

# Průvodce a testovací scénáře herní metodiky pro pedagogy

## Obsah

1. Úvod .....	4
1.1. Cílová skupina a cíle.....	4
1.2. Hlavní rysy průvodce .....	4
1.3. Výsledky učení .....	5
2. Klíčové pojmy a opatření týkající se šikany .....	6
2.1. Co je šikana.....	6
2.2. Co je online šikana.....	7
2.3. Přijímání opatření v případech šikany .....	9
2.4. Prevence šikany .....	13
3. Mechanismy hraní rolí.....	18
3.1. Úvod do hraní rolí.....	18
3.2. Přínosy mechanismů hraní rolí ve vzdělávání .....	19
3.3. Zavedení mechanismů hraní rolí do výuky.....	20
3.4. Příklady osvědčených postupů při hraní rolí na základní škole .....	25
3.5. Scénáře pro tvorbu her na hrdiny .....	27
4. Facilitace hry.....	33
4.1. Gamifikace jako účinný nástroj zvyšování povědomí.....	33
4.2. Pravidla pro výběr vhodných her pro vzdělávací účely .....	35
4.3. Vliv vzdělávacích her na myšlení dětí.....	37
4.4. Příklady dobré praxe v oblasti facilitace her na úrovni základních škol .....	38
4.5. Plán lekce pro využití gamifikace ve třídě .....	41
5. Poradenství, kompetence a doporučení .....	44
5.1. Rady dětských psychologů a učitelů základních škol.....	44
5.2. Kompetence facilitátora pro hraní rolí a gamifikaci ve třídě.....	56
5.3. Doporučení pro rozhovor a práci s citlivými tématy na úrovni základní školy.....	57

Obecná doporučení:.....	57
6. Podklady k tisku.....	60
Scénáře jako samostatná činnost.....	60
Scénáře hraní rolí jako doplňkový úkol .....	65
Plán výuky.....	68
Šablona pro vytvoření vlastního plánu výuky.....	69

## 1. Úvod

Tento dokument s názvem Průvodce a testovací scénáře herní metodiky pro pedagogy je druhým intelektuálním výstupem vytvořeným v rámci projektu Erasmus+ Hry pro toleranci. Výsledek je společným příspěvkem projektového konsorcia s vedoucí úlohou Centra pro podporu vzdělávání a podnikání z polského Rzeszowa. Tato příručka byla připravena v angličtině a přeložena do pěti národních jazyků konsorcia, tj. bulharštiny, češtiny, řečtiny, polštiny a rumunštiny. Všechny výsledky projektu jsou k dispozici ke stažení na webových stránkách projektu.

### 1.1. Cílová skupina a cíle

Tato příručka byla připravena pro rodiče, učitele a vychovatele na úrovni základních škol s cílem vzdělávat je a informovat o inovativních způsobech řešení šikany - kdy k ní dochází, jak jí předcházet a jaké metody používat pro zvyšování povědomí dětí a žáků základních škol o těchto záležitostech. V souvislosti s tím budou představeny pokyny, jak lze do zábavných, ale konstruktivních rozhovorů a intervencí s dětmi za účelem jejich informovanosti o boji proti šikaně začlenit mechanismy usnadňující hraní her a hraní rolí. Rodiče také získají rady od učitelů základních škol, zatímco učitelé od dětských psychologů, týkající se řešení a prevence šikany, stejně jako facilitace hraní rolí a her ve vzdělávání. Cílová skupina, tedy jak rodiče, tak učitelé či vychovatelé, tak budou facilitátory pro lepší pochopení problematiky šikany na úrovni základních škol u dětí/žáků.

### 1.2. Hlavní rysy průvodce

Průvodce je rozdělen do 5 oddílů. První oddíl je úvodem, druhý se věnuje klíčovým pojmům a opatřením souvisejícím se šikanou, třetí se zabývá mechanismy hraní rolí, čtvrtý oddíl se věnuje facilitaci hry a závěrečný pátý oddíl obsahuje rady, kompetence a doporučení.

