

# Mozaika integračních snah



## OBČANSKÁ VÝCHOVA KLIMA TŘÍDY

Mgr. Jana Piňosová



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## ÚVOD

Předkládaný projekt by měl sloučit k lepšímu sebepoznání žáků i poznání žáků navzájem. Žáci by si měli uvědomit svoji hodnotu i hodnotu svých spolužáků, se kterými se vyplatí spolupracovat, protože každý tým, že je jiný, může svými dovednostmi přispět k blahu skupiny.

Jednotlivé činnosti jsou rozděleny tematicky i časově (jedna vyučovací hodina) do čtyř bloků: 1) *Jak znám sám sebe a jak mě vidí druzí*, 2) *Předsudky a pomluvy*, 3) *Jsem stejně důležitý jako moji spolužáci*, 4) *Jak můžu být užitečný pro druhé*, přičemž poslední dvě témata mohou být spojena do bloku.

Aktivním zapojením vyučujících do projektu si projekt klade za cíl podpořit také vztahy mezi žáky a učiteli, jejich vzájemné lepší poznání, které v pozitivním třídním i školním klimatu hraje nemalou roli.

## Podpora pozitivního třídního klimatu

### Klima ve třídě

Žáci si během prvních pár týdnů ve třídě mezi sebou vytváří různé vztahy a vazby, které pak ovlivňují soudržnost třídního kolektivu v průběhu dalších společně strávených let. Na vytváření příznivého prostředí se podílí i učitelé, vytváří příjemné prostředí jak po stránce materiální (výzdoba), tak i po stránce osobní.

Termín sociální klima „označuje jevy dlouhodobě, typické pro danou třídu a daného učitele po několik měsíců či let. Jejich tvůrci jsou: žáci celé třídy, skupinky žáků v dané třídě, jednotliví žáci, dále všichni učitelé vyučující v dané třídě a konečně učitelé jako jednotlivci.“ (Mareš, J., 2008)

Důležitým aspektem soudržnosti ve třídě je i to, jak žáci vnímají sami sebe, jakým způsobem je vnímají spolužáci, jak vnímají oni své spolužáky i případné kulturní odlišnosti nebo integrace žáků se zdravotním postižením.

### Sociální kompetence

„Problematika sociálních kompetencí je v současnosti velmi aktuální. Informačně-komunikační prostředky (internet, mobilní telefony) poskytují sice mnoho výhod, ale současně přinášejí i negativa. K nim patří zejména fakt, že se snižuje podíl přímé komunikace mezi lidmi. Možná právě tato skutečnost je jednou z hlavních příčin jevu, jenž můžeme všichni v poslední době často pozorovat – přibývá totiž dětí, které neumějí přiměřeně komunikovat s okolím, nerespektují společenská nebo skupinová pravidla či autority, nedokáží se přizpůsobit dětskému (třídnímu) kolektivu.“ (Lisá, E., a kol., 2010)

Spojení sociální kompetence často vnímáme jako „synonymum jiných pojmů, například emoční

kompetence, emoční inteligence, sociální způsobilosti nebo sociální inteligence. Člověk s rozvinutými sociálními kompetencemi dokáže úspěšně a efektivně spolupracovat, rozumí sociálním situacím a přiměřeně se v nich chová, volí účinná řešení problémů v různých prostředích a vztazích. Je schopen projevit empatii v kontaktu s druhými, dokáže projevovat zájem o jiné, lépe rozpoznává požadavky druhých lidí a vhodněji na ně odpovídá, je flexibilní, tolerantní, vnímavý, umí aktivně naslouchat a efektivně komunikovat.“ (Lisá, E., a kol., 2010)

„Pro rozvíjení sociálních kompetencí je významné zejména období školní docházky, kdy se formují předpoklady pro úspěšný a produktivní osobní i společenský život. Tento proces je vhodné začít již v předškolním věku.“ (Lisá, E., a kol., 2010)

Pro zlepšení klimatu ve třídě jsem sesbírala hry, které slouží ke zlepšení spolupráce, k rozvíjení sociálních kompetencí, k respektování odlišností jednotlivých žáků a přijímání jich takových, jací jsou a pro posílení sebevědomí. Tyto hry můžou sledovat průběh celé školní docházky, od prvního do posledního ročníku v různých modifikacích. Hry se můžou zakomponovat do různých vyučovacích předmětů jako rozehrátí, případně odlehčení mezi probíraným učivem, nebo můžou být náplní třídnických hodin. Na školní výlety je možné tyto hry časově protáhnout.

## **HRY NA ZLEPŠENÍ SOUDRŽNOSTI VE TŘÍDĚ**

### **➤ Rozehřívací aktivita**

#### **POZDRAVY**

Poté, co dá učitel žákům instrukce, začnou žáci pomalu chodit po místnosti (snaží se vyplnit celý prostor). Při setkání s někým druhým se oba zastaví, podají si vzájemně ruce jako při pozdravu, řeknou si ahoj, příp. se osloví jménem, chvíli se na sebe dívají s cílem uvědomit si, co je jim na tom druhém sympatické, zajímavé, co se jim na něm líbí, co u něho oceňují.

Pak pokračují v chůzi, snaží se vystřídat co nejvíce různých lidí. Aktivita skončí na pokyn učitele.

Tato aktivita se dá použít na začátku každého tematického celku.

### **➤ Jak znám sám sebe, jak mě vidí druzí**

#### **LIDSKÉ BINGO**

Vyučující vytváří podmínky pro to, aby si žáci formou hry na bingo dali vzájemně zpětné vazby o tom, „jak se vidí“, a tím se korigoval sebeobraz jednotlivců.

Každý žák dostane list s mřížkou, do které jsou vepsané **různé vlastnosti**.

**Např.:** 16 políček (4 x 4): *bystrý, nevychovaný, pracovitý, laskavý, zručný, půvabný, hrubý, ostýchavý, přátelský, nemotorný, líný, zapomnětlivý, zvědavý, veselý, sportovec*

Úkolem žáků je požádat spolužáka, o kterém si myslí, že onu vlastnost má, aby se do políčka k této vlastnosti podepsal (žák, který se pod danou vlastnost podepisuje, nemusí tedy být ztotožněn s tím, že tuto vlastnost má). V každém políčku smí být pouze jeden podpis, proto je na uvážení žáků, koho o podpis požádají.

Kdo má jako první všechna políčka vyplněna podpisy, zvolá „bingo“ a hra končí.

**Reflexe:** Podle čeho jste volili spolužáka s danou vlastností? Bylo těžké se rozhodnout? Jak jste se cítili, když jste měli podepsat vlastnost, o které si myslíte, že ji nemáte? Jak vás spolužák požádal o podpis? Dozvěděli jste se něco nového o spolužácích? Pamatujete si, pod kterou vlastnost jste se podepisovali? Čím dochází ke zkreslení představ o lidech? Překvapilo vás něco? Proč vás může druhý člověk takto vidět? Jste s tím spokojen?

**Výstupy:**

- 1) Je důležité znát svoje kladné i stinné stránky, vidět se reálně.
- 2) I když je každý jiný, některé vlastnosti má shodně více lidí bez ohledu na barvu pleti, náboženské vyznání, ..., všichni jsme lidé.
- 3) Při poznávání lidí dochází k určitým předsudkům a zkreslením.

### ➤ **Předsudky**

## **BARGOTI A ROTOŘI**

Žáci dostanou informace o obyvatelích vymyšlených zemí – Bargotech z Bargocie a Roterech z Rotrie, které sepsali obyvatelé Bargocie:

*Bargoti žijí v zemi nazvané Bargocie. Tato země se nachází na druhém konci světa a rozprostírá se mezi dvěma poloostrovy – Zeter a Trebonia. Lidé z Bargocie jsou úžasní. Děti se jen málokdy perou a dospělí pracují v klidu a bez hádek. Hlavním jídlem je rýže, ale talíře v Bargocii nikdy nejsou prázdné. Počasí v Bargocii se po celý rok nemění: mírný vánek a vždy teplo a slunečno. Roteři pocházejí ze země Rotrie. Nachází se také na druhém konci světa a rozprostírá se mezi ostrovy Bilbo a Treblin. Lidé z Rotrie jsou velmi nepříjemní. Děti na sebe pořád křičí a dospělí často jeden druhého pomlouvají. Při práci jsou nedůslední, nic nedotáhnou do konce, protože místo práce buď spí, nebo se hádají. Dny v Rotrii jsou velmi chladné, větrné a deštivé.*

Po společném přečtení tohoto textu dostanou žáci za úkol ve dvaceti minutách nakreslit, jak si představují typického Bargota a typického obyvatele Rotrie.

Následuje prezentace obrázků a **diskuze**:

Jací lidé jsou podle vás Roteři? Myslíte si, že jsou všichni Roteři takoví? Jací lidé jsou podle vás Bargoti? Myslíte si, že jsou všichni Bargoti takoví? Proč jsi nakreslil Bargota tímto způsobem? Proč jsi nakreslil Roteru tímto způsobem? Podle čeho jsi usoudil, že všichni Roteři jsou nepříjemní, zlí? Podle čeho jsi usoudil, že všichni Bargoti jsou „super“? Co myslíš, jak by se lišily popisy skupin, kdyby každá napsala svůj vlastní portrét? Jak vzniká předsudek? Jak se předsudek projevuje ve vašich kresbách a názorech?

### ➤ **Pomluvy**

## **TICHÁ POŠTA**

Žáci stojí v řadě, prvnímu žákovi pošeptáme: „Ten nízký hnědovlasý chlapec křičel na vysokého blondáka, protože sestra nízkého hnědovlasého chlapce zjistila, že ji bratr vysokého blondáka pomlouvá, ale nyní jsou již všichni kamarádi.“ Vyslechnutou zprávu pošeptá žák dalšímu v řadě, jakmile zprávu vyslechne celá řada, porovnáme konečnou zprávu s původní.

**Diskuze:** Změnilo se znění původní zprávy? Proč? Jak se můžeme přesvědčit o pravdivosti určitých tvrzení? Představte si, že máte dvě kamarádky – Julii a Kláru. Po hodině za vámi přijde Klára a pošeptá vám do ucha, že Julie ukradla v kavárně pytlíček čaje. Jak se dozvíte, zda Julie skutečně ten čaj ukradla? Jak může dojít k „překroucení“ zpráv? Jak se mohou zprávy v novinách stát nepravdivými? Co může nepravda nebo polopravda způsobit? Podle čeho víte, zda jsou zprávy v novinách, televizi nebo rádiu pravdivé? Jak zjistíte, které zprávy jsou pravdivé a které ne?

### ➤ **Jsem stejně důležitý jako moji spolužáci**

## **LIDSKÉ TĚLO**

Žáci jsou rozděleni do skupinek, každá z nich si vylosuje tři části těla (např. z papíru vystřižené oko, ruku, nohu) a diskutuje o tom, který orgán je nejvíc a který nejméně potřebný. Následuje prezentace ohodnocení důležitosti částí těla s odůvodněním daného ohodnocení a reflexe toho, jak se žákům pracovalo, jestli pro ně bylo obtížné sestavit pořadí důležitosti, jak se dohodli ve skupině.

**Výstupy:**

- Každý člověk (žák) je důležitý - jednotlivé části těla spolu spolupracují, jsou stejně důležité,

stejně tak jako jsou stejně důležití všichni žáci ve třídě, jejich názor. K tomu, aby třída fungovala a dobře se jim vedlo, je nutná spolupráce, třída musí fungovat jak tělo – lidské tělo.

- Žáci vytvoří plakát na téma „Naše třída jako lidské tělo“ - každý si nalepí svoji fotografii na jinou část těla – obrys lidské postavy, rozstříhaný na části – a následně onu část lidského těla nalepí na velký kus papíru a napíše na ni svoje jméno. Postupně tak vznikne celý člověk, skládající se ze všech žáků třídy.

### ➤ **Jak můžu pomoci druhým, co můžu udělat pro druhé (mé spolužáky)**

Každý žák za pomoci učitele (každému žákovi je přidělen jeden učitel jako poradce a podpora v tom, v čem je žák dobrý) vymyslí, co by mohl udělat pro druhé. Učitel pomáhá žákovi vymyslet atraktivní nabídku, o kterou by byl zájem mezi spolužáky (např. něco upéct, uvařit, někoho něco naučit, něco pro druhého vytvořit – složit báseň, píseň, ...). Učitel spolu s žákem vyrobí letáček s danou nabídkou, který bude zároveň obsahovat informace o žákovi, který službu nabízí.

Následují prezentace žáků a jejich nabídek „pomocnými“ učiteli (jméno, věk, kladné vlastnosti, záliby, nabídka), každá již odprezentovaná nabídka je ve formě letáku umístěna na nástěnku. Po skončení prezentace si mohou žáci prohlédnout všechny nabídky a zamyslet se nad tím, o jakou nabídku by měli zájem.

Poté si každý žák losuje pořadí výběru nabídky, přičemž žák s vylosovaným číslem 1 si vybírá jako první. Každý si vybere pouze jednu službu, takže na každého vyjde. Každý žák se tedy stane vykonavatelem a zároveň příjemcem služby. V závěrečné reflexi může pak být předmětem diskuze to, v jaké roli se žák cítil lépe.

Prezentace provedených služeb proběhne další hodinu – druhý den/za týden, ..., aby žáci měli dostatek času na realizaci nabídky. Následuje prezentace zrealizovaných nabídek a reflexe práce žáků. Nejprve jsou jednotliví žáci hodnoceni svými „pomocnými“ učiteli, kteří byli nejen u zrodu nabídky, ale také u její realizace nápomocni. Poté v kroužku hodnotí žáci svoji práci, spolupráci s pomocným učitelem, práci svých spolužáků, co nového se o sobě, svých spolužácích a o „pomocných“ učitelích při práci na realizaci nabídek dozvěděli.

**Výstup:** Každý něco umí, může být něčím užitečný pro druhé. Učitel je můj rádce a pomocník.

## PAVUČINA

Tato hra je vhodná pro dobu, kdy skupina teprve vzniká. Pomůže dětem, aby se seznámily a navzájem představily. Pavučina se zároveň stává symbolem pospolitosti ve skupině.

**Pomůcky:** klubko příze

Děti si sednou do velkého kruhu a každý z nich řekne ostatním své jméno a něco o sobě. Např. jaká je jeho oblíbená hračka, co dobře umí, co dělá nejraději.

Dětem dáme chvíli na rozmyšlenou a pak učitel vezme do ruky klubko a začne od sebe. Drží pevně konec příze a klubíčko odkutálí přes kruh dál k některému z dětí. Tak se klubko posílá stále dál, až se všechny děti stanou součástí pomalu vznikající pavučiny. Po zapojení všech dětí se pavučina zase rozplete. Dítě, které drží klubko, ho odkutálí tomu, kdo mu ho poslal a opakuje přitom jeho jméno a třeba i to, co o sobě dotyčný řekl.

## **GALERIE**

Hra je vhodná pro vytváření pocitu sounáležitost ve skupině a odhalování přínosu, kterým jsou pro skupinu jednotliví žáci.

**Pomůcky:** balicí papír, listy papíru, fix, lepicí páska

Žáci přehnou své archy balicího papíru na čtvrtiny, papír znovu narovnájí a na vzniklých přehybech namalují linky a středový kruh. Jednotlivé kvadranty jsou určeny pro různé informace: do levého horního žáci napíší důležité základní údaje o sobě, v pravém horním kvadrantu popíší své oblíbené činnosti, do pravého dolního kvadrantu uvedou svá zvláštní nadání, dovednosti, schopnosti, zájmy, v levém dolním kvadrantu popíší své naděje a obavy týkající se budoucnosti. Do středu kruhu nakreslí znak nebo symbol, v němž zkusí vystihnout podstatu své osobnosti a svého pohledu na svět. Hotový plakát pověsí na zeď a připevní k němu list papíru.

Všichni žáci si díla ve vzniklé galerii prohlédnou a snaží se vzájemně o sobě dozvědět co nejvíce. Na připojené listy papíru mohou psát vzkazy a poznámky k jednotlivým vystaveným dílům. Cvičení může skončit v této fázi, nebo může pokračovat tím, že se všichni postaví ke svým plakátům a po řadě se představí a pohovoří o dvou či třech bodech, které na své plakáty napsali.

## **NEJLEPŠÍ VLASTNOSTI**

Hra je vhodná na poznání sebe a druhých, na oceňování sebe a druhých.

**Pomůcky:** čtvrtka papíru, tužka

Každý žák si na záda připevní čtvrtku papíru s nápisem „Mé nejlepší vlastnosti jsou...“. Žáci pak chodí po třídě a na papíry jednotlivých spolužáků píšou pozitivní vlastnosti, které je u spolužáků napadají. Po ukončení si žáci čtvrtky ze zad sundají a přečtou si je.

## **JE TO MOŽNÉ?**

Cílem je určit pravidla života ve třídě, zamyslet se nad reálnými důsledky změn v sociálním

životě třídy.

**Pomůcky:** papír A4, propisovací tužky

Žáci mohou pracovat samostatně nebo v menších skupinách. Napíší na papír několik požadavků, které by podle nich bylo dobré zavést ve třídě. Každý postupně přečte, co napsal, podobné návrhy se sloučí. O každém z nich si v krátkosti promluví a zjišťuje se, zda má v sobě racionální jádro, nakolik je reálný, co by přinesl dobrého, jaké problémy by se při jeho uplatnění mohly vyskytnout apod. Potom všichni hlasují pro náměty, které se v diskuzi ukázaly jako reálné, přiměřené a vhodné.

Na závěr se vybrané požadavky zapíší na nástěnku a dohodne se určitá zkušební doba, během níž budou tato nová pravidla platit. Po určeném čase se vyhodnotí a případně ponechají ta, která se osvědčila. Aktivita vede žáky k hlubšímu promýšlení sociálních vztahů ve třídě.

## **SPOLEČNÁ KRESBA**

Hra rozvíjí schopnost spolupracovat a učit se umění domluvit se na společném postupu.

**Pomůcky:** papír A4, tužka

Učitel rozdělí žáky do dvojic a zadá jim úkol nakreslit společný obrázek. K dispozici mají jen jednu tužku, kterou drží oba členové dvojice společně. Před kreslením se mohou dohodnout, v jakém pořadí co nakreslí, během výtvarné činnosti je však zakázáno mluvit. Na kresbu mají čas 10 minut a učitel pozoruje, které dvojice byly rychlejší.

Po skončení aktivity se učitel ptá, proč některé dvojice splnily úkol lépe, než jiné. Naznačí, že by bylo vhodné, aby se při kreslení různých objektů ve výtvarnické roli střídali.

## **JAK SE VIDÍM**

Žáci se zamyslí nad vnímáním sebe sama a hovoří o sobě s ostatními.

**Pomůcky:** papír a tužka pro každého žáka

Učitel žákům vysvětlí, že budou hodnotit sami sebe pomocí dvojic slov. Každá dvojice slov vyvolá dvě určité představy; žáci přirovnávají sami sebe k představě, která jim podle jejich názoru nejvíce odpovídá.

Učitel tyto dvojice postupně čte. Je třeba dát žákům čas, aby si poznamenali své volby, ale pauzy mezi jednotlivými dvojicemi by měly být co nejkratší, aby si žáci zapsali svůj první nápad.

### **Dvojice slov – Jste spíše?**

- kočka nebo pes
- pevný nebo kapalný
- pondělí nebo sobota



- zelená nebo oranžová
- vlna nebo nylon
- terénní nebo drahé módní auto
- orel nebo delfín
- loď nebo letadlo
- kytička fialek nebo slunečnice
- moře nebo obloha
- pivo nebo šampaňské?

Žáci se pak nad svými volbami zamyslí a použijí je ve větách (Líbí se mi na mně, že ...).

Třída se následně rozdělí na skupiny a v těchto skupinkách si žáci popovídají o tom, jak sami sebe vnímají.

## ZOO

Cílem je posilovat v žácích vědomí, že i s těmi vrstevníky, s nimiž nemají možnost často komunikovat nebo s kterými jsou si na první pohled nesympatičtí či si s nimi zatím neporozuměli, je mnohé spojuje. Uvědomit si své i jejich pozitivní vlastnosti a zažít pocit příslušnosti ke skupině, rozvíjet sebereflexi a pozitivní sebehodnocení.

Učitel žákům řekne fiktivní oznámení. Např.: V našem městě se brzy dostaví nová ZOO. Je však ještě třeba doplnit ji zvířátky různých druhů, aby se návštěvníci mohli setkat s co nejrozmanitějšími živočichy a potěšit se pohledem na ně. Hledají se: opice, lvi, papoušci, sovy, sloni, chameleoni.

Učitel pak žáky rozdělí do menších skupin, jejichž členové si společně připraví charakteristiky uvedených zvířat a mezi sebou postupně volí ty spolužáky, kteří by podle nich mohli tato zvířata nejlépe zastupovat a s nimiž se mají na základě jejich nejvýraznějších, charakteristických pozitivních vlastností ztotožnit.

Po rozdělení do skupin a zkompletování ZOO se může vést diskuze postupně s každou skupinou „zvířat“. Žáci, kteří se ocitli v jejich kůži sdělují, zda a proč se ve skupině cítí dobře nebo špatně, vyprávět, co je překvapilo a proč si myslí, že si je někdo vybral k zastupování daného zvířete. Každý žák zařazený do konkrétní skupiny zvířat by měl mít možnost se k rozhodnutí ostatních vyjádřit – souhlasit či nesouhlasit.

