ní skupiny k postavám doplní jejich dva životní úspěchy a přiřadí je k určitému životnímu období postavy – k určitému věku.

Následuje čtvrtá výměna. Nechte žákům chvíli čas, aby si přečetli něco o postavě. Následně jim zadejte, aby k postavě, která se u nich právě nachází, připsali dvě velké obavy, které daná postava má.

Při páté výměně se postavy vrací do skupin, které je vytvořily. Lektor je nechá, aby si přečetli, jaké nové charakteristiky postava získala. Další popis už nepřidávají.

Fotografie postavy

Žáci dále pracují ve skupinách se svými postavami. Nyní mají za úkol vytvořit dvě portrétní fotografie z občanského průkazu nebo z pasu z různého období života. Fotografie předvedou formou živého obrazu (pouze horní část těla).

Představení portrétů – když mají žáci živé obrazy připravené, nechá lektor, aby si vybrali, která skupina předvede fotografie jako první. Před předvedením portrétů lektor přečte charakteristiku dané postavy. Pak každý z dvojice předvede jednu portrétní fotografii a sdělí ostatním, v jakém věku byla pořízena.

2. hodina

Forma a stručný popis

Cílem hodiny je realizace druhé část simulační hry – žáci se s vytvořenými postavami účastní soutěže Milionářem hned!

Metody

Skupinová diskuze, práce ve skupinách, hra v roli, vnitřní monolog

Pomůcky

A0 arch pro každou skupinu a psací potřeby

Podrobně rozpracovaný obsah

Soutěž – Milionářem hned! (20 min)

Žáci se spojí do skupin z předchozí hodiny. Jejich vytvořené postavy se nyní zúčastní castingu do soutěže „Milionářem hned“. O soutěži toho zatím moc nevědí, znají jen její název. Skupiny mají za úkol vymyslet důvod, proč by se jejich postava chtěla takové soutěže zúčastnit a co od soutěže očekává. Zástupce z každé skupiny se pak zúčastní castingu za danou postavu. Skupiny mají za úkol



2. projektový den: Možnost volby a důsledky voleb / Výukový program Svoboda jednoho končí tam kde začíná svoboda druhého (Důsledky a závazky vyplývající z volby v demokratické společnosti)

zároveň vymyslet, jakým způsobem postava na casting přijde a jak se tam bude chovat, jak bude sedět na židli.

Mezitím lektor připraví třídu pro casting. V zadní nebo v přední části učebny vedle sebe postaví 5 židlí. Na ně pak usednou postavy z jednotlivých skupin.

Pokud mají žáci již promyšleno, jakým způsobem proběhne příchod na casting, vyjde z každé skupiny žák hrající danou postavu a sedne si na židli, stále přitom představuje danou postavu, nic neříká. Pořadí si určují žáci sami, musí ale chodit postupně, další postava vyrazí až tehdy, když se postava před ní usadí.

Pak následuje rozhovor s účastníky, moderuje ho lektor a položí každému žákovi (postavě) postupně následující otázky:

- Jak se jmenujete?
- Proč jste reagovali na náš inzerát?
- Co jste ochotný/á udělat pro tři miliony?

Než žáci vymyslí úkoly, povede s ostatními žáky (postavami) lektor rozhovor, poprosí je, aby se představili:

- Co nám můžete o sobě prozradit? Co děláte, čím se živíte? V čem vynikáte? Myslíte si, že máte na to vyhrát?
- Pokud byste vyhráli 3 miliony, co byste dělali první den ráno?
- Na jak dlouho vám ve vašem životě vystačí 3 miliony?
- Umíte plavat?
- Bojíte se výšek?
- Když vyhrajete, komu prvnímu zatelefonujete?
- Věnovali byste část výhry na charitu?
- Jste nervózní? Máte z něčeho strach?

Pak lektor (jako moderátor) nechá účastníky soutěže vylosovat si úkoly. Úkol si účastníci nejprve přečtou jen sami pro sebe a pak se rozhodnou, zda ten úkol postava splní. Dvěma, třemi větami pak popíše, proč ano nebo proč ne. Na rozmyšlení mají cca 5 minut. Pak postupně odpoví. Nejprve sdělí, jaký úkol dostali a pak vysvětlí, zda ho splní či nesplní.