Cílem tohoto intelektuálního výsledku je:

- ✓ Představení toho, co je šikana
- ✓ Vysvětlení kyberšikany
- ✓ Navržení řešení pro přijetí opatření v případech šikany
- ✓ Identifikování způsobů prevence šikany
- ✓ Představení metody hraní rolí
- ✓ Vysvětlení mechanismů hraní rolí ve vzdělávání
- ✓ Zavedení nástrojů a metod pro hraní rolí ve škole
- ✓ Představení osvědčených postupů při hraní rolí na úrovni základní školy
- ✓ Sdílení scénáře pro tvorbu hry na hrdiny
- ✓ Zavedení gamifikace pro vzdělávací účely

- ✓ Stanovení pravidel pro výběr vhodných her pro třídu
- ✓ Vysvětlení vlivu her na děti
- ✓ Představení osvědčených postupů v oblasti gamifikace na úrovni základních škol
- ✓ Sdílení plánu lekce pro využití gamifikace ve třídě
- ✓ Poskytování poradenství v oblasti řešení a prevence šikany u žáků základních škol
- ✓ Poskytování poradenství v oblasti hraní rolí a facilitace hraní her ve vzdělávání
- ✓ Určení kompetencí pro facilitátory zavádějící hraní rolí a gamifikaci
- ✓ Sdílení doporučení pro řešení citlivých otázek na úrovni základních škol.

### 1.3. Výsledky učení

Díky této příručce a testovacím scénářům herní metodiky pro pedagogy budou rodiče, učitelé a vychovatelé schopni:

- ✓ Pochopit, co je šikana
- ✓ Porozumět mechanismu hraní rolí
- ✓ Nastínit pravidla pro výběr vhodných her pro výuku
- ✓ Určit kompetence facilitátora pro hraní rolí a gamifikaci ve třídě
- ✓ Rozlišovat mezi šikanou a kyberšikanou
- ✓ Použít scénář hraní rolí
- ✓ Aplikovat plán lekce pro využití gamifikace ve třídě
- ✓ Porovnat rady a doporučení ohledně aspektů šikany
- ✓ Naučit se, jak jednat, když si všimnou případů šikany
- ✓ Zjistit, jak zavést mechanismy hraní rolí ve třídě
- ✓ Analyzovat způsoby prevence šikany
- ✓ Analyzovat osvědčené postupy hraní rolí a gamifikace ve vzdělávání
- ✓ Určit usnadnění hraní rolí a gamifikace ve vzdělávání
- ✓ Zavést řešení pro hraní rolí a gamifikaci do praxe
- ✓ Řídit výuku a učení pomocí zábavných úkolů
- ✓ Přezkoumání, reflexe a zlepšení facilitačních dovedností

## 2. Klíčové pojmy a opatření týkající se šikany

V této části budou představeny klíčové pojmy a opatření týkající se šikany, rozdíl mezi šikanou a kyberšikanou, ale také způsoby, jak jednat v případech, že k šikaně dojde, a jak šikaně předcházet.

### 2.1. Co je šikana

Jednou z nejdůležitějších věcí, které je třeba o šikaně vědět, je, že se jedná o naučené chování<sup>1</sup>. Podle Cambridgeského slovníku<sup>2</sup> je šikana „chování člověka, který ubližuje nebo zastrahuje někoho menšího nebo méně výkonného, často ho nutí dělat něco, co nechce“. To znamená, že terčem šikany mohou být na jedné straně ti, kteří jsou úspěšnější, chytřejší, kreativnější, talentovanější, oblíbenější nebo oblíbenější než oni sami, a na druhé straně ti, kteří mají výrazné fyzické rysy, odlišné náboženství, nějaký druh postižení, jinou rasu, jinou sexuální orientaci, jsou tiší, plaší, mají málo kamarádů, ve škole podávají horší výkony nebo vykazují jinou zranitelnost. Přitom projevení některé z dříve uvedených charakteristik neznamená, že takové dítě je v očích ostatních horší.

Ve stejném slovníku je také zveřejněna informace, že „šikana je problémem na mnoha školách“ a „šikana na internetu je vážným problémem“. Šikana je bohužel problém pozorovaný napříč různými věkovými skupinami, na různých úrovních vzdělání (nebo dokonce povolání) a týká se různých oblastí. V každém případě je na vině šikanující a nikdy druhá strana. Šikanující je „někdo, kdo ubližuje nebo zastrahuje někoho jiného, často po určitou dobu, a často ho nutí dělat něco, co nechce“<sup>3</sup>. I když je třeba poznamenat, že taková osoba by neměla být označována jako tyran (a v opačné pozici jako oběť), protože nechceme označovat trvalé chování, ale chování, které se může s vývojem a podporou u daného dítěte změnit. Šikana je důsledkem špatného rozhodnutí dítěte, které šikanuje, nikoliv šikanovaného, který za to v žádném případě nemůže<sup>4</sup>.

