



# UPRCHLÍČI

# PŘED

# TABULÍ

Jak se žáky mluvit o migraci?

Metodická příručka  
pro učitele ZŠ  
k tématům globálního  
rozvojového vzdělávání

Diakonie CE – Středisko humanitární a rozvojové spolupráce

# UPRCHLÍCI PŘED TABULÍ

Metodická příručka pro učitele ZŠ  
k tématům globálního  
rozvojového vzdělávání

Praha, 2016



Metodická příručka byla vytvořena v rámci projektu „Souvislosti – Globální problémy z pohledu jednotlivých aktérů“ za finanční podpory české rozvojové agentury. Za obsah publikace odpovídá výlučně autor. Publikace nereprezentuje názory české rozvojové agentury, ta rovněž neodpovídá za použití informací, jež jsou jejím obsahem.

Podkování

Děkujeme ZŠ Mnichovo Hradiště, Sokolovská 254, okres Mladá Boleslav, za spolupráci při pilotáži metodické příručky.

Uprchlíci před tabulí – Jak se žáky mluvit o migraci?

Metodická příručka pro učitele ZŠ k tématu globálního rozvojového vzdělávání

© Diakonie CE – Středisko humanitární a rozvojové spolupráce, 2016

Autorky:

PhDr. Irena Kozmanová, Ph.D. (aktivity pro starší žáky)

Mgr. et Mgr. Pavlína Honzíková (lekce pro mladší žáky)

Mgr. Jarmila Dvořáková, Ph.D. (úvod, lekce pro mladší žáky)

Vydání první, 2016

ISBN 978-80-906509-5-4

# OBSAH

ÚVOD	5
Globální rozvojové vzdělávání	5
Metodická příručka	6
LEKCE PRO MLADŠÍ ŽÁKY (1. stupeň ZŠ)	8
Kde je moje doma?	8
AKTIVITY PRO STARŠÍ ŽÁKY (2. stupeň ZŠ)	11
Aktivita 1: Ztracený kamarád	11
Aktivita 2: Nově objevený ostrov	16
Aktivita 3: Jak to, že jsem vzadu?	21
Aktivita 4: Co by kdyby	28
Aktivita 5: Nobelova cena	32
ZDROJE	37
PŘÍLOHY	38

## ÚVOD

Diakonie CE – St edisko humanitární a rozvojové spolupráce je nezisková organizace a jedno z 27 st edisek Diakonie eskobratrské církve evangelické.

St edisko HRS se zam ůje na rozvojovou a humanitární práci v zahrani í. Svými projekty pomáhá lidem v Etiopii, Iráku, Kambodži, Moldavsku, Myanmaru/Barm , na Ukrajin , v Zambii a syrským uprchlík m v Jordánsku.

Svou práci staví na 3 pilí ích:

- ✓ podporuje práci a sob sta nost,
- ✓ pracuje s malými komunitami a s konkrétními lidmi,
- ✓ spolupracuje s místními partnery v jednotlivých zemích.

V nuje se také humanitární pomoci v eské republice. Od roku 1997 pomáhá s odstra ováním škod po povodních.

Zvyšuje p ipravenost a odolnost obcí ohrožených povodn ěmi a snižuje tak p ípadné budoucí následky t chto katastrof. Spolupracuje s dobrovolníky.

Své zkušenosti z práce v zahrani í a v eské republice promítá do program ů globálního rozvojového vzd lávání, které p ipravuje pro u itele a žáky základních i st edních škol.

## GLOBÁLNÍ ROZVOJOVÉ VZD LÁVÁNÍ

Globální rozvojové vzd lávání (GRV) ozna uje „celoživotní vzd lávací proces, který vede k porozum ění ekonomickým, sociálním, politickým, environmentálním a kulturním proces m, které ím dál více ovliv ůjí životy lidí v globalizovaném sv t ě.“<sup>1</sup>

GRV u í žáky chápat souvislosti a kriticky p emyšlet o vlastním pohledu na sv t a svou roli v n m.

Vede žáky k tomu, aby hledali nové zp soby myšlení a uv domovali si d sledky vlastního jednání v globálním kontextu.

GRV p ínáší globální pohled na vzd lávací témata a pracuje s metodami, které vycházejí z vlastní aktivity žáka (metody kritického myšlení, diskuse, ešení problém ů aj.).

Do vzd lávání p ínáší GRV tato témata: globalizace, prosazování lidských práv, chudoba a nerovnost, zdraví, p ístup k pitné vod ě, zm ěna klimatu, udržitelná spot eba potravin a další.

<sup>1</sup>Národní strategie GRV pro období 2011–2015, aktualizována pro období 2016–2017, MZV, MŠMT, 2016.

## METODICKÁ PÍRU KA

Metodickou píru ku v nujeme tématu migrace.

Seznámíme žáky se skute nými příběhy lidí, kteří ztratili nebo se rozhodli opustit svůj domov. Ukážeme jim, jaká úskalí p ináší komunikace a integrace těchto lidí v nové zemi.

Prost ednictvím vlastní zkušenosti a prožitku žáci poznají své postoje v ázíci se k migraci a kriticky se zamyslí nad stereotypy našeho uvažování.

### Obsah metodické píru ky:

- ✓ 1 lekce pro mladší žáky (1. stupe ŇŠ) v rozsahu 2 vyu ovacích hodin,
- ✓ 5 aktivit pro starší žáky (2. stupe ŇŠ) s informacemi pro u itele,
- ✓ audiovizuální nosič (USB disk) s fotografiemi a texty, se kterými žáci v lekcích pracují.

### Smysl lekcí:

- ✓ žáci p emýšlejí o vlastním domov ě,
- ✓ posilují vlastní empatii k r zným kulturám,
- ✓ chápou úskalí komunikace a kriticky pohlížejí na stereotypy v našem myšlení,
- ✓ uv domují si, že mezi lidmi existuje nerovné rozdělení šancí (z pohledu ekonomického, p ístupu ke vzd lávání, zaměstnání apod.),
- ✓ zamýšlejí se nad možnostmi svého jednání v konfliktních situacích.

Lekce pro mladší žáky a některé aktivity pro starší žáky (aktivita 1, 4 a 5) jsou postaveny na učeném modelu E-U-R<sup>2</sup>, který v procesu učení rozlišuje tři fáze:

- ✓ evokace – žáci si vybavují své dosavadní znalosti, zkušenosti a představy o tématu, evokací se snažíme vzbudit zájem žáků o téma,
- ✓ uvědomění – žáci získávají nové informace, aktivně s nimi pracují, hodnotí je a porovnávají se svými dosavadními představami o tématu,
- ✓ reflexe – žáci si ujasní a hodnotí, co a jak se naučili, jak o daném tématu přemýšleli a k jakým novým poznatkům dospěli.

### Možné zařazení lekcí/aktivit do výuky

Lekce/aktivity lze zařadit do výuky těchto vzdělávacích oblastí a předmětových témat RVP ZV:

- ✓ Jazyk a jeho využití – 1. stupeň ZŠ,
- ✓ Jazyk a společnost (Výchova k občanství) – 2. stupeň ZŠ,
- ✓ Jazyk a příroda (Zeměpis) – 2. stupeň ZŠ,
- ✓ Jazyk a jazyková komunikace (cizí jazyky),
- ✓ Etická výchova,
- ✓ Multikulturní výchova,
- ✓ Výchova demokratického občana,
- ✓ Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech,
- ✓ Mediální výchova.

Víme, že metodická příručka bude pro učitele užitečnou pomocí a inspirací, jak mohou se žáci základních škol mluvit o migraci – o jejích příčinách, důsledcích a o našem uvažování o tak aktuálním a důležitém tématu.

<sup>2</sup>Hausenblas, O., Košťálová, H.: Co je E-U-R, Kritické listy 24/2006, s. 67–69.



# LEKCE PRO MLADŠÍ ŽÁKY (1. stupeň ZŠ)

## KDE JE MOJE DOMA?

Lekce umožní žákům přemýšlet o vlastním domově. Seznamuje je také s příběhy skutečných lidí, kteří ztratili domov. Lekce dává příležitost zamyslet se nad pocity těchto lidí.

### MOŽNÉ ZAPRAVENÍ LEKCE DO VÝUKY:

- ✓ lovka jeho svatá,
- ✓ Etická výchova,
- ✓ Průřezová témata (Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Multikulturní výchova).

