

Dramatická výchova jako forma metoda intervence



Proces dramatické výchovy (Macková. 1995,s.18)

- *„ je to tvořivý proces prověřování tématu, hledání a vytváření vlastních postojů k němu a objevování postojů druhých. Děje se tak při jednání a poznání, ke kterému dospíváme, je založeno na přímé zkušenosti a prožitku. “*
- Nejedná se tedy pouze o proces přípravy a realizace jedné lekce, ale o proces, který může být rozprostřen do několika hodin.

Tři roviny procesu DV

(Valenta 1997, Pavlovská, 2004)

1. Rovina simulace (situace)

- Žáci v navozené situaci jednají buď sami za sebe nebo v roli někoho jiného - situace ze života, cílem je najít vhodné řešení, umět korigovat chybná rozhodnutí a zbavit se strachu z následků.

2. Rovina alterace

- Žáci přebírají určitou sociální roli. Vytvářejí typické chování postavy, možnost vyzkoušet si roli svého spoluhráče.

3. Rovina charakterizace

- Podstatou je vcítění se do osoby s určitými charakterovými rysy, názory, a porozumění vnitřnímu „já“.

Téma – symboly - role

- Téma propojuje celý proces dramatické výchovy;
- formuluje se od širšího k užšímu tak, aby odpovídalo potřebám a zájmům dětí;
- princip DV – jednání jako – navození symbolických situací – prožitek v roli;
- představa určitého **prostředí**, do kterého mají děti vstoupit, **postavy**, do které se mají vžít a za ni jednat a vstoupit tak do **děje** příběhu

Lidské vztahy a symboly

- *„každá situace a vztah obsahuje základní model projevující se v životě v nečíselných konkrétních podobách. Smyslem dramatu je pochopit tyto univerzální modely do hloubky a umožnit dětem přenášet je do života jak vlastním jednáním, tak chápáním druhých lidí* Heathcotová (in Macková, 1995, s.39) . “
- Hraním role má dítě možnost dostat se dovnitř dění a vidět situaci objektivně – učí se vyjadřovat pozitivní city, spolupráci, fungovat ve vztahu, prožívat interakci, ovládat jednání.

Cíle dramatické výchovy (Way, 1996)

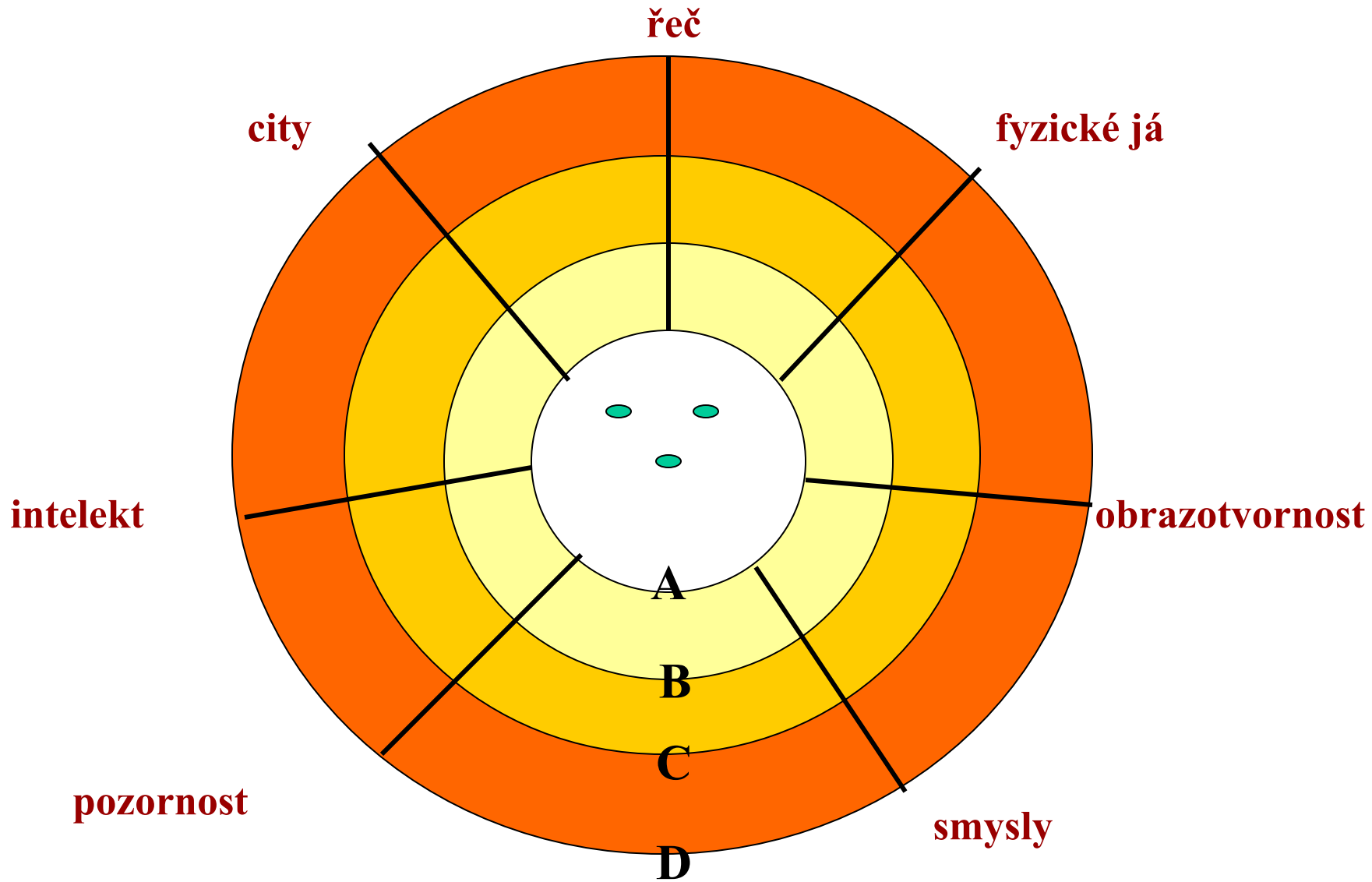
- A – objevení vnitřních zdrojů
- B – uvolnění a ovládnutí osobních zdrojů
- C – citlivost k druhým a objevování životního prostředí
- D – obohacování ostatními vlivy uvnitř i vně životního prostředí