Dan Olweus, tvůrce programu prevence šikany Olweus, ve své knize Šikana ve škole píše: Co víme a co můžeme dělat, že „člověk je šikanován, když je opakovaně a dlouhodobě vystaven negativnímu jednání ze strany jedné nebo více osob a má potíže se bránit“<sup>5</sup>. To se týká skutečnosti, že šikana je negativní, nežádoucí a agresivní chování, které je zahrnováno do vzorce s možností opakování a zahrnuje

<sup>1</sup> <https://www.pacer.org/bullying/info/info-facts.asp>

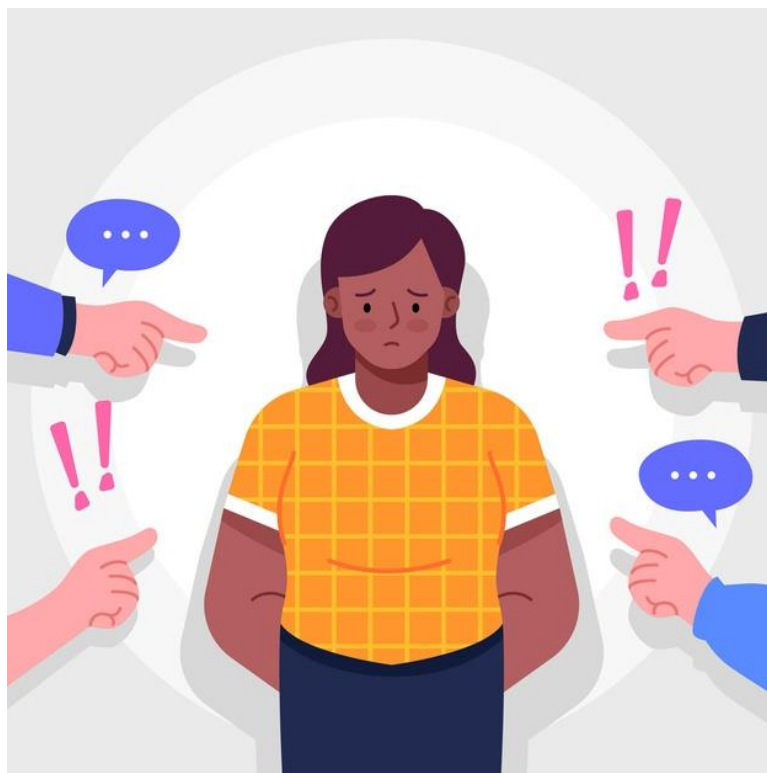
<sup>2</sup> <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bullying>

<sup>3</sup> <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bully>

<sup>4</sup> <https://www.verywellfamily.com/reasons-why-kids-are-bullied-460777>

<sup>5</sup> [https://www.violencepreventionworks.org/public/recognizing\\_bullying.page](https://www.violencepreventionworks.org/public/recognizing_bullying.page)

nevyvážené jednání. Olweus v již zmíněné publikaci také uvádí, že šikana je zneužívání, které by nemělo být za žádných okolností tolerováno, a že šikanu nelze srovnávat se škádlením, protože nezahrnuje hravé aspekty pro všechny účastníky.



Zdroj: [Freepik](#)

## 2.2. Co je online šikana

Kyberšikana je druh online šikany, konkrétně „činnost, při níž se využívá internet k poškození nebo zastrašení jiné osoby, zejména zasíláním nepříjemných zpráv“<sup>6</sup>. Může k ní docházet na internetu, na sociálních sítích, komunikačních platformách, herních platformách a mobilních telefonech. Vznik a rostoucí obliba digitálních technologií učinily z kyberšikany v současné době kritický problém. Tento typ šikany je obtížné omezit, protože je pro každého snadné získat přístup k technologiím, a tudíž si na internetu vyměňovat neomezené množství zpráv a jiných nevhodných materiálů. Je třeba zmínit, že šikana tváří v tvář a šikana online se mohou vyskytovat současně. Kyberšikana, stejně jako tradiční šikana, zahrnuje nerovnováhu moci, agresi a negativní jednání, které se často opakuje<sup>7</sup>. Kyberšikana se však od ostatních typů