### CÍLE LEKCE:

- ✓ přemýšlet o vlastním domově a o tom, co pro něj domov znamená,
- ✓ seznámit se se skutečnými příběhy lidí, kteří ztratili domov,
- ✓ zamyslet se nad tím, jak se lidé mohou cítit, když ztratí domov.

### POMŮCKY:

- ✓ mapa světa,
- ✓ 2 fotografie + krátké příběhy (na USB disku),
- ✓ papíry, psací potřeby, fixy, pastelky.

## ASOVÁ DOTACE:

- ✓ 2 vyučovací hodiny.

## POPIS LEKCE:

### 1. Evokace: Kde jsi doma?

Žáci sedí v kruhu. Učitel se žák ptá, co si vybaví, když se řekne slovo „domov“, „doma“. Odpovědi žák zapisuje na tabuli.

Poté se učitel žák ptá, zda se už ve svém životě někdy stalo, že hovali nebo odjeli na delší dobu z domova. Na co jste se těšili? Scházelo vám něco? Co to bylo?

### 2. Uvítání domů

#### Kdo je na fotografii?

Žáci sedí v kruhu. Učitel umístí doprostřed postupně 2 fotografie. Učitel se žák ptá: Co vidíte na fotografii? Odkud si myslíte, že lidé na fotografii pocházejí? Jak vypadá jejich domov? Kam chodí do práce? Kam chodí děti do školy? Jak vypadá jejich škola?

Poté učitel představí žákům, kdo je ve skutečnosti na fotografiích. Informace o fotografiích učitel může poskytnout v různých rozstříhaných a nechat žáky postupně skládat (každý žák dostane jednu vtužku). Fotografie a informace k nim umístí učitel na viditelné místo ve třídě.

Žáci ukazují na mapu, odkud lidé na fotografiích pocházejí. Učitel se ptá: Co mají lidé na fotografiích společného? V čem se jejich osudy naopak liší?

#### Kým jsem?

Žáci sedí v kruhu. Učitel žáky vyzve, aby si představili, že jsou jednou z postav na fotografii, a pokusili se vžít do jejich pocitů a myšlenek (Jak se cítí? Na co myslí? „Co jim právě běží hlavou?“). Umístí doprostřed kruhu židli a požádá žáky, aby si postupně každý na židli sedl a promluvil jako n která z postav na fotografii (stačí říci jednu vtužku).

Žáci zůstávají v roli postavy z fotografie, kterou si vybrali v předchozí aktivitě. Nyní mají za úkol napsat dopis v roli své postavy (Co by vám postava z fotografie napsala, kdyby měla tuto možnost? Co by vám chtěla dopisem říci?). Poté žáci své dopisy představují ostatním a říkají, kým byli.

Žáci dostanou papír v tšého formátu, který si rozdělí na dvě poloviny. Do levé poloviny papíru nakreslí, co se lidem na fotografiích stalo (vyberou si jednu z fotografií), a na pravou polovinu nakreslí, jak si představí, aby příběhy/osudy lidí na fotografiích dopadly. Poté obrázky představují ostatním.

### 3. Reflexe

Reflexe probíhá formou diskuse. Učitel se žák ptá: Jaké to bylo stát se někým z fotografie? Bylo to těžké? Jak jste se cítili? Podle čeho jste si postavu vybrali? Co jste se dozvěděli? Překvapilo vás něco?

## AKTIVITY PRO STARŠÍ ŽÁKY (2. stupeň ZŠ)

Aktivity pro starší žáky (2. stupeň ZŠ) lze zařadit do výuky jednotlivě dle individuálních potřeb žáků a vzdělávacích záměrů učitele a není tedy třeba, aby na sebe navazovaly.

### AKTIVITA 1: ZTRACENÝ KAMARÁD

Aktivita se zabývá významem jména, povolání a státní příslušnosti pro identitování člověka. Žáci reflektují, jak vnímají tyto tři faktory u sebe a jak s nimi zacházejí u jiných.

Hra zároveň simuluje situaci hledání ztracených přátel a rodinných příslušníků v extrémních situacích (nefunkční infrastruktura, omezené komunikační možnosti). Hru je možné flexibilně přizpůsobit různým možnostem, v jazykové výuce může sloužit k procvičení základních frází (představení, zeměpis, povolání), u skupin, které se neznají, je možné ji použít jako seznamovací aktivitu.

### MOŽNÉ ZAŘAZENÍ AKTIVITY DO VÝUKY:

- ✓ člověk a příroda (Zeměpis),
- ✓ Jazyk a jazyková komunikace (cizí jazyky),
- ✓ člověk a společnost (Výchova k občanství),
- ✓ Etická výchova,
- ✓ Průřezová témata (Multikulturní výchova, Mediální výchova).

## SMYSL AKTIVITY:

- ✓ rozvíjíte paměť žáků,
- ✓ odstraníte bariéry při sociálním kontaktu (stisk ruky, pohled do očí),
- ✓ vedete žáky k zamyšlení nad rolí jména pro identitovou roli,
- ✓ rozvíjíte u žáků empatii k jiným kulturám,
- ✓ pomáháte žákům odstraňovat stereotypy v myšlení (genderové, etnické, ekonomické, vkové),
- ✓ pomáháte žákům vnímat limity přenosu informací v mediálním světě,
- ✓ rozvíjíte u žáků vztahy k praktickým problémům souvisejícím s migrací a útekem.

## CÍLE AKTIVITY:

- ✓ žák popíše komplikace zažívané při hledání blízkých osob v situaci nefunkčnosti státní infrastruktury a komunikačních kanálů,
- ✓ žák verbalizuje pocity zažívané při komolení nebo ztrátě jména,
- ✓ žák navrhne možnosti zacházení se jménem při informování o uprchlících v médiích,
- ✓ žák identifikuje stereotypy, na které při hledání narazil (typicky ženská povolání, příznaková jména apod.).

## POMŮCKY:

- ✓ kartičky s fotografií a základními údaji ztraceného kamaráda/kamarádky (na USB disku).

## ASOVÁ DOTACE:

- ✓ 30 minut.

## POPIS AKTIVITY:

### 1. Evokace

Zeptejte se žáků, jak by postupovali, kdyby již několik dní postrádali svého dobrého kamaráda/kamarádku – neotvíral/a by, nezvedal/a by telefon, nepodával/a o sobě žádné informace. Jak se postupovalo, když byl někdo pohřešován, v době, kdy neexistovaly internet a moderní technika (například v pohádkách při hledání zatoulaných princezen)?

Vysvětlete, že v této hře budou právě v takových podmínkách hledat svého „ztraceného“ kamaráda/kamarádku.

### 2. Uvdomnění

Nechte žáky vylosovat kartičky. V horní polovině kartičky je fotografie kamaráda/kamarádky, v dolní informace o jménu, zemi, povolání. Požádejte je, aby od sebe obě poloviny odtrhly, část s osobními údaji si dobře zapamatují a pak si dobře uschovají (do kapsy, boty apod.). S pomocí fotografie pak budou oslovovat ostatní a hledat kamaráda/kamarádku.

Hledání probíhá standardizovanou formou. Ve dvojici vždy jeden žák osloví druhého, potěse mu rukou a představí se: „Dobrý den, já jsem (jméno, příjmení dle skutečnosti), pocházím z (země dle skutečnosti) a jsem/pracuji jako (povolání dle skutečnosti).“ Poté představí kamaráda/kamarádku, kterého hledá: „A tohle je můj kamarád/moje kamarádka (jméno, příjmení dle obrázku), pochází z (země dle obrázku) a pracuje jako (povolání dle obrázku),“ a zeptá se, zda spolužák kamaráda nevidí. Ten odpoví, že bohužel ne, ale fotografii si vezme a slíbí poptat se dál (musí si tedy co nejlépe zapamatovat kamarádovo/kamarádkino jméno a další údaje, které slyšel pouze jednou). Poté druhý žák představí prvnímu nejprve sebe a poté svého hledaného kamaráda/kamarádku.

Po této konverzaci a výměnách fotografií si žáci vymění partnery a postup opakují. Hra není časově omezena a je možné ji v libovolném momentu ukončit. Aby žáci postup lépe pochopili, předvedte jim první konverzaci spolu s jedním z nich vy. Ze hry je pak možné kdykoli vystoupit.

