

1. projektový den: Řešení společenských problémů, způsoby domluvy ve velkých společenstvích – Proč vznikají občanská hnutí nebo politické strany? / Výukový program Formulace a prosazení názoru a postoje

1. hodina: Úvod do projektového dne, Definice problémů, které nás štvou

Téma: úvod do projektového dne, definování společných problémů

Čas celkový: 45 min

Metody:

Diskuze v kruhu, práce ve skupinách, dramatické techniky – živý obraz, socha

Pomůcky:

Žádné, židle uspořádané do kruhu uprostřed místnosti pro každého žáka

Cíl: Cílem hodiny je naladit žáky na téma projektového dne, vyzkoušet si dramatické techniky a definovat a zmapovat několik společných problémů, témata, které žáky štvou v jejich okolí, třídě.

Průběh

Úvod do projektového dne

Představení se – v kruhu každý řekne své jméno a dvě informace, které chce, aby se o něm ostatní dozvěděli. Pak lektor seznámí žáky krátce s tématy, kterými se v rámci projektu budou zabývat (správou věcí veřejných a řešení společenských problémů), a se způsobem práce (učení se hrou – strukturované drama, hra v roli, simulační hry).

Rozehřívací aktivita – Žáci stojí v kruhu a na přeskáčku vysílají svá jména s tlesknutím na určitou osobu, s kterou si pak vymění místo. Ten co si změnil místo, posílá tlesknutí dál. Žáci mohou vysílat jména různými směry. Hru začíná tlesknutím lektor. Až se vymění všichni žáci, rozdělí je lektor do dvojic. Ve dvojicích si žáci sednou a mezi sebou si povídají (o čem chtějí). Pak se pokusí domluvit na 3 věcech, které mají společné – společné jídlo, společná dovolenková destinace, společné přání. Pak si všichni žáci dohromady představují věci, které mají dvojice společné. Začíná dvojice, která chce. Cílem aktivity je rozmluvit žáky mezi sebou, poznat druhého a nacvičit si domlouvání, hledání společných témat.

Definice problémů ve skupinách

Žáci se sami rozdělí do 4 skupin. Každá skupina najde společnou vzpomínku, kterou prožili společně s třídním kolektivem. Tuto vzpomínku každá skupina představí pomocí živého obrazu. Jako další žáci představí formou živého obrazu něco, co všechny ve skupině štve. Může to být cokoli (ve třídě, ale i obecně v životě, v jejich okolí). Dalším úkolem skupin bude nabídnout dvě různá řešení problému, které představila jejich sousední skupina. S definovanými problémy se bude pracovat v závěru projektového dne, kdy se vybere jeden, který je závažný pro celou třídu.

Doporučení pro práci s žáky s ADHD

Při rozdělení do skupin použít náhodné rozdělení žáků, např. pomocí čísel 1,2,3,4, aby žák s ADHD náhodou nezůstal osamocen nebo nebyl odmítán skupinou, do které bude přiřčen.

Varianta: Definice problémů ve dvojicích

Žáci sedí v kruhu a učitel se jich zeptá, zda mají nějakou představu, přání, sen, kde by chtěli být za 20 let. Potom si žáci sednou do dvojic a mají za úkol bavit se o tom, co je štve a vybrat jednu společnou věc, která je štve. Něco, co pokud by nebylo, byl by jejich svět lepší (3 min). Až všichni vyberou jednu



1. projektový den: Řešení společenských problémů, způsoby domluvy ve velkých společenstvích – Proč vznikají občanská hnutí nebo politické strany? / Výukový program Formulace a prosazení názoru a postoje

společnou věc, znázorní problém pomocí živé sochy. (Lektor si pro sebe poznamená problémy, později je ještě využije.) Ostatní žáci hádají, o jaký problém se jedná.

Reflexe: Bylo snadné nebo náročné dohodnout se na společném problému? Bylo snadné nebo náročné poznat představovaný problém? Proč? Bylo složité hledání řešení problému? Proč ne? Proč ano? Představení politiky jako procesu řešení politiky ve společnosti.

Doporučená literatura k tématu pro žáky

- BUČEK, Ladislav, Klára HAMUŤÁKOVÁ, Klára ILLE, et al. *Občanský a společenskovední základ: přehled středoškolského učiva*. Druhé, aktualizované vydání. Brno: Edika, 2019. Maturity (Edika). ISBN 978-80-266-1401-2. – kapitola Politika a politické subjekty, str. 107-108
- CABADA, Ladislav a Michal KUBÁT. *Úvod do studia politické vědy*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2007. ISBN 978-80-7380-076-5. – Definice politiky, str. 44-47