<sup>6</sup> <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cyberbullying>

<sup>7</sup> [https://www.violencepreventionworks.org/public/cyber\\_bullying.page](https://www.violencepreventionworks.org/public/cyber_bullying.page)

šikany liší tím, že narušuje osobní prostor člověka. Navíc vyvolává opakované útoky na cíl prostřednictvím informačních a komunikačních technologií a trvanlivosti dat v kyberprostoru, a to i v případě, že se cíl značně vzdálil od místa, kde byl původně šikanován v reálném světě. Při opakovaných intenzivních útocích jde často o pomstu. Šikanovaný vnímá útoky jako zraňující a má také pocit, že se nemůže bránit. Kyberšikana má ve srovnání s jinými formami šikany na cíl vysoký emocionální, fyziologický a behaviorální dopad. Odlišná je také „role“ přihlížejícího - není pouze svědkem, ale podílí se na šíření škodlivých informací a přispívá k jejich přijímání a zároveň k tomu, aby se dostaly k dalším uživatelům internetu.

Mezi nejčastější příklady kyberšikany patří sdílení fotografií bez souhlasu, zveřejňování zraňujících obrázků nebo videí, zveřejňování trapných komentářů nebo pomluv, urážky v rychlých zprávách, vyhrožování, že někomu ublíží, vylučování z online skupin, např. třídních skupin na Facebooku, nebo doxing, tj. vyhrožování zveřejněním soukromých informací. Osoba odpovědná za takové děsivé, zraňující nebo škodlivé chování je definována jako kyberšikanující. V případě anonymních zpráv může být velmi obtížné odhalit totožnost osoby, která šikanuje online, což způsobuje další stres šikanovanému dítěti. Digitální stopa, kterou kyberšikana zanechává, se však může ukázat jako velmi užitečná pro pomoc při zastavení zneužívání<sup>8</sup>. Anonymita na internetu může také vést k zintenzivnění projevů kyberšikany nebo k zapojení do takového chování těch, kteří by je offline neprováděli.

Problém kyberšikany je natolik závažný, že se k prevenci negativních jevů připojil i UNICEF. Fotografie z kampaně „Jedna rána stačí“ jsou dojemné. Je těžké vyhnout se možnému spojení kyberšikany s popravou. UNICEF také upozorňuje na důležitý aspekt násilí – podílejí se na něm nejen pachatelé, ale i svědci. K podpoře agrese může navíc přispívat i špatně organizovaný školský systém. Především je to: nevyvozování důsledků pro pachatele, zavírání očí učitelů před problémem nebo domněnka, že kyberšikana je méně škodlivá než přímá, tělesná agrese. Součástí preventivních a vzdělávacích programů v mnoha školách je prevence kyberšikany. Jejich realizace ze strany učitelů zůstává samostatnou záležitostí. Důležitá je také spolupráce rodičů se školou a důrazné vyžadování vyvození důsledků pro pachatele a přijetí opatření na ochranu těch, kteří násilí zažívají. Je důležité kyberšikanu neignorovat, nepovažovat ji za pubertální žertíky, protože její následky mohou být velmi vážné – od psychických, přes změny školy, sebepoškození až po (v nejkrajnějších případech) sebevraždy těch, kdo jsou terčem kyberšikany<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> <https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying>

<sup>9</sup> <https://www.swps.pl/strefa-psyche/blog/relacje/2180-cyberbullying-wspolczesne-oblicze-przemocy?dt=1620628400439>



Zdroj: [Freepik](#)

### 2.3. Přijímání opatření v případech šikany

Jako pozorovatel, ale také jako vzor můžete hrát důležitou roli při zastavení šikany. Jakékoli vaše kroky budou pro šikanované dítě podporou. V závislosti na vaší roli a vztahu podnikněte následující kroky.