Můžete se stát, že někdo z žáků svého kamaráda/kamarádku najde (není to úelem hry). Pro takový případ stanovte, zda takový žák ve hře končí, nebo zda má pokračovat v hledání dále a zda má před předem zkomolené jméno „opravit“, nebo poslat dále v podobě, v které jej obdržel.

Pokud se obáváte, že by žáci komolili jména kamarádů/kamarádek záměrně, zdůrazněte, že je důležité, aby na konci ústně předávané jméno souhlasilo s údaji na spodní části kartičky, předem slibte nějakou zvláštní odměnu na konci hry pro ty, kterým se jméno podaří uchovat.

### 3. Reflexe

Ukončete hru. Žáci nechť vytvoří kruh a vyzvěte je, aby postupně představili lovce, kterého „našli“ (ve formě, která k nim doputovala). Pokud budou všechny údaje souhlasit, o kamaráda/kamarádku se přihlásí žák, který jej na začátku hledal. Spodní částí kartičky, kterou máte u sebe schovanou, doloží, že se jedná o jeho kamaráda. Kartičku tak opět zkompletuje. Pokud údaje došly ve zkomolené formě, příslušný kamarád prozradí skupině správnou verzi. Za zcela správné údaje je možné zavést drobnou odměnu (např. potlesk).

Zeptejte se žáků, zda je napadne, kde může k podobným situacím jako ve hře docházet v reálném životě. Možné odpovědi:

- ✓ hledání ztracených příbuzných i mimo válečných situacích, během útoku; nemožnost použít mobilní telefon, internet,
- ✓ představování, interkulturní komunikace, telefonování.

Diskutujte s žáky následující otázky:

- ✓ Které údaje jste si pamatovali nejlépe a u kterých vám naopak zapamatování dělalo problémy?
- ✓ Stává se vám někdy, že lidé komolí vaše jméno? Jak se při tom cítíte?
- ✓ Informovala o vás nebo o členu vaší rodiny už někdy média (lokální tisk, televize apod.)? Jakou formu jména by pravděpodobně novináři použili (pan Novák × doktor Novák × pan Petr × Petr)?
- ✓ Všimli jste si někdy, jakou formu jmen používají novináři, když informují o uprchlících? Liší se nějak od té, kterou používají při informování o „neuprchlících“? Jak vypadá popis, který se v televizi objevuje u rozhovoru? Je „uprchlík“ povolání? Co je nejdůležitější pro popis lovce, když se musí vejít na jeden nádech?

### DOPLŮVJÍCÍ INFORMACE O AKTIVITĚ :

Hru je možné použít jako úvod k tématu každodennosti na útoku.

K další diskusi je možno použít například stránku projektu „Missing Migrants“ (<http://missingmigrants.iom.int>), který byl založen po tragických nehodách lodi s uprchlíky ve Středozemním moři v roce 2013, monitoruje celosvětově pohyby lidí, kteří zahynuli během migrace, a usnadňuje mj. rodinným příslušníkům pátrání po pohřešovaných blízkých.

Prostřednictvím vizualizace na interaktivních mapách je možné žákům ukázat, jak se právě Středozemní moře jako hranice Evropy stala celosvětově nejnebezpečnější bariérou pro lidi usilující o migraci (a přestože tak například v potu zmáčených životů i mexicko-americkou hranici).

Omezený prostor pro informace, které na kartě (tj. během hledání) máme, otevírá otázku lidské individuality (jaké informace potřebujeme, abychom popsali člověka?) a vede žáky k zamyšlení nad tím, jak vymezujeme vlastní identitu a jak zacházíme s identitou cizí (jak o ní přemýšlíme a jak o ní mluvíme).

Tematizuje tak zároveň proces, který se odehrává v naší hlavě, když přemýšlíme o tom, zda někomu poskytnout, či neposkytnout pomoc. Jedním z důležitých mechanismů (vedoucím k neposkytnutí pomoci) je zde právě anonymizace člověka, tj. odmyšlení jeho individuálních znaků a redukce na člen nějaké skupiny.

Psychologickými výzkumy tak například bylo prokázáno, že lidé jeví v tísni ochotu pomoci jedinci, kterého konkrétně znají a emocionálně vnímají jeho problém, než v tísni skupin lidí s tímtož nebo horším problémem, kteří se pro ně kvůli vyššímu potu redukuje na pouhou statistiku a nezbuzují emocionální reakci nutnou k aktivní pomoci (tzv. psychické numbing).

Teorie pokoušející se vysvětlit tento fenomén vznikly mj. jako reakce na otázku, proč lidstvo opakovaně dopouští genocidy, přestože je jim poměrně dobře možné zabránit. Další implikací je otázka, jaká forma zpravodajství („statistická“ versus monitorující individuální osudy) je vhodná pro informování o válkách, humanitárních katastrofách apod.

V rámci literatury je možné jako úvod do diskuse k problematice využít například povídku Lidie Amejko Služební záznam nehody v Ermitáži (naneštěstí) (viz [www.iliteratura.cz](http://www.iliteratura.cz)).

Dále můžete tematizovat se žáky otázku možné diskriminace na základě jména. Je například prokázáno, že učitelé mají tendenci hodnotit školní výkony dětí podle jména. Podobné experimenty byly provedeny například se životopisy nebo žádostmi o poskytnutí ubytování.



## AKTIVITA 2: NOVĚ OBJEVENÝ OSTROV

V této hře si žáci vyzkouší, s jakými problémy mohou být konfrontováni v cizí zemi a kultuře. Hra tematizuje odlišnost kultur a hodnot, interkulturní konflikt a komunikační bariéry a snaží se o zapojení každého „zvěšáka“ do nové společnosti.

Vede žáky k zamyslení nad strategiemi, které v takovéto situaci nově přicházející lidé a přijímající společnost mají k dispozici.

### MOŽNÉ ZAPojENÍ AKTIVITY DO VÝUKY:

- ✓ Kultura a společnost (Výchova k občanství),
- ✓ Etická výchova,
- ✓ Přezobá témata (Multikulturní výchova).

### SMYSL AKTIVITY:

- ✓ vedete žáky k uvědomování si rozdílnosti kultur,
- ✓ rozvíjíte u žáků empatii (jako turista v cizí zemi, jako posluchače majoritní kultury v nově přicházejícím),
- ✓ rozvíjíte u žáků kritické myšlení vlivem vlastních předpokladů a domnělým znalostem,
- ✓ rozvíjíte u žáků schopnost si uvědomit, do jaké míry je domněle individuální chování kulturně podmíněno,
- ✓ rozvíjíte u žáků ostražitost vůči informacím prezentovaným jako „objektivní“.

### CÍLE AKTIVITY:

- ✓ žák popíše pocity nově přicházejícího do hostitelské kultury,
- ✓ žák definuje roli kultury pro chování jednotlivce,
- ✓ žák popíše příčiny interkulturního konfliktu,
- ✓ žák navrhne možné strategie pro předcházení konfliktním momentům v interkulturní komunikaci.

## POMŮCKY:

- ✓ žádné.

## ASOVÁ DOTACE:

- ✓ cca 45 minut.

## POPIS AKTIVITY:

Požádejte 2–4 žáky (podle velikosti skupiny), aby na chvíli opustili místnost. Snažte se, aby jejich výběr vypadal náhodný, dohlédněte ale nenápadně na to, aby mezi nimi byla zastoupena obě pohlaví. Zajistěte, aby neslyšeli, co se v místnosti bude dít.

Zbytek skupiny poté seznámte s výchozí situací: jsou obyvateli donedávna neznámého ostrova, který byl nyní objeven. Za chvíli za nimi přijdou vědci – antropologové, kteří se budou snažit prozkoumat jejich kulturu. Pravidla této kultury si tedy musí zapamatovat a osvojit. V budoucnu budou moci odpovídat pouze ANO/NE a pravidla své kultury jim nesmí prozradit.

Na ostrov platí pouze dvě pravidla. První pravidlo říká, že muži mluví pouze s muži, ženy pouze se ženami. Pokud tedy ženu osloví muž, žena neodpoví a naopak. Pokud se ptá žena, odpovídají jí všechny ženy (pokud se neobrací pouze na jednu konkrétní), stejně tak ptá-li se muž, odpovídají mu všichni muži (neobrací-li se na jednoho konkrétního).