## ČLOVĚK ZE SÁČKU

Žáci pochopí, jak rozdílně mohou různé skupiny lidí vnímat, co znamená být lidskou bytostí.

**Pomůcky:** sáček plný překvapení pro každou skupinu tří až čtyř žáků. Sáček může obsahovat např. dva fixy různých barev, lepicí pásku, kousek provázku, několik kousků barevné vlny, modelínu, tři svorky na papír, dva balónky, lepidlo, dva papírové kelímky, barevné papíry, nůžky. Dále je potřeba arch balicího papíru pro každou skupinu.

Všechny skupiny dostanou sáček plný překvapení a arch balicího papíru. Skupina má za úkol zobrazit s použitím věcí ze sáčku lidskou bytost. Zobrazení může být abstraktní nebo realistické a mělo by postihnout mnohem víc, než jen pouhý fyzický vzhled člověka.

Na závěr všechny skupiny svá díla vystaví, vysvětlí je a třída pak může diskutovat o rozdílech a společných rysech jednotlivých výtvorů.

## **MATKA NA PRODEJ**

Žáci si uvědomí rozdílný vztah různých národů a kultur na zemi.

Žáci vytvoří dvojice, které budou všechny současně hrát určité role. Aniž by učitel prozradil účel hry, vysvětlí jednotlivé role.

Žák A bude hrát sám sebe. Cvičení předpokládá, že jeho matka je živá a zdravá. Žák B má neomezené finanční zdroje a zoufale se snaží koupit matku žáka A. Žáci hrají přidělené role dvě až tři minuty. Potom učitel zastaví činnost a soustředí pozornost na jednu dvojici, která své role hraje ještě další minutu, aby vynikla absurdita situace a frustrace z ní plynoucí. A a B si pak vymění role a postup se opakuje.

Diskuze pak může začít hovorem o pocitech, které měli žáci v roli A. Důležité je zjistit, zda se některé dvojici podařilo uzavřít obchod nebo jak blízko byly vyjednávající dvojice. Potom učitel prozradí smysl cvičení. Sdělí žákům, že matka může být metaforou pro zemi.

*„Země je moje matka. Jako lidská matka mi země poskytuje ochranu a potěšení a uspokojuje mé potřeby – ekonomické, sociální, duchovní. U nás máme se zemí lidský vztah: matka – dcera – syn. Pokud nám někdo zemi odejme nebo ji ničí, cítíme bolest, protože my k zemi patříme a jsme její součástí.“*

*Djiniyini Gondarra, australský domorodec*

Tato hra se dá využít v mnoha předmětech, aby žáci pochopili, že různé kultury mají různý vztah k zemi, a aby chápali, že tento rozdílný vztah může být zdrojem různých konfliktů.

## **DÍVEJ SE MI DO OČÍ**

Tato hra má vést děti k tomu, aby se dívaly do obličeje a očí člověku, s nímž mluví. Mnoho dětí

se vyhýbá očnímu kontaktu a tím vyvolává u svého protějšku nejistotu a nepříjemné pocity.

Děti vstanou a začnou se procházet po třídě. Zastaví se s některým ze spolužáků a začnou si o něčem povídat (co budou dělat o víkendu, ...), při hovoru se na druhé nebudou dívat. Pak se zastaví zase s někým jiným, tentokrát se na sebe při rozhovoru dívat budou. Poslední fází je, že hovořit bude pouze jeden (z čeho má největší strach), druhý se bude pouze pozorně dívat mluvícímu do obličeje. Pak se vymění a ten, který mlčel, bude nyní mluvit (kdy měl největší radost).

Následně děti utvoří kruh a jeden si stoupne doprostřed. To je příšera a ta je hladová a připravená zaútočit. Hledá si oběť, na kterou se s mlaskáním pomalu vrhá. Pro oběť existuje pouze jediná záchrana: Když dokáže navázat oční kontakt s někým jiným, kdo pak vykřikne hlasitě své jméno a připoutá tím pozornost příšery. Příšera se potom pomalu blíží k zachránci. Ten se pak také musí snažit podívat do očí někomu, kdo ho zachrání. Když se příšera třikrát marně pokouší někoho sežrat, unaví se a jde spát a příšerou se stává někdo jiný.

Možná se také stane, že někdo nebude zachráněn. V tom případě jej příšera chytne do svých spárů a chycený hráč se sám stává příšerou.

## **MÁM TĚ RÁD**

Jde o rituál, který slouží ke zdůraznění pozitivních vztahů mezi spolužáky. Pro některé děti je snadné vyjádřit své pocity, pro jiné je to obtížnější.

**Pomůcky:** klubko barevné příze

Děti si sednou do velkého kruhu. Učitel si omotá volný konec příze kolem ruky a pak odkutálí klubko k některému dítěti a řekne: „Mám tě rád, (jméno), protože jsi (mi podržel dveře, ...). Dítě si pak také omotá přízi kolem ruky a pošle klubko dalšímu dítěti s větou, která začíná stejně: „Mám tě rád, ...“. Děti mohou tomu druhému říct, co se jim na něm líbí, čím jim udělal radost, za co jsou mu vděční. Musí si dobře zapamatovat, co jim říká ten, od koho klubko dostali.

Po zapojení všech dětí se pavučina pomalu rozmotává. Začne ten, kdo dostal klubíčko jako poslední a klubko se postupně v obráceném pořadí zase dokutálí zpět k učiteli. Každý navine svou část příze znovu na klubko a opakuje to, co mu spolužák řekl.

## **NAKRESLÍM TI DO SRDÍČKA**

Cílem je učit se objevovat a vnímat pozitivní vlastnosti lidí ve svém okolí. Zamyslet se nad tím, koho z těchto lidí máme v oblíbě a proč, kdo z nich nám přináší nejvíce toho, co je pro nás v životě důležité.

**Pomůcky:** A4, barevné tužky, propisovací tužka

Úkolem žáků je nakreslit si na arch papíru velké srdce. Pak je učitel vyzve, aby do něj vepsali vše,

co mají rádi, a stejně i jméno každého člověka, který pro ně něco znamená.

Žáci pak vypráví o srdcích, která nakreslili a o jejich obsahu. Ptáme se, co a proč zaznamenali do svého namalovaného srdce, jaká vlastnost se jim na člověku, jehož jméno tam zaznamenali, líbí, za co ho obdivují, zda by chtěli být jako on.

## **PORADNA**

Cílem je naučit se rozpoznat problém a formulovat jej, umět aktivně poslouchat spolužáky, vyslechnout jejich návrhy řešení a zamyslet se nad nimi, pokusit se poradit druhému.

**Pomůcky:** kartičky s formulovaným problémem

Žáci si představí, že pracují jako odborníci v pedagogicko-psychologické poradně. Pak se rozdělí do skupin. Každá skupina dostane předem připravené kartičky, na kterých jsou popsány různé problémové situace. Mělo by jít o problémy vycházející z reálných situací ve třídě, škole, v širším prostředí, v němž se žáci pohybují.

V textech se nevyskytují žádná konkrétní jména ani jiné identifikační znaky, které by mohly naznačovat, kdo se v jaké podobné situaci ocitl. Každá skupina bude pracovat s jedním až dvěma typy těchto situací.

### **Situace**

- Líbí se mi spolužačka z jiné třídy. Jak jí to mám říct?
- Bojím se jít domů, když dostanu špatnou známku.
- Otec mě nechce pustit do kina.
- Starší spolužáci ode mne chtěli peníze ... .

Do fiktivní poradny pak přijde jeden z žáků s jedním problémem. Ostatní mu radí, navrhují řešení, zvažují, zda jsou požadavky reálné, správné vlnadné. Zamýšlejí se nad tím, jak by se zachovali oni na jeho místě, příp. na místě rodiče. Výsledkem by měl být návrh jednoho nebo několika přiměřených řešení nebo naopak způsobů, jak požadavek slušně asertivně odmítnout.

Na závěr se všichni posadí do kruhu, vyučující přečte kartičku s popsanou situací a skupiny postupně předloží své návrhy na řešení. Ve společné diskusi se každý může vyjádřit, co by sám poradil a zda se jemu nebo někomu z jeho okolí nepříhodilo něco podobného.

Všichni uvažují také o tom, zda je možné, správné, vhodné se v takových situacích někomu svěřit a zda raději přijímat rady od kamarádů a spolužáků nebo od rodičů.

## **DĚKUJI ZA PŘÍJEMNÝ DEN**

Jde o přátelský rituál, vhodný na závěr vyučování, po zakončení dne na školním výletě, jako ceremonie loučení na konci zájezdu nebo poslední den školního roku.

Děti se postaví do kruhu. Jeden z nich si stoupne doprostřed a pak k němu půjde do středu další dítě z kruhu, stiskne tomu prvnímu ruku a řekne mu: „Děkuji za příjemný den.“ Oba žáci se drží dál za ruce. Potom k nim přijde třetí, vezme jednoho z nich za volnou ruku, stiskne ji a zopakuje větu. Tak se bude skupina uprostřed pomalu zvětšovat a všichni se budou držet za ruce.

## **POKLAD ČERNÉ PERLY**

Domnívám se, že pro seznámení nebo stmelení kolektivu je vhodné, aby spolu studenti něco zažili, měli společné vzpomínky a museli „bojovat“ nejen za sebe, ale i za svoje spolužáky.

Z tohoto důvodu jsem si zvolila vytvořit základní program na zážitkový víkend. Myslím si, že pokud budou žáci mimo školní prostředí, kdekoli v přírodě a program bude zaměřen vhodně jejich věkové skupině, mohli by se zapojit do programu a nakonec si odvést mnoho zážitků.

Téma víkendových pobytů by se mohlo volně měnit podle toho, jaký film, či počítačová hra by zrovna „vládla“ mezi mládeží. Já jsem si zvolila téma podle filmu Piráti z Karibiku, ale je také možné vybrat jiný film a program situovat do něj, např. Matrix, X-man, Letopisy Narnie, Pán Prstenu, Liga výjimečných apod.

Domnívám se, že by bylo vhodné, aby víkend vedl někdo, kdo není zaměstnancem školy. Vhodné by bylo, aby vedoucí víkendového pobytu měl adekvátní vzdělání zaměřené na řízení volného času, nejlépe však rekreologii.

Je také možné, aby jako další vedoucí víkendu mohli být žáci, kteří již tímto zážitkovým víkendem prošli a projevíli se jako jedinci, kteří by byli vhodní na pozici vedoucího, a to díky svým schopnostem, ochotě a také míře zapojení se do programu.

Víkend by se uskutečnil v přírodě, ubytování by bylo v chatkách, nicméně klademe při výběru lokace důraz na vhodnost místa pro studenty – možnost zajít si do obchodu, možnost bazénu v horkých dnech, možnost kvalitně trávit volný čas např. hraním společenských her.

Každý z vedoucích by měl svou roli, kterou by hrál po celou dobu pobytu. Měl by své kompetence a i prostředí by bylo přizpůsobeno danému filmu. Zadávání úkolů by probíhalo formou scének tak, aby studenti byli vtaženi do děje. Je také možné využít dataprojektor či jiné zařízení a pouštět ukázky z filmu.

Celý program by začal v pátek odpoledne a skončil by v neděli po obědě vyhodnocením programu.

Každá z aktivit by byla dobrovolná a platilo by pravidlo STOP. To znamená, že pokud by někdo danou aktivitu dělat nechtěl, ostatní by to respektovali. Samozřejmě, pokud by se jednalo o skupinovou aktivitu a ne aktivitu jednotlivce, mohlo by to poškodit tým, a také vyvolat rozpory či

hádky v týmu, čemuž bychom se snažili motivací či jinými prostředky zabránit.

Po celou dobu pobytu by každý ze studentů i vedoucích měl svou vlastní obálku přání a stížností, kam by mu kdokoli mohl napsat vzkaz.

Hlavní vedoucí má v záloze vždy několik her, které může použít v případě, že zvolený program se aktuálně nehodí vzhledem k momentální náladě a rozpoložení studentů.

## **PROGRAM aneb PROJEKT**

**Pátek** – tento den by probíhal v duchu seznamování se, prozkoumání možností místa, kde jsme ubytováni

1. Příjezd na místo po obědě.
2. Rozdělení do chatek. Toto by se nechalo na studentech, kdo s kým chce bydlet a jakou chtějí chatku. V případě neshod či nějakých komplikací by do řešení situace vstoupil vedoucí.
3. Vybalení věcí a seznámení se s prostředím, v němž budeme trávit víkend.
4. Seznámení se navzájem mezi sebou, seznámení s programem – že je situován na Piráty z Karibiku, a že nyní nejsme studenty školy, ale obyvateli paluby.

- Na seznámení můžeme využít např. hru:

## **BAREVNÉ INTERVIEW**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** lístky

**Doba trvání:** do 45 minut

Hra je vhodná jako seznamovací. Každý hráč obdrží od vedoucího hry lístek, na němž je napsána barva očí, či jiného spojovacího prvku – stejná barva mikiny ... Hráči mají za úkol v co nejkratší době se seznámit se všemi ostatními, kteří mají stejnou barvu očí, napsat na přidělený lístek jejich jména a záliby (např. sbírání známek, sport, hry, modelaření, příroda, turistika...), počet sourozenců, bydliště apod. Z těchto poznámek pak vždy celá skupina (se stejnou barvou očí) sestavuje seznamovací interview, ve kterém představuje svoje členy ostatním. Vítězí družstvo, jehož vystoupení bylo nejobsažnější a zároveň nejvtipnější.

- Dále můžeme hrát hru :

## **TOALETNÍ PAPÍR**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** toaletní papír

**Doba trvání:** do 30 minut

Každý z hráčů si utrhne libovolný počet kusů toaletního papíru. Poté zadáme instrukce, že na každý kousek papíru musíme napsat o sobě pozitivní věc a s tímto pak seznámíme ostatní.

- Výroba obálky přání a stížností
- Program by začal scénkou, která by vyústila v zadání prvního úkolu. Každý ze studentů si může, pokud chce, zvolit své jméno, jež bude používat po dobu víkendu a pod ním bude celý víkend absolvovat.

## **DOTKNI SE ŽELEZA**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání:** do 30 minut

Hrát se může kdekoliv, ale obzvláště vhodná je větší místnost. Hráči se rozsadí nebo rozestaví libovolným způsobem. Jeden z nich pak hru vede a všichni ostatní se musí řídit jeho pokyny. Když řekne třeba: "Dotkni se železa", každý z hráčů musí najít co nejrychleji železný předmět a dotknout se ho. Následují další povely, např. dotkni se mosazi, levé zdi, podlahy, dřeva, porcelánu atd.

Kdo se nedotkne určeného předmětu dřív, než vedoucí hry třikrát tleskne nebo odpočítá (podle velikosti herního prostoru), dostává bod nebo naopak vypadává ze hry. Vítězí hráč, který zůstává poslední ve hře. My tuto hru budeme situovat do prostředí lodě a budeme hledat předměty, které by bylo možné nalézt na lodi.

## **VESELÉ ZÁVODY**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** podle disciplín

**Doba trvání:** do 30 minut

- Mohou hrát jednotlivci i družstva. Úkolem je vykonat o závod co nejrychleji pět různých úkolů situovaných do tématu víkendu **jako třeba:**
  - 1. Shodit míčkem terče – simulace střílení z děla
  - 2. Najít podle šifer poklad
  - 3. Napsat 10 přezdivek, které si pro sebe vymysleli spolužáci
  - 4. Vymyslet vlastní šifrovací jazyk

- 5. Orientovat se dle instrukcí na mapě, a pomyslně doplout na ostrov

Vítězí ten, kdo první provede předepsané úkony. Závodí-li družstva, je každému z členů přidělen jeden ze jmenovaných úkolů. Každý hráč může začít s plněním svých úkolů, až předcházející hráč dokončí svůj. Vítězí družstvo, které nejdříve splní určené úkoly.

**Relaxace:** může být při hudbě, imaginace ...

- Společná večeře
- Vlastní program – možnost hraní společenských her či jiných her a využití pomůcek, které by byly v místě pobytu

Program upravujeme průběžně podle unavenosti a pozornosti studentů.

**Sobota** - ranní budíček, hygiena, společná snídaně

- Program by začal hrou venku v přírodě, jednalo by se o bojovku, která by měla různá stanoviště, kde by hráči museli pracovat v týmu, spolupracovat spolu a domlouvat se na řešení.

- Dále bude následovat hra:

## ÚTĚK Z LODĚ

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** podle trati - horolezecká lana, karabiny, úvazky, atd.

**Doba trvání:** do 2 hodin

Pro tento závod je podmínkou vysoce členitá trať lesem, vodou, skalami atd. Jednotlivé překážky i délku trati je nutné terénu přizpůsobit. Použít se dá např. lanová lávka, přeskok rokle o tyči, šplh na strom, skok z něj, skok do vody z výšky, slaňování, výstup po skále, plavání, jízda lanovkou, chůze na chůdách atd.

Jednotlivci startují ve 3 - 5 minutových intervalech buď sami za sebe, nebo jako členové štafet 4 - 5 členných družstev. Za vynechanou překážku se přidává trestný čas. Vítězem je běžec nebo družstvo s nejkratším časem. Samozřejmě, že by se trať a zvolené překážky přizpůsobily možnostem studentů.

- Je také možné zahrát si hru:

## BOJ O LOĎ



**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** totem nebo předmět jej nahrazující

**Doba trvání:** do 1 hodiny

Na louce je vyznačen kruh, kolem kterého se rozestaví obránci. Do středu kruhu položíme symbol, který bude nahrazovat loď. Ve vzdálenosti asi 20 metrů od lodi určíme metu, která bude sloužit k ožívování lapených útočníků. Útočníků i obránců by měl být stejný počet. Obránci mohou vybíhat maximálně 2 metry od kruhové hranice do vnějšího prostoru, kde mohou dotykem zajímat útočníky. Každý útočník vyřazený dotykem obránce běží k metě, a zde vyčká tak dlouho, dokud nepřiběhne další vyřazený.

Hra může být časově omezena, nebo může končit dotykem nebo odnesením lodi. Odnesení lodi je komplikováno nutností proniknout kruhem obránců i zpátky. Lze počítat také pouze dotyky lodi (dotyk lodi je 1 bod). Role útočníků a obránců je vhodné prostřídat.

- Polední klid, ve kterém by si studenti mohli odpočinout, či si zahrát společenské hry.
- Při poledním klidu, nebo po něm, před začátkem odpoledního programu by byla vhodná následující relaxace:

### **Šavásana** – relaxace v lehu na zádech

Základní relaxační poloha. Leh na zádech, paže mírně od těla, dlaně vytočené vzhůru, dolní končetiny mírně od sebe, špičky vytočené ven, oči zavřené, víčka uvolněná.

Cvičení zlepšuje prokrvení svalů, rozpouští napětí, prohlubuje dech, pomáhá uvolnit si vlastní tělo a přispívá k celkovému tělesnému i duševnímu uvolnění.

### **Obrácená šavásana** – relaxace v lehu na břiše

Leh na břiše, paže mírně od těla, dlaně vytočené vzhůru, dolní končetiny mírně od sebe. Hlava otočená vpravo nebo vlevo spočívá na tváři. Oči zavřené.

Cvičení uvolňuje zádové, šíjové a kyčelní svalstvo, povzbuzuje dýchání do spodní části zad, oživuje dolní oblast hrudníku i spojení žeber, prohlubuje tak i dech.

- Jelikož je program situován do filmu Piráti z Karibiku, odpolední program by byl situovaný na hry ve vodě.

## **BLÁZNIVÉ ZÁVODY**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** deštník, vajíčka

**Doba trvání:** 20 minut

Běžné závody v plavání na určitou vzdálenost můžeme vhodně vylepšit, např. tím, že závodníci musí plavat s otevřeným deštníkem, s čerstvým vajíčkem a pod. Tímto můžeme nasimulovat ztížený útěk pirátů.

## **SOUTĚŽ VŠESTRANNOSTI**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** podle úkolů

**Doba trvání:** 60 minut

Soutěžícím jsou uloženy určité úkoly a hodnotí se jejich nejrychlejší a nejpresnější provedení.

**Příklady:**

- přeplavat určitou vzdálenost k lodi, nasednout, proplout určitý úsek
- přeplout na druhý břeh s vejcem, nádobou a zápalkami, tam rozdělát oheň, uvařit vajíčko na tvrdo a vrátit se zpět
- přeplavat určitý úsek libovolným nebo přesně zadaným způsobem se zapálenou svíčkou
- plavat poslepu ke zvukovému cíli nebo podle navádění spoluhráče atd.

Pokud by byla skupina neplavců, či by se někteří studenti nechtěli účastnit her ve vodě, můžeme zvolit hry na pevnině.

## **KIMOVA HRA**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** libovolné, dle zvoleného tématu

**Doba trvání:** dle náročnosti zvolených předmětů

Do různých nádob, či do jiných prostorů (např. vykotlaný kmen) vložíme určité předměty – mohou být i slizké a studenti hádají co to je, nebo musí najít nějaký schovaný předmět. Můžeme např. udělat pudink, dát do nádoby gumové pavouky ... .

## **OTISKY NOHOU**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** papír, voda, vodové barvy, štětce, barvy pro malování prsty

Student si nanese barvu na holá chodidla a obě otiskne na papír. Pak otisky srovná a může je různě ozdobit. Poté hráči hádají, kdo má jaké chodidlo. Můžeme to situovat do situace, kdy hledají

podle otisku piráta, co ukradl jejich loď.