#### Rodiče

Pokud zjistíte, že je vaše dítě šikanováno:

- ✚ Analyzujte chování svého dítěte a přijměte okamžitá opatření.
- ✚ Promluvte si s dítětem a vysvětlete mu situaci.
- ✚ Pozorujte chování ostatních dětí ve svém okolí, abyste zjistili, jak se problém šíří.
- ✚ Promluvte si s učiteli ve škole, abyste s tímto problémem bojovali a zabránili jeho opakování.
- ✚ Konzultujte s ostatními rodiči dětí ze stejné školy, abyste si vyměnili zkušenosti a společně navrhli řešení.
- ✚ Informujte o situaci školu svého dítěte.
- ✚ Kontaktujte rodiče ostatních dětí a ověřte, zda se situace týká pouze vašeho dítěte, nebo je do ní zapojeno více dětí.
- ✚ Mluvte s ostatními dětmi o chování dětí v jejich okolí, o jejich pohodlí a bezpečnosti.

- ✚ Vyhledejte podporu psychologů/odborníků, abyste se mohli správně rozhodnout.

#### Co ještě mohu jako rodič udělat?

- ✚ Poskytněte dítěti kvalitní rodinný čas a vytvořte zdravý denní režim, který dítěti umožní cítit se podporováno a milováno.
- ✚ Sledujte čas, který dítě tráví online.
- ✚ Travte s dítětem čas nejlépe v přírodě.
- ✚ Pokud si všimnete změn v chování, emočních reakcí nebo zdravotních problémů, navštivte s dítětem terapeuta.
- ✚ Vybudujte mezi sebou a svým dítětem důvěru.
- ✚ Snažte se o otevřenou a upřímnou komunikaci mezi vámi a dítětem.
- ✚ Vždy se snažte dodržet své sliby.
- ✚ Vytvořte bezpečnou atmosféru, ve které se vás dítě nemusí bát.
- ✚ Než začnete jednat, položte si otázky, abyste si uvědomili sociální situaci svých dětí.
- ✚ U mladších dětí pokládejte méně přímé a naléhavé otázky.
- ✚ Pokud se šikana týká starších dětí, použijte přímé otázky a žádejte podrobné informace.
- ✚ Povzbuzujte děti k poctivému chování a sebevědomí.
- ✚ Pomozte dítěti rozpoznat vlastní pocity a pocity ostatních.
- ✚ Povzbuzujte své děti, aby se s vámi a se svými učiteli podělily o své obavy.
- ✚ Povzbuzujte děti, aby mluvily o škole, kamarádech, společenských událostech a svých aktivitách, a věnujte pozornost jejich rozhovorům s ostatními dětmi.
- ✚ Pomozte dětem osvojit si sociální dovednosti, které potřebují k navazování nových přátelství.
- ✚ Vyvarujte se odsuzování, ale nepodceňujte situaci šikany.
- ✚ Pomozte dítěti stát se asertivnějším, ale také věřit si a stát si za svým.

#### V nejtěžších případech, kdy vaše vlastní úsilí nestačí k zastavení zneužívání:

- ✚ Spolupracujte s ředitelem školy nebo psychologem, abyste dosáhli širokého dopadu.
- ✚ Kontaktujte rodiče dítěte, které šikanuje, a domluvte se na spolupráci, která povede k zastavení šikany.
- ✚ Usilujte o podporu úřadů a vedoucích pracovníků, abyste změnili politiku prevence a boje proti šikaně.

### *Další tipy pro rodiče:*

Když se vám dítě svěří se šikanou nebo projevuje silné emoce, dejte mu najevo, že chápete, čím prochází, a vyjádřete mu podporu a přijetí.

Pokud se vaše dítě bude cítit bezpečně a otevře se vám i v případech, kdy se mu něco nepovede, budete mu moci pomoci a být mu nablízku, když se objeví šikana (v obou případech: pokud je šikanováno, nebo pokud je šikanující osobou ono samo).

Děti se učí hlavně „modelovým učením“, proto ukažte dítěti, jak otevřeně komunikovat, tím, že to budete dělat sami: nelžete dítěti, ale buďte vždy upřímní, a to i o smutných nebo nepříjemných tématech, nenalhávejte mu, co chcete, ale raději se snažte dohodnout, nepředstírejte ani neskrývejte své skutečné emoce, raději otevřeně mluvíte o svých emocích a požádejte dítě, aby také mluvilo o svých vlastních emocích.