Druhé pravidlo říká, že to, zda skupina odpoví ANO, nebo NE, závisí na tom, zda se tazatel při položení otázky usmívá, nebo ne. Pokud se usmívá, zní odpověď vždy ANO, pokud ne, zní NE bez ohledu na obsah otázky.

Vnujte se se žáky několik minut nácviku tím, že jim kladete různé otázky („Je tahle židle červená?“). Ujistěte se, že nedělají chyby (např. muži neodpovídají ženám, neodpovídají dle pravdy, ale úsměvu atd.).

Poté zavolejte zpět skupinu žáků z chodby. Postavte je dopředu před tabuli (nebo jinak tak, aby stáli před celou skupinou, ta na nich dobře viděla a oni na ni). Seznamte je s jejich situací. Jsou antropologové, kteří přišli zkoumat nedávno objevenou kulturu, na výzkum dostali grant a musí předložit výsledky, tj. kulturu popsat (zjistit, jakými pravidly se řídí). Za tím účelem mohou klást zjišťovací otázky (ANO/NE). Během výzkumu se mezi sebou mohou libovolně radit.

Nechte hru probíhat ideálně tak dlouho, než v dci na pravidla kultury přijdou. Pokud by hra trvala příliš dlouho a nezdálo se, že v dci pravidla pochopí, nebo pokud byste pozorovali nelibost na jedné i druhé straně, můžete hru nenápadně moderovat:

- ✓ Vyzvete například v dce, aby některou z otázek položili znovu, aby se na stejnou otázku zeptal někdo jiný, případně se pokuste je rozesmát.
- ✓ Můžete jim také prozradit, že pravidla jsou pouze divy.
- ✓ Pokud ostrované udělají chybu, snažte se ji nenápadně napravit.
- ✓ Pokud odpovídají nejednotně (například někdo vyhodnotí, zda se jednalo o úsměv, nebo ne), můžete situaci komentovat – například že ani na ostrově zřejmě není jednotné mínění, nebo naznačit tazatelům, že otázka nebyla srozumitelná, a vyzvat ho, aby ji zopakoval.

## Reflexe

Po ukončení hry poděkujte skupině, která hrála v dce, a nechte je posadit. Žáky pro fázi reflexe seskupte do kruhu nebo přibližně do kruhu.

Zeptejte se, zda jim situace, kterou zažili během hry, připomíná jakou reálnou situaci ze života (pobyť na dovolené, příchod do nové třídy, komunikace v cizím jazyce). Je pravděpodobné, že vzhledem k všudypřítomnosti tématu uprchlictví ve veřejném diskursu žáci sami tematizují podobnost se situací uprchlíků v cizí kultuře.

Vysvětlete, že hra byla zaměřena na tzv. interkulturní komunikaci a používá se v různých obdobích pro zvýšení interkulturní kompetence, například pro manažery, kteří mají vést jednání v zahraničí, vojáky apod.

Zeptejte se zástupců obou stran (badatelů i „majoritní“ kultury):

- ✓ Jak se během hry cítili?
- ✓ Pokud se v dci cítili nepříjemně, co k tomu hlavně přispívalo (exponovaná situace před tabulí, pocit, že nevím nic, co ostatní považují za samozřejmé, nefunkční komunikace, tlak zadavatele atd.)?
- ✓ Co si mysleli o ostrovanech? Jaké emoce v nich pociťovali, když si uvědomili, že odpovídají „nesmyslně“?

- ✓ Jakou strategií na to reagovali? Zašli například automaticky mluvit pouze s těmi, kdo jim odpovídali? Snažili se hledat pomoc u kamarádů, s kterými jsou si blízcí v normálním životě? Pociťovali frustraci a chtěli ze hry vystoupit?
- ✓ Po jak dlouhé době (při kterých otázkách) jim došlo, že ostrované odpovídají z jejich pohledu nelogicky?
- ✓ Co jim pomohlo k tomu, že odhalili pravidla ostrovní kultury?
- ✓ Jak se ostrované dívali na vědce?
- ✓ Měli pocit, že oni by hádanku vyřešili rychleji?
- ✓ Snažili se jim nějak pomoci s rozluštěním pravidel (např. přeháněným úsměvem/mračením, ostentativní ignorací)?

Nazávající se zeptejte žáky z obou skupin:

- ✓ Co by podle jejich názoru přispělo ke zjednodušení interkulturní komunikace v praxi (připrava, předchozí informace, slovník, kontakty v hostitelské kultuře apod.)?
- ✓ Jak interpretují roli úsměvu v rámci hry?
- ✓ V jakých situacích z běžného života by nově nabyté zkušenosti mohli využít? (Dbejte, aby byly zastoupeny jak situace z pozice „novopříchozích“, tak ze situace „hostitelské“ kultury).

## DOPLŮVJÍCÍ INFORMACE O AKTIVITĚ :

Hra je jednoduchou verzí edukativních simulací her, které se v různých variantách (viz například hra Albatros-Kultur, Kultura albatros, Bundeszentrale für politische Bildung, [www.bpb.de](http://www.bpb.de)) používají pro trénink interkulturní kompetence. Hra umožňuje účastníkům kulturní šok a konfrontuje je se skutečností, že lidé v jiných kulturách mohou vyznávat jiné hodnoty, upřednostňovat jiné formy chování, jinak řešit problémy a jinak přemýšlet o světě kolem sebe.

Cílem je ukázat, že co nám v jedné kultuře může připadat racionální, logické a samozřejmé, může být v jiné kultuře vnímáno úplně opačně nebo vůbec nedávat smysl.

Simulace hry vychází z předpokladu, že pasivní osvojení pravidel cizí kultury nestačí, nýbrž je třeba, aby člověk získal vhled do samotného fungování kultury a jejího vlivu na jednání jednotlivců a institucí. Tím získává obecnou interkulturní kompetenci, ne pouze znalost o pravidlech konkrétní cizí kultury.

Vznik tohoto typu her v 60. – 70. letech minulého století (mezi nejznámější zástupce tohoto žánru patří například hra *BaFá BaFá*, sestavená odborníkem na edukativní simulativní hry Garrym Shirtsem v roce 1974) byl spojen mj. s obavami americké armády o reputaci svých asijských spojenců, ohroženou interkulturně nekompetentním chováním jejich vojáků.

Posléze hry začaly být atraktivní pro komerční sektor a staly se vyhledávaným produktem, užívaným například pro školení vedoucích pracovníků (kteří potřebovali získat interkulturní kompetenci pro jednání se zahraničními partnery) nebo teambuildingy. Staly se významným nástrojem výchovy proti rasismu (například hra *erné o i – modré o i*), byly využívány k řešení etnických konfliktů v rozvojových zemích, v současné době se používají například pro simulaci chování aktérů v globalizovaných podmínkách nebo pro tréninky genderové kompetence.

### AKTIVITA 3: JAK TO, ŽE JSEM VZADU?

Aktivita je zaměřena na posílení uvědomování si rozdílů ve společnosti a jejich odrazu v každodenním životě.

Žáci jsou prostřednictvím převzetí role vedeni k tomu, aby si představili, jak by se daný člověk v dané situaci cítil, jak by jednal, jaké by měl možnosti, cíle a představy o štěstí.

Zároveň je procvičována schopnost žáků domýšlet informace, které o nich jiné osoby mají, do každodenních detailů.

Následně jsou žáci konfrontováni s vizuálně znázorněnou nerovností a mohou diskutovat o tom, jak vznikla. Uvědomují si, jak tomu jak jinak, tak důsledky vzniku nerovností. Hra je vedena k pochybnostem o principu „každý svého štěstí strůjcem“ a uvědomí, že postavení jedince je dáno kombinací individuálních voleb a strukturálních faktorů, které sám ovlivnit nemůže.

Zároveň žáci reflektují vlastní postavení v této celosvětové „soutěži šancí“.

#### MOŽNÉ ZAMĚŘENÍ AKTIVITY DO VÝUKY:

- ✓ Člověk a společnost (Výchova k občanství),
- ✓ Etická výchova,
- ✓ Průřezová témata (Multikulturní výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech).