- Pokud to umožňují možnosti ubytování a je zde vyškolený odborník, můžeme studentům umožnit, aby si vyzkoušeli lezení po skále, projeli se lanovkou, skočili si bungejumping. Samozřejmě by to bylo dobrovolné a na zřeteli bychom měli zdravotní omezení jednotlivých studentů.

### **Tygrí relaxace** – relaxace

V lehu na břicho vzpažíme, pokrčíme paže, levou dlaň položíme na hřbet pravé ruky. Hlavu otočíme vpravo a položíme na spojené ruce. Unožíme skrčmo pravou nohu. Trup natočíme tak, aby pravý loket směřoval k pravému kolenu (může se ho i dotýkat). Uvolníme celé tělo, zejména pánev a bederní část páteře. Zavřeme oči. Totéž cvičení provádíme i na druhou stranu.

Cvičení uvolňuje záda, hlavně v bederní oblasti, prohlubuje dýchání do zad, posiluje dech v dolní protažené části trupu, vyrovnává svalové napětí u zkrácených svalů po stranách trupu, celkově zklidňuje tělo i mysl.

- Nebo můžeme využít:

### **Krokodýlí relaxace**

V lehu na břicho roznožíme, špičky nohou směřují do stran, paty k sobě. Zkřížíme paže, dlaně položíme na ramena a bradu pohodlně opřeme o zkřížené paže. Zavřeme oči, uvolníme celé tělo, zejména oblast zad.

Cvičení prokrvuje a uvolňuje šijové a zádové svaly i svaly pánve, prohlubuje dech.

- možnost odpočinku
- Pirátská diskotéka – můžeme zapojit hry, jako je např.:

## **CITRÓNOVÝ TANEC**

**Počet hráčů:** libovolný, páry

**Pomůcky:** citrón nebo předmět jeho velikosti, zdroj hudby

**Doba trvání:** do 15 minut

Při této hře má každý pár za úkol udržet mezi čely citrón, jablko, pomeranč nebo třeba tenisák nebo bramboru (umytou). Při hře se stále tančí. Pár, kterému předmět spadne ze hry, odpadá.

Vhodné je střídát rytmy, neboť pak musí pár vynaložit daleko větší úsilí na udržení předmětu.

**Neděle** - ranní budíček, ranní hygiena, společná snídaně balení věcí a úklid chatek

- Následují hry s míčem:

**BAGO** - hra s míčem

**Počet hráčů:** 4 a více

**Pomůcky:** 1 - 2 míče

**Doba trvání:** do 30 minut

**Boj o získání míče v kruhu:**

Procvičují se přihrávkou házením, správné chytání a ruční zpracování míče, klamné pohyby při přihrávkách. Hráči jsou rozmístěni po obvodu velkého kruhu, rozestupy mezi nimi jsou větší než na upažení.

Uprostřed kruhu se volně pohybuje určený hráč (bago). Hráči na obvodu si navzájem různým způsobem přihrávají (házením). Přihrávat mohou sousedním hráčům vpravo i vlevo případně přes kruh, kterémukoliv spoluhráči. Úkolem středního, v kruhu se pohybujícího hráče, je získat míč a to zachycením přihrávkou nebo i v případě nesprávného chycení - zpracování míče (např. když míč vypadne hráči z rukou, odskočí atd.). K získání míče stačí střednímu hráči pouze dotyk.

Podarí-li se mu to, vystřídá jej a do středu nastupuje ten hráč, jehož přihrávkou zachytil, od kterého získal míč. Při větším počtu hráčů se hraje se dvěma středníky, případně i se dvěma míči.

Hraje se na čas - např. na 5 minut. Vítězem - nejlepším - je ten, kdo byl nejméněkrát, resp. nejkratší dobu středníkem.

Při dobré technice podávání je úloha jediného středníka velmi nesnadná a pohybově náročná. Méně obratní jednotlivci se proto v úměrném čase vystřídají, i když míč nezískají. Jejich úkol se také usnadní přidáním druhého středníka.

- Můžeme zde nechat prostor k tomu, aby v případě, že by se některý ze studentů chtěl vyjádřit ke sdělení, jež mu došlo do jeho obálky, měl tuto možnost. Můžeme zhodnotit celý pobyt a navzájem si dát zpětné vazby. Zjistit co se povedlo i to, co se nepovedlo a co by se dalo ještě vylepšit.
- Vyhodnocení – rozdávání diplomů a vyhodnocení nejlepšího piráta

**Poznámka**

Výše uvedené návrhy zařazení problematiky zdravotního postižení do výuky jsou spíše obecně zaměřené. Pokud by se realizovaly ve třídách, kde jsou zařazení žáci se specifickými vzdělávacími

potřebami, aktivity by se musely „ušít na míru“ tak, aby informace nebyly příliš zmatené, nebylo jich příliš a spíše než formou přednášek se zaměřit na aktivitu žáků – diskuse, zážitkové hry apod.

## VÍKENDOVÁ ŠKOLA V PŘÍRODĚ – PROJEKT

Pro realizaci tohoto projektu jsem si zvolila tuto situaci: Do kolektivu, na začátku 2. ročníku na praktické škole, přecházejí z jiného města dva studenti vietnamské národnosti. Učitelé s dalšími odborníky na škole naplánují víkendovou „školu v přírodě“ za účelem stmelení kolektivu, seznámení se s jinou kulturou. Víkendový pobyt se bude prolínat s průřezovým tématem „Člověk a životní prostředí“.

Pokud to dovolí počasí, budou všechny aktivity probíhat v přírodě. Víkend bude probíhat v prostoru tábora, jehož okolí je tvořeno lesy a hornatým terénem.

Myslím si, že zážitky, které studenti společně prožijí, nejlépe stmelí kolektiv. Vzájemná komunikace a kooperace, to jsou schopnosti, které se studenti budou učit prostřednictvím her a aktivit po celý víkend. Dále se „naučí“ toleranci k názorům, ke kulturním odlišnostem. Jelikož se pobyt bude orientovat na výše zmíněné průřezové téma, studenti si z víkendu odnesou i informace o přírodě, životním prostředí, ekologii.

### ➤ Seznamovací hry

Ze seznamu her využijeme buďto v textu již zmíněnou hru „toaletní papír“ nebo „představování souseda“ a k tomu i hru „čtvero ročních období“, která je jednak seznamovací, ale také zahrnuje kooperaci družstva, komunikaci jako takovou, tolerantní přístup k názorům jednotlivých členů apod.

## TOALETNÍ PAPÍR

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** toaletní papír

**Doba trvání:** cca 30 minut

Skupina si sedne dokola, vedoucí podá prvnímu toaletní papír a vysvětlí pravidla (každý si utrhne tolik dílků toaletního papíru, kolik jich cca spotřebuje za jeden den) a rulička toaletního papíru koluje. Až každý má své dílky papíru, vedoucí upřesní pravidla: každý řekne o sobě tolik informací (počet), kolik má dílků papíru.

## **PŘEDSTAVOVÁNÍ SOUSEDA**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** je možné mít papír a tužku, pro trénink paměti je výhodnější bez pomůcek

**Doba trvání:** do 45 minut

Studenti se rozdělí do dvojic. Každá dvojice má za úkol dozvědět se o partnerovi co nejvíce informací - např. jméno, věk, bydliště, počet sourozenců, koníčky, oblíbené zvíře, předmět ve škole, atd. Poté si hráči sednou do kruhu a každá dvojice se (uprostřed kruhu) postupně představí (vedle mě sedí Petr, je mu 17 let, bydlí v Petrově atd.).

## **ČTVERO ROČNÍCH OBDOBÍ**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání:** do 1 hodiny

Jeden z hráčů se ujme vedení a vyzve ostatní, aby se rozdělili do skupin podle ročního období, ve kterém se narodili. Tyto skupinky se pak domluví a předvádějí – pantomimicky - sporty, lidové zvyky, polní práce nebo hry, typické pro jednotlivá roční období (lze například vybrat i jeden měsíc z daného období). Vyhrává skupina, jejíž improvizovaný výstup byl nejuvitnější.

## **CO DO PŘÍRODY NEPATŘÍ**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** veškeré předměty nepatřící do přírody, tužka a papír

**Doba trvání:** do 30 minut

Na lesní cestě v úseku asi 80 metrů umístíme předměty, které do přírody nepatří - např. mince, plastové láhve, sáčky, papír, plechovka, hřeben atp.

1 hráč zůstává na místě (zapisovatel) a ostatní z družstva vybíhají na cestu, kterou musí absolvovat mírným poklusem a po návratu musí říct zapisovateli jaké předměty "objevili". Za každý správně zaznamenaný předmět se počítá 1 bod. Za rychlost je možné připočítat bonifikaci.

Při přípravě i hodnocení je důležité nezapomenout na ty předměty, které jsou již podle stezky rozmístěny bez našeho přičinění (další plechovky, láhve, hadry atd.). Vyhrává družstvo s nejvíce body.

Po skončení soutěže se družstva vydají po pěšině znovu, jejich úkolem je posbírat všechny předměty, které byly rozmístěny námi, ale také ty, které námi byly nalezeny a do přírody také nepatří.

## CO MÁME SPOLEČNÉHO

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** tužka a papír

**Doba trvání:** do 45 minut

Studenti se rozdělí do družstev. Čím početnější jsou družstva, tím se hra stává těžší. (Je dobré je rozdělit do družstev podle nějakého kritéria. Například, kdo má na sobě modrou barvu apod., aby byla družstva složena z lidí, kteří se třeba tak úzce neznají. Každá skupinka má papír a tužku.

Cílem hry je najít za určitý časový úsek (10 - 15 minut) co nejvíce údajů, co mají členové skupiny společného.

**Například:** Všichni máme rádi špagety, všichni máme psa, všichni máme ve jméně písmenko j atp. Následně je dobré si sepsaná fakta navzájem předčíst, případně je rozebrat.

Vyhrává družstvo s nejvíce údajů.

### ➤ **Trénink logického myšlení, kooperace, komunikace mezi členy družstva**

## ROZSTŘÍHANÁ ZPRÁVA

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** text zprávy rozstříhaný na 8 kousků

**Doba trvání:** max. 45 minut

Skupina se rozdělí do 3 skupin po 4 lidech. Na papír napíšeme zprávu „Shromážděte se u jezírka“ (můžeme i cokoli jiného) a rozstříháme ho na 8 kousků, které pak rozmístíme v přírodě na zem, na stromy ve výšce očí apod. (každé skupině zvlášť).

Úkolem družstev je co nejrychleji najít papírky, složit z nich zprávu a udělat to, co je ve zprávě obsaženo – v našem případě tedy dopravit se na místo určení. Samozřejmě vyhrává ten tým, který úkol (se dopraví na místo určení) splní jako první.

## LISTY

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání:** do 45 minut

Studenti se rozdělí do družstev (po třech lidech, případně po čtyřech lidech). Družstva dostanou za úkol v lese a okolo něj najít 8 listů různých rostlin, které znají. Družstvo vždy může najednou nasbírat maximálně 4 listy, s kterými se musí vrátit za vedoucím, ukázat listy a určit druh rostliny. Pokud se spletou v názvu, musí se opravit. Sbírají tak dlouho, dokud nemají všechny. Vyhrává

nejrychlejší družstvo se všemi listy.

## **SVĚTOVÝ LOV**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** karty se zvířaty

**Doba trvání:** do 1 hodiny

Podle počtu hráčů vytvoříme skupiny (4 po třech). Každý ze skupiny představuje jednoho lovce. Každé družstvo bude mít základní tábor, kde shromažďuje ulovená zvířata. Dále vytvoříme trh, kde sedí výkupci. V hornatém terénu jsou rozházeny kartičky s názvy a obrázky zvířat (veverka, bažant, zajíc, srnka, vlk, medvěd, rys), přičemž medvěd a rys jsou chráněná zvířata. Úkolem lovců je tyto živočichy lovit. Skupinka chodí u sebe a hledá lístečky, jelikož ale lovci mají jedno malé terénní auto, nemohou uvést tolik zvířat, takže najednou mohou ulovit maximálně 9 zvířat.

Když už v základním táboře mají hodně zvířat, vyrazí s nimi na trh. Tady je potřeba více šikovných výkupčích, kteří si sami určují cenu. Peníze jim zapíší do kartiček. Je u nich také možnost, zakoupit si dalekohled (baterku, pokud by byla třeba). Lov medvědů a rysů je samozřejmě zakázán a oficiální trh je nevykupuje, ba co víc, hlásí je na policii.

Policie (několik vybraných vedoucích) se pohybuje v rychlých autech a má právo kohokoli zkontrolovat. Jednoduše přijde a nechá si předložit všechny ulovená zvířata. Pokud nese někdo více zvířat, než je povoleno, zvířata jim zabaví a uloží pokutu, to samé pokud uvidí, jak někdo okrádá druhé lovce, nebo používá bez povolení sonar, anebo má na korbě zakázaný náklad (rys, medvěd).

Hra končí po vypršení časového limitu – 45 minut, vyberou se kartičky a vítězí ten, kdo má nejvíce peněz.

- **Hra procvičující představivost, kooperaci družstva, napojení se na druhého člověka**

## **AKTIVNÍ MALOVÁNÍ**

**Počet hráčů:** minimálně 2 skupiny po 3 lidech

**Pomůcky:** papír a tužka

**Doba trvání:** 30 – 60 minut

Vedoucí si předem připraví seznam předmětů, které budou hráči později kreslit. Z každé skupiny je vyslán k vedoucímu jeden hráč, vedoucí mu řekne první slovo a hráč běží ke své skupině ho nakreslit. Nesmí u toho mluvit a nesmí ani psát číslice ani písmena, ale může ukázat tužkou nebo označit šipkou část obrázku, která má být uhodnuta. Jak skupina slovo uhodne (hráč může kývnout



hlavou, pokud je to správně), je vyslán k vedoucímu další hráč, který mu řekne slovo, které právě uhodli, a vedoucí mu dá další na seznamu.

Příklady slov na kreslení: plechovka, veverka, kámen, záchod, upír, drak, pochodeň, banán, blondatý vlasy, karimatka, ešus apod.

**Speciálně těžká slova:** plastelína, guma, brambůrky

➤ **Aktivita, která se zaměřuje na rozvoj tolerance u studentů k jiným národnostem**

## **HRY BEZ HRANIC**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** etnická hudba, pozdravy, případně i vymyšlené (jde zde o to, aby si studenti uvědomili odlišnost a byli tolerantní k jiným zvyklostem apod.)

**Doba trvání:** do 45 minut

Všichni zúčastnění se shromáždí v jedné místnosti, kde by mělo být teplo a hrát příjemná (etnická) hudba (přispívá to ke zdatu aktivity).

Organizátor přivítá účastníky na cestě kolem světa. Slíbí jim, že postupně navštíví různé světadíly a země a naučí se, jak se místní obyvatelé zdraví. Pozdrav předvede dvojice organizátorů, následně se všichni mohou pozdravit se všemi, případně ve skupinách.

Např. **Vietnam – Podání ruky:** podání pravé ruky a zřetelný stisk ruky druhé osoby je doprovázeno lehkým stiskem levé ruky – v jednu chvíli tak buď držíme ruku druhé osoby v obou svých dlaních, nebo jsme si najednou podali obě ruce navzájem. Takové podání rukou symbolizuje vzájemnou úctu. Podání pouze jedné ruky může být považováno za výraz neúcty.

**Pohled do očí:** přímý pohled do očí není zdvořilý, naopak může vyjadřovat domýšlivost.

**Grónsko:** Eskymáci chodí kvůli věčné zimě celí zahalení do kožešin, a proto při pozdravu používají část těla, kterou jim oblečení nezakrývá-třou si láskyplně nos o nos.

**Francie:** v minulých dobách byly francouzské ženy pečlivě střeženy svými manželi, a tak pokud si chtěly něco důvěrného pošeptat na rozloučenou, dotkly se navzájem tvářemi a první část onoho tajemství si zašeptaly do jednoho ucha, druhou do druhého. Proto se zdraví polibkem na tvář – na jednu i druhou tvář.

**Nový Zéland:** obyvatelé Nového Zélandu jsou proslulí svým výborným čichem. Když se potkají, pozorně se navzájem očichají a snaží se postřehnout vůni toho druhého.

**Indie:** Indové věří, že každý člověk má na čele ještě třetí oko. Proto se při setkání jeden druhému zadívají do očí a postupně se k sobě přibližují hlavami, aby ono třetí oko spatřili.

**Mexiko:** Mexičané jsou proslulí svou srdečností. Při pozdravu položí svému protějšku ucho na hrudník a zaposlouchají se do tepu jeho srdce.

## NA FILMY

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání:** 1 hodina

Závodí spolu dvě skupiny. Aby se hra později nezdržovala, je vhodné, aby si každá skupinka připravila do zásoby několik názvů filmů. Začátečnickům doporučujeme, aby volili filmy hodně známé, v jejichž názvech nejsou cizí slova nebo vlastní jména. Když jsou obě skupiny připravené, vyšle jedna z nich svého zástupce k soupeřům, kteří mu pošeptají nebo napíší název některého z vybraných filmů. Hráč má minutu na rozmyšlenou. Pak se musí mlčky, bez jediného slova, pokusit název filmu jakýmkoliv způsobem předvést svým spoluhráčům, kteří nesmějí jen pasivně přihlížet.

Právě naopak, snaží se mu pomáhat tím, že ho zahrnují otázkami. (Je to český film, z kolika slov se skládá jeho název, předvádíš první slovo, je to podstatné jméno, má něco společného s létáním, je to pták? apod.)

Předvádějící musí na všechny otázky rychle reagovat a může si pomáhat nejrůznějšími způsoby. Skládá-li se název filmu z více slov, nejlépe začít u toho, které je pro název nejtypičtější.

Závodí se tak, že předvádějící z obou skupin se střídají a časy se zapisují. Měří se od chvíle, kdy uplynula minuta na rozmyšlenou, až do okamžiku, kdy některý ze spoluhráčů předvádějícího vysloví název hádaného filmu. Vyhrává skupina s nejkratším časem.

- Večeře může být spojena s hrou:

## SPOLEČNÉ JÍDLO

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** dlouhé lano

**Doba trvání:** cca 60 minut

Nic netušícím účastníkům akce svážeme k sobě pravé ruce tak, že mezi nimi zůstane 40 - 50 cm volného lana. Použijeme uzly, které se dále nedotahují. Jsou-li všichni svázáni, popřejeme dobrou chuť a skupina se snaží v rámci daných možností v klidu najíst. Je třeba upravit stoly tak, aby byly v rovině. Tato hra je pro účastníky i pozorovatele docela zábavná a vyžaduje dosti taktiky, domluvy i ohleduplnosti.

Pro jistotu si necháme v programu dne aspoň dvojnásobný čas na vybrané jídlo.

## TANEC S BALÓNKEM

**Počet hráčů:** libovolný, páry

**Pomůcky:** rádio, provázek, balónky

**Doba trvání:** maximálně 40 minut

Každá dvojice má na noze uvázaný balónek. Páry se snaží zničit balónek jiné dvojice bez použití rukou a zároveň uchránit svůj vlastní balónek. Kdo nemá balónek, vypadává ze hry.

## SIBIŘ

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání:** do 15 minut

Hráči vytvoří několik stejně velkých družstev z pokud možno nestejně velkých hráčů. Poté se snaží ve družstvech obléci na jednoho ze svého týmu co nejvíce svršků. Vyhrává to družstvo, které na svého manekýna dostane co nejvíc oděvních součástí. Vhodné je stanovit časový limit.

## TANEC S TENISOVÝM MÍČKEM

**Počet hráčů:** libovolný, páry

**Pomůcky:** tenisové míčky (případně citron, pomeranč apod.), rádio

**Doba trvání:** 15 minut

Páry tančí s tenisovým míčkem, který mají mezi svými čely. Pro ztížení situace je dobré střídat rychlost skladeb. Ze hry vypadávají ty páry, kterým míček vypadl a naopak vyhrává ten pár, který zůstal na parketu sám.

➤ **Napojení se na druhého člověka, mimoslovní komunikace, tolerance**

## MANAŽEŘI

**Počet hráčů:** minimálně 6

**Pomůcky:** lano, šátky na oči

**Doba trvání:** 45 minut

Stali jsme se týmem, který je složen z dělníků, manažerů a inženýrů. Společně máme zkonstruovat jednu součástku k novému přístroji. Každá skupina je vysoce specializovaná. Inženýři navrhli plány. Jejich technické vyjadřování je tak složité, že komunikují s manažery v jejich pracovních beze slov a bez jakéhokoli nákresu. Jakmile manažeři pochopí, o co jde, telefonují

dělníkům (zavolají na dělníka) a slovně jim předávají návrhy inženýrů. Dělníci jsou podle směrnic oborů jediní, kteří smějí pracovat se surovinou a vyrábět výrobky. Vzhledem k tomu, že musejí slepě poslouchat, zavážeme jim oči.

Po tomto úvodu sdělíme nebo písemně zadáme skupině inženýrů popis výrobku. Ti se mezi sebou domluví a předávají instrukce dále. Na začátek zkusíme zkonstruovat rovnostranný trojúhelník s tolerancí +/- 2 cm. To znamená, že tento úkol musí inženýři sdělit manažerům, za kterými přijdou po poradě ve své kanceláři (vymezeném prostoru), pak manažeři sdělují požadavek dělníkům.

