

### **3. TÉMA: PLÁNOVÁNÍ**

- dvě základní roviny plánování v přípravné fázi:

#### **1) SKUPINA**

- skupina, věk, složení, počet, vzájemné vztahy, úroveň životních zkušeností, úroveň zkušeností s DV, možnosti, schopnosti a dovednosti, skupinové zájmy, úroveň myšlení abstraktní-konkrétní, silné/slabe stránky skupiny

#### **2) ÚČEL**

- proč volím dramatickou hru jako způsob učení:
- vysvětlení nejasných otázek, řešení problémů, zlepšení vztahů ve skupině, hledání konkrétní formy pro abstraktní myšlenky, rozvíjení schopností používat jazyk, hledání umělecké formy vyjádření idejí, vedení skupiny k hlubší rovině myšlení...

#### **1. PROČ TO CHCI DĚLAT?**

#### **2. teorie „5 W“ (who, when, where, why, what)**

- a) ***Jaké role zvolím pro žáky*** – věk, sociální role, status, zaměstnání, dispozice, vazby a vztahy
- b) ***Kdy se bude děj odehrávat***
- c) ***Kde se bude děj odehrávat*** – konkretizace prostředí, jeho vytváření, abstraktnost...
- d) ***Za jakým účelem bude jednání vedeno*** – motivující síla k jednání skupiny, základní napětí (konflikt), ústřední problém, který se má řešit a co nás na něm zajímá
- e) ***Co mají žáci dělat*** – činnosti k prověřování situace, konvence...

### **Problémová situace: KDO, KDE, KDY, CO, PROČ A JAK**

#### **Postup učitele v přípravné fázi:**

1. VÝBĚR TÉMATU – co chci, aby se studenti naučili, dozvěděli – širší téma lekce
2. VÝBĚR KONTEXTU – převedení tématu na konkrétní modelové situace
3. VÝBĚR ROLÍ ŽÁKŮ – kým se v průběhu hry stanou
4. VÝBĚR ROLÍ UČITELE – kým se stane, střídání pedagogických a herních rolí
5. VÝBĚR RÁMCE – hledisko, úhel pohledu, s kterým žáci do dramatu vstupují
6. VÝBĚR OHNISKA – který dílčí aspekt problému má být v dramatické hře řešen. Co je ústředním ohniskem a klíčovou otázkou dané situace
7. VÝBĚR AKCÍ – co mají žáci dělat
8. VÝBĚR NÁVNADY – co použít k motivaci žáků