#### SMYSL AKTIVITY:

- ✓ vedete žáky k uvědomění nerovného rozdělení ekonomických statků a šancí (ve světě, ale i v rámci téže společnosti),
- ✓ posilujete představitelství žáků o tom, jaké všechny statky mohou být nerovně rozděleny – finanční zdroje, nerostné zdroje, přístup ke vzdělání a zaměstnání, možnosti seberealizace, možnost cestovat, rodinné zázemí,
- ✓ rozvíjíte u žáků schopnost empatie,
- ✓ zmírníte u žáků riziko jednostranného pohledu na úspěch a neúspěch (vlastní i cizí).

## CÍLE AKTIVITY:

- ✓ žák se vcítí do každodenních problémů člověka, kterého ve hře reprezentuje,
- ✓ žák pojmenuje faktory, které zúžastní osoby hendikepují, nebo jim naopak ulehčí situaci,
- ✓ žák definuje význam slov „privilegium“, „znevýhodnění“, „rovnost šancí“.

## POMŮCKY:

- ✓ kartičky s popisem jednotlivých rolí (na USB disku),
- ✓ větší místnost s volným prostorem nebo venkovní prostor.

Poznámka: popisy jednotlivých rolí byly vytvořeny typizací konkrétních příběhů z německého, nizozemského a belgického tisku a iniciativy Diakonie CE – Střediska humanitární a rozvojové spolupráce.

## ASOVÁ DOTACE:

- ✓ 30–45 minut.

## POPIS AKTIVITY:

Vyzvěte žáky, aby se postavili vedle sebe do řady, a dejte jim vylosovat po jedné kartičce. Vysvětlíte, že je na ní popsána jejich nová identita, kterou budou ve hře reprezentovat. Upozorníte je, že si kartičku mají přečíst pro sebe tak, aby ji nikdo další neviděl. Instruuje je, že v průběhu hry nesmí nic říkat.

Dejte žákům čas na přečtení kartičky. Žákům, kteří si pravděpodobně (tvoří se zmatení) vylosovali poloprázdnou kartičku s pokynem „odpovídejte za sebe“, dejte nonverbálním signálem nenápadně najevo, že to je v pořádku.

Vyzvěte žáky, aby se zkusili co nejvíce vcítit do předložené role a dejte jim na toto zamyšlení čas. Pomozte jim otázkami typu: Jak trávíte běžný den? Jak vypadá váš domov? Co vidíte, když se podíváte z okna? Jaké jste mohli být? Co děláte ve volném čase? Na co se těšíte? Čeho se bojíte?

Vysvětlete, že nyní jim budete klást různé otázky. Pokud za svou postavu odpoví ANO, udělají krok vpřed. Pokud odpoví NE, zstanou stát na místě.

Zdrazněte, že neexistují žádné správné odpovědi a záleží tedy vždy pouze na jejich subjektivním rozhodnutí, zda odpoví ano, nebo ne.

Postavte se na protější stranu místnosti (tak, aby žáci postupovali směrem k vám) a tte jim postupně otázky.

### Otázky ke krokové hře:

- ✓ Hovoříte stejným jazykem jako člověk, který vám prodává housky?
- ✓ Pokud budete okradeni, půjdete na policii?
- ✓ Když půjdete na pracovní pohovor, budete si mít co vzít na sebe?
- ✓ Spíte dobře?
- ✓ Máte platný cestovní pas?
- ✓ Vykonáváte práci, která vás baví?
- ✓ Pokud jdete na první schůzku nebo za vámi přijede delší návštěva, můžete bez obav jít do libovolné kavárny ve vašem městě?
- ✓ Pokud byste se dostali do finančních problémů, víte, komu zavolat s prosbou o půjčku?
- ✓ Dokázali byste do 24 hodin sehnat zubaře?
- ✓ Dokázali byste do 24 hodin sehnat slovník jazyka země, ve které se nacházíte?
- ✓ Můžete vaše dítě (pokud nějaké máte) chodit do školky?
- ✓ Cítíte se ve městě na ulici bezpečně?
- ✓ Můžete v obci, kde žijete, kandidovat do obecního zastupitelstva?
- ✓ Můžete si objednat pizzu, když dostanete ve městě hlad?



- ✓ Te e vám doma teplá voda?
- ✓ Jste spokojeni s tím, jak trávíte sv j volný as?
- ✓ Máte u sebe platební kartu?
- ✓ Když se roz ílíte u zpráv, m žete si otev en post žovat na Facebooku?
- ✓ T šíte se na Vánoce?
- ✓ M žete cestovat místní MHD bez obavy z revizor ?
- ✓ Kdybyste zítra museli na vážnou operaci, zaplatila by ji pojiš ovna?
- ✓ M žete o dovolené navštívit prarodi e?
- ✓ Zapomn li jste si doma pen ŷenku. Dokážete do 5 minut sehnat od kolemjdoucích drobné na autobus?
- ✓ Dokážete vyplnit da ové p iznání?
- ✓ Když vidíte na nám stí svého m sta demonstraci, projdete bez obav kolem?
- ✓ Umíte plavat?
- ✓ Máte si kde nabít telefon?

## Reflexe

Po poslední otázce požádejte žáky, aby z stali stát na míst , na které došli. Sm rem od žáka stojícího nejvíce vzadu je postupn požádejte, aby prozradili, kdo jsou (pouze ty, kte í odpovídali „za sebe“, p esko te).

Ptejte se jich:

- ✓ U kterých otázek jste postoupili dop edu?
- ✓ U kterých otázek jste naopak z stali stát?
- ✓ U kterých otázek jste si nebyli jistí?
- ✓ U kterých otázek jste pocí ovali nejv tší frustraci/zklamání, že nepostupujete stejn rychle jako ostatní?

- ✓ U kterých otázek jste si naopak uv domovali své privilegované postavení?
- ✓ Jak jste se ve své roli cítili?
- ✓ Kdy jste si uv domili, že všichni nepostupují stejn rychle? Kdo si to uv domil d ív (ti, kdo zaostávali, nebo ti, co postupovali rychleji vp ed)?
- ✓ Znáte n koho (osobn nebo ze zpravodajství), kdo se nachází v podobné situaci?

N které role byly zastoupeny dvakrát (dva žáci m li stejnou identitu), p esto pravd podobn jejich reprezentanti nedošli stejn daleko. Rozeberte p ípadné otázky, na které odpov d li odlišn , a tematizujte spolu s ostatními žáky, pro tomu tak bylo. Hraje roli, jak lov k sám svoji situaci hodnotí?

Na záv r vyzv te žáky, kte í odpovídali za sebe, aby prozradili svou identitu. Jak si stojí v porovnání s ostatními? Odhadovali by p ed za átkem hry, že bude jejich pozice takováto? U kterých otázek si uv domili, že jsou pravd podobn velmi zvýhodn ni v í ostatním?

Dejte prostor i ostatním, aby se vyjád ili k tomu, jaké by bylo jejich postavení, kdyby odpovídali za sebe.

Zeptejte se t ch, kte í byli h e postavení, co by jim v jejich situaci pomohlo k lepšímu postupu, a t ch, kte í byli lépe postavení, jak by mohli h e postaveným koleg m pomoci.

Diskutujte spolu se žáky p enositelnost t chto nápad do reálného sv ta. U starších žák je možné propojit reflexi otázek s aktuálními tématy, která mohou znát ze zpravodajství apod.

## DOPL UJÍCÍ INFORMACE O AKTIVIT :

Kroková hra je ásto používanou formou hry ve vzd lávání o rovnosti šancí. Je možné ji flexibiln variovat a „naplnit“ rolemi a otázkami podle tématu, na které se chcete zam ít (mezigenera ní vztahy, rovnost pohlaví, situace lidí s t lesným postižením).

Zárove je možné žáky vyzvat, aby p ípravili vlastní otázky, na kterých by se podle nich dob e vizualizovaly rozdíly ve spole nosti.

D ležitá je, aby otázky použité ve h e byly dostate n konkrétní tak, aby na n žáci byli schopni odpov d t, ale zároveň nevyžadovaly žádné speciální znalosti. P ed použitím je také otázky t eba „otestovat“ tak, aby nebyly p íliš osobní a n který z žák se necítil nep íjemn (nap . otázky na sociální status rodi , pobyty v zahrani í apod.), zejména pokud nep ebírají roli, ale hrají „za sebe“.