### ➤ Hra zaměřená na improvizaci, komunikaci, kooperaci v páru

## CIZOJAZYČNÁ

**Počet hráčů:** libovolný, páry

**Pomůcky:** lístky s učením jazyků

**Doba trvání:** maximálně 45 minut

Hráči jsou rozlosováni do párů. Pár si vždy vytáhne lístek se zadaným jazykem a odchází se do ústraní připravit. Po vypršení limitu na přípravu (5 minut) přichází a předvádí seznamovací dialog v určeném jazyce. Není vůbec nutné, aby páry určenou řeč ovládaly, jde také o přízvuk, koncovku, některá známá slova atd. V případě nutnosti může vedoucí mírně pomoci. O kvalitě předvádění rozhoduje délka potlesku studentů.

### • Hodnocení víkendu:

Nejprve všichni vedoucí zhodnotí průběh víkendu, zapojení studentů do všech her a aktivit. Poté také studenti zhodnotí víkend. Ti, kteří chtějí, dají zpětnou vazbu vedoucím, spolužákům atp.

Všichni studenti pak ohodnotí víkend čísly od 1 do 5 (jako ve škole), k čemuž využijí čísla, která si vyráběli první den pobytu.

Studentům jsou rozdány diplomy o absolvování víkendové školy v přírodě (na recyklovaném papíru s přilepenými listy rostlin – ty, které studenti nasbírali během hry „listy“).

## PROGRAM PROTI ŠIKANĚ - PROJEKT

### ÚVOD

Šikana je v současné době velmi diskutované téma. Bohužel se ale neklade příliš důrazu na prevenci tohoto jevu, ale spíše se pak řeší až konkrétní případy ve třídách a kolektivech, kde tento

nežádoucí sociologický jev propuknul.

Ráda bych se zaměřila právě na preventivní program proti šikaně, který by byl vhodný například pro víkendový pobyt třídy v přírodě. Dle mého názoru je lepší, když se podobné programy nekonají ve školním prostředí, protože v některých jedincích může toto prostředí vzbuzovat sklíčenost a může způsobit to, že se nebudou chtít projevit. Je tedy třeba vytvořit bezpečné prostředí s co nejvíce vstřícnou a otevřenou atmosférou.

Program by měl vést třídní učitel a další osoba, např. zážitkový pedagog nebo školní výchovný poradce. Bylo by vhodné tento program zařadit do doby vzniku kolektivu, tedy pokud se jedná o třídu, tak začátek školního roku v prvním ročníku studia, kdy je nejvhodnější čas na podchycení vztahů v kolektivu.

Program by měl obsahovat zprvu seznamovací aktivity (první večer), kdy studenti mají hravou formou možnost se lépe poznat. Dále je vhodné zařadit aktivity zaměřené na důvěru a spolupráci v kolektivu, vytvoření dobrých vztahů a toleranci mezi studenty. Program je dobré uzavřít zpětnou vazbou mezi studenty.

Měly by být obsaženy aktivity jednak pro celý kolektiv, jednak pro menší skupinky – jeden až dva lidé, i jednotlivce. Účastníci by si měli sami chystat jídlo, nejlépe tak, že se kolektiv rozdělí na menší skupinky (2 - 3 lidé) a rozdělí si zodpovědnost za přípravu jednotlivých jídel.

I touto aktivitou se vytváří spolupráce mezi jednotlivci v kolektivu.

## **OBSAH PROGRAMU**

### **1. VEČER – SEZNAMOVÁNÍ**

#### **SEZNAMOVAČKA S PROSTĚRADLEM**

**Počet hráčů:** 6 hráčů, 2 pomocníci

**Pomůcky:** prostěradlo nebo něco podobného

**Doba trvání:** 5 - 10 minut

Jedná se o mimořádně zábavnou hru! Hráči se rozdělí na dva týmy. Pomocníci mezi ně natáhnou prostěradlo jako stěnu. Z každé strany prostěradla poklekne hráč z jednoho týmu, tak blízko, aby se oba hráči skoro dotýkali nosem. Když jsou hráči připraveni, strhnou pomocníci prostěradlo na zem, přičemž hráči musí co nejrychleji vykřiknout jméno protihráče. Ten, kdo v duelu prohrál, přechází do týmu vítěze. Hra končí, když jsou všichni hráči ve stejném týmu.

**Poznámka:** Aktivita pro celý kolektiv, dosti dynamická. Je dobré ji zařadit na začátek.

#### **PASOVÁ KONTROLA**

**Počet hráčů:** libovolný

**Pomůcky:** předem vytvořené formuláře

**Doba trvání:** libovolná

Každý dostane předtištěný formulář s otázkami na jméno, příjmení, věk, přezdívkou, odkud je, jaké jídlo má rád nebo nesnáší, co dělá, koníčky atd. (jedna A4), plus je tam také okénko na fotku.

Ve skupině se vytvoří páry, které vzájemně provedou jakési interview a vyplní podle něj "pas" pro toho druhého. Zároveň do rámečku nakreslí podobiznu.

Papíry se pak nalepí někam na stěnu, takže se lidé mohou později k papírům vracet a znova si číst formuláře lidí, kteří se jim líbí, nebo nelíbí.

**Poznámka:** Velmi užitečná hra, zvláště pro větší skupiny, kterým by jinak seznámení trvalo dlouho.

Spolupracuje se ve dvojicích, takže se navazují bližší kontakty ve skupině.

## „MÍSTA SI VYMĚNÍ VŠICHNI TI, KDO ... “

**Počet hráčů :** libovolný

**Pomůcky :** žádné

**Doba trvání :** do 15 minut

Všichni sedí na židlích v kruhu, jeden stojí uprostřed a říká: „*místa si vymění všichni ti, kdo...např.: rádi jezdí na koni / nemají rádi špenát apod.*“ (Je lepší zakázat říkat věci, které jsou na první pohled zřejmé.) Ti, pro které to platí si musí rychle přesednout. Doprostřed jde ten na koho nezbyla židle a všechno se opakuje.

## ANDĚLSKÁ ANDĚLA

**Počet hráčů :** libovolný

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání :** do 15 minut (záleží na počtu lidí)

Všichni stojí v kruhu. Každý řekne jednu vlastnost, která by ho charakterizovala a zároveň začínala počátečním písmenem jeho jména. Zároveň se pokusí zopakovat jména i vlastnosti všech, kteří je řekli než přišel na řadu.

**Poznámka:** Tuto hru můžeme zařadit na konec nebo začátek seznamování, jde hlavně o to, že se zopakují jména všech.

## VÝMĚNA JMEN aneb SEZNAMOVAČKA PRO POKROČILÉ

**Čas:** 10 - 15 min.

**Počet instruktorů:** 1

**Počet hráčů:** alespoň 10

**Prostředí:** venku, v místnosti, kdekoliv

**Cíl hry:** získat zpět své jméno

**Popis realizace hry:**

Hráči se pohybují samovolně v prostoru, když na někoho narazí, podají si ruku a seznámí se. „Ahoj, já jsem Honza,“, Ahoj, já jsem Markéta“. Vtip je v tom, že nyní získávají jméno toho druhého, takže Honza je Markéta a naopak. Při dalším setkání se Honza představuje – Ahoj, já jsem Markéta“ a zase si vymění jméno s dalším člověkem.

Takto se všichni potkávají a mění si jména, dokud nenarazí opět na svoje jméno, pak si sednou na zem a čekají, až své jména najdou i ostatní. Což se téměř nikdy nestane.

**Poznámka:** Tuto „seznamovací“ hru je dobré zařadit až třeba na druhý nebo třetí den. Samozřejmě nejde ani tak o seznámení jako spíše o zábavu, která vzniká při tom chaosu, když se něčí jméno „ztratí“ apod.

## 2. DRUHÝ DEN

Po budičku a před snídaní, kterou připravuje některý z jídelních týmů je dobré zařadit jednoduchou rozevičku (např. „Pozdrav slunci“ z jógy) a tzv. energizer, tedy nejlépe rychlou aktivizující činnost např.:

### MRAZÍK

**Počet hráčů:** 6 a více

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání:** do omrzení nebo ošoupání kolen

Jeden je mrazík a snaží se zmrazit všechny ostatní. Ti před ním zběsile utíkají. Koho se mrazík dotkne, je zmražen a nesmí se pohnout. Může být vysvobozen jedině tak, že mu někdo podleze mezi nohama. Hra končí všeobecným zmražením. Nejlépe hratelné v nějakém ohraničeném prostoru.

### PAKO PRO POKROČILÉ

**Počet hráčů:** minimálně 6

**Pomůcky:** žádné

**Doba trvání:** jakákoliv, dokud to bude hráče bavit

Hráči stojí v kruhu. Trojice hráčů musí vždy vytvořit určitou roli. Po jejím provedení středový

člen trojice ukáže na jiného člověka (který se stane středem trojice) a řekne jméno role, kterou má trojice zahrát. Role musí být vytvořena co nejrychleji a nejpohotověji, a to všemi členy trojice v jeden okamžik. V ideálním případě by hra měla probíhat zcela plynule, bez přestávek. Před začátkem hry je nutné role dobře vysvětlit a předvést.

### **Příklady:**

**TOASTER:** Krajiní hráči předpaží obě ruce tak, aby jejich ruce obepínaly středového hráče  
Středový hráč znázorňuje právě dopečený toast výskokem.

**SLON:** Krajiní hráči vytvoří slonovi uši tak, že z rukou vytvoří oblouky směřující na středového hráče. Středový hráč vytvoří klasický sloní chobot.

**MÁMA S DĚTMI:** Mاما míchá vařečkou v hrnci, přičemž děti poklesnou na zem a obejmou máminy nohy.

**MIXER:** Krajiní hráči obejmou středového a vydávají zvuk mixeru. Středový hráč se bleskurychle otáčí kolem své osy.

**Poznámka:** Výborná aktivita pro kreativní jedince! Hru lze hrát i se skupinou zahraničních dobrovolníků. Pokud je například během několika minut dané role přestanou bavit, mohou tak vznikat spontánně i další figury, jako např. Havajská tanečnice, Baletka, Micheal Jackson, Táta s dětmi apod.

## **SVÁZANÁ SNÍDANĚ**

Pro posílení kolektivního ducha je vhodné zařadit právě tuto hru. Jde v podstatě o to, že lidé sedící kolem jednoho stolu si pomocí šátků sváží ruce dohromady, takže při jídle musí brát ohledy na ty druhé, kteří sedí kolem nich.

- **Aktivita pro druhý den**

Pro druhý den se hodí nějaká zážitková delší aktivita, spojená třeba s výletem do přírody, do lesa. Jako příklad jsem vybrala hru: Temný hvozd:

## **TEMNÝ HVOZD**

**Materiál:** lana, pet láhve, prkna, nádoby



**Hráči:** 20 - 30

**Délka hry:** 120 min.

**Rozdělení:** družstva

**Záměr:** rozvoj týmové spolupráce

Hra je cestou s úkoly. Při plnění úkolů postupně získávají různá zranění, získaná zranění platí až do konce hry. Většinou sami někoho vyberou a "obětují".

Ve hvozdě je potřeba se řídit následujícími **pravidly**: v žádném případě se nerozdělovat, nescházet z cesty, nepoužívat nic, co si sami nepřinesou. Na cestu mají jeden lék pomocí kterého mohou vyléčit jedno ze zranění. Startují všechny družiny současně, kdo dřív přijde, ten vyhrává. Družiny jsou provázeny vodičem, který ukazuje cestu a "ošetřuje" zranění.

**Stanoviště:**

**Bažina (Odsud tam)** -- Překonání asi 50 metrů louky s tím, že se nesmí dotknout země, k dispozici mají určitý materiál (prkna, špalky, apod.). Materiál není rozdělen rovnoměrně, ale vydražen v dražbě. Pokud se dotknout země, musí 30 sekund čekat na místě.

**Vejde ptáka Terioda (Plnění dřevé láhve)** -- Úkolem je naplnit PET láhev vodou, k plnění se může používat jen určitá speciální nádoba. Jednu nádobu získají za obětování jedné ruky (ruka je pak přivázána k tělu a nesmí být používána). V láhvi je navíc díra, která není na začátku vidět (celkově nutno obětovat 2--3 ruce).

**Kruh lesního čaroděje (Indicie)** -- Na cestě je kruh, přes který musí projít. Kdokoli v tomto kruhu promluví, tak okamžitě oněmí a již nesmí říct ani jedno slovo. Aby je čaroděj pustil ven z kruhu, musí však někdo z nich říct heslo ("oko"). K tomuto heslu mají tři indicie ("vůl", "jedenadvacet", "punčocha"). Můžou též říct "nevím" (čímž samozřejmě dotýčný oněmí) a dostanou další indicii ("rohovka", "brýle").

**Hnízda lesních strak (Střelba)** -- Musí sestřelit hnízdo strak. Je nutno použít magické střelivo, kdo se tohoto střeliva dotkne, ten během 3 sekund oslepne (tj. má jako vidící jen jednu ránu, po té musí střílet buď poslepu nebo se musí obětovat další).

**Těžká řeka (Lávka)** -- Je nutno překonat tak zvanou Těžkou řeku. Přes (imaginární) řeku vede lávka. Kdokoli spadne a dotkne se řeky (země), je obtěžkán kamenem. Pokud se někdo obětuje a obtěžká se dobrovolně, tak dostanou k dispozici opěrátko.

**Pavučina obřích pavouků** -- Velká pavučina, každým okem může prolézt jen jeden člověk. Navíc kdo se pavučiny dotkne, tak tomu pavouci sní boty.

**Kouzelný strom** -- Strom je ošetří a uzdraví pokud na něj všichni současně vylezou (přičemž v tuto chvíli je většina značně zmrzačena, takže strom musí být opravdu "jednoduchý").

**Poznámka**

Tím, jak mají hráči různá zranění, dostávají některé klasické úkoly (např. lávka, pavučina či

strom) novou dimenzi. Přejít vratkou lávku to je ještě docela snadné, ale převést po ní slepého člověka...Hra je poměrně dost náročná a ač si to účastníci asi moc neuvědomují, dost na ně prozrazuje - kdo se obětuje (resp. kdo je obětován), kdo dojde až na konec téměř bez zranění, kdo přemýšlí nad tím, jak překážku překonat a kdo to realizuje a pomáhá postiženým.

- **odpoledne a večer**

Po této hře následuje oběd, který připraví další tým studentů. Po obědě je čas na odpočinek a relaxaci, 1 - 2 hodiny. Odpoledne je věnováno spíše indoorovým aktivitám, hrám pro posílení psychické odolnosti a „důvěrovkám“, tedy hrám zaměřeným na vybudování a posílení důvěry v kolektivu. Uvádím jeden příklad za každý z těchto typů her.

## **SILNÝ ČLOVĚK**

Studenti pracují ve dvou skupinách. Každá si na velký kus papíru obkreslí obrys jednoho z jejich členů. Do tohoto obrysu píše „silné vlastnosti“ člověka, vždy k jednotlivým částem těla – na hlavu: inteligence, kreativita, na paže: svaly apod. Nakonec všichni tyto „silné“ postavy nechají na sebe chvíli působit. Může takový člověk existovat? Které silné stránky považují za zvlášť důležité? Proč?

## **PÁD DŮVĚRY**

Jeden ze skupiny si stoupne na vyvýšené místo, např. na stůl, ostatní pod ním vytvoří z rukou „záchrannou síť“ tak, že se proti sobě stojící dvojice chytí za ruce. Jedinec potom padá dozadu, musí se co nejvíce zpevnit a důvěřovat ostatním, že ho zachytí. Je vhodné, aby si pád vyzkoušeli všichni ze skupiny.

Po večeri, kterou připravuje další z týmů by mohly být zařazeny spíše hry pro zábavu, nenáročné na přemýšlení, např. Tanec se židlemi, Předavačky, Obdoba hry Twister, Vysoké napětí, Plácaná apod.

## **3. TŘETÍ DEN**

Snídani opět připravuje jeden z týmů, před snídaní rozcvička, po snídani opět hry na psychickou odolnost (např. Horká židle). Oběd připraví poslední tým. Po obědě je pro každého studenta připravena jedna obálka, kde mu ostatní mohou nechat vzkaz (nějaký pozitivní!).

Jako poslední probíhá zhodnocení ve skupině v kruhu, každý může říct, co mu víkend přinesl, jak se cítil, která aktivita se mu nejvíce líbila.

# ŠIKANA NENÍ ŘEŠENÍM PROBLÉMŮ - PROJEKT

**Název tématu:** Osobnostní a sociální výchova

**Cíl:** Projekt je určen pro žáky jakéhokoli ročníku praktické školy či odborného učiliště a klade si za cíl, seznámit žáky s hrozbami a dopady chování, které je označováno jako šikana.

Projekt bude realizován v rámci hodin občanské výchovy nebo jako samostatný jednodenní miniprojekt místo celodenní výuky.

Jedná se o čtyřhodinový projekt, v němž se účastníci projektu seznámí s touto problematikou blíže, poznají nástrahy, znaky a dopady tohoto jednání.

Zaměření tohoto projektu je příležitostí na odhalení vzájemných vztahů ve skupinách.

- **kompetence k učení**

- vybírá a využívá pro efektivní učení vhodné způsoby, metody a strategie, plánuje, organizuje a řídí vlastní učení, projevuje ochotu věnovat se dalšímu studiu
- vyhledává a třídí informace a na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využívá v procesu učení, tvůrčích činnostech a praktickém životě
- operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí
- poznává smysl a cíl učení, má pozitivní vztah k učení, posoudí vlastní pokrok a určí překážky či problémy bránící učení, naplánuje si, jakým způsobem by mohl své učení zdokonalit, kriticky zhodnotí výsledky svého učení a diskutuje o nich

- **kompetence k řešení problémů**

- promyslí a naplánuje způsob řešení problémů a využívá k tomu vlastního úsudku a zkušeností
- vyhledá informace vhodné k řešení problému, nachází jejich shodné, podobné a odlišné znaky, využívá získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení
- samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení

- **kompetence komunikativní**

- naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhajuje svůj názor a vhodně argumentuje
- rozumí různým záznamům, obrazovým materiálům, běžně užívaných gest, zvuků a jiných informačních a komunikačních prostředků

- využívá získané komunikační dovednosti k vytváření vztahů potřebných k plnohodnotnému soužití a kvalitní spolupráci s ostatními lidmi

- **kompetence sociální a personální**

- účinně spolupracuje ve skupině, na základě přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce
- podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, dodržuje pravidla ohleduplnosti a úcty k druhým lidem
- přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají
- tváří si pozitivní představu o sobě samém, která podporuje jeho sebedůvěru a samostatný rozvoj; ovládá a řídí svoje jednání a chování tak, aby dosáhl pocitu sebeuspokojení a sebeúcty

- **kompetence občanské**

- respektuje přesvědčení druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí
- chápe základní principy, na nichž spočívají zákony a společenské normy, je si vědom svých práv a povinností ve škole i mimo školu
- rozhoduje se zodpovědně podle dané situace

- **kompetence pracovní**

- dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky
- využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje i své přípravy na budoucnost, činí podložená rozhodnutí o dalším vzdělávání a profesním zaměření

**Mezipředmětové vztahy:**

- Jazyk a jazyková komunikace
- Informační a komunikační technologie
- Člověk a jeho svět
- Člověk a společnost

**Délka projektu:** pro 4 skupiny: 1.skup. cca 15 - 20 žáků/ cca 50 min.

### **Organizace monoprojektů:**

#### **ÚVOD**

Hodina by byla uvedena hrou:

#### **ULIČKA „OČISTY“**

Hra spočívá v tom, že se vytvoří dvě řady žáků a mezi nimi je ulička. Každý z nich projde touto uličkou se zavřenýma očima (můžeme použít i šátek). Ostatní (stojící) se k němu vyjádří buď pohlazením, pokud toho dotyčného mají rádi, nebo je jim sympatický. Pokud k němu ovšem cítí nějaké nesympatie či dotyčný jim nějakým způsobem ublížil, tak jej mohou lehce plácnout (žádné tvrdé údery či bití).

Z této hry by se mělo dát vyzporovat, zda se ve třídě vyskytuje šikana či ne (náznaky, ne vždy hra potvrdí postoj k dotyčnému).

#### **DISKUSE**

Po této části by si žáci sesedli do kruhu a povídali si o daných pocitech. Aby se prolomila komunikační bariéra, je dobré použít na předání slova např. kámen. Kdo drží kámen v ruce, má slovo, pokud již nechce mluvit, kámen předá dále. Každý by se měl alespoň jednou větou či neverbálním vyjádřením vyslovit, jaké prožíval pocity, když procházel danou uličkou.

Můžeme také použít zcela jinou metodu, rozdáme žákům, výkresy a doprostřed rozprostřeme pastelky, fixy i barvy a každý z nich má vyjádřit své pocity danou barvou, poté bychom opět mohli rozebrat, proč tuto barvu zvolili a proč to tímto způsobem vyjádřili, nemusí odpovídat každý.

#### **HLAVNÍ ČÁST**

Následující část by byla věnována tématu šikany, kdy by žáci měli prostor říci asociace, které je s tímto slovem napadají. (Tato část by neměla být příliš teoretická, ale především na praktické pochopení daného tématu, můžeme uvést spíše čtenou ukázkou ze života, ale vhodnější je obrazový materiál, z něhož může být následně vytvořen i pracovní list).

Pokud nemají žádné nápady, můžeme dopomoci např. obrázky, které budou znázorňovat různé situace a my se jich budeme ptát, zda-li by toto chování již zařadili do šikany či ne. Můžeme využít i video materiál, kdy si opět můžeme pustit různé situace a diskutovat nad nimi.