- Příklady úkolů z ověření vzdělávacího programu: Sníst nejjedovatějšího pavouka na světě. Vyjmenovat vyjmenovaná slova po „v“. Zabít svoji babičku. Souboj se lvem beze zbraní. Vyspat se s kýmkoliv.

Telefonát s blízkou osobou. Pak se účastníci soutěže vrátí zpátky do skupiny/do dvojice. Ve dvojici/ve skupině sehrají žáci rozhovor účastníka soutěže s jeho blízkou osobou. Rozhovor bude trvat 1 minutu. Žák představující blízkou osobu může účastníka buď odradit od splnění úkolu, nebo ho podpořit v tom, aby úkol splnil. Všichni sehrají telefonát najednou na pokyn lektora. Ten pak hlídá čas. Není žádný čas na přípravu. Rozhovory začínají hned po zadání.

Rozhodnutí o splnění úkolu (15 min)

Po rozhovoru jiný člen skupiny převezme roli postavy – účastníka soutěže a jde si sednout zpět na místo castingu. S ostatními účastníky soutěže se mají dohodnout, kdo půjde splnit úkol jako první. Ostatní žáci poslouchají rozhovor. Ostatní účastníci soutěže se mezitím dohodnou – ten, kdo půjde první, přejde na druhou stranu místnosti. Ostatní žáci včetně těch, co hrají účastníky, před ním



2. projektový den: Možnost volby a důsledky voleb / Výukový program Svoboda jednoho končí tam kde začíná svoboda druhého (Důsledky a závazky vyplývající z volby v demokratické společnosti)

vytvoří uličku – špalír. Na každé straně je stejný počet žáků. Uličkou bude procházet soutěžící, jedná se jakoby o uličku ve studiu, kterou soutěžící prochází do místnosti, kde má splnit úkol. Jedna strana uličky (žáků) představuje jeho vnitřní hlas a bude ho/ji přemlouvat, aby úkol vzdal/a, druhá strana uličky představuje druhý vnitřní hlas a bude ho/ji podporovat, aby úkol splnil/a.

Na konci uličky je židle, pokud si na ni procházející účastník sedne, znamená to, že se postava rozhodla úkol splnit, pokud ne, úkol vzdala. Žák hrající účastníka soutěže prochází uličkou pomalu tak, aby mohl vyslechnout vnitřní hlasy (ostatní žáky), přemýšlí přitom o dané postavě a na závěr je na něm, zda se jako daná postava rozhodne splnit úkol.

Předtím, než soutěžící vyrazí do uličky, připomene lektor jako moderátor soutěže jméno soutěžícího, účel soutěže a úkol, který má soutěžící splnit. Na pokyn lektora (moderátora soutěže) vyrazí soutěžící do uličky.

Reflexe:

- Jaký dopad mělo splnění úkolu na postavu? Na jejich rodinu?
- Na základě čeho se postava rozhodovala, zda úkol splní či nesplní?
- Proč se rozhodla tak, jak se rozhodla? Jakou roli hrály peníze a proč? Bylo to svobodné rozhodnutí?
- Žáci se sami za sebe zamyslí nad tím, zda by se takové show sami zúčastnili.

Reflexe celé hry

- Zkusili jsme si zažít mezní situace, kdy lidé mohou změnit svůj život.
- Chcete k tomu něco dodat?
- Co všechno jsou lidé schopni udělat pro peníze?
- Je něco, co vás zaujalo? Je něco, co jste se dozvěděli nového?
- Jaké to je vstoupit do jiné postavy?
- Jak jste vnímali tvoření postavy? Jak jste vnímali, když jste vytvořili nějakou postavu a pak se k vám vrátila pozměněná od ostatních?
- Proč si myslíte, že se postavy staly tím, čím se staly? Co je mohlo potkat, co je utvářelo?
- Co postavy vedlo k tomu, že se rozhodly tak, jak se rozhodly v soutěži?
- Učíme se díky tomu přemýšlet o jednání druhých lidí. Zkoumat důvody, proč dělají to, co dělají.