A objevení vnitřních zdrojů

B uvolnění, ovládnutí vnitřních zdrojů

C citlivost k lidem, prostředí

D přijímání vlivů z okolí

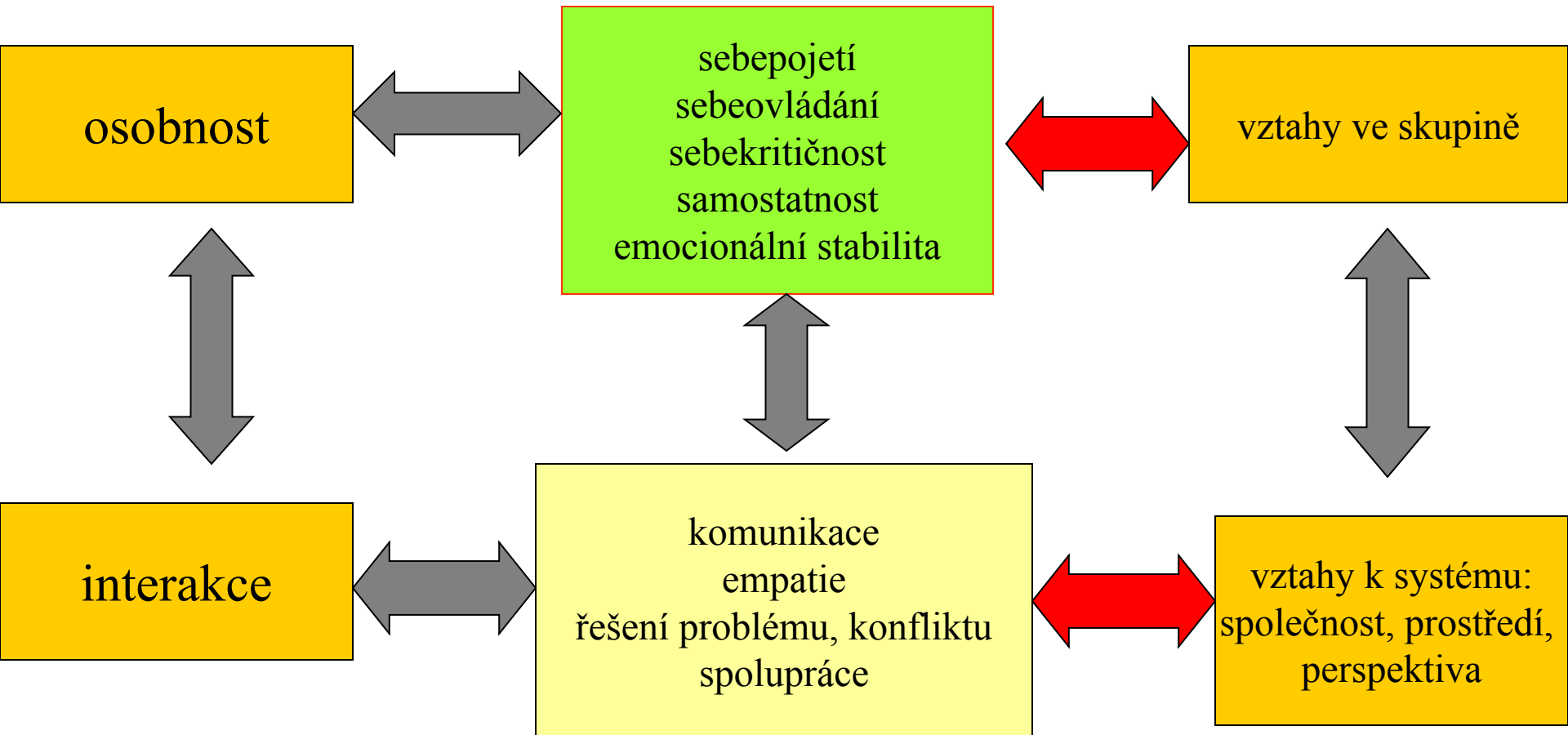


Kvalitativní růst

tj. všechny oblasti obsahují svou vlastní formu pokroku

- Oblasti se navzájem ovlivňující a projevují se v jednotlivých liniích.
- Oblasti A a B přitom můžeme chápat jako rovinu osobnostní v učení sociální kompetenci.
- Oblasti C a D jako rovinu interakční.
- Jednotlivé sociální schopnosti, které dítě s poruchou chování nutně potřebuje rozvíjet, jsou totožné s naznačenými liniemi. *„Rozdíly jsou v detailech každého bodu na kružnici u každého jedince, protože osobnost je jedinečná.“*

Vliv dramatické výchovy na sociální učení v osobnostní a interakční rovině



Zdroje DV pro motivaci

A) **existuje výchozí motiv**

- z vlastního života, zkušenosti, pozorování, vyslechnutí
- z tisku, televize, rozhlasu
- z umění, z paměti na základě volného převyprávění

B) **neexistuje výchozí motiv**

- problém v obecné podobě
- souhrn poznatků, zkušeností, názorů žáků a vedoucího

C) **podle umělecké literatury**

- malé formy: básničky, říkadla, bajky...
- postava, situace vybraná z literatury, část textu
- celý příběh
- postava nebo situace z kresby, fotografie, malby

D) **podle odborné a populárně naučné literatury**

- náměty z učebnic, osnov, učební látky
- náměty z populárně naučné a další odborné literatury.

Zásady pro práci učitele

1. Atmosféra: partnerství a bezpečí
2. Pravidla: komunikace, stop signály, reflexe
3. Představivost: systematicky rozvíjet smyslového vnímání žáků
4. Témata: aktuálnost, přiměřenost a zájem skupiny
5. Motivace: úvodní i průběžná