#### **ZÁVĚR**

Na závěr by byla zařazena další hra, která by se zaměřovala na vytvoření „**Rádu proti šikaně**“, neboť se žáci již dozvěděli, co to je, jak by se k sobě neměli chovat (jak šikaně předcházet), a proto by spolupráce měla být skupinová a každý by měl dostat slovo.

- **Další návrhy her, které lze do hodiny podle časového rozsahu mimo jiné zařadit:**

## **PAPÍROVÁ VÁLKA**

Žáci si mají nadělat papírové koule z novin (každý 5), a poté mají hodit 3 koule svému oblíbenému spolužákovi, nebo tomu, kdo je jim sympatický, nebo koho mají rádi, a zbylé dvě jednomu nebo dvěma kamarádům. Po hře se opět rozebírají pocity žáků (možnost využití papíru a vyjádření barevné abstrakce, možnost psané formy nebo mluveného slova).

- Na stmelení kolektivu je dobrá hra:

## **NAŠE MĚSTEČKO**

Tato hra ale potřebuje delší časovou dotaci. Celá skupina žáků dostane velký arch papíru a k tomu pastelky a jiné pomůcky a mají společně vytvořit městečko, kde by chtěli bydlet atd.

Hra je výborná na komunikaci mezi žáky, musí se dohodnout, co je pro jejich městečko nejdůležitější, co by tam nemělo chybět, kdo, kde, co by mělo stát. Každý si obhájí svůj názor. Po vytvoření společného města, pak prezentují, co vytvořili.

Tato hra by se dala poté celkově prezentovat i s ostatními skupinami, které by taktéž byly účastny tohoto projektu, tudíž by vznikla 4 městečka a každý by měl ten svůj názor, proč zrovna takové. Na to by se dala navázat další spolupráce a to, že by měli vymyslet, kdo bude ve městě dělat starostu, a kdo bude zastávat jiné funkce, které jsou potřebné na chod daných institucí.

I zde z práce žáků můžeme vypožorovat, kdo je vůdčí typ ve skupině, kdo je outsider apod. Musíme ovšem dohlédnout, aby se každý podílel na spolupráci.

## **HRA NA POCITY**

Hra probíhá v několika fázích a opět z ní můžeme vysledovat vztahy v kolektivu. V první části mají žáci zavřeny oči a dají ruce před sebe, chodí kolem sebe a vždy sousedovi plácnou po rameni. Ve druhé části opět všichni zavrou oči a zase dají ruce před sebe, ale tentokrát toho souseda pohladí po rameni. V třetí části se nikdo nesmí nikoho dotknout. V poslední se posadí všichni do kruhu a každý, může začít kdokoliv, ale každý má právo říci, že nechce odpovídat,

sdělí své pocity. Slovo předáváme dotykem např. na ruku, rameno, nohu.

- Do her stmelujících kolektiv bych zařadila např.:

## **MUMIE Z TOALETNÍHO PAPÍRU**

Soutěží dvě dvojice na čas, která dříve zamotá stojícího spolužáka do mumie.

- Sbližující hrou je:

## **TANEC S BALONKY**

Balonky jsou mezi obličejí dvou tančících spolužáků (opřeny o čela), tzn. že tanečních párů je více a ostatní se snaží těm druhým tento balónek vybrknout.

- Mezi rozechřívací hry patří např.:

## **BABKA ŽVANILKA**

Jsou určeni např. 2 hlavní účastníci, kteří mají za úkol někoho plácnout po rameni. Koho ale plácnou, ten se musí zastavit a žvanit. Poté je určen ještě 1, který má moc říci větu: „Jsi vysvobozen“, ten se nás dotkne, tudíž stojící může přestat žvanit a opět chodit.

## **OŽIVLÁ MAPA – aneb PROJEKT V RÁMCI MULTIKULTURNÍ VÝCHOVY**

(vhodný zvláště v případě, kdy navštěvuje danou třídu, v níž by byl projekt realizován,  
žák z jiného kulturního prostředí)

### **Název průřezového tématu**

Multikulturní výchova + Osobnostní a sociální výchova + Výchova demokratického občana +  
Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

### **Cíl projektu**

Projekt se bude snažit směřovat k cíli, jenž by studentům umožnil poznat a uvědomit si jednotlivé rozdíly mezi různými etniky, seznámit se s jejich specifiky a zvyklostmi.

Bude usilovat o to, aby si studenti především uvědomili tu skutečnost, že i přestože určité rozdíly

existují, nepředstavují důvod k rasové nesnášenlivosti, povýšenosti, předsudkům apod. Studenti by měli poznat důležitost akceptace a tolerance nejen v rovině teoretické, ale především praktické. Měli by dojít k poznání, že v podstatných věcech jsme si všichni víceméně podobní.

Na druhou stranu je nutno si však uvědomit, že každé etnikum má svá určitá specifika. Ta se mohou od těch, která jsou např. vlastní nám, odlišovat. Je nutno se s těmito odlišnostmi seznámit a naučit se je (přestože se mi líbit nemusí, nebo se s nimi neztotožňuji) akceptovat.

Studenti by měli mít možnost si vyzkoušet projektový typ práce, jehož součástí je nejen práce v týmu (samozřejmě jsou také konzultace s vyučujícím), práce s literaturou i informačními a komunikačními technologiemi, atd. (viz kompetence uvedené níže), ale měli by se také naučit zodpovědnosti (zodpovědnost za svoji konkrétní část projektu). Nedílnou součástí tvoří také mezipředmětové vztahy.

### **Koncepce projektu**

- Studenty seznámíme s tématem projektu (důležitá je motivace).
- Studenty seznámíme s prvotním cílem projektu, který se týká poznání kultur jiného etnika (nejlépe ve třídě, kde jsou integrováni studenti z odlišného kulturního prostředí). Záleží na vyučujícím, v jakém rozsahu seznámí studenty se všemi cíli a kompetencemi, či zda některé kompetence studentům „zatají“ a bude se jimi zabývat až v závěrečné diskusní části projektové práce.
- Studenti se rozdělí do skupinek (rozdělení se bude odvíjet od celkového počtu studentů ve třídě).
- Studenti (resp. daná skupinka) si vyberou určitý národ (Indiáni, Japonci, Češi, Britové, domorodý africký národ, Romové, Ukrajinci, Vietnamci, ...), a to dle svého zájmu, výběru (mělo by se však jednat o národ, o němž je možno získat větší množství dostupných informací, má určitou historii, tradice, zvyklosti atd.). Pokud jsou ve třídě integrováni studenti z odlišného kulturního prostředí, mohou, ale nemusí, si vybrat svoje etnikum. První krok bude spočívat v tom, že si skupinky o vybraném národu zjistí co nejvíce dostupných informací.
- Praktickou částí studentů pak bude (v rámci možností a finančních prostředků školy, zájmu studentů, apod.):

### **VÝROBA INFO TABULÍ**

Studenti vyrobí velký plakát, který bude obsahovat geografickou mapu (= kde národ sídlí), obrázky, fotky, základní informace a údaje o daném národu, jeho specifikách, atd. Mohou se



dostatečně tzv. „vyřádit“ po výtvarné stránce, nutná je zde ovšem také práce s literaturou, informačními technologiemi, ... .

**Studenti se mohou zaměřit např. na tyto oblasti:**

- ☺ geografická „základna“ státu
- ☺ historie národa versus dnešek
- ☺ politická situace v zemi
- ☺ náboženská situace
- ☺ typické oblečení, typické jídlo, typické obydlí, zvyky, jazyk, atd.
- ☺ současná pozice daného národa ve světě: Žije stále typickým životem nebo se musel aklimatizovat? Jaké jsou negativní a pozitivní dopady této případné aklimatizace?
- ☺ známí (i neznámí) spisovatelé, herci, zpěváci, malíři, umělci, lékaři, sportovci, apod. daného národa

## VÝROBA INFORMAČNÍCH BROŽUREK

Při práci na těchto brožurkách se studenti zhostí role novinářů, reportérů a spisovatelů a budou se snažit základní informace o vybraném národu, které použili na info tabulích, rozvést. Jejich rozsah záleží na domluvě studentů samotných, dále na domluvě s vyučujícím, na finančních prostředcích, apod.

Možná témata – viz výše (iniciativě a nápadům studentů se ale meze nekladou☺). Výsledkem by měla být malá „publikace“ podávající základní charakteristiku daného národa, jeho zvyky, tradice, náboženství, tradiční pokrmy, aj. Brožurka by měla obsahovat také obrázky, fotografie atp. Možné je barevné či černobílé provedení nebo i ruční (psaná) výroba.

- V rámci projektu je možná (pro inspiraci) například návštěva výstavy týkající se podobného tématu/tematicky zaměřeného filmu, ... .

Poslední část projektu by měla směřovat k prezentaci práce studentů. Tato prezentace může proběhnout pouze v rámci dané třídy, nebo v rámci celé školy (výstava prací pro ostatní studenty), nebo pro širší veřejnost a návštěvníky (v rámci dne otevřených dveří, v rámci výstavy a prezentace tohoto projektu pro širší veřejnost. Vše se odvíjí od finančních prostředků, zájmu a iniciativy studentů i školy samotné, ... .

Nezbytnou součástí této závěrečné fáze projektu (tedy určité prezentace) by mohla být také **praktická činnost, jejímž obsahem by byla:**

- ☺ výroba tradičních pokrmů daného národa
- ☺ výroba maket tradičních obydlí daného národa

- ☺ prezentace hudby daného národa
- ☺ výroba tradičních oděvů daného národa
- ☺ další nápady pro tuto praktickou část z iniciativy studentů jsou vítány ☺

Jednalo by se tedy o prezentaci, kde by případní návštěvníci (ať už z řad spolužáků či širší veřejnosti) měli možnost poznat určitý národ prakticky „se vším všudy“.

## **Způsob hodnocení výsledků**

Všichni studenti a vyučující, kteří se na projektu podíleli, by se měli zúčastnit jakéhosi závěrečného zhodnocení. Součástí tohoto setkání by měla být nepochybně také diskuse, kterou povede(ou) vyučující. Na společném setkání je hlavním tématem např.: co jsem si z práce na projektu odnesl + co bylo náročné + jak se mi spolupracovalo, změnil se můj dřívější postoj k lidem z odlišného kulturního prostředí, ...).

V diskusi by měl mít každý z účastníků právo projevit svůj názor.

## **Kompetence, které by měl žák získat**

- **kompetence k učení**
  - práce s informacemi (vyhledávání, třídění) + využití této dovednosti v běžném životě
- **kompetence k řešení problémů**
  - vnímání a řešení problematických situací
  - kritické myšlení, schopnost se rozhodovat, umět si názor (rozhodnutí) obhájit, dokázat se kriticky podívat i na důsledky svých rozhodnutí
- **kompetence komunikativní**
  - naučit se naslouchat ostatním, snažit se druhým porozumět, účastnit se společné diskuse ve skupince
  - práce s různými typy textů
  - práce s informačními a komunikačními prostředky
- **kompetence sociální a personální**
  - spolupráce se spolužáky, komunikace s vyučujícími
  - naučit se týmové práci, s níž souvisí i vzájemná pomoc
  - naučit se přijímat názory druhých, ale nebát se přijít i s názory a nápady vlastními

- úcta k sobě samému, zbytečně se nepodceňovat
- podíl na tvorbě atmosféry v projektové skupině
- **kompetence občanské**
  - úcta a respekt k druhým, empatie
  - uvědomění si skutečnosti, že pro jedince ve společnosti existují nejen práva, ale také určité povinnosti, respektování společenských norem

### **Mezipředmětové vztahy:**

Umění a kultura (hudební výchova, výtvarná výchova) + Člověk a příroda (zeměpis) + Informační a komunikační technologie + Dějepis + Společenské vědy + Český (cizí) jazyk a literatura

**Počet účastníků (realizátorů) projektu:** jakýkoli ročník SŠ (náročnost uzpůsobíme dle individuálních potřeb dané skupiny)

### **Organizace realizátorů (řešitelů) tohoto projektu:**

pravděpodobně 1 třída (studenti do skupinek zhruba po 4)

Záleží na zájmu studentů, vyučujících, vedení školy, finančních prostředcích, apod.

**Délka trvání projektu:** září – prosinec (sběr informací, materiálů, ...)

leden – duben (vlastní příprava, výroba)

květen (prezentace práce, zhodnocení, rozprava nad prací, co se podařilo, co ne, jak probíhaly jednotlivé kroky, ...)

### **Organizační zajištění:**

materiály + pomůcky + suroviny poskytne škola (+ spolupráce s rodiči žáků, se žáky?) + spolupráce se školní / městskou knihovnou + zapůjčení multimediálních pomůcek + možné dotace z grantu?

**Vazby mimo školu:** možná prezentace i mimo školu

## **PREVENCE AGRESIVITY**

### **Média a agrese**

S agresivními činy žáků středních a dnes už i základních škol se setkáváme stále častěji. Ublíží svým spolužákům, mladším dětem, zvířatům, starým lidem a nezdá se, že dokonce učitelům s brutalitou, která je až zarážející.

O spoustě takových případů jsme byli informováni prostřednictvím médií, ať už v televizních zprávách nebo třeba na internetu. Nemálo z nás zná příběh zahrnující násilné chování mladistvých i ze svého nejbližšího okolí. Co dnešní děti k takovému jednání vede?

Jeden ze zdrojů vzniku agresivního chování jistě můžeme hledat ve stále krutějších televizních pořadech. Doba romantických telenovel dávno minula, vystřídaly je kriminální seriály převážně z americké produkce. Denně snad na každém televizním kanálu běží hned několik seriálů, kde vystupuje skupina sympatických detektivů a řešení zákeřné vraždy (ať už jde o zločin současný nebo z dob dávno minulých) je jejich denním chlebem.

V některých dílech řeší dokonce dva a více případů, zřejmě pro zvýšení úspěšnosti pořadu. Televize je plná zbraní, násilí, rychle se měnících obrazů a pohledů na mrtvá lidská těla, zobrazená do nejmenších nechutných detailů. Je potom samozřejmé, že mnohým již násilné činy konané v našich městech nepříjdou ničím nepřírozeným.

O počítačových hrách ani nemluvě. U nich dokonce pouhý pozorovatel přechází do role samotného akčního hrdiny, jehož úkolem je vyřadit ze hry řadu nepřátel – jak jinak než kulometem. Bez ohlednutí, výčitek, bez jakýchkoliv emocí. Spíš je za to pochválen přičtením bodů.

Kdo by se pak dětem divil, že si chtějí něco podobného vyzkoušet i naživo a příliš se nestarají o pocity svých obětí. Vždyť když přijdou o život na počítači, rychle zase vstanou ze země, mají ještě pět dalších.

### **Agrese jako reakce na školní povinnosti**

Už v první třídě všem z nás jistým způsobem skončí dětství. Jsme nuceni usednout do lavic, kde strávíme celé dopoledne, postupem času dokonce většinu dne. Musíme neustále počítat, řešit úlohy, psát odborné referáty, biflovat se nazpaměť. Levá polovina hemisféry, kde sídlí logické uvažování je maximálně podporována. A co ta levá, kde je uložena kreativita? Sice se ve školách vyučuje hudební a výtvarná výchova (v nepřímé úměře snižující se se zvyšováním ročníku), ale jakým způsobem? Děti bývají za své výkony často přísně hodnoceny. Malba je podle mě způsob vyjádření sebe sama, jak je možné, že někdo svůj výkres namaluje „špatně“ a dostane za něj špatnou známku? Děti jsou zmatené, nechápou. Zvyšuje se jejich strach jakkoliv se vyjádřit. Rostou z nich nejisté, úzkostné bytosti podobající se spíš strojům než veselým a bezstarostným bytostem. Většinu dne prosedí ve škole u učebnic a pokračují v tom i po příchodu domů při přípravě na další vyučovací den.

Kdy nastane chvíle, kdy se mohou dosyta vyřádit? Vybít ze sebe přebytečnou energii, špatné emoce? Podle mě se jim takových situací dostane jen velmi málo a vzniká přetlak, který se může projevit nespavostí, špatnou náladou, depresemi, somatickými problémy a někdy i agresivitou.

Děti se potřebují nějak projevit, proto vyrušují při vyučování, obtěžují svoje spolužáky. Mnoho

z nich také nemá správný vzor, který by jim ukázal vhodné chování. Většina rodin dnes neplní svoji funkci. Rodiče bývají kariéristé. Spoustu času tráví v práci, na niž myslí i doma. Své potomky potom odbývají jen kupou nepotřebných hraček. Děti se snaží nějak upoutat na sebe pozornost. Po dobrém to většinou nefunguje. Dobře vědí, že pokud budou zlobit, svého cíle dosáhnou o dost účinněji. V rodinách ve špatné socio-ekonomické situaci se zas rodiče starají spíš o alkohol a televizi, než o svoje děti. Ty se pak cítí odstrčené, nemají žádné sebevědomí...

### **Sportem ku zdraví nejen fyzickému**

Jedno z nejlepších řešení, jak ze sebe vybit přetlak, je podle mě věnovat dostatek času sportu. Možná by ve školách mělo být více hodin tělesné výchovy. A každé dítě, pokud mu to zdravotní stav povoluje, by mělo docházet do nějakého sportovního kroužku, kde se nejen dostatečně vyřádí, ale pozná i spoustu kamarádů – těch opravdových, kteří jsou jistě mnohem cennější než ti virtuální. Totéž se týká i škol v přírodě či letních táborů.

Dítě ze sebe vybijí nejen negativní pocity, ale i přebytečnou energii. Takže večer nemá potřebu sedět do pozdních nočních hodin u televize. Naopak velmi brzy usne spánkem spravedlivých. Navíc s úsměvem na rtech, neboť, jak všichni dobře víme, sportem se vylučují „šťastné“ hormony endorfiny.

### **Posilování pravé mozkové hemisféry**

Velmi se mi líbil přístup jednoho vychovatele, který ve svém pedagogickém působení dával velký důraz na odblokování pravé hemisféry. Podle něj to je naprosto opačné působení, než o jaké se snaží škola. S dětmi často zpívá. Kytaru má stále po ruce a každou činnost prokládá několika písničkami. Povzbuzuje děti, aby zpívaly hodně nahlas, skoro až řvaly a tím zbouřaly bariéry kolem svého já.

V jeho hodinách také není výjimečný otevřený konflikt. Samozřejmě pouze slovní. Je lepší si všechno hned otevřeně, upřímně, klidně a tedy bezpečně parovinu vyřikat, než nechat v sobe hromadit zlobu, která by mohla kdykoliv vybuchnout.

Myslím, že by děti měly věnovat větší pozornost svým emocím a naučit se s nimi pracovat. Je dobré naučit se o svých problémech mluvit, poslouchat se navzájem a učit se jeden od druhého. Nevidím důvod, proč by například jednou týdně nemohla být ve školách vymezeny dvě vyučovací hodiny, které by daly prostor pro řešení problémů a svěřování se s aktuálními situacemi, do kterých se děti dostaly a trápí je. Pokud by někomu taková otevřená svěřování dělala problémy, mohl by svůj problém anonymně napsat.

Psaní samo o sobě je též dobrý prostředkem k sebevyjádření. Pokud mám na někoho zlost, nemusím mu ubližovat přímo, někdy se mi může ulevit, když o dotyčném napíšu povídku, v níž ho

vedu do nějaké zesměšňující situace.

Své pocity lze vyjádřit i tancem. Spojuje již dříve zmiňovaný pohyb s emočním prožitkem a splynutím s hudbou, o jejímž blahodárném vlivu mluví nejedna příručka muzikoterapie.

## **Jóga a meditace**

Meditační techniky a jógové cvičení jsou přímo vytvořeny pro harmonizaci osobnosti, vyrovnaní se a přijetí jakékoliv životní situace. Jako aktivita pro prevenci agresivity u dětí možná nejsou ale úplně nejvhodnější. Děti nevydrží udržet pozornost potřebnou dobu. Neustále je něco vyrušuje, jsou jako na trní, nedokáží sedět na jednom místě. Však krátké a jednoduché techniky dýchání mohou být také dobře účinné a neměly by s nimi mít problém ani menší děti.

Nejde ani tak o konkrétní techniky jako spíše o náčrty, jimiž lze dojít k potřebnému sebevyjádření. Myslím, že totiž právě v sebevyjádření a vyrovnanosti osobnosti tkví jádro veškerých problémů s agresivitou. Pokud je člověk spokojený sám se sebou, s přístupem svých bližních ke své osobě a cítí se dobře ve svém prostředí, nemá důvod se nějak agresivně prosazovat. Důležité je, aby rodiče svým potomkům naslouchaly, zajímaly se o jejich potřeby. Učitelé jim daly dostatečný prostor pro vývoj individualit různých osobností.

To se celkem i potvrdilo při jedné nedávné přednášce o extrémních situacích ve školním prostředí. Účastníci se mohli seznámit s celou řadou naprosto šokujících příběhů, kdy žák napadl učitele nebo dokonce postřílel skupinu spolužáků. Po nezbytném důkladném šetření se zjistilo, že hlavním motivem bývá skutečnost, že dotyčného pachatele učitel nemá rád, nebere ho parta úspěšnějších dětí. Tyto činy při připadají jako zoufalý pokus na sebe upozornit, jako volání o pomoc. Zvolí však tak strašlivý a nešťastný způsob, že už mu nikdo nepomůže.