Rovnost šancí je jednou ze základních norem liberální společnosti. Stojí za ní přesvědčení, že lidé nemají automaticky nárok na rovné rozdělení příjmů, statků apod., ale měli by mít stejnou příležitost o ně usilovat, pokud se tak rozhodnou. Cílem politiky rovnosti šancí je proto odstranit překážky, které některým lidem vychozí situaci ztěžují, případně zabránit tomu, aby takové překážky vůbec vznikaly.

Jednou z možných cest, jak zvyšovat rovnost šancí ve společnosti, je tzv. pozitivní diskriminace, tzn. umělé zvýhodnění nějaké skupiny, která byla vystavena negativní diskriminaci a jejíž výchozí šance jsou zhoršené, a snaha ji tak dostat zpět do stavu nulové diskriminace, kdy by měla stejnou výchozí šance jako zbytek populace.

Příklady pozitivní diskriminace mohou být například zvýhodnění zaměstnavatelů, kteří zaměstnávají určité procento lidí s tělesným postižením, rovnoprávné zastoupení žen a mužů v dozorčích radách, finanční bonusy pro lidi, kteří se zapojili do odboje apod.

Pomocí hry je zároveň možné tematizovat, jak nerovnost ve společnosti individuálně prožíváme. Výzkumy z oblasti psychologie štěstí prokazují, že lidé nevnímají své (ekonomické, sociální) postavení objektivně (se vzrůstajícím ekonomickým blahobytem například neroste automaticky pocit štěstí, tzv. Easterlinův paradox), ale relativně – „poměrně“ ho s ostatními.

Člověk se stejným příjmem tak bude subjektivně hodnotit svou situaci lépe, pokud bude rozložení příjmů ve společnosti kolem něj rovnoměrné, než kdyby měl tentýž nebo dokonce vyšší příjem, ale zároveň byl výrazně odepřeno v jeho okolí. To má za následek roli například v rozhodování o tom, zda migrovat či nemigrovat. Z tohoto pohledu by tedy právní snížení nerovnosti ve společnosti (nikoli zvýšení příjmů) mohlo vést ke zmírnění migrace.

Lidé se liší také v tom, jak příčiny nerovnosti a vlastního i cizího úspěchu či neúspěchu interpretují. Pokud jsme úspěšní, máme v těsné blízkosti tendenci připisovat zásluhu individuálnímu úsilí, neúspěch naopak připisujeme externím faktorům (například například v vysvětlování příčin dobrých/špatných známek rodičům).

Hru je také možné využít jako úvodní aktivitu k diskusi o obsahu základních lidských práv. Co všechno člověk potřebuje k tomu, aby mohl vést důstojnou existenci?

Prostednictvím hry je možné tematizovat tzv. generace lidských práv.

Tzv. první generace lidských práv (tj. taková, která byla historicky jako první uznána za důležitá a platná a jsou již v rozsáhlé míře zakotvena v platných zákonech) je omezena pouze na práva občanská a politická (právo na život, právní ochrana, rovnost před zákonem, svoboda projevu, volební právo atd.) – jejich cílem bylo zajistit jednotlivci ochranu před zásahy státní moci.

V rámci tzv. druhé generace lidských práv jsou nadto zohledněna i práva hospodářská, sociální a kulturní (právo na vzdělání, lékařskou péči, nediskriminaci, dostojné životní podmínky apod.). Toto rozšíření je založeno na pozorování, že formálně zakotvená politická práva často nestačí, nebo jejich nositelům brání jiné faktory v tom, aby je mohli skutečně využívat. Tak například volební právo nebude mít reálný užitek pro člověka, který si nemůže dovolit zaplatit cestu do volební místnosti, nebo právo být volena do parlamentu nebude mít reálný užitek pro ženu, která na základě pohlaví nemůže přistoupit ke vzdělání apod. To, o co usilují zastánci tohoto „rozšířeného“ pojetí lidských práv, je tedy právní rovnost šancí, tj. zajištění přístupu k základním ekonomickým statkům, příležitostem a politickým právům.

## AKTIVITA 4: CO BY KDYBY

Aktivita se soustředí na okamžik rozhodování, který prožíváme předtím, než zaujmeme k nějaké situaci stanovisko nebo na ni reagujeme.

Jejím cílem je v okamžiku rozhodování posílit fantazii na úkor „předpřipravených“ odpovědí a reakcí.

Žáci jsou konfrontováni s hypotetickými, ale reálně možnými situacemi, přibližujícími aktuální společensko-politická témata do jejich dosavadně známého, každodenního prostředí.

Situace zároveň vyžadují přímé jednání jednotlivce, není na něm tedy možné nereagovat nebo přenechat rozhodnutí na někoho jiného. Sociální tlak, který hra vytváří, žáky vede k tomu, aby nereagovali impulzivně, ale zamysleli se nad tím, jak by reagovat chtěli.

Strukturou hry jsou žáci zároveň motivováni nesoustředit se na propagaci svého názoru, ale pokusit se vcítit do myšlenkového světa ostatních.

Učitel může poskytnout hráčům možnost sledovat skupinovou dynamiku.

### MOŽNÉ ZAMĚŘENÍ AKTIVITY DO VÝUKY:

- ✓ lovká spolupráce (Výchova k občanství),
- ✓ Etická výchova,
- ✓ Přezobá témata (Výchova demokratického občana).

### SMYSL AKTIVITY:

- ✓ vedete žáky k zamyšlení o možnostech reakce v kontroverzních situacích,
- ✓ posilujete u žáků schopnost vcítění a vztahy ve skupině,
- ✓ pracujete se skupinovou dynamikou,
- ✓ umožníte konfrontaci s kontroverzními tématy bez rizika vyjádření extrémních názorů.

## CÍLE AKTIVITY:

- ✓ žák se zamyslí nad možnostmi svého jednání v problematických situacích,
- ✓ žák si uvědomí rozdíl mezi tím, jak by jednal impulzivně a jak by jednat chtěl, kdyby měl čas přemýšlet nebo kdyby jeho jednání sledovali ostatní,
- ✓ žák se vcítí do uvažování ostatních členů skupiny,
- ✓ žák se naučí ovládat potřebu vyjadřovat svůj názor.

## POMŮCKY:

- ✓ kartičky s popisem situací a návrhy řešení (na USB disku),
- ✓ kartičky s písmeny A, B a C pro tipování odpovědí (na USB disku),
- ✓ tabulka pro zapisování získaných bodů (na USB disku).

## ASOVÁ DOTACE:

- ✓ cca 45 minut.

## POPIS AKTIVITY:

### 1. Evokace

Zeptejte se žáků, zda znají společenskou karetní hru Dixit. Ty, kteří ji znají, nechte vyprávět, jak hra funguje.

Vysvětlete, že hra, kterou budete nyní hrát, funguje podobně. Pro zvýšení napětí můžete udělat krátkou anketu a vyzvat žáky, aby tajně napsali na papírek, kterého ze spolužáků si myslí, že nejlépe znají. Papírky uschovejte na konec hry.

## 2. Uv dom ní

Hru je možné hrát v rámci celé třídy nebo v menších skupinách (5 a více účastníků). S ohledem na atmosféru ve třídě zvažte, zda by například nebylo vhodné hrát hru odděleně chlapci a dívkami.

Každému žákovi přidělte na začátku hry 1 sadu hlasovacích karet (A, B, C) a tabulku pro zapisování bodů. Poté vždy dejte jednomu žákovi vylosovat (v případě hry ve skupinách si žáci mohou karty losovat z hromádky uprostřed) kartičku s konkrétní situací.

Vyzvěte žáka, aby situaci a poté i možné odpovědi nahlas přečetl. Dejte mu čas, aby se krátce zamyslel a rozhodl, kterou z možností by zvolil. Když je rozhodnut, položí kartičku s písmenem příslušné odpovědi před sebe na stole písmenem dolů tak, aby nikdo neviděl, kterou možnost zvolil, ale zároveň aby už nemohl svou odpověď změnit.

