

Datum: 20.10.2010

Třída: 6.ročník

Téma hodiny: Linky důvěry

Vzdělávací oblast: Člověk a zdraví

Vzdělávací obor: Výchova ke zdraví

Mezipředmětové vztahy: Výchova k občanství

Výchovně vzdělávací cíle:

Žák projevuje pozitivní city v chování, jednání a v prožívání životních situací.

Žák prokazuje toleranci a ohleduplnost k ostatním spolužákům.

Žák interpretuje svůj vlastní názor.

Klíčové kompetence:

- kompetence k řešení problémů- žák kriticky myslí, činí uvážlivá rozhodnutí, je schopen je obhájit. Uvědomuje si zodpovědnost za svá rozhodnutí.

- kompetence komunikativní

- kompetence sociální

Očekávané výstupy:

Žák respektuje sebe i druhé, je tolerantní vůči ostatním.

Žák rozvíjí aktivní naslouchání, je schopen přijmout názory druhých.

Žák zná svoje charakterové vlastnosti.

Žák dokáže komunikovat s ostatními žáky ve skupině.

Pojmy opěrné:

Důvěra, pomoc, problém, řešení

Pojmy nové:

empatie

Použité metody:

hra, výklad, diskuze

Použité formy:

Skupinová výuka

Použité prostředky:

Lavice, židle, klubko s provázkem, šátek

Teoretická příprava na hodinu:

Vytvoření Karet pocitů (příloha 1)

scénář hodiny

Na úvod jsou žáci seznámeni s cílem hodiny. (5min.)

Po té se zeptám na otázku, co si představí pod pojmem linka důvěry, zda se s ní někdy setkali a jestli ano tak kde o tom slyšeli. Tím si zjistím jejich znalost a případnou potřebu doplnit některé informace (8min.)

Následuje hra s názvem **Sít zážitků** (15min.)

Společné vyhodnocení hry a krátká diskuze ke hře (10min.)

Další aktivitou pro zjištění důvěry je hra **Karty pocitů**.

Hra na psychologa, která nenásilnou formou převede žáky jako pracovníky linky důvěry a postaví je do role toho, který dává rady.

Učitel se staví do role pozorovatele a jen koriguje debatu směrem, kterým by se měl ubírat.

Zapojit by se měli všichni, ale rozhodně ne násilím ani nucením.

Na konci hodiny bychom si měli zopakovat co jsem se aktivitami naučili. (5min)

Rozpracování her:

Sít zážitků

Cíl: Zlepšení vztahů

Prostor: kdekoliv

Pomůcky: Klubko provázku

Popis: Učitel drží klubko provázku za jeden konec. Hodí ho někomu a řekne, co pěkného s ním prožil. Pokračovat se může do té doby, než bude vymotané celé klubko. Pozor na to, aby každý po celou dobu hry držel provázek.

Poznámka: počet hráčů je neomezený

Karty pocitů

Cíl: Uvědomění si vlastních pocitů a situací, ke kterým se tyto pocity váží

Popis aktivity: Učitel si připraví obálky se sadami "karet pocitů". Sada obsahuje 10 - 20 karet s jednoslovnými označeními pocitu (např. nadšený, veselý, naštvaný, zklamaný ..).

Skupinky (případně dvojice) karty zamíchají a položí textem dolů. Žáci se střídají ve snímání vrchní karty, vybavují si a snaží se popsat zážitek, při kterém měli vylosovaný pocit. Tento pocit pak mohou stručně komentovat i ostatní žáci ve skupině.

Cvičení pokračuje, dokud ho učitel neukončí.

Jiná varianta:

Karty obsahují nedokončená tvrzení typu: "Cítím se osamělý, když... ,, ,,Mám radost, když...“ ,,Chybí mi...“ ap.

Potřebný čas: 15 minut (záleží na rozhodnutí učitele, kdy hru ukončí).

Potřebné pomůcky: Sady karet pocitů (Příloha 1)

Hra na psychologa

Cíl: Zodpovědět otázky svých vrstevníků, přemýšlet o problémech jiných lidí

Popis aktivity: Učitel rozdá papírky, na které každý žák napíše problém nebo otázku, která ho trápí - anonymně. Poté se papírky seberou do krabičky a učitel jeden po druhém vytahuje a čte nahlas. Odpovídají a radí však žáci, učitel jen koriguje debatu správným směrem.

Časová dotace: 5 minut nebo i celá hodina

Potřebné pomůcky: Papírky, krabička

Poznámka: tato aktivita, by se měla zavést v každé hodině RV, pokud se nestihne zodpovědět všechny dotazy, může je učitel schovat na další hodinu. Až otázky dojdou, hra se může zopakovat. Žáci se tak naučí, že je tu opravdu někdo, komu se mohou svěřit.

Dům – strom - pes

Prostor: místnost

Pomůcky: papír, tužka (pro každou dvojici)

Popis: Každá dvojice hráčů má jeden papír a jednu tužku, kterou drží oba hráči společně. Úkolem je namalovat dům, strom, psa. Hráči nesmí při malbě mluvit. Na dokončenou práci se podepíší. Dvojice hráčů se několikrát vymění. Na závěr zařadíme rozhovor o tom, komu se s kým nejlépe pracovalo a proč.

Záchrana na voru

Prostor: místnost

Pomůcky: balicí papír

Popis: hráči dostávají úkol (bez dalších komentářů): musí se všichni vejít na vor (balicí papír) a vydržet bez doteku země jednou minutu. Papír se skládáním zmenšuje. Pokud se všichni hráči nedostanou na vor, následuje rozhovor na téma, v čem byla chyba. Hra se opakuje. Žáci se mohou rozdělit náhodným výběrem na více skupin.

Příloha 1 : karty pocitů

veselý	smutný
zklamaný	naštvaný
nadšený	ublížený
osamělý	pobavený
pobouřený	rozzlobený

Cítím se osamělý, když ...	Mám radost, když ...
Jsem naštvaný, když ...	Bolí mě, když ...
Udělám-li chybu, cítím ...	Nic mě tak nerozladí jako ...
Chybí mi ...	Nejvíc mě pobaví ...