Ačkoli to může znít zcela fádne nebo ohraně, ze všeho nejdůležitější je velké množství lásky. Láska představuje cíl, za nímž se všichni ženeme, je to poklad, po kterém toužíme. Stačí se jen podívat na rozjasněnou tvář čerstvě zamilovaného. Najednou ho téměř nic netrápí, naopak, chtěl by dobro pro celý svět ...

## **MULTIKULTURNÍ INTEGRACE - PROJEKT**

### **PROGRAM**

Celému programu bych věnovala dva vyučovací dny, kdy první den by probíhal ještě před příchodem žáka, např. vietnamské národnosti do kolektivu.

- PRVNÍ DEN

Cílem prvního dne je v rámci jednotlivých předmětů přiblížit žákům v základních faktech vietnamskou kulturu, historii, způsob života, geografické podmínky apod. Důležitou částí je i seznámení se specifiky vietnamské menšiny na našem území.

## **RODINNÁ VÝCHOVA**

Během prvního dne by se v rámci úvodu v Rodinné výchově hovořilo o rasách, etnických skupinách a národnostních menšinách v České republice, mezi které patří i Vietnamci.

- úkolem dětí by bylo ve skupinách po pěti napsat na arch papíru všechno to, co vědí o Vietnamu, Vietnamcích, tradicích a také vše, co je v souvislosti s tím napadne. Poté by děti navzájem své nápady, myšlenky a postřehy prezentovaly ostatním skupinám a dětem dáme prostor pro diskuzi.

## **DĚJEPIS**

V hodině Dějepisu bude cílem seznámit žáky se stručnou historií Vietnamu a uvést její nejdůležitější historické mezníky různými formami:

- možný výklad učitele, využití internetu, encyklopedií, vzdělávacího dokumentu na téma vietnamských dějin, ...; diskuze

## **ZEMĚPIS**

Cílem této hodiny bude seznámit žáky se základními geografickými skutečnostmi – významné památky, suroviny, podnebí, reliéf, apod.

- žáci budou mít za úkol společně vytvořit mapu Vietnamu se zakreslením nejdůležitějších zeměpisných faktů a společná prezentace

## **VÝTVARNÁ A PRACOVNÍ VÝCHOVA**

- nejdůležitější svátky ve Vietnamu
  - výtvarné ztvárnění nejdůležitějších vietnamských svátků – rozdělení dětí do skupin, popis jednotlivých svátků a co znamenají, úkolem dětí bude jejich způsobem vyjádřit jim přidělený svátek a poté ho vysvětlit ostatním

## OBČANSKÁ VÝCHOVA

- Vietnamci jako národnostní menšina v České republice
  - výklad – statistická data o množství osob vietnamské národnosti pobývajících na českém území a důvody, které je k tomu vedou; předsudky ze strany Čechů vůči osobám vietnamské národnosti, kultura, vietnamské zvyky, typické vietnamské vlastnosti (možnost využití prezentace)

### • DRUHÝ DEN

Poté, co byli žáci seznámeni se základními poznatky týkajícími se Vietnamu jako státu, jejich specifíků, osob vietnamské národnosti pobývajících v České republice a také samozřejmě s problematikou multikulturalismu, přichází na řadu samotný důvod tohoto snažení, a to seznámení, přijmutí a vzájemné pochopení odlišných etnik a jejich kooperace.

Toho bude dosaženo představením nového spolužáka zbytku třídy a ponecháním prostoru pro vlastní seznámení.

### • TŘETÍ DEN

Další den bude následovat speciální program věnovaný vietnamské kultuře a zvykům. Společně s novým žákem bude představena vietnamská kultura. Cílem je co největší zapojení celé třídy do organizace celého dne a tím také dosažení v co největší míře spolupráce a navázání přirozených přátelských vazeb vietnamským žákem a jeho novou třídou.

### **Vietnamská kultura a zvyky**

- seznámení se s vietnamskými kulturními specifiky
- využití přítomnosti vietnamského žáka, která může seznámit spolužáky se zvyklostmi, které dodržuje její rodina, co je společné s Čechy a v čem je rozdíl, jaké jsou kulturní zvyky
- poté diskuze se spolužáky řízená učitelem a seznámení se s ostatními zvyky, které nebyly zmíněny, možnost využití prezentace

### **Vietnamská jména**

Většina vietnamských jmen se skládá z příjmení, jména a často ze spojovací slabiky vložené mezi ně (př. Nguyen Van Trung). Mužská křestní jména často symbolizují žádoucí vlastnosti (Trung – Věrný), ženská něžnost a krásu (Nguyet – Luna, Lan – Orchidej). Při vstupu do manželství žena



příjmení manžela nepřijímá – ponechává si své rodové příjmení.

## **Jazyk a komunikace**

Vietnamština je tonální jazyk, který rozlišuje 6 tónů a zapisuje se latinkovým písmem s hojným využíváním diakritických znamének a tónových značek. Celou jeho základní slovní zásobu tvoří jednoslabičná slova, neznající flexi.

Ve vietnamštině neexistuje tykání a vykání v podobě, jakou známe z jazyka českého, Vietnamec proto při jeho zvládání nemá k vyjádření zdvořilosti analogické prostředky.

Vietnamština užívá zvláštních zdvořilostních obrátů a slov, jejichž aplikace závisí na řadě okolností, vztahujících se k věkové a společenské příslušnosti účastníka rozhovoru: pomocí široké škály osobních zájmen vyjadřuje vztahy nadřazenosti a podřazenosti, mezi staršími a mladšími, mužem a ženou, mezi přáteli jedné věkové kategorie a vztahy neutrální.

Úroveň vzájemné komunikace dále signalizuje užívání či absence zdvořilostních částic, které se dělí do dvou kategorií: první kategorie obsahuje zdvořilostní částice, které doplňují oslovení, do druhé patří zdvořilostní částice, jimiž posluchač reaguje na delší projev mluvčího: „opravdu?“, „ano“, „velmi rád“ apod., což však znamená projev soustředění, nikoli vyjádření stanoviska k obsahu mluveného slova.

Zajímavé je, že ve vietnamské komunikaci téměř nenalezneme zápor: na přímou otázku vyžadující reakci ano / ne se nám dostane odpovědi typu: „myslíte, že je to opravdu tak?“, „je to dosti složité“, „musíme si to promyslet“ apod. Důvodem je vliv buddhistické filosofie na vietnamské myšlení: nesouhlasit s vysloveným stanoviskem druhé osoby je nezdvořilost.

Naopak způsobů, jakým lze vyjádřit souhlas, je několik: vang – neutrální ano, da – zdvořilé ano, bam – zdvořilé ano, u – neutrální ano (nebo „jo“ užívané v některých regionech země), phai – neutrální ano.

Slovní a mimoslovní komunikace jsou ve vietnamské kultuře významově srovnatelné. Při neznalosti jazyka ovšem nabývá na významu komunikace mimoslovní, která se od naší výrazně liší a může být **příčinou nedorozumění**:

- **Podání ruky:** podání pravé ruky a zřetelný stisk ruky druhé osoby, je doprovázeno lehkým stiskem levé ruky – v jednu chvíli tak buď držíme ruku druhé osoby v obou svých dlaních, nebo jsme si najednou podali obě ruce navzájem. Takové podání rukou symbolizuje vzájemnou úctu. Podání pouze jedné ruky může být považováno za výraz neúcty.
- **Podání předmětu:** oběma rukama podáváme rovněž jakýkoli předmět partnerovi, jemuž dáváme najevo, že si ho vážíme. Podání jen jednou rukou je nezdvořilé.

- **Pohled do očí:** přímý pohled do očí není zdvořilý, naopak může vyjadřovat domýšlivost.
- **Gesto přivolávání druhé osoby:** důležité je, aby dlaň směřovala k zemi, prsty poté pohybujeme k sobě. Dlaň otočená směrem nahoru znamená projev nadřazenosti.
- **Noha přes nohu:** projev nadřazenosti může dát najevo i ten, jehož špička přehozené nohy ukazuje na partnera sedícího naproti.
- **Ruce zkřížené na prsou:** takový čin je pokládán za znak rozčilení nad obsahem daného dialogu.
- **Dlouhý nehet:** kdo má dlouhé nehty, nemusí fyzicky pracovat. Proto si někteří intelektuálové či bohatí obchodníci nechávají na malíčku, někdy na všech prstech levé ruky narůst až několikacentimetrový nehet.
- **Pohlazení:** hlazení po vlasech a jiné dotýkání hlavy je považováno za projev velké neúcty, i vietnamské děti jsou zvyklé více na „poplácání“ po ramenech či zádech.
- **Doteky na veřejnosti:** líbání mileneckých párů na veřejnosti je ve Vietnamu nepřipustné, zato objímání a doteky mezi přáteli a známými zcela běžné.
- **Oblečení:** být slušně oblečen a upraven je projevem dobrého chování. Vietnamské ženy takřka nenosí sukně, také jejich originální, elegantní sváteční kroj „ao dai“ [čti ao zaj] je složen z dlouhé a přiléhavé, na bocích rozstřižené tuniky a dlouhých, volných, hedvábných kalhot.

V rámci slušného chování je ve Vietnamu zapotřebí umírněné, uctivé chování a neafektované pohyby.

V neposlední řadě je důležité vnímání vzhledu. Tak jako pro nás jsou všichni Asiaté „stejní“, rovněž Asiaté nás nerozeznávají. Naše oproti nim robustní postavy a ochlupení pro ně můžou být zrovna tak „směšné“, jako jejich vzezření pro nás (díky jejich malému vzrůstu se velmi vžilo označení „rákosníci“, málokdo si uvědomuje, že tato nevkusná přezdívka vznikla za americko-vietnamské války).

## **Odlišné vietnamské zvyky**

### ➤ **RODINA**

Patří k dobrému vychování zajímat se již při prvním setkání o partnerovu rodinu a zdravotní stav. Dává se tím najevo opravdový zájem a úcta k partnerovi i respektování jeho rodinného zázemí. Rodina a hlavně děti jsou pro Vietnamce to nejdůležitější a rodinné vztahy mnohem těsnější a pevnější než u nás i mezi vzdálenými příbuznými.

Díky vlivu konfuciánství se starším osobám prokazuje úcta, naopak ony se mají starat o mladší,

níže postavené. Konfucianství také stanovilo jako hlavu rodiny muže: v praxi tomu ovšem zdaleka tak není.

#### ➤ **POHOSTINNOST**

Pohostinnost patří k základním ctnostem slušného chování, Vietnamci se proto snaží každého a kdykoliv pohostit.

#### ➤ **STOLOVÁNÍ**

Vietnamská kuchyně je pestrá a vyvážená. Všechna jídla se na stůl servírují současně, každý druh v samostatné misce či talířku, a z nich si Vietnamci hůlkami odebírají do svých misek. Nepřejí si „dobrou chuť“, ale nejmladší vybídne starší, aby si posloužili jako první. Základem pokrmu je teplá rýže, a když jsou sytí, dají to najevo tím, že trochu rýže ve své misce nechají. Zašpinění ubrusu či mlaskání není neslušné, je to výraz spokojenosti a pochvaly hostiteli. Vietnamci jsou zvyklí jíst společně a pomalu.

Během jídla se tradičně řeší důležité rodinné i obchodní záležitosti. Snaha jíst pomalu přitom plyne z vietnamského klimatu po valnou část roku: 60%–80% vlhkost vzduchu, 30% stupňů Celsia ve stínu – místní obyvatelé jsou proto navyklí vykonávat veškeré fyzické pohyby pomalu. V závěru jídla se z tohoto důvodu jí rovněž polévka, kterou se doplní potřebná hladina tekutin i solí v těle. Celý den se také pije z malých šálků teplý zelený čaj.

Privyknutí na těžkou českou stravu není pro Vietnamce snadné, dospělým může trvat i několik měsíců. Ze své vlasti nejsou vůbec zvyklí např. na mléko a sýry: ty jim nejen „páchnou“, ale hlavně způsobují nemalé zažívací potíže.

#### ➤ **POSTAVENÍ UČITELE VE SPOLEČNOSTI**

Vietnamská společnost si odedávna vážila učitelů a vzdělaných lidí vůbec. Přestože nikdy v historii nebyli učitelé výborně placeni, vždy se těšili velmi dobrému společenskému postavení. Úcta ke vzdělání je jedním z tradičních rysů vietnamského člověka. I v současnosti jsou rodiny schopné vynakládat veškeré své prostředky jen na to, aby mohly jejich děti studovat.

#### ➤ **KULT PŘEDKŮ**

Uctívání předků tvoří národní rys vietnamské kultury: spoluutváří vztah k vlasti, domovu, rodině a starým lidem. V žádné vietnamské domácnosti nechybí k tomu účelu oltář s vonnými tyčinkami, fotografiemi blízkých členů a předků rodiny, ovocem a jinou tradiční výzdobou.

## **Vietnamské svátky**

- stručné seznámení s nejvýznamnějšími vietnamskými svátky a společná příprava svátku lunárního Nového roku – tradiční výzdoba, obětování předkům, příprava tradičních pokrmů, výroba a předání dárků, ...
- ve Vietnamu se neslaví narozeniny, nýbrž dny úmrtí nejbližších předků či rodinných

příslušníků: na oltář se jim obětují tradiční jídla, která po obřadu rodina sní. K předkům se Vietnamci modlí také téměř (v závislosti na tvaru měsíce na obloze) každý patnáctý den v měsíci.

- vždy patnáctého ledna a července se na velké hostině sejdou všichni příslušníci jednoho rodu: povinnost uspořádat ji má jeho přední člen
- patnáctého srpna slaví svůj největší svátek všechny vietnamské děti: den je plný zábavy, soutěží a pojídání nejrůznějších sladkostí
- nejvýznamnější tradiční svátek Vietnamců, Tet – lunární Nový rok, spadá podle lunárního kalendáře, kterým se řídí všechny vietnamské svátky vyjma státních, přibližně mezi poslední dny ledna a polovinu února. Jeho oslavy jsou spojeny s řadou nejrůznějších obyčejů: obětuje se předkům, připravují tradiční pokrmy (nikdy nechybí slané koláče z lepkavé rýže), scházejí se příbuzní a známí a dávají si dárky.

(<http://www.varianty.cz/cdrom/podkapitoly/b05cizinci/b0501vietnamci.pdf>)

## ZÁVĚR

Cílem celého programu bylo seznámení žáků s odlišnými etniky a úsilí o usnadnění sžití třídního kolektivu s novou spolužačkou vietnamského původu. Snahou byla možnost a setkání se s odlišností a chápat ji jako něco přirozeného, jako příležitost dozvědět se něco nového a rozšířit si obzory a pochopit, že i přes některé odlišnosti, mají různí lidé mnoho společného, ale i rozdílného, co nás při vzájemné interakci obohacuje a podněcuje nás k osobnímu růstu.

## **Jak přiblížit multikulturní problematiku jedincům s lehkým mentálním postižením s využitím informačních a komunikačních technologií**

### Úvod

Jedním z důležitých témat je samozřejmě otázka, jak přiblížit multikulturní problematiku jedincům s lehkým mentálním postižením s využitím informačních a komunikačních technologií. Dnes bychom mohli spíše říkat nikoliv pes – přítel člověka, ale počítač – přítel člověka.

Jednoduše řečeno, technika nás obklopuje na každém kroku. Také člověk s lehkým mentálním postižením má právo na vzdělání v oblasti komunikačních technologií a rovněž v poměrně nové oblasti multikulturní výchovy. Slova jako národ, náboženství, cizinci, menšiny, diskriminace a další jsou pro něj asi jen velmi málo známá.

Jak toto podat dostatečně jednoduše a pochopitelně je otázkou speciálního pedagoga. Co by měl jedinec umět v oblasti počítačové gramotnosti, je otázkou informatika. Ideální je samozřejmě mezioborová spolupráce k vytvoření vhodnéhoustru, kterého by se bylo možné při vzdělávání držet.

Úvodem je ale třeba alespoň stručně vymezit multikulturní výchovu, informační a komunikační technologie a člověka s lehkým mentálním postižením. Následně bych se chtěla zamyslet, jak by bylo možné využít počítače k výuce multikulturní problematiky, jaká by byla nejvhodnější témata pro danou cílovou skupinu vzhledem k jejím zvláštnostem a jak je pojmut. Na závěr bych se pokusila navrhnout lekci, v níž by se prolínala práce s počítačem a výuka multikulturní výchovy.

## **Multikulturní výchova**

Multikulturní výchovu můžeme chápat jako vědní disciplínu nebo téma, s nímž jsou spojeny různé pedagogické a politické cíle, postoje ke světu a druhým lidem. (Šišková, 2008)

Lze říct, že v každé oblasti lidské činnosti, kterou máme potřebu pojmenovávat, zkoumat, věnovat se jí, si vždy stanovujeme definici a předmět dané sféry lidské aktivity, dále pak obsah náplně činnosti a cíle, kterých by mělo být dosaženo. Abychom problematiku uchopili, měli bychom si multikulturní výchovu nejdříve přiblížit. Podstatou disciplíny je naučit se zacházet s odlišností, každá odlišnost nás totiž konfrontuje s životními jistotami, zkušenostmi, nahlodává náš zaběhnutý obraz světa. Oproti tomu je zde fakt, že setkání se s odlišností způsobuje rozšíření obzorů, nové zkušenosti, pohledy. Je třeba naučit se pozitivnímu vnímání různorodosti.

Podle Šiškové, co se týká témat multikulturní výchovy, se lze opřít o ty, které uvádí Průcha: kultura, akulturace a asimilace, předsudky a stereotypy, etnikum, etnicita, etnické vědomí, národ, národnost, národnostní menšina, rasa a rasismus.

Mezi základní cíle pak autorka řadí: zprostředkování informací o jiných kulturách ve vazbě na tu vlastní, vychovávat jedince k toleranci a proti rasismu, vzdělávat je o tom, co se děje při interakci příslušníků různých kultur, umožnit žákům vytvářet si vlastní sociální i kulturní identitu. (2008)

Zmíněný výčet témat a cílů ovšem není konečný. Z publikací od Šiškové a Průchy je zjevné, že k dalším tématům a tím i oblasti multikulturní výchovy se vztahuje otázka vnímání, hodnot, autostereotypů Čechů a stereotypů cizinců, problematika migrantů na našem území, azylantů, uprchlíků, cizinců a mnoho dalších.

V multikulturní výchově lze totiž pracovat s celou řadou témat, například s otázkou kultury je spojena problematika náboženství, která zatím nebyla jmenována, také ji lze v multikulturní výchově zmínit.

Do jaké míry se děti, žáci, studenti setkávají na školách s problematikou multikulturní výchovy?

Jak ji lze zapojit do každodenního vzdělávání v jednotlivých předmětech? Toto všechno je podle mého názoru na kreativité pedagoga a na tom, zda je schopen zapojit tematiku do každodenní pedagogické praxe. Kromě tohoto může podle legislativy na škole působit příslušný pracovník, který se bude danou otázkou zabývat. V příloze č. 3 k vyhlášce č. 75/2005 Sb. je psáno, že by měl školní metodik prevence koordinovat přípravu a realizaci aktivit zaměřených na zapojování multikulturních prvků do vzdělávání. Rovněž školní psycholog by se měl podílet na řešení multikulturní problematiky ve škole.

### **Informační a komunikační technologie a člověk s lehkým mentálním postižením**

Pro úvod si vymežeme základní termíny zmíněné už samotným názvu kapitoly – informační a komunikační technologie a osobu s lehkým mentálním postižením.

Informační a komunikační technologie lze definovat následovně: jde o soubor prostředků, postupů, znalostí pro zpracování a komunikaci informací. S tímto souvisí i tak zvaná digitální gramotnost, která je jakýmsi souhrnem znalostí potřebných pro bezpečné a produktivní používání digitálních technologií na učení se a poznávání.

Osoba s lehkým mentálním postižením je na prvním místě člověk, až na druhém hovoříme o mentálním postižení, které lze v tomto případě definovat podle terminologického a výkladového slovníku Speciální pedagogika jako pojem zahrnující jedince s IQ pod 85. Z tohoto hlediska zde spadají jednotlivé stupně mentální retardace vymezené v 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí, ale rovněž pásmo mentální subnormy (od 70 do 80 IQ). Za lehkou mentální retardaci je pak považováno vymezení IQ od 50 do 69. (Valenta, M., Müller, O., 2007) Jmenované zmiňuji z toho, důvodu, že právě touto cílovou skupinou bych se chtěla dále zabývat.

### **Jak využít počítače k výuce multikulturní problematiky**

Nejdříve bych se chtěla zamyslet, jaké prvky a témata multikulturní problematiky by se daly využít při práci s počítačem jako takovým a následně při práci na internetu. Případně jak jedince aktivizovat a vybudit k aktivitě v dané oblasti.

V prvním zmíněném případě, tedy v rámci prosté práce s počítačem, lze využít plochy počítače. Každá hodina by mohla být tematicky zaměřená. Pedagog by tak mohl v rámci přípravy formovat jedince i tím, že na každém počítači v učebně nastaví jako tapetu plochy obrázek, který se bude týkat třeba nějaké kultury, etnika, náboženství, hodnot, které by pedagog v dané hodině s jedinci probíral. Také může jít o vtipně zpracovaný obrázek, komiks nebo něco podobného. Vše by mělo

být samozřejmě s ohledem na mentální deficit dostatečně uchopitelné zrakem jedince i jeho chápáním.

S daným tématem by se pak dále mohlo pracovat i v rámci internetu, kdy by mohli jedinci hledat různé články, obrázky a fakta, která s problematikou souvisejí. Následně by si je ukládali do své složky, aby se k nim mohli vracet.

