

JAK NA TO

Aneb:

Stavba dramatu dle Iriny Ulrychové

POSTUP:

1. Základ

- Téma (*samota, opuštění, drogy, láska...*)
- problém nebo problémová situace (*odchod z domova, těhotenství, šikana...*)
- příběh (*Robinson Crusoe, Maryša, Daidalos a Ikaros...*)

Tohle máte za sebou – výběr nějakého tématu, příběhu, problému, něčeho, co mě zajímá, a chci prozkoumat. V případě učitele to znamená především to, co si myslí, že bude zajímat jeho studenty a může je někam posunout, něco užitečného naučit...

2. Segmentování tématu

- **brainstorming**
- tematická síť – **mentální mapy**
- **otázky KDO-KDY-KDE-PROČ (motivace) – CO – JAK (se to projevuje)**
- formulace otázek
- postavy

Druhý krok je podívat se na téma podrobně. Zapojit fantazii a nechat svůj mozek generovat otázky, nápady, možnosti, slově, věty... a postupně je skládat do otázek, na které není jednoznačná odpověď.

Máte různé možnosti, ale vyplácí se začít **brainstormingem**, při kterém je možné všechno a nápady se neposuzují podle reálnosti a kvality...

Pak jsou moc fajn **mentální mapy**, protože umožňují problém rozkrýt, propojit jeho jednotlivé části, hledat souvislosti...

Otázky **Kdo – kdy – kde – proč – co – jak** jsou už konkretizací tématu, pomalu stahují myšlenky na zem z oblak a formulují příběh.

Zároveň vznikají **otázky**, ideálně otevřené a provokující: *Jak by vypadal dál vztah Romea a Julie, kdyby otec Vavřínek včas doběhl na hřbitov? Dokáže jedinec změnit dějiny? Má matka právo vzdát se svého dítěte?*

A postupně se vám začnou vytvářet **postavy**, které v sobě nesou tyto provokativní otázky a jsou centrem vašeho příběhu.

3. potencionální problémové situace

- kdo, kdy a proč může stát před nějakým problémem
- je to problém jedince nebo jedince a druhých nebo jen druhých?

Problémová situace je taková, ze které není jen tak možné odejít, odložit ji na později nebo ji nechat nevyřešenou (*těhotná dívka se musí rozhodnout, jestli o svém těhotenství někomu poví nebo ne, svědek šikany se musí rozhodnout, jak se zachová, učitelé se musí rozhodnout, jak zareagovat na změnu vedení školy...*).

4. učební a výchovné cíle

Cíle jsou velmi důležité. Jsou kompasem, který ukazuje cestu a dávají smysl všemu, co se děje, co zkoumáme, na co zaměřujeme pozornost svou i svých žáků.

5. volba konkrétní problémové situace

- problém, okolnosti, postavy
- dramatické techniky, které mohou být použity

Tady už jsme u konkrétní stavby našeho příběhu. Víme, co zkoumáme, víme, co chceme zjistit, naučit, poznat, známe rámec příběhu a dáváme mu konkrétní podobu.

6. sběr informací a budování víry

- z jakého úhlu pohledu chci, aby se hráči do příběhu dostali?

Tento bod je velmi důležitý proto, aby s vámi žáci šli. Je třeba důkladně prozkoumat kontext. Pokud se budeme zabývat příběhem z džungle, musíme vědět, jak vypadá život v ní. Musíme vědět a věřit příběhu. A zároveň si musím vyjasnit, jestli jsme pravěcí lovci, a nebo současní výzkumníci, kteří se tam dostali strojem času...

7. rámcový příběh:

- informace pro hráče – co jim musím dát a co vytvoří oni
- čas pro drama
- učební cíl
- učitelova jistota a schopnost reagovat na změny

Zcela konkrétní body: kolik máme času? Co potřebujeme? Co všechno vytvořím já a co nechám na hráčích? Z jakých pozic budu vystupovat? (více k tomu bude u Strategii řízení – učitel v roli).

8. startovací bod

Čím začnu? Bude to předmět? Fotka? Vyprávění příběhu? Hudba? Hra? Promítání filmu? Výpověď postavy?...

9. stavba dramatu

- viz další kapitola