

Plán výuky



KLÍČOVÉ DOVEDNOSTI



- Empatie
- Vyjádření
- Zapojení

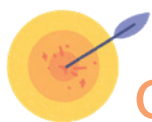
VYUŽITÍ KOGNITIVNÍCH DOVEDNOSTÍ

- jazykové
- mezilidské
- intrapersonální



PŘEDPOKLADY KE HŘE

- znalost čtení
- znalost slovní zásoby emocí



CÍL(E)

Studenti budou schopni **identifikovat své vlastní emoce** prožívané v dané situaci. Studenti budou také schopni **empatie, aby pochopili a předvíдали, co by ostatní mohli cítit** v dané situaci.



Hru vytvořili Vincent Bidault a Jean-Louis Roubira
Vydavatel: Act in games / Pygmalino – doporučená
maloobchodní cena: 799 Kč



Pro 2–8 žáků
30 minut



Popis:

V této hře budete vyjadřovat své pocity, které byste prožívali v dané situaci.

Úrovně:

- 6–8 let: řízené objevování
- 8–10 let: směřování k nezávislosti
- 10 a více: samostatně s pomocí podle potřeby

Dosažení užitečných dovedností:

A 410 Hra s jazykem a výrazem
D 401 Kooperativní hra
F 203 Sebepoznání



DOVEDNOSTI

Mezioborové:

- Dodržování pokynů.
- Sdělování informací, jejich přístup, výsledky a předkládání argumentů.
- Zapamatování a přijetí vlastnictví informací.
- Použití informací: opětovné použití znalostí a budování know-how.
- Výběr nejlepší pracovní hypotézy.
- Sebehodnocení, revize vlastního chování.

Jazyk:

- Výběr dokumentu podle projektu a kontextu činnosti.
- Uchopení primárního záměru autora (informovat, přesvědčit, poučit, pohnout, pobavit...).
- Přizpůsobení strategie čtení podle projektu: plná nebo výběrová četba.
- Přijetí takové rychlosti čtení, která směřuje ke zpracování informací.
- Zaměření řeči a poslechu dle komunikační situace s přihlédnutím k:
 - sledovaný záměr
 - modalita situace
- Procvičování aktivního naslouchání (kladením otázek, přeformulací...).
- Používání procesů posilujících vztahy (zdvořilost, střídání, dodržení řečnické doby...).
- Prezentace zprávy a/nebo reakce na ni.
- Procvičování čtení zprávy nahlas s předchozím tichým čtením.
- Reakce na dokument, možnost interakce s ostatními, vyjádření svého názoru a doplnění koherentním odůvodněním.
- Zajištění fonické prezentace zprávy.

Občanství:

- Počínaje překvapením, formulace otázek filozofického významu.
- Budování logiky a kritického myšlení.
- Zadání kritérií pro zaujetí myšlenky a pozice.
- Zaujetí pozice.
- Vyhodnocení prohlášení o dané pozici.
- Přemýšlení o svých emocích a emocích ostatních.
- Naslouchání druhým s porozuměním.
- Rozšíření vlastního pohledu.
- Rozpoznání množství hodnot a přesvědčení.
- Rozpoznání rozmanitosti kultur a přesvědčení.
- Vysvětlení rovnosti zákonů tváří v tvář.





POSTUP PŘI AKTIVITĚ/HRANÍ

1. Připravte si herní komponenty dle pravidel.
2. Aktivní hráč/student si vytáhne kartu **Situace**. Upřednostněte témata „ve škole“ nebo „ve společnosti“ (modré nebo červené pozadí) speciálně vytvořené pro použití ve školách nebo profesních prostředích.
3. Hráč/student si vybere 1 ze 3 situací a přečte ji nahlas.
4. Každý hráč/student musí vybrat emoci, jakou si představuje, že by pociťoval v dané situaci. Každý umístí Hlasovací kartu k odpovídající emoci před sebe lícem dolů.
5. Aktivní hráč/student si vybere jiného hráče/studenta a oznámí mu emoci, o které si myslí, že ji daný hráč/student vybral. Pokud má aktivní hráč/student pravdu, skupina získá bod a postoupí figurkou o 1 místo na hrací ploše. Vybraný hráč/student může komentovat svůj výběr emoce.
6. Vybraný hráč/student si nyní vybere jiného hráče/studenta a snaží se odhadnout jeho emoci. **Aktivní hráč/student musí být posledním vybraným v průběhu kola.** Jakmile byl vybrán aktivní hráč/student, další hráč/student po směru hodinových ručiček se stává aktivním hráčem.
7. Hra končí po odehrání 8 situací. Skupina si pak může ověřit své skóre empatie (viz. pravidla).

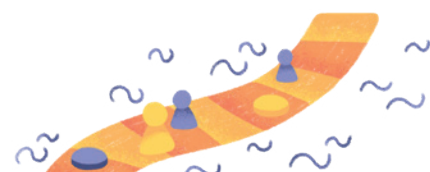
Poznámka: Existují zde 2 typy emocí: příjemné a nepříjemné. Tyto emoce budou postupně nahrazovány, aby se hra vyvíjela.