**Příklad:** tématem hodiny bude tolerance a boj proti rasismu, jako tapetu počítače lze zvolit třeba skupinu jedinců různé rasy, kteří se na obrázku jeví pozitivně, třeba jako tři přátelé různých kultur. Po úvodním seznámení s tématem a krátké přednášce se vzájemným dialogem, zapojením jedince, by se mohlo přistoupit k práci s internetem. Jedinci by měli najít vyhledávačem cokoli k tématu. Následně by si uložili články, obrázky aj. a poslali je e-mailem spolužákovi. Nakonec by mohlo být zadáno hledání konkrétní organizace zabývající se tématem a jednoduché vysvětlení jejího poslání. Poté by se mohlo zprostředkováním přímé zkušenosti například návštěvou nějakého zařízení, hraním scének, povídáním si o tom, s čím se kdo setkal.

Jsem si vědoma toho, že jmenovaný návrh je poměrně náročný na provedení, přesto si myslím, že pokud bychom respektovali některá pravidla, tak by byl proveditelný. Jde především o to, že by měl pedagog, případně více pedagogů ve třídě, poskytnout žákům potřebnou podporu při jednotlivých úkonech práce s počítačem.

Je třeba brát ohled na to, zda jde o jedince, kteří pracují s počítačem samostatně, teprve se učí základům práce s ním nebo jsou dokonce jejich možnosti v dané oblasti podstatně omezeny a potřebují značnou míru podpory. Samozřejmě je důležité respektovat hloubku mentálního postižení a osobnostní specifika jedinců. Tomuto všemu je pak třeba přizpůsobit vlastní výuku, počet přestávek, výklad, jeho slovník a nabízenou míru podpory. Vše je pak důležité si vyzkoušet, „ohmatat“ v praxi.

Další oblastí, nad níž je třeba se zamyslet kromě možností práce na počítači, je využití metod práce s jedincem z hlediska možností formování jedince. Jako vhodné metody lze jmenovat zážitkovou pedagogiku, trénink citlivosti při setkání s odlišnostmi, zprostředkování osobní zkušenosti, využití příběhů.

## **Navrhovaná témata s přizpůsobením cílové skupině**

Témat, kterými bychom se mohli zabývat, je mnoho. Pro snadnější přípravu na danou výuku je možné pracovat s internetovou stránkou [www.czechkid.cz](http://www.czechkid.cz), která je považována za nástroj pro zavedení multikulturní výchovy do škol. Na webu nalezneme mnoho textů na různá témata, která jsou abecedně řazena v přehledném seznamu, který lze rozkliknout. Sama si nemyslím, že by pro jedince s mentálním postižením bylo vhodné probírat je všechny, postačí omezit se na výběr těch

nejdůležitějších. Navrhuji níže uvedený výčet.

#### ➤ **Kultura**

Zde bychom se mohli zaměřit na přiblížení, co všechno kultura je, především, aby to bylo pro jedince názorné a pochopitelné. Zahnout zde můžeme kulturu odívání, hygienické preference, způsob komunikace, náboženství.

#### ➤ **Náboženství a víra**

Toto téma navrhuji jako samostatné, bylo by možné v rámci něj shrnout znaky základních náboženství, vzhledem k abstraktnosti tématu je třeba to konkretizovat, využít co nejvíce obrázků, názorné zkušenosti (např. zahalená žena v islámu apod.).

#### ➤ **Národ, národnost, menšiny**

Ve sféře národnosti a národa navrhuji začít od našeho národa a dostat se postupně k ostatním, k tomu, že i u nás žijí lidé jiných národností, nespecifikovat příliš do hloubky, omezit se jen na základy. Otázka menšin se pak týká nejen cizinců, ale také osob s postižením a znevýhodněním.

#### ➤ **Rasismus a xenofobie**

Tyto fenomény bych pojala v jednoduchém vysvětlení typu, že podle rasisty je jeden člověk dobrý, druhý špatný. Jde o práci s jednoduchým vysvětlením myšlenkového směru v souvislosti se strachem, který máme z cizího, vysvětlit na konkrétních příkladech.

#### ➤ **A další?**

Zde bych pak zařadila témata, která by mohla být aktuální pro danou skupinu, téma homosexuality, diskriminace (každý má svá práva a měl by si o ně umět říct) aj.

### **Vzorový návrh hodiny na vybrané téma**

#### **Téma: DISKRIMINACE**

**Použité metody a postupy práce:** výklad, dialog, práce s prožitkem, příběhy, hraní rolí

Nejdříve by pedagog vybral příslušnou tapetu na obrazovku počítače, z níž by byla zjevná diskriminace. Hned na úvod by si s jedinci povídal o tom, co jim obrázek připomíná. Navázal by názorným výkladem, co to je diskriminace, v jednoduchých větách (například: „diskriminace znamená, že si třeba vůbec nebudu všimnout tady Jana; je to, když vám někdo nadává třeba kvůli tomu, že jste Rom; nebo když vás někdo nechce přijmout do práce proto, že jste na vozíku“).

Pedagog by se měl snažit rozvinout dialog. Následně by dal za úkol zadat do vyhledávače slovo diskriminace a najít něco k tématu. Jedinec sice nejspíš nebude příliš rozumět složitým textům nebo článkům o diskriminaci, důležité je, že si zkusí slovo napsat, bude jej vidět napsané, uslyší jej, ohmatá si jej.



Poté by mohlo aktivitu na počítači vystřídat hraní rolí, vyzvat dobrovolníka, aby si s námi zkusil zahrát scénku. My můžeme dělat zaměstnavatele, který osobu nechce zaměstnat a jedinec se má snažit nás přesvědčit, že práci chce. Poté si můžeme role vyměnit. Pak lze otevřít diskuzi, čeho všeho by se mohla diskriminace týkat.

V textovém editoru by následně žáci mohli napsat, s čím se v životě setkali, jestli se k nim třeba někdy někdo choval nepatříčně, že si myslí, že to mohla být diskriminace. Po napsání příběhu by mohli příložením souboru text odeslat e-mailem pedagogovi. Ten by si texty do příští lekce přečetl a mohl je s jedinci konzultovat, co je a co není diskriminace. Dále by mohl využít příběhů, přečíst nějaký, popovídat si o něm apod. Vhodné by také bylo připravit si prezentaci jako podpurný prvek.

## **Závěr**

Myslím si, že možností, jak jedincům přiblížit multikulturní problematiku s pomocí počítače, je mnoho. V samotné výuce počítačů by pak ovšem bylo třeba tyto lekce propojené s multikulturní problematikou zařadit jako doplňkové nebo vždy vybrat jen určitou část z výše navrhované ucelené lekce tak, aby to bylo zvládnutelné vzhledem k časové dotaci, aby to byl jen doplněk, jakýsi šperk předmětu.

Osobně si spíše myslím, že by bylo potřeba zahrnout do výuky přímo předmět multikulturní výchova a využít v něm možností, postupů, forem práce všech ostatních předmětů včetně informačních a komunikačních technologií.

## **CESTA ZA POZNÁNÍM - PROJEKT**

**Název průřezového tématu:** Osobnostní a sociální výchova

### **Cíl**

Projekt je určen žákům 1. ročníků všech typů SŠ. Cílem projektu je seznámit žáky s jejich spolužáky, docílit spolupráce mezi jednotlivými žáky, vybudovat ve třídě pocit sounáležitosti a pospolitosti. Z motorických dovedností je řada úkolů zaměřena na hrubou motoriku, jemnou motoriku a koordinaci těla.

### **Kompetence, které žák získá**

- **kompetence k řešení problémů**
  - aktivně řeší daný problém na základě získaných poznatků, analyzuje problémovou situaci
  
- **kompetence komunikativní**

- během řešení žák komunikuje se svými spolužáky, zapojuje se do řešení úkolů, nebojí se sdělit svůj názor ostatním spolužákům
- **kompetence sociální a personální**
- utváří pohodovou atmosféru týmu, dodržuje týmová pravidla
- **kompetence pracovní**
- šetrně a bezpečně pracuje s materiály, které jsou mu zapůjčeny, respektuje zásady práce a udržuje pořádek

### **Mezipředmětové vztahy:**

1. Člověk a společnost
2. Umění a kultura
3. Člověk a svět práce

**Doba trvání projektu:** 3 vyučovací dopoledne prvního týdne školy.

Možnou variantou je uspořádat ve škole víkend od soboty do neděle, poté se mohou úkoly upravit do 2 dnů.

### **Organizace projektu:**

Na začátku prvního dne žáky přivítáme a vysvětlíme, za jakým účelem jsme se tu sešli a co je čeká. Další den vždy shrneme události z předchozího dne a nastíníme průběh dne stávajícího. Na konci dne pak shrneme nejdůležitější úkoly, které žáci dělali.

## **I. DEN**

### **HRA SE JMÉNY aneb „JÁ JSEM JÁ, ALE KDO JSI TY?“**

**Cíl hry:** představit se jednotlivým spolužákům, seznámit se s nimi a zapamatovat si jejich jména

**Pomůcky:** molitanový míček, kartička se jmény, iniciálami

#### **Průběh hry:**

Žáci se posadí, postaví do kruhu. Jeden z nich dostane molitanový míček, řekne své jméno a míček předá svému sousedovi. Žák řekne: „*Já jsem Petr, a kdo jsi Ty?*“, předá míček sousedovi. Ten řekne: „*Já jsem Lukáš, a kdo jsi Ty?*“ Míček pokračuje dokola po kruhu, dokud se nedostane k poslednímu žákovi, ten se představí, ovšem míček zatím nikomu nedává.

Jakmile skončí míček u posledního žáka a ten řekne své jméno, rozdá učitel každému žákovi kartičku, kdy na jedné straně je iniciála jeho jména a na druhé straně je napsáno celé žákovo jméno. Kartičky slouží k tomu, aby žáci během hry propojili sluchovou a zrakovou paměť. Poté, co učitel žákům kartičky rozdá, žák, který drží molitanový míček, řekne: „*Já jsem Tom*“ a ukáže svou kartičku s iniciálou. Podívá se na iniciálu svého suseda a dodá: „*A toto je Radek.*“ Pokud si žák nemůže na jméno suseda vzpomenout, otočí sused kartičku, protože na druhé straně je napsáno jeho jméno. Když se míček dostane k poslednímu, ten míček nepředá susedovi, ale komukoli jinému v kruhu.

Třetí část hry spočívá v tom, že žák řekne své jméno, pošle míček spolužákovi a snaží se s pomocí iniciály vybavit si jeho jméno. Důležité je, aby žák neposílal míček svému susedovi.

### **„TĚŠÍ MNE, JSEM ...“**

**Pomůcky:** bílý pruh z tvrdého papíru, malá kartička, barevné papíry, fixy, voskovky, pastelky

**Cíl práce:** výroba cedulky se svým jménem, procvičení jemné motoriky, rozvoj fantazie a představivosti

**Postup práce:** Na větší cedulku napíše žák své jméno a cedulku dle fantazie vyzdobí. Na malou kartičku učiní žák totéž, ovšem tuto kartičku připevníme žákovi a mikinu nebo na tričko, aby ji ostatní spolužáci dobře viděli. Snažíme se žáky motivovat, aby si s cedulkami vyhráli, a co nejlépe je vyzdobili. Velkou ceduli potom připevníme např. na tabuli nebo jinou nástěnku, aby měli žáci neustále na očích jména svých spolužáků.

## **GEOMETRIE TROCHU JINAK**

**Pomůcky:** lano

**Cíl hry:** posílit spolupráci žáků, rozvíjet jejich pohybovou koordinaci

**Průběh hry:**

Žákům dáme lano a snažíme se, aby z něj postupně vytvořili různé **geometrické obrazy**:

- kruh
- ovál
- čtverec
- obdélník
- trojúhelník

Důležité je, aby se lano **nedotýkalo** země a každý žák držel alespoň kousek lana oběma rukama.

## **HÁDEJ, HÁDEJ, HADAČI**

**Pomůcky:** vytvořená křížovka, interaktivní tabule, barevné kolečka

**Cíl hry:** zlepšit komunikaci mezi žáky, posílit jejich paměť

**Průběh hry:**

Rozdělíme žáky do 2 skupinek, potom zobrazíme křížovku na interaktivní tabuli. Pokud ji nemáme, napíšeme předtím křížovku na velký arch papíru. Za uhodnutí slova na řádku dostane družstvo žluté kolečko, které je za jeden bod. Družstvo, které uhodne tajenku, dostane kolečko červené, které je za 2 body. Křížovka může být zaměřena tematicky, např. na postavy z pohádek, ale může být sestavena z libovolných slov.

Závěrem dne se žáci postaví do kruhu, dáme jim opět pěnový míček. Tentokrát žák neřekne své jméno, ale zavolá jméno svého spolužáka a tomu míček hodí. Postupně hru zrychlujeme a opakujeme alespoň třikrát.

## **II. DEN**

### **ŽIDLÍČKOVÁ**

**Pomůcky:** magnetofon, CD s písničkami, židle

**Cíl hry:** rozproudit v žácích energii a dodat jim chuť do dalších úkolů

**Průběh hry:**

Nejprve si postavíme do kruhu židle, těch je ale o jednu méně než je žáků. Poté, co si žáci stoupnou kolem židlí, pustíme písničku. Jakmile ji zastavíme, snaží se každý žák najít si své místo k sezení. Jeden žák, který ji nenajde, vypadává. Odstraníme židličku. Tak pokračuje hra až do té doby než zůstanou dva poslední žáci a jedna židlička. Nakonec vyhlásíme vítěze.

### **BOŘEK VÝTVARNÍK**

**Pomůcky:** barevné vršky z PET lahví, lepidlo, velký arch papíru

**Cíl hry:** posílit spolupráci žáků, rozvíjet jejich představivost

**Průběh hry:**

Žáci si z klobouku vylosují kolečko buď se žlutou nebo červenou barvou. Tím dojde k náhodnému rozdělení do skupinek. Žáci mají za úkol z předloženého materiálu vyrobit reliéfní obraz, může se jednat o dům, květinu, auto apod., fantazii se meze nekladou.

### **DEJ SVOU RUKU NA PAPÍR**

**Pomůcky:** velký arch papíru, temperové barvy, štětce, kelímky na vodu a igelitový ubrus

**Cíl práce:** posílit pospolitost žáků kladením rukou přes sebe

**Postup práce:**

Na zem položíme igelitový ubrus a na něj dáme velký arch papíru. Každý žák si obarví dlaň a otiskne ji na papír. Důležité je, aby se část dlaně překrývala s částí dlaně svého spolužáka, ale ne ji zcela zakryla. Pod svou dlaň poté žák napíše jméno stejnou barvou, jakou použil na otisk dlaně. Nakonec vznikne plakát, na kterém jsou otisknuty dlaně všech spolužáků s jejich podpisy.

Na závěr dne je vhodné, aby si žáci společně sedli do kruhu a každý řekl, co se mu na dnešním dni líbilo, co se mu nelíbilo, co ho bavilo ... Učitel může také žáky na další den motivovat tím způsobem, že jim již nyní nastíní, co je příští den čeká.

### III. DEN

#### PRO TELEVIZI SPOLUŽÁK MODERÁTOR ...

**Pomůcky:** vytvořený dotazník, barevné žetony

**Cíl hry:** vyzpovídat svého spolužáka a představit jej spolužákům

**Průběh hry:**

Na začátku dne žáky přivítáme a rozdělíme je do párů, k tomu můžeme použít např. žetony s čísly. Pokud je lichý počet žáků, utvoříme jednu trojici. Žákům oznámíme, že si zahrají na reportéry a mají vyzpovídat svého spolužáka z otázek, které jsou napsány v dotazníku. Nejprve zpovídá jeden z dvojice, pak se prohodí. Jakmile budou dvojice hotovy, sednou si všichni do kruhu tak, aby vždy daná dvojice seděla vedle sebe. Dvojice se pak navzájem prostřídají v představování.

#### VŠICHNI JSME HVĚZDY

**Pomůcky:** čtverec z tvrdého černého kartonu, nevybarvená písmena s variantou jména žáků, pastelky, voskovky, šablony malých hvězdiček, zlaté a stříbrné třpytky, barvy na ruce, igelitový ubrus, lepidlo

**Cíl práce:** posílit v žácích pocit jedinečnosti

**Postup práce:**

Každý žák si vezme papír s variantou svého jména, čtverec z černého kartonu, šablonu hvězdy (na zlatý karton si poté obkreslí libovolný počet hvězdiček). Nejdříve si vybere variantu jména, které se mu nejvíc líbí. Písmena si vyzdobí a poté vystřihne.

Dále si vystřihne obkreslené hvězdičky a přilepí je na papír. Na vrchol čtverce nalepí písmena, ze kterých poskládá své jméno. Kolem hvězdiček nebo písmenek může nanést třpytky. Následně si žák vezme barvy, které použije na své ruce a každý prst ruky obarví jinou barvou. Ruku poté otiskne na

papír. Vznikne tak jedinečný výtvar, na kterém je žákovo jméno, pod ním hvězdičky a přes ně je otištěna žákova ruka.

Na závěr dne a celé „Cesty za poznáním“ připevníme na záda žáka papír ve formátu A4. Každý žák si vezme libovolnou psací potřebu a svému spolužákovi napíše na papír něco pěkného. Může jít o vlastnost daného žáka, ale i o pochvalu oblečení, účesu ... .

Nakonec žákům poděkujeme za pěkně strávené tři dny i za to, jak celou dobu pracovali a rozdáme jim výtvary, které si sami vytvořili.

#### **Příloha k úkolu: HRA SE JMÉNY - Ukázka cedulek:**

VAŠEK V

MIREK M

#### **Příloha k úkolu: VŠICHNI JSME HVĚZDY**

LUKÁŠ

LUKÁŠEK

LUKY

#### **Příloha k úkolu: PRO TELEVIZI SPOLUŽÁK MODERÁTOR ...**

##### **DOTAZNÍK**

Jméno:

Věk:

V jakém městě bydlíš?

---

Jaká je tvoje oblíbená barva?

---

Jaké oblečení rád nosíš?

---

Kterou pohádku jsi měl jako dítě rád?

---

Na jaké místo by ses rád podíval, kdybys mohl?

---

Jakou hudbu rád posloucháš?

---

Který sport Tě baví?

---

Jaké máš rád počasí?

---

Jaké je tvé oblíbené jídlo?

---

## **Návrh možné intervence ve třídě OU v případě, kdy do třídy má přijít nový žák s kombinovaným postižením**

Toto schéma bych použila například u osob s lehkým mentálním postižením, tedy i právě u nás, na naší škole, tedy na OU, a to až už v přídatě, kdy by měl být do třídy zařazen žák s kombinovaným postižením anebo jako součást normální výuky, například v rámci předmětu společenské vědy.

Podle mého názoru spousta mladých i starších lidí totiž v podstatě skoro ani neví, že mezi námi lidé s postižením žijí anebo si nedokáží představit, jak takový člověk vůbec vypadá.

Tím spíše si myslím, že se jedná o problematiku velmi důležitou a také to, že už odmalička by děti měly vědět, že lidé s postižením v naší společnosti prostě existují a měly by alespoň zhruba znát, jaké má takový člověk potřeby a jak k němu vůbec přistupovat. (Tzn., že je to člověk jako každý jiný, jen má určitá omezení nebo potřebuje více pomoci při určitých činnostech, či vědět o nutnosti kompenzačních pomůcek atd.).

## **Úvod**

### **OTÁZKY**

- Co je to postižení?
- Už jste se někdy někdo setkal s člověkem s postižením?
- Jaké mohou být druhy postižení?
- Jak byste (jste) se na člověka s postižením koukali, kdybyste ho potkali?
- Pomohli byste člověku na vozíku do dopravního prostředku?
- V čem je člověk s postižením jiný než ostatní lidé?

## HRA

Každý si vybaví situaci, kdy a kde se cítil, že je jiný a nějakým způsobem se odlišuje od ostatních lidí - popsat pocity - jak mi při tom bylo?

- **Zahrát si tuto hru i v praxi:**

**Např.** vypůjčit invalidní vozík, nebo jakoukoli jinou pomůcku, která je specifická pro lidi s postižením a vyjít do města. Všimnout si reakcí lidí (pozitivní, negativní) + popsat jak jsme se cítili v kůži člověka s postižením a zkusit si představit, jak se cítí člověk s postižením, když je v takové situaci každý den. (Když si člověk takovou situaci prožije, dokáže si reálněji představit situaci člověka s postižením.).

**Alternativa:** zavázat si oči, zkusit si prostorovou orientaci člověka s postižením zraku

- promítnout obrázky a snažit se poznat, jakým postižením člověk trpí (uvědomit si, že některá postižení nemusí být na první pohled zjevná)

**Příklady obrázků:** vybrat takové obrázky, na kterých je vidět, že jedinci s postižením jsou schopni podobných či stejných aktivit, jako jedinci bez postižení, zdůraznění, že mají stejné potřeby, stejné sny a stejné neřesti jako každý jiný člověk

**Například tiskové obrázky:** důležitý je komentář každého obrázku, objasnění konkrétní situace – co daný člověk na obrázku dělá, jaké má postižení atd.  
(Ne jen ukázat obrázky, ale také je náležitě okomentovat).

- **Diskuse na téma: LIDÉ S POSTIŽENÍM**

Tuto diskusi by měl vést speciální pedagog nebo psycholog, který je v této problematice odborníkem a je schopný dobře reagovat na různé otázky.

Dát samozřejmě možnost ptát se na vše, co žáky zajímá.