6. Instrukce: jednoduché, konkrétní a srozumitelné
7. Činnosti: pestré, odpovídající potřebám a zájmům dětí
8. Neúspěch: nenechat se odradit
9. Zpětná vazba: sebereflexe – všech aktérů

Na které otázky by si měl učitel při plánování lekce odpovědět?

- Co bude lekce řešit?
 - Jaká bude její struktura?
 - Jaký dramatický prvek (konflikt, rozpor) bude obsahovat?
 - Jaké techniky a metody zvolíme?
 - Jaký způsob expozice (začátek, rozehrání) bude nejvhodnější?
 - Čím vznikne dramatické napětí?
 - Jaké role dětem nabídne?
 - Co bude udržovat jejich zájem?
 - Jakou techniku vedení zvolíme?
 - Jaký prostor budeme potřebovat?
 - Jaké pomůcky, rekvizity nebo audiovizuální techniku budeme potřebovat?
 - Jaký způsob reflexe vedle volné diskuse zvolíme (otázky učitele, literární zpracování, výtvarné sdělení apod.)?
 - Jaký časový rozsah bude lekce včetně reflexe potřebovat?
 - Co by mohlo lekci ohrozit?

Struktura dramatické hry vychází z klasické stavby dramatu

expoziční



kolize



krize



peripetie



katastrofa

Expozice - uvedení děje

Je důležité, aby expozice obsahovala takové informace a podněty, které vytvoří základ dramatického děje.

Musíme zvažovat, čím a jak improvizaci otevřeme, jaké vstupní informace dětem poskytneme, kolik námětů pro práci má obsahovat..., aby byla práce pro děti zajímavá a poutavá.

Příklady způsobů expozice:

- vyprávění příběhu nebo jeho části, prozaický text (nebo jeho úryvek)
- úryvek z dopisu, úryvek z deníku, výstřižek z novin
- nahrávka rozhovoru
- fotografie, ilustrace, kresba, mapa, plán či jeho útržek, šifra
- předměty vztahující se k příběhu (osobní věci, oděv, klíče, batoh apod.)
- rozehrání učitelem v roli apod.