Totéž udělají ostatní, kteří ale nevybírají vlastní rozhodnutí, ale snaží se uhodnout, jakou odpověď zvolil žák, který situaci přečetl. Poté nechte všechny kartičky odkryt. Za každý správný odhad dostává po jednom bodu rozhodující se žák i spolužák, který jeho rozhodnutí uhodl. Body si žáci zapisují do tabulky (pokud se obáváte, že to není dobrý nápad, můžete body počítat vy jako vyučující).

Hra je časově flexibilní a závisí na velikosti skupiny a počtu karet. Dbejte ale na to, aby vždy proběhl celý počet kol, tj. aby v rámci skupiny každý žák přečetl stejnou situaci.

## 3. Reflexe

Zeptejte se žáků, jak se v průběhu hry cítili. Pociťovali nepohodlí, když nemohli na otázky odpovídat otevřeně, ale museli si vybírat z odpovědí, z nichž se jim třeba zcela nelíbila žádná? Vadilo jim, že nemohli odpovídat za sebe?

Nechte žáky spočítat body a diskutujte o výsledcích. Znájí své spolužáky tak dobře, jak si mysleli? S kým měli největší shodu? Překvapilo je, že je spolužáci tak dobře nebo tak špatně odhadli?

Přizpůsobovali svou odpověď očekávanému hlasování spolužáků? Jaká strategie vedla k „úspěchu“ (bodovému zisku)? Vidí nějakou souvislost mezi hrou a reálným životem? Přizpůsobují lidé své chování tomu, co si o nich budou myslet ostatní?

## DOPLŮJÍCÍ INFORMACE O AKTIVITĚ :

„Co by kdyby“ je klasická rozhodovací hra, v níž musí hráči řešit konkrétní situace a rozhodovat se mezi nabízenými možnostmi. Princip je stejný jako například u společenské karetní hry „Dixit“, která pracuje s obrázky a kde je akcentován prvek kooperace a včítání.

Hry založené na tomto principu jsou také používány v poradenství pro výběr zaměstnání (jako například „Z popeláče manažerem“). V oblasti vzdělávání se hry používají zejména pro trénink občanské statečnosti (viz například hra „Jetzt mal ehrlich“ vydaná Bundeszentrale für politische Bildung, [www.bpb.de](http://www.bpb.de)).

Hra se hodí zejména pro skupiny, které se dlouhodobě znají, ale je možno ji použít i jako hru seznamovací.

Hru je možné variovat, například spojením prvku sázení na správnou odpověď (hráč, který položí otázku, označí 2 spolužáky, u kterých se domnívá, že jeho odpověď uhodnou, za ty pak dostává dvojnásobný bodový zisk) nebo hrou s rozstřihanými kartičkami ve skupinách potyech (tak, aby vždy jeden měl otázku a tři ostatní rozdělené odpovědi, které pak musí k otázce připojit). Zároveň žáci mohou vymýšlet vlastní varianty otázek a odpovědí.



## AKTIVITA 5: NOBELOVA CENA

Aktivita umožní žákům uvědomit si, že jsou nejen pozorovateli aktuálního společensko-politického dění, ale mohou ho i samovlivňovat.

Ve hře dostávají možnost navrhnout samostatné řešení konkrétní problematiky, vidí ho soutěžit ve „volné soutěži“ s ostatními řešeními a uvědomují si úskalí představy jednoduchých řešení.

### MOŽNÉ ZAMĚŘENÍ AKTIVITY DO VÝUKY:

- ✓ Lidská společnost (Výchova k občanství),
- ✓ Etická výchova,
- ✓ Průřezová témata (Výchova demokratického občana, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech).

### SMYSL AKTIVITY:

- ✓ vedete žáky k aktivnímu přístupu ke společensko-politickému dění,
- ✓ posilujete u žáků uvědomění rozdílu mezi mediálním obrazem konkrétní společensko-politické problematiky a jejím praktickým řešením,
- ✓ poskytujete žákům strukturovanou možnost debaty o aktuálních společenských otázkách,
- ✓ rozvíjíte prezentační a evaluační schopnosti žáků,
- ✓ získáváte pohled o názorech a informační vybavenosti žáků.

## CÍLE AKTIVITY:

- ✓ žák navrhne konkrétní projekt řešení zvolené problematiky,
- ✓ žák prezentuje svůj projekt, zhodnotí jeho silné i slabé stránky.

## POMŮCKY:

- ✓ „profilové kartičky“ (na USB disku),
- ✓ pracovní list „Projekt“ (na USB disku),
- ✓ pracovní list „Hodnocení projektu“ (na USB disku),
- ✓ kancelářské sponky.

## ASOVÁ DOTACE:

- ✓ 45 minut.

## POPIS AKTIVITY

### 1. Evokace

Zeptejte se žáků, zda při sledování zpráv oni sami nebo jejich blízcí dospělí chválí někoho z lidí, o nichž zprávy informují (politici, veřejně známé osoby, fotbalisté). Pokud to nepovažujete za nebezpečné, vyzvěte je, aby jakou pochvalu explicitně formulují (ve skupinách, menších skupinkách, anonymně na papír) a nezapomenou uvést důvody, za co danou osobu chválí.

Vysvětlete, že v rámci hry budou mít možnost přenést se na druhou stranu obrazovky a zkusit vyřešit konkrétní aktuální problém (např. „uprchlickou krizi“). Ten, kdo navrhne nejlepší řešení, získá Nobelovu cenu. Pro vítěze můžete vypsát i další benefity.

## 2. Uv dom ní

Vysv tlete žák m, že ešení nebudou navrhovat za sebe, ale za osobu, kterou se mohou v rámci hry na dobu 1 roku stát. Dejte jim as, aby si rozmysleli, kým budou v rámci hry chtít být, aby mohli problém co nejefektivn ji ešit.

Rozdejte žák m profilové karti ky a vyzv te je, aby na n (tak, aby to nikdo další nevid l) napsali jméno osoby (nebo její popis, neznají-li jméno nebo nejedná-li se o jmenovit známou osobnost), kterou si vybrali, a nakreslili své profilové foto. Upozorn te je, že zatím mohou vybírat pouze z osob reálných a žijících (nebo takových, které by existovat a žít mohly). Poté profilové karti ky od žák vyberte.

Rozdejte žák m pracovní list „Projekt“ a dejte jim dostate ný as na jeho vypln ní (teoreticky je tuto ást možno zadat jako domácí úkol, d v ujete-li žák m, že si obsah navzájem neprozradí). Požádejte je, a se snaží projekt formulovat co nejkonkrétn ji (sta í v bodech) a píší iteln .

Vysv tlete jim jednotlivé položky (finan ní prost edky jsou neomezené, jako spolupracovníci jsou k dispozici žijící, již nežijící i fiktivní osoby, v materiálovém vybavení je možné žádat ovládání kouzel, základní kouzelné p edm ty, v poslední ásti m žete tematizovat fungování Orwellova Ministerstva pravdy, apod.). Zd razn te, že mají vypl ovat pouze šedá polí ka (tj. nemají znovu vypl ovat profilovou ást).

Zatímco žáci budou pracovat, rozložte na zadní lavici nebo jiném p ehledném a p ístupném míst ve t íd profilové karti ky (textem a obrázkem nahoru).

Poté listy vyberte, zamíchejte a rozd lte mezi žáky tak, aby nikdo nem l vlastní projekt. Každý žák se nyní stává „zpravodajem“ cizího projektu.

Dejte žák m as, aby si p id lené projekty p e etli. Poté je vyzv te, aby se pokusili k projektu najít p íslušnou osobu (profilovou karti ku). Nechte celou skupinu najednou vybírat z rozložených karti ek. B hem výb ru mohou žáci libovoln diskutovat, nesmí ale prozrazovat nic o projektu a karti ce, které sami psali. Upozorn te, že se v p ípad sporu o n kterou z karti ek musí domluvit a že do spor nebudete zasahovat.

Když jsou profilové karti ky p id leny k projekt m (sepn te je sponkou), vyzv te „zpravodaje“, aby projekt, který spravují, p edstavili „komisi“. Komisi tvo í vždy zbytek t ídy (nebo skupiny, pracujete-li v menších skupinkách).

Vysv tlete, že komise má nyní možnost n které projekty skute n podpo it a p id lit jim finan ní prost edky na realizaci.