- **Domluvit schůzku třídy s nastupujícím žákem (rodiči)**

Zprostředkovat diskusi o potřebách a představách obou stran, která by byla vedená učitelem, za přítomnosti rodičů (možná by bylo dobré za přítomnosti rodičů všech dětí, ale záleží na ochotě rodičů, na vztazích rodičů s učitelem, na pohledu rodičů na jedince s postižením atd.).

- pobavit se o potřebách všech stran
- vysvětlit specifika vzdělávání jedince s kombinovaným postižením
- zodpovědět a objasnit otázky rodičů, kteří se velmi často bojí, že výuka jejich dítěte nebude tak kvalitní, pokud bude ve třídě takový žák, protože se učitel bude muset věnovat i jedinci s postižením



- vysvětlit a naznačit možnosti, které mohou pomoci při výuce jedince s kombinovaným postižením-asistent pedagoga, osobní asistent, možné i požádat rodiče, jestli neznají někoho, kdo by tuto funkci mohl vykonávat

- **Zpětná vazba (jak s rodiči tak i s žáky)**

- **Rozhovor ve skupině**

- zda se po tomto uvedení do problematiky něco změnilo či ne v jejich pohledu na lidi s postižením
- možnost zodpovězení jakýchkoli dotazů, připomínek

- **Návštěva žáka s postižením ve škole**

Podle mého názoru by bylo také přínosné, kdyby se po postupu, který byl výše uveden, mohl žák, který má nastoupit do třídy (školy), přišel do školy podívat, seznámil se s ostatními žáky (potencionálními spolužáky) a mohl s nimi strávit nějaký čas (i na výukových hodinách, aby viděl, jak výuka probíhá atd.).

Mohl by se samozřejmě podle libosti do výuky zapojit, ale ještě by se nejednalo o jeho oficiální výuku, spíše by šlo o to, aby se komplexně seznámil s prostředím, do kterého má nastoupit.

## **Závěrem**

Při zamýšlení se nad touto problematikou jsem narazila na spoustu úskalí, která občas zmiňuji, občas nikoli. Myslím si, že je velmi důležitá osobnost člověka, který by tuto metodiku prováděl, jistě by musel mít k dané problematice vztah a měl by vědět, o čem hovoří. Protože právě ON je ten, kdo ovlivní spoustu jiných lidí, někdy i na celý jejich život.

## **OCHRANA ČLOVĚKA ZA MIMOŘÁDNÝCH UDÁLOSTÍ**

### **V této kapitole se naučíme:**

- rozumět pojům: živelní pohroma, havárie s únikem nebezpečných látek, terorismus
- umět rozpoznat varovné signály
- správně používat telefonní linky tísňového volání

Ačkoli naše země má poměrně příznivou polohu, zcela ušetřena přírodních pohrom není.

Protože je navíc strategickým místem v Evropě a podílí se na společensko – politickém dění ve světě, může se stát i terčem teroristických útoků.

Právě proto je tedy třeba se na mimořádné události důsledně připravit, abychom věděli, jak se v takových situacích chovat a byli také schopni podle potřeby a svých možností pomáhat ostatním.

#### **OTÁZKA:**

- Které druhy mimořádných situací znáš? Vyjmenuj je.

#### **PAMATUJ:**

V České republice je v případě ohrožení vyhlášován **varovný signál Všeobecná výstraha** kolísavým tónem sirény po dobu 140 vteřin. Signál je vysílán třikrát po sobě, přibližně v 3 minutových intervalech.

Vyhlašuje se vždy, když může dojít nebo již došlo k ohrožení životů, zdraví a majetku obyvatelstva.

#### **OTÁZKA:**

- Jak se dozvíš o ohrožení?

#### **OTÁZKA:**

- Jak se od varovného signálu Všeobecná výstraha liší signál „**Požární poplach**“?

#### **ÚKOL:**

- Najdi na internetu informace o živelních pohromách, vyjmenuj je a uveď o nich nejdůležitější údaje, které sis zapamatoval.

#### **PAMATUJ:**

**Pokud nejde o povodeň, řídíme se těmito pravidly:**

- okamžitě se ukryj v nejbližší budově
- zavři okna a dveře
- zapni rádio nebo televizi

Může se stát, že právě ty zaznamenáš jako první nějakou mimořádnou událost. **Budeš muset umět správně podat informaci středisku integrovaného záchranného systému (IZS).**

#### **ÚKOL:**

### **Seřad' informace tvého telefonátu o mimořádné události ve správném pořadí:**

- pro kolik osob se žádá pomoc a kam
- čekat na opětovný kontakt operátora
- představit se
- poskytnout číslo vlastního telefonu
- sdělit, co se stalo
- čekat na viditelném místě na příjezd pomoci
- co nejpřesněji odpovídat na otázky operátora
- v případě volání z mobilu říci, v jakém okrese se nacházíš

### **PAMATUJ:**

#### **Základní složky Integrovaného záchranného systému (IZS):**

- Hasičský záchranný sbor
- Zdravotnická záchranná služba
- Policie ČR

### **ÚKOL:**

#### **Přiřad' správné telefonní číslo tísňového volání ke správné složce IZS:**

Policie ČR	a/ 155
Hasičský záchranný sbor	b/ 158
Zdravotnická záchranná služba	c/ 150

### **PAMATUJ:**

**Všechny telefonní linky tísňového volání jsou bezplatné!**

### **PAMATUJ:**

#### **Dělení mimořádných událostí:**

- živelní pohromy
- havárie s únikem nebezpečných látek do životního prostředí
- použití výbušniny nebo nebezpečné látky, anonymní hrozby použití (teroristické činy)

### **PAMATUJ:**

Integrovaný záchranný systém označujeme zkratkou **IZS**.

### **PAMATUJ:**

Hlavním **cílem všech složek IZS** je spolupráce a koordinace postupu při přípravě na mimořádné události a při provádění záchranných a likvidačních prací.

**PAMATUJ:**

**150** 0 - jako voda (hasiči)

**155** 5 - jako zdravotnický vozík (záchranka)

**158** 8 - jako pouta (policie)

**PAMATUJ:**

**Živelní pohroma** je mimořádná nepříznivá přírodní událost ohrožující náš život, zdraví a majetek.

- **Postihuje:**

- a/ pevninu
- b/ vodstvo
- c/ vzduch

**PAMATUJ:**

**Druhy živelních pohrom:**

požáry, povodně, zátopy, sesuvy půdy, tornáda, silné a rychlé větry, hurikány, tajfuny, prudké bouřlivé počasí

**Další pohromy:** teroristické činy, úniky radioaktivních látek z jaderné elektrárny (u nás Dukovany na jižní Moravě a Temelín v jižních Čechách)

**PAMATUJ:**

**Evakuace** je opuštění nebezpečného prostoru nebo území.

**PAMATUJ:**

Při vyhlášené evakuaci si sebou nezapomeň vzít **evakuační zavazadlo**, které musí obsahovat:

- vodu nebo čaj
- nekazivé potraviny na 2 – 3 dny
- toaletní a hygienické potřeby
- peníze
- doklady
- léky, které užíváš
- svítilnu
- náhradní baterie

- tranzistor
- deku nebo spací pytel
- spodní prádlo
- lžici
- hrnek

### **Opaření při radiační havárii:**

- vyhlášení signálu Všeobecná výstraha (informace v TV nebo rozhlase)
- evakuace
- jódová profylaxe (užití tabletek jodidu draselného – působí na ochranu štítné žlázy)
- ukrytí (domy a společenské budovy)

### **ÚKOL:**

Vyhledej na internetu, co je to **evakuace**.

### **PAMATUJ:**

**V místě ukrytí zůstaň po celou dobu trvání nebezpečí ohrožení lidského života!**

O odchodu z úkrytu tě bude opět informovat **TV** nebo **rozhlas**. **Nevycházej proto v žádném případě z úkrytu dříve!**

### **SITUACE HROMADNÉHO OHROŽENÍ**

#### **V této kapitole se naučíme:**

Naše země má sice poměrně příznivou polohu, ale zcela ušetřena přírodních pohrom není. Také se může stát terčem teroristických útoků. Je proto třeba se na mimořádné události připravit a vědět, jak se v takových situacích chovat, abychom byli schopni podle potřeby pomáhat i ostatním.

#### **Mimořádné události třídíme do 3 skupin:**

- Živelné pohromy
- Únik nebezpečných látek do životního prostředí
- Použití výbušniny nebo nebezpečné látky nebo anonymní vzkazy jejich použití

#### **Jakým způsobem se můžeme o ohrožení dozvědět?**

Je to **varovný signál Všeobecná výstraha**, který má kolísavý tón sirény a trvá po dobu 140 vteřin. Signál je vyslán třikrát po sobě přibližně ve 3 minutových intervalech. Vyhlašuje se vždy, když může dojít nebo již došlo k ohrožení životů, zdraví a majetku obyvatelstva. Podává

všeobecnou výstrahu celému obyvatelstvu.

### **Pokud nejde o povodeň, platí tato pravidla:**

- okamžitě se ukryjte v nejbližší budově
- zavřete okna a dveře
- zapněte rádio nebo televizi

### **Integrovaný záchranný systém:**

Hlavním cílem integrovaného záchranného systému je zajištění spolupráce a koordinace postupu jeho jednotlivých složek při přípravě na mimořádné události a při provádění záchranných a likvidačních prací.

### **Integrovaný záchranný systém má 3 základní složky:**

- Hasičský záchranný sbor ČR
- Zdravotnická záchranná služba
- Policie ČR

Obsahuje ještě další složky, např. Vyčleněné síly a prostředky ozbrojených sil, ostatní ozbrojené bezpečnostní sbory, ostatní záchranné sbory, orgány ochrany veřejného zdraví, havarijní, pohotovostní, odborné a jiné služby, zařízení civilní obrany, neziskové organizace a sdružení občanů, odborná zdravotnická zařízení.

### **Úrazy v dopravě**

jsou třetí nejčastější příčinou úmrtí. Často k nim dochází v silničním provozu. Nejohroženější skupinou jsou děti, dospívající a starší lidé. Na nehodovosti se podílejí nejen řidiči, ale i další účastníci silničního provozu, tj. chodci, cyklisté, děti a senioři.

### **Chování při dopravní nehodě: priority první pomoci**

- rychlé a klidné vyhodnocení situace
- ochrana postiženého a sebe sama před nebezpečím
- vyhodnocení stavu postiženého nebo zraněného
- uklidnění postiženého nebo zraněného
- zaměření se na stavy ohrožující život (umělé dýchání, srdeční masáž)
- poskytnutí přiměřené první pomoci podle svých možností
- zajištění přepravy postiženého
- zajištění odborné lékařské pomoci

- předejít přenosu infekce mezi sebou a postiženým

Je naší povinností první pomoc podle svých možností a schopností poskytnout a pokusit se tím o záchranu lidského života. Vědomé neposkytnutí první pomoci je právně postihnutelné!

### **PAMATUJ:**

**varovný signál Všeobecná výstraha** – kolísavý tón sirény trvající 140 vteřin

**požární poplach** – přerušovaný tón sirény po dobu 1 minuty – 25 vteřin tón, pauza, 25 vteřin  
trvalý tón

### **Důležitá telefonní čísla k zapamatování:**

**150 Hasičský záchranný sbor** – 0 jako voda (hasiči)

**155 Záchraná zdravotnická služba** – 5 jako zdravotnický vozík

**158 Policie ČR** – 8 jako pouta

**156 Městská policie**

**112 Tísňové volání**

### **OSOBNÍ BEZPEČÍ:**

#### **V této kapitole se naučíme:**

- chování v rizikovém prostředí a v krizových situacích
- poznat služby odborné pomoci (pomáhající organizace)

Každý člověk má nárok na své **osobní bezpečí**. Někdy se v životě dostaneme do **krizových situací**. Jsou to mimořádné události, které mohou ohrozit zdraví i život člověka nebo způsobit materiální škodu.

#### **Krizové situace jsou:**

- rozvod rodičů
- drogová závislost
- bolavý zub
- ztráta kola
- vážná autonehoda
- šikana
- rozbité koleno
- požár domu

- pětka z prověrky
- nevléčitelná nemoc
- povodeň nebo jiná živelní pohroma
- fyzické týrání

### ÚKOL:

#### Přiřaď, s kým budeš řešit uvedené situace:

- sám
- s učitelem
- se záchranáři
- s kamarádem
- s Linkou důvěry
- s hasiči
- se sourozenci
- s lékařem
- s policií
- s rodiči
- s psychologem
- nevím

#### V krizových situacích vždy:

- zachovej klid
- nepodléhej panice
- svůj strach a obavy svěř odborníkovi, který ti může účinně pomoci

#### Mnohé oběti domácího násilí hledají pomoc v následujících **krizových centrech**:

- Linka důvěry
- Krizové centrum pro týrané a zneužívané děti Rosa
- Bílý kruh bezpečí
- RIAPS
- Žena v tísní
- Dona

#### Pomohou ti zde **odborníci**:

**psycholog, lékař, sociální pracovník nebo speciální pedagog**, kteří jsou speciálně vyškoleni a



pomohou ti nalézt cestu a situaci vyřešit. Můžeš se sem s důvěrou obrátit!

Navíc **všechny telefonní linky jsou bezplatné a anonymní** a tak se nemusíš bát, že by poskytnuté informace byly proti tobě zneužity.

## **LITERATURA:**

BRYCHNÁČOVÁ, E.: Environmentální a mediální výchova ve vzdělávací oblasti Člověk a zdraví. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2007. 46 s.

ČÁP, J., MAREŠ, J.: Psychologie pro učitele. Praha, Portál 2001. 656 s.

HOOPPE, S., HOOPPE, H., KRABEL, J.: Sociálně psychologické hry pro dospívající. Praha, Portál 2001. 200 s.

HŘIVNOVÁ, M. A KOL.: Stěžejní aspekty výchovy ke zdraví. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 151 s.

INSTRUKTOŘI Brno: Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů. Brno, Computer Press 2007. 211 s.

KALÁŠ, I.: Škola ako príležitosť. In: KOLEKTIV AUTORŮ: Učitel v informační síti 2010: Sborník příspěvků národní konference Metodického portálu pořádané 10. listopadu 2010 v Brně. Praha, Výzkumný ústav pedagogický 2010. s. 11 - 19.

KARÁSKOVÁ, V.: Neučím tělocvik, učím žáky. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 89 s.

KOPECKÝ, M.: Zdravotní tělesná výchova. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 109 s.

KREJČÍŘOVÁ, O.: Estetické aspekty zájmové pohybové činnosti osob s mentálním postižením. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2007. 44 s.

KREJČÍŘOVÁ, O., TREZNEROVÁ, I.: Pohybové hry v mediální a environmentální výchově. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 53 s.

LISÁ, E. A KOL.: Hry k rozvoji sociálních kompetencí žáků 1. stupně ZŠ. Praha, Portál 2010. 128 s.

MAREŠ, J.: Sociální klima školní třídy: přehledová studie. Hradec Králové, Lékařská fakulta UK 1998. 15 s.

MARŠÍČKOVÁ, O.: Rozvoj tvorivosti ve školní tělesné výchově. 1992. 19 s.

MIKLÁNKOVÁ, L.: Hudba jako prostředek motivace a iniciace žáka v tělesné výchově. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 43 s.

MIKLÁNKOVÁ, L., BEDNÁŘOVÁ, H.: Písnička si hraje s námi. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 11 s. + sada příloh

MIKLÁNKOVÁ, L.: Tělesná výchova metodicky, bezpečně a efektivně. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 64 s.

NAKONEČNÝ, M.: Sociální psychologie. Praha, Academia 2000. 498 s.

PIKE, G., SELBY, D.: Cvičení a hry pro globální výchovu 1. Praha, Portál 2009. 253 s.

PIKE, G., SELBY, D.: Cvičení a hry pro globální výchovu 2. Praha, Portál 2000. 235 s.

PODLAHOVÁ, L.: Projekty a samostatné práce: obecná kostra projektu a kompetencí. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci 2011. 56 s.

PORTMANNOVÁ, R.: Hry pro posílení psychické odolnosti. Praha, Portál 2001. 103 s.

PRŮCHA, J.: Interkulturní psychologie. Praha, Portál 2007. 224 s.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J.: Pedagogický slovník. Praha, Portál 2003. 400 s.

SIGMUND, E., ŠNOBLOVÁ, R.: Pohybovými hrami s netradičními pomůckami k integraci a podpoře zdraví dětí školního věku. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 76 s.

- STUHLÍKOVÁ, I. A KOL.: Zvládání emočních problémů školáků. Praha, Portál 2005. 176 s.
- ŠIŠKOVÁ, T. A KOL.: Menšiny a migranti v České republice. Praha, Portál 2001. 200 s.
- ŠIŠKOVÁ, T. A KOL.: Výchova k toleranci a proti rasismu. Praha, Portál 2008. 280 s.
- VALENTA, J.: Osobnostní a sociální výchova a její cesty k žákovi. Kladno, AISIS 2006. 226 s.
- VALENTA, M., MÜLLER, O.: Psychopedie: teoretické základy a metodika. Praha, Parta 2007. 386 s.
- VOPEL, K. W.: Skupinové hry pro život 1: pro děti od 6 do 12 let. Praha, Portál 2007. 144 s.
- ZELINA, M., ZELINOVÁ, M.: Rozvoj tvorivosti dětí a mládeže. Bratislava, Slovenské pedagogické nakladatelstvo 1990. 133 s.
- ZHOŘ, I.: Škola výtvarného myšlení II.: „Není umění bez fascinace, není tvorby bez zážitku, neučíme vytvářet díla, zprostředkujeme zážitky“. Blansko, OKS 1989. 58 s.
- ZHOŘ, I.: Škola výtvarného umění II.: metodický materiál pro práci v zájmové výtvarné činnosti. Blansko, OKS 1989. 11.s
- ŽLUNKOVÁ, J.: Co do školy nepatří. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury 2010. 51 s.

## SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

- 1) CZECHKID. [online]. Czechkid, c chybí [cit. 2011-04-04]. Dostupné z: [www.czechkid.cz](http://www.czechkid.cz)
- 2) HRANOSTAJ. CZ. *Sbírka nejen skautských her*. [online]. [cit. 05-05-2011]. Dostupné na: <http://www.hranostaj.cz/katalog-3.html>.
- 3) HRY PRO VOLNÝ ČAS. *Hry na kdykoliv*. [online]. [cit. 05-05-2011]. Dostupné na: <http://hra.webz.cz/kdykoliv.html>.
- 4) HRY PRO VOLNÝ ČAS. *Hry s míčem*. [online]. [cit. 2011-04-25]. Dostupné z: <http://hra.webz.cz/mic.html>.
- 5) HRY PRO VOLNÝ ČAS. *Hry v místnosti*. [online]. [cit. 05-05-2011]. Dostupné na: <http://hra.webz.cz/mistnost.html>.
- 6) HRY PRO VOLNÝ ČAS. *Hry v přírodě*. [online]. [cit. 2011-04-25]. Dostupné z: <http://hra.webz.cz/priroda.html>.
- 7) HRY PRO VOLNÝ ČAS. *Hry v přírodě*. [online]. [cit. 05-05-2011]. Dostupné na: <http://hra.webz.cz/priroda.html>.
- 8) HRY PRO VOLNÝ ČAS. *Hry ve vodě*. [online]. [cit. 2011-04-25]. Dostupné z: <http://hra.webz.cz/voda.html>.

- 9) HRY PRO VOLNÝ ČAS. *Taneční hry*. [online]. [cit. 2011-04-25]. Dostupné z: <<http://hra.webz.cz/tanec.html>>.
- 10) HRY PRO VOLNÝ ČAS. *Taneční hry*. [online]. [cit. 05-05-2011]. Dostupné na: <<http://hra.webz.cz/tanec.html>>.
- 11) INEX-SDA: *Herník pro vedoucí mezinárodních dobrovolnických workcampů*
- 12) Junák. *Teepek* [online]. 2009 [cit. 2011-04-04]: Hry. Dostupné z WWW: <http://www.teepek.cz/pro-radce/hry/>
- 13) MŠMT. Vyhláška č. 72/2005 Sb. o poskytování poradenských služeb ve školách a školských poradenských zařízeních. [online]. Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, c2006 [cit. 2011-04-04]. Dostupné z: <<http://www.msmt.cz/dokumenty/vyhlaska-c-72-2005-sb-1?highlightWords=vyhl%C3%A1%C5%A1ka+72%2F2005>>
- 14) PETR SÁDOVSKÝ. *Hry v místnosti, hry na kdykoliv*. [online]. [cit. 2011-04-26]. Dostupné z: <<http://isi.brno.cas.cz/~sadowsky/hry-02.htm>>.
- 15) WIKIHERKA. *Velké hry*. [cit. 2011-5-4]. Dostupné na www: <[http://herka.deka.cz/index.php/Hlavn%C3%AD\\_strana](http://herka.deka.cz/index.php/Hlavn%C3%AD_strana)>
- 16) [www.praha.cun.cz](http://www.praha.cun.cz)
- 17) [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz)
- 18) <http://www.sons.cz>

## Metodika rovných příležitostí byla zpracována v rámci projektu ESF

Reg. číslo projektu : CZ.1.07/1.2.09/02.0014

Název projektu : Rovné příležitosti žáků OU a PrŠ, Brno, Lomená 44 – Mozaika  
integračních snah

Termín realizace projektu : 22.3. 2010 – 1.6.2012

Název příjemce podpory : Odborné učiliště a Praktická škola, Brno, Lomená 44



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