Kolize – zařazení dramatického prvku, který vyvolá napětí a potřebu jej řešit.

- Zařazení tohoto prvku není vždy podmínkou. Děti mohou hledat, objevovat
- „Co se asi mohlo stát?“. Společně vytvářejí kontext, doplňují důležité informace. Učitel je pomáhá třídit, hodnotit.
- Uvádím několik příkladů:
 - domýšlení postav příběhu (kresba hlavní postavy, rodiny, kamarádů...);
 - rozhovor s imaginární postavou;
 - znázornění okamžiku ze života hlavní postavy;
 - dotváření nebo vymýšlení prostředí příběhu.

Učitel udržuje kontinuitu hry, nabízí vhodné techniky.

Krize – vyvrcholení dramatu

- Tak jako na divadle, i zde by měla mít dramatická hra svůj vrchol, místo, ve kterém není možné již děj dále rozvíjet, prodlužovat, ale je nutné začít hledat možnosti jeho řešení (nelze plánovat, učitel musí tento okamžik „vycítit“).
- Právě nyní je vhodné celý příběh převyprávět, každý z hráčů si představí sama sebe v příběhu, seřadí si myšlenky, které bude moci později vyslovit nahlas.

Peripetie – obrat a možnosti řešení

- Tato fáze je velmi složitá. Učitel si musí uvědomit, že řešení, rozvíjení zážitků, objevování variant hledají děti samy.
- Jejich úkolem je naučit se formulovat svoje postoje a názory.
- Učitel společně s dětmi vybere nejzajímavější náměty. Musí být ovšem připraven i na možnost, že se jim tato část ne vždy zcela vydaří nebo že s ní budou mít obtíže.
- Zde můžeme využít například tyto techniky:
 - vnitřní hlasy
 - čára názorů.

Katastrofa – rozuzlení a očista

- Jde o závěrečnou fázi, v níž dojdeme s dětmi k vyřešení a ukončení práce.
- Uvolní se napětí, zklidní se emoce. Zde je ten nejlepší prostor pro vyjádření pocitů, vjemů, nových poznatků a zkušeností – reflexi.
- Reflexe a hodnocení lze provádět i v průběhu samotné hry (motivace).

V průběhu lekce je nezbytně nutné, aby učitel nadále sledoval tyto problémy:

- zájem
- vytíženost všech dětí
- srozumitelnost zadání úkolů, kladení otázek
- respektování přání dětí.

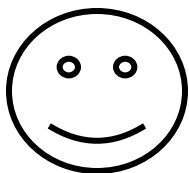
Sebereflexe učitele

Naučil jsem žáky všemu, co jsem chtěl?

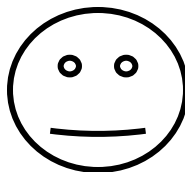
- Musel jsem nějakým způsobem zasáhnout do navržené struktury a proč?
- Co v lekci fungovalo a co ne?
- Zaujal jsem všechny žáky?
- Byla lekce přínosem pro všechny nebo jen pro někoho?
- Můžu s nimi pokračovat v takovýchto činnostech?

Signály sebereflexe

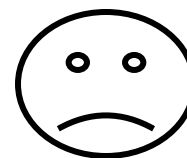
To jsi ty, když se cítíš dobře:



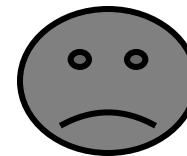
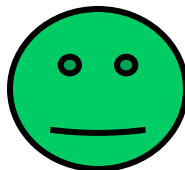
To jsi ty, když se cítíš nic moc:



To jsi ty, když se cítíš špatně:



Barvou vyjádři city



Reflexe – možnost vyjádřit se k tomu, co proběhlo

- emoce;
- empatie; **vývoj v průběhu aktivit**
- postoje;
- návrhy – nová řešení;
- otevřenost - naslouchání.

Postup při realizaci projektu

- výstup projektu – jaká bude závěrečná podoba projektu, jeho závěrečný produkt;
- časové rozvržení projektu – v jaké době se projekt uskuteční, jak dlouho, zda bude probíhat nepřetržitě či postupně s časovými prodlevami při jeho realizování;
- prostředí projektu – kde se projekt uskuteční;
- účastníky projektu – kdo všechno se projektu účastní, ať již aktivně či pasivně;
- organizaci projektu – jakým způsobem bude projekt realizován, jaký bude jeho průběh;
- podmínky pro projekt – zajištění vhodných pomůcek, materiálu a všeho, co souvisí s úspěšnou realizací projektu;
- hodnocení – jakým způsobem bude provedeno hodnocení v rámci projektu a kdo se na něm bude podílet.