Zpravodajové projekt krátce shrnou, zdrazní jeho silné a slabé stránky (mohou ho komisi doporučit, nebo naopak nedoporučit, vždy ale musí uvést důvody). Zdrazní také, že auto projektu musí zůstat v anonymitě a nesmí se prozradit. Komise může klást zpravodajovi po skončení prezentace doplňující otázky. Na jednotlivé prezentace (a „rozpravu“) stanovte přesně vymezený a pro všechny stejný čas (dle potřeby žáků ve skupinách).

Komise (včetně zpravodaje) hodnotí projekty do předložené tabulky (pracovní list „Hodnocení projektu“). V bílých políčkách každý hodnotitel uděluje 0-10 bodů za každou z podotázek (0 se uděluje v případě, pokud otázka vůbec nebyla zmíněna). Po poslední prezentaci požádejte jednotlivé hodnotitele, aby body pro každý projekt zvlášť sečetli.

Poté je vyzváte, aby vybrali tři podle nich nejlepší projekty (mohou, ale nemusí při tom zohlednit bodový zisk) a udělili jim 5, 3 a 1 bod (do šedivého pole). Svůj projekt hodnotitel nehodnotí.

Vyberte od žáků hodnotící listy, sečtěte bodový zisk v šedivých políčkách a vyhláste vítěze (jednoho nebo první tři místa). Nechte žáky hádat, kdo byl autorem vítězného projektu.

### 3. Reflexe

Diskutujte se žáky:

- ✓ Zvítězil podle nich nejlepší projekt? Jaká byla kritéria úspěchu?
- ✓ Je vítězný projekt realistický, tj. bylo by možné ho za daných podmínek (viz výše) realizovat?
- ✓ Jakou roli hrál v prezentaci projektu zpravodaj?
- ✓ Jak se cítili, když byl prezentován jejich projekt, ale oni k němu nemohli nic říct? Jak vnímali přednášková zkrácení projektu?
- ✓ Jak se cítili zpravodajové, když měli prezentovat cizí projekt?
- ✓ Jak se rozhodovali o tom, který projekt navrhnout k „financování“?
- ✓ Objevil se v rámci projektu nějaký nápad nebo řešení, které zatím ve skutečnosti nikdo nenavrhlo?
- ✓ Jak by mohli postupovat, kdyby tento nápad chtěli realizovat? Na jakou osobu nebo instituci by se mohli obrátit?

## DOPLŮJÍCÍ INFORMACE O AKTIVITĚ :

Lekce je jednoduchou formou projektových her, které žákům umožní zapojit vlastní iniciativu při řešení konkrétních společensko-politických problémů (konkrétní téma je možné flexibilně přizpůsobit aktuálnímu dění) a vystoupit z perspektivy neinnosti a nemožnosti něco ovlivnit. Zároveň jim umožní reflektovat rozdíl mezi praktickým řešením problému a jeho mediálními obrazy.

V rámci skupiny mají žáci možnost konfrontovat své názory a nápady s názory a nápady ostatních a zastat se i v anonymitě. Svěření projektu jinému mluvčímu (zpravodajovi) zmírňuje riziko prezentace extremistických názorů a vede žáky k přemýšlení o problematice „šum“ při přenosu informací.

## ZDROJE

Bundeszentrale für politische Bildung: Die Albatros-Kultur, 2008. (www.bpb.de)

Boldt, U.: Jungen stärken. Materialien zur Lebensplanung (nicht nur) für Jungen. Baltmannsweiler, 2007.

Brander, P. et al.: Compass. Manual for human rights education with young people. Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2012. ISBN: 978-92-871-7320-1.

Bundeszentrale für politische Bildung: JETZT mal ehrlich. Was würdest du tun? 60 heikle Situationen. 2015. (www.bpb.de)

Bundeszentrale für politische Bildung: Methodensammlung „Migration und Integration in globaler Perspektive.“ (www.bpb.de)

Bundeszentrale für politische Bildung: Planet der Flüchtlinge: Warum es kein Zurück mehr gibt. Ed. Candid Foundation. Bonn, 2016.

Gamson, W. A.: My Life-Long Involvement with Games. In: Sociological Forum 24, 2009, No. 2., s. 437–447.

Grimm, J.: Ergebnisse der Glücksforschung als Leitfaden für politisches Handeln? Universität Flensburg. Internationales Institut für Management. Discussion Paper Nr. 14, 2006. ISSN: 1618-0798.

Hausenblas, O., Košálová, H.: Co je E-U-R. Kritické listy 24/2006, s. 67–69.

Juchler, I.: Projekte in der politischen Bildung. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn, 2013.

Kaiser, A.: Vornamen: Nomen est omen? In: Oberfränkischer Schulanzeiger, 2009, No. 12., s. 15–18.

Lenhart, V.: Pädagogik der Menschenrechte. Wiesbaden, 2006.

Maaz, K., Baeriswyl, F., Trautwein, U.: Herkunft zensiert? Leistungsdiagnostik und soziale Ungleichheiten in der Schule. Eine Studie im Auftrag der Vodafone Stiftung Deutschland, 2011.

Meyer, G., Dovermann, U., Frech, S., Gugel, G.: Zivilcourage lernen. Analysen – Modelle – Arbeitshilfen. Themen und Materialien. Bonn, 2004.

Národní strategie GRV pro období 2011–2015, aktualizována pro období 2016–2017. MZV, MŠMT, 2016.

Rámcový vzdávací program pro základní vzdávání (RVP ZV). MŠMT, 2016.

Slovic, P.: „If I look at the mass I will never act“. Psychic numbing and genocide. In: Judgment and Decision Making 2, 2007, No. 2., s. 79–95.

Steixner, M.: „Kultur lernen“ durch interkulturelles Training und Coaching – eine kultur- und lerntheoretische Auseinandersetzung mit den Methoden der interkulturellen Kompetenzentwicklung. In: SWS-Rundschau 50, 2010, No. 3, s. 297–317.

Zentrale Bildungs- und Beratungsstelle für Migrantinnen und Migranten. Rollenspiel: Ein Schritt nach vorn – auch für Flüchtlinge? Unterrichtsmaterial zu dem Thema Chancengerechtigkeit.















## UPRCHLÍCI PŘED TABULÍ – JAK SE ŽÁKY MLUVIT O MIGRACI?

Metodická příručka pro učitele ZŠ k tématu globálního rozvoje a vzdělávání

© Diakonie CE – Středisko humanitární a rozvojové spolupráce, 2016

Všechna práva vyhrazena.

Autorky:

PhDr. Irena Kozmanová, Ph.D. (aktivity pro starší žáky)

Mgr. et Mgr. Pavlína Honzíková (lekce pro mladší žáky)

Mgr. Jarmila Dvořáková, Ph.D. (úvod, lekce pro mladší žáky)

Vydala: Diakonie CE – Středisko humanitární a rozvojové spolupráce

Belgická 22, 120 00 Praha 2

[spolu@diakonie.cz](mailto:spolu@diakonie.cz)

[www.diakoniespolu.cz](http://www.diakoniespolu.cz) / [www.ucimespolu.cz](http://www.ucimespolu.cz)

Editorские práce: Mgr. Jarmila Dvořáková, Ph.D.

Jazyková korektura: Mgr. Hana Pfannová

Grafická úprava: Eliáš Molnár

Tisk: Ottova tiskárna, spol. s r. o., U Stavoservisu 527/1, 108 00 Praha 10

[www.ottovatiskarna.cz](http://www.ottovatiskarna.cz)

Vydání první, 2016

ISBN 978-80-906509-5-4

Uprchlíci před tabulí – Jak se žáky mluvit o migraci?  
Metodická příručka pro učitele ZŠ k tématům globálního  
rozvoje a vzdělávání

© Diakonie CE – Středisko humanitární a rozvojové spolupráce

Praha, 2016

Metodická příručka byla vytvořena v rámci projektu „Souvislosti –  
Globální problémy z pohledu jednotlivých aktérů“ za finanční  
podporu české rozvojové agentury. Za obsah publikace odpovídá  
výlučně autor. Publikace nereprezentuje názory české rozvojové  
agentury, ta rovněž neodpovídá za použití informací, jež jsou  
jejím obsahem.

ISBN 978-80-906509-5-4



**Diakonie**   
Českobratrské církve evangelické