### Téma č. 1 (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 rozhodovat ostatní, jaké to může mít důsledky. Vyzkouší si hru v roli – veřejné rozhodnutí.

**1. hodina**

Forma a stručný popis

Úvod do tématu „Možnost volby a důsledky voleb“. Žáci si zahrají si aktivitu „Ďáblův advokát“ při které zkoumají možnosti svobodné volby.

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. Učitel představí program hodiny/projektového dne. V následujících hodinách se budeme zabývat svobodou volby, lidskými právy a svobodou volby v nedemokratických režimech. V našem demokratickém státě mám relativně velkou svobodu na správě věcí veřejných – mohu se snažit i jako jednotlivec něco změnit, ale zároveň to mohu nechat na jiných, a je na nás, jak se rozhodneme. V dalších aktivitách se budeme také zabývat současnými příběhy lidí, kteří se jako jednotlivci snažili něco změnit.

**Rozehřívací aktivity**

Pokud jste na začátku projektového dne nebo na konci týdne, nechte žáky nejprve vypovídat, diskutujte s žáky:

* Máte něco, na co se těšíte o víkendu?

Kompot

Žáci si sednou do kruhu, v kruhu se nechají pouze ty židle, na kterých někdo sedí. Učitel zůstane stát a rozpočítá žáky postupně na jablka, hrušky, švestky a třešně. Každý žák je označen jedním z uvedeného druhu ovoce. Učitel 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.

**Ďáblův advokát (20 min)**

Žáci se rozdělí do skupin po třech a čtyřech. Každé skupině dá učitel jednu níž uvedenou otázku a krátce o ní s žáky diskutuje jako „Ďáblův advokát“ – jmenujte jaké všechny výhody nabídka přináší, vybídněte žáky k argumentaci a reagujte na jejich argumenty.

* Jednomu z vašich členů nabízím nový dům a nový život v Americe, má to jednu podmínku, už se k vám nebude moct vrátit, souhlasíte s tím?
* Na místě, kde máte dům, bych potřeboval postavit přehradní nádrž. Postavím vám skoro stejný dům jinde, můžete si vybrat místo.
* Mohli byste odejít se mnou na Nový Zéland. Mohli byste tam být podílníky mého podniku. Ale už se nikdy nesmíte vrátit zpátky do České republiky.

Nabídka je omezená. Po diskuzi nechte skupiny jen krátce promyslet rozhodnutí cca 2 minuty. A zeptejte se jich jak se rozhodli.

Reflexe:

* Zažili jste někdy podobnou situaci, že jste se museli vzdát něčeho, na čem vám hodně záleželo?
* Jaké to je odmítnout nabídku, která je velmi luxusní?
* Co ovlivnilo vaše rozhodování?
* Je zajímavé porovnat, jaké to je, když se mohu rozhodnout sám za sebe a kdy za mě rozhodne někdo jiný. Jak se toto rozhodování lišilo do rozhodování v Příběhu Krysaře?
* Říká se také, že změna je příležitost, ale je třeba zvážit, za jakou cenu.

 **2. 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

Pokračujte s žáky v tématu svobodné vůle a rozhodnutí a důsledky rozhodnutí.

**Vytvoření postav**

Budeme podrobněji zkoumat motivy volby a možnostmi volby lidí. Cílem následující aktivity je vytvořit 5 postav pro následnou práci, kdy se budeme zabývat chováním lidí.

Žáci zůstanou sedět tam, kde seděli na konci hry, a učitel z nich vytvoří náhodných 5 skupin (minimálně dvojice). Učitel 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

Zatímco si žáci promýšlí postavu, rozdá učitel 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, učitel 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. Učitel 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 učitel, aby si vybrali, která skupina předvede fotografie jako první. Před předvedením portrétů učitel přečte charakteristiku dané postavy. Pak každý z dvojice předvede jednu portrétní fotografii a sdělí ostatním, v jakém věku byla pořízena.

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

Mezitím učitel 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 učitel 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) učitel 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 učitel (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 účastnici 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 učitele. 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 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 učitel jako moderátor soutěže jméno soutěžícího, účel soutěže a úkol, který má soutěžící splnit. Na pokyn učitele (moderátora soutěže) vyráží 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.
* Shrňte s žáky téma Svoboda a odpovědnost prostřednictvím přílohy č.