Feelings nabízí 4 druhy situací přizpůsobených různými kontexty. Nejprve hrajte s modrými kartičkami («VE ŠKOLE») nebo červenými («VE SPOLEČNOSTI»), které jsou určeny pro hráče/studenty od 8 let věku. Poté můžete zkusit použít zelené kartičky («JAKO RODINA»). Oranžové kartičky («MEZI PŘÁTELI») jsou určeny dětem od 12 let věku.



Téma «VE SPOLEČNOSTI» pokrývá šest kategorií:

ZDRAVÍ
RODIČOVSTVÍ
SPOLUŽITÍ
DIGITÁLNÍ SVĚT
EKOLOGIE
VZDĚLÁNÍ





- a) Před hraním, jak je uvedeno výše, **požádejte studenty, aby před zapojením empatie vyjádřili pouze své vlastní emoce.** Umět mluvit o sobě je již proces učení.
- b) Tuto hru lze použít **na začátku roku k lepšímu vzájemnému poznání.** Nezapomeňte připravit vhodné situace. Později v průběhu roku nechte studenty hrát hru znovu, aby mohli vytvářet situace podle svých zkušeností ve vaší třídě.
- c) **Hrajte ve dvojicích:** možná budete chtít nabídnout menší, soukromější hru pro děti, které potřebují individuální podporu učitele, který pak může v případě potřeby použít pečlivě připravené situace.
- d) Pro mladší hráče **hrajte pouze se 6 základními emocemi** (nebo vyberte ty, které se zdají užitečné a relevantní): strach, hněv, překvapení, smutek, radost, znechucení.
- e) V rámci školního projektu byste mohli školit „pilotní“ žáky, jejichž pravidlem je například regulovat konflikty na hřišti. Mohou být rozpoznáni podle rozlišováků jako ve sportu a přijdou představit své poslání různým třídám.

Při přípravě aktivity nezapomeňte vzít v úvahu možné překážky. Zjistili jsme, že studenti mohou mít potíže s těmito skutečnostmi:

- > pochopení přesné slovní zásoby emocí.
- > cítit se dobře při určitých typech otázek.
- > vyjadřování se během hry.
- > mění své volby při výběru studenta, aby odhadli jeho emoce.



ZDROJE

Klikněte na odkaz níže:

[Pravidla ke stažení](#)



O HŘE

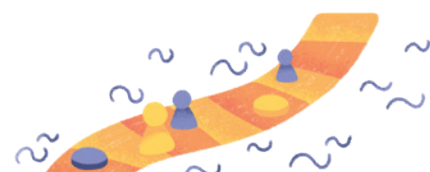
- **Jazyk:** lexikální pole, slovní zásoba: opaky (šťastný/nešťastný), synonyma emocí, psaní, objevování příběhu (čtení), ústní a neverbální projev.
- **Občanství:** znát sám sebe, naslouchat druhým, řídit debatu, spolupráce.
- **Hudební a výtvarná výchova:** umělecká tvorba (hudební a výtvarná).



TABULKA POZOROVÁNÍ

Níže je uveden seznam dovedností, které můžete během aktivity pozorovat a/nebo hodnotit se svými studenty. Samozřejmě si můžete vybrat kritéria, která nejlépe odpovídají vašim zkušenostem, nebo přidat svá vlastní.

Jméno studenta →												
Pochopení různých emocí												
Výběr jedné ze tří situací												
Pochopení situací												
Správné vysvětlení vaší volby												
Umět nahlas přečíst vybranou situaci												
Mluvení před ostatními												
Jasně se vyjadřovat												
Spojování emocí se situací												
Vžít se do kůže někoho jiného												
Dodržování pravidel												
Poslouchání bez přerušování												
Hrát poctivě												
Použití seznamu emocí												





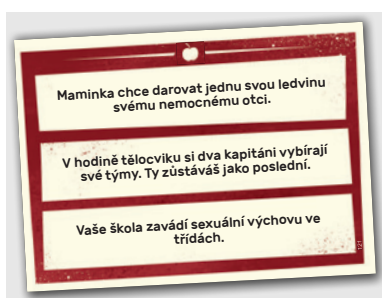
POMOC S HROU

Průvodce k vystřížení a zalaminování, který studentům pomůže představit si průběh hry.



1

Přečtěte situaci.



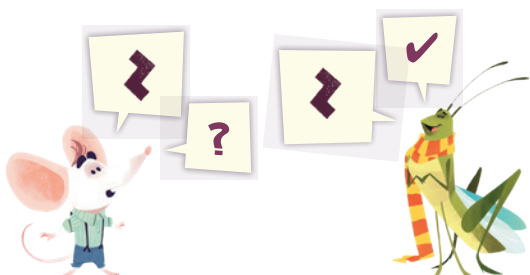
2

Vyberte si emoci,
jakou byste cítili
(lícem dolů před sebe).



3

Jeden po druhém hádání
a odhalení emocí.



4

Bodování.

