

Vzdělávací obor: **Osobnostní a sociální výchova**

Očekávaný výsledek učení: CSP-OSV-002-ZV9-009

Respektuje pravidla etického chování a uplatňováním prosociálního chování přispívá k utváření vzájemně podporujících vztahů s druhými.

Popis úrovně: Splněno

- V praktických situacích dodržuje dohodnutá pravidla chování a vyhodnocuje dopad chování (u sebe i druhých) na utváření mezilidských vztahů v komunitě.
- V modelových situacích navrhne, vyzkouší a vyhodnotí řešení eticky dilematických situací.
- V modelových situacích kriticky vyhodnotí informace z hlediska pravidel etického chování.
- Reflektuje své hodnoty spojené s etickým a prosociálním chováním.

Složitá policistova situace

Autor: Josef Valenta

Anotace

Rolová hra nastoluje etický problém mezi dvěma rozdílnými, ale provázanými statusy. Improvizovaná hra v situaci umožní žákům aktualizovat své hodnoty, vlastní pojetí komunikace v eticky sporné situaci.

Zadání pro žáky

Cíl:

Žák rozpozná a formuluje své vlastní hodnoty stojící za jeho názorem na řešení situace ve shlednuté hře.

„Formulujte svůj obecnější názor na problém a identifikujte hodnoty, které tento váš názor formují.“

Specifický cíl pro hráče: rozvíjejí jednoduché zadání postav, elementy jejich motivačně-postojových rysů.

A.

Základní info o postavách pro hráče:

Postava: Policista, třetím rokem u policie, ženatý (manž. je prodavačka), dvě děti na začátku střední školy; je hlavním živitelem rodiny, svědomitý, téměř nekonfliktní, nikdy neměl přestupek.

Není dobře naložen, protože - krom toho, že je ošklivé počasí - se včera dověděl rozhodnutí městské rady snížit stav městské policie, a že o něm se uvažuje jako o tom, kdo má být mezi propuštěnými.

Postava: Člen městské rady, který na posledním zasedání hlasoval pro snížení stavu městské policie a přesunu ušetřených financí na jinou položku. Šetření považuje – mimo jiné – též za krok, kterým se může prezentovat v dalších volbách před voliči, z nichž někteří kritizují drahý provoz radnice města, a možná i získat post starosty v příštím období.

Popis situace:

Policista stojí u auta před obchodním domem, kde očekává řidiče, který špatně zaparkoval – hodlá mu udělit náležitou pokutu. Člen rady se právě blíží s velkým nákupem v náručí. Policista a pozná, že se jedná o člena rady, který se rovněž podílel na jeho pravděpodobném propuštění tím, jak hlasoval ...

Startovací bod:

„Obchodní dům zastoupí tato skříň, automobil zastoupí tento stůl, kufr je jeho část blíže ke skříni. Postavy, zaujměte pozice na scéně. Až řeknu „Hra!“, začněte, nicméně do kontaktu vstupte, až radní začne pokládat nákup na zem u kufru a hledá klíče od auta.“

B.

Proběhne hra.

Jde o improvizaci, hráčům lze poskytnout „minutu“ na soustředění.

C.

Reflexe I – základní instrukce ...

... pro diváky:

„Sesedněte se do skupin maximálně po 4 a proberte, jak situace proběhla, tedy jak postavy jednaly a určete etický rozměr jejich jednání. To znamená např.: ublížil v situaci někdo někomu?; jednal někdo nemorálně?; porušil někdo zákon? Později někdo z vás sdělí ostatním, k čemu jste došli“

... pro diváky:

„Volně proberte, jak podle vás proběhla situace, v níž jste představovali postavy. Věnujte se i tomu, jak jste si s postavou „sedli“ či v čem se lišíte. A též tomu, zda a co se vám hrálo dobře a co spíše ne.“

D.

Nyní možno

- zařadit stejnou hru, ale s jiným hráči, kteří se hlásí k jinému řešení a opakovat reflexi,
- nebo lze pokračovat společnou reflexí atd.

E.

Reflexe II – společná – základní instrukce:

„Zástupci skupin, prezentujte odpovědi na položené otázky ...

Jaká morální témata tedy ve hrách vystupovala zřetelně? Můžeme udělat z vašich reflexí morálních témat v této situaci a v jednání postav nějaké resumé? Jaké?

Morálka se vyjevuje v komunikaci, slovech a činech: Co tedy konkrétně v jednání postavy ukazovalo mravní

témata?

Lze vyvodit i kupř. obecné pravidlo či doporučení pro morální jednání?“

„Co považují za důležité hráči postav?“

F.

Je možno obohatit sérii i dalším sehráním, kdy postavy se řídí „mravními postuláty“ formulovanými před hrou v rámci reflexí.

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
Klíčová kompetence osobnostní a sociální Empatie a porozumění druhým KOS-EMP-000-ZV9-001	<i>Vyrovňuje se s odlišnostmi s re- spektem k druhým lidem.</i>	- ve výuce věnují pozornost otázkám etiky a mezilidských vztahů a provázejí žáky diskusí o situacích, které vyžadují empatii a respekt - navozují praktické situace, ve kterých se žáci mohou naučit empatii a hledání kompromisů (např. domluvy na třídních výjezdech, pravidlech, dělení práce ve skupině) - podporují žáky v tom, aby projevovali své názory a potřeby a nebáli se při svém učení chybovat - improvizovaná hra v roli se zadáním výchozího problému a základních charakteristik postav, reflexe situací, reflexe osobních stanovisek, diskuse o optimalizaci komunikace za daných okolností

Metodický komentář pro učitele

Scéna má jako primární úkol ukázat eticky náročnou situaci a možné řešení.

Pokud jde o řešení, lze tedy postupovat tak, že zvolíme pro hru pouze jednu dvojici a zbytek času se budeme věnovat reflexi jejich řešení. Nebo můžeme využít více dvojic, a tedy i více řešení.

Možnosti otevření hry:

Učitel přečte třídě základní instrukci a ptá se na dobrovolníky nebo vybere dva hráče.

Nebo:

Učitel se ptá se na dobrovolníky nebo vybere dva hráče a pak přečte základní zadání.

Možný návrat k tématu s časovým odstupem, v další hodině (ať již ke stejné nebo odlišné situaci).

Popis ověřování

Učitel*ka sleduje, vede žáky k:

- reflexi a zkoušení si nových způsobů chování na základě opakování situací
- vnímání etické stránky lidských vztahů
- odolnosti a respektu v komunikaci, chování ve složitých sociálních situacích

Zdroje

Základní schéma situace převzato z workshopu britského pedagoga J. Sommerse – doplněno, upraveno rozvíjeno (J. Valenta).