### Učitelé a pedagogové

Pokud zjistíte, že je dítě šikanováno:

- ✚ Kontaktujte rodiče dítěte a vysvětlete jim situaci, vyslechněte si jejich názor a společně se dohodněte, jak postupovat.
- ✚ Promluvte si s ostatními učiteli a zjistěte jejich zkušenosti a postřehy týkající se případů šikany.
- ✚ Konzultujte se školním poradcem/psychologem nápravná a preventivní opatření k zastavení šikany.
- ✚ Informujte ředitele školy o hrubém chování ve škole.
- ✚ Kontaktujte rodiče ostatních dětí, abyste zjistili, zda se problém týká více než jednoho dítěte.
- ✚ Mluvte s ostatními dětmi o pozitivním a žádoucím společenském chování, a to jak offline, tak online, a o tom, že násilí není přijatelné.

### Co ještě mohu jako učitel/pedagog dělat?

- ✚ Sledujte náladu a výkon dítěte ve škole.
- ✚ Promluvte si s dítětem a nabídněte mu podporu a poradenství.
- ✚ Zaměřte se na ochranu šikanované osoby, posilujte její postavení, pomáhejte jí budovat sebevědomí, uče ji asertivní komunikaci.
- ✚ Dbejte na atmosféru ve třídě, otevřeně o šikaně mluvíte, dejte vědět i přihlížejícím, že se problémem zabýváte.
- ✚ Zvolte týmový přístup k řešení šikany (zapojte všechny učitele, kteří s dítětem pracují, pracovníky školního poradenského pracoviště, v případě potřeby vyhledejte i externí pomoc).
- ✚ Zaměřte se také na převýchovu a resocializaci dítěte, které šikanuje.

- + Vyhledejte individuální psychologickou péči pro šikanované dítě i pro dítě, které šikanuje.
- + Pracujte na integraci poškozeného se spolužáky při účasti na skupinových aktivitách nebo systému odměňování.
- + Úzce spolupracujte s rodiči, abyste je seznámili s problémem a vysvětlili jim, jak mají jednat.
- + S podporou rodičů a dalších odborníků vypracujte akční plán.
- + Posilujte školní pravidla a směrnice, vytvořte struktury, které žákům umožní bezpečně a okamžitě nahlásit šikanu dospělým/učitelům ve škole.
- + Pracujte na vytváření vztahů založených na toleranci a přijetí mezi žáky a učiteli.

V nejtěžších případech, kdy vaše vlastní úsilí nestačí k zastavení zneužívání:

- + Zapojte do řešení problému externího prostředníka.
- + Oddělte dítě, které šikanuje, od třídy, abyste zabránili dalšímu ubližování, dokud se jeho chování nezmění.
- + Na určitou dobu vyloučit dítě z vyučování.

*Další tipy pro učitele/vychovatele:*

Nezapomeňte okamžitě jednat, jakmile zjistíte případy šikany ve výuce. Žáci by si totiž mohli vykládat nedostatečný zásah učitelů jako implicitní souhlas se šikanou, což by mohlo vést k ještě agresivnějšímu chování.

Je důležité zahájit diskusi mezi dětmi/žáky a učitelem, aby se vyjasnil problém, jeho dopad na všechny účastníky a přihlížející, důsledky i možná řešení.

Vysvětlete žákům, jaký je rozdíl mezi škádlením, posmíváním a šikanou a jak může něco zdánlivě „nevinného“ způsobit jinému dítěti utrpení, i když to není záměr.

Pokud navíc dochází k šikaně vašeho dítěte na internetu a vy o ní víte, můžete:

- + Odstranit z mobilních zařízení aplikace, ve kterých dochází k šikaně.
- + Uzamknout/zakázat/blokovat webové stránky, které si vybírají poškození.
- + Nainstalovat si ochranný software, například firewall, a aktualizovat antivirové a vyhledávací nástroje.
- + Případy kyberšikany nahlásit příslušné službě: poskytovateli služby, aby odstranil urážlivý obsah, škole, aby zabránila nebo zastavila podobné situace na úrovni školy, nebo policii, pokud lze činnost klasifikovat jako obtěžování nebo zneužívání.

### Co dál?

- + Zablokujte osobu, která šikanuje.
- + Smažte svůj účet na serveru, kde dochází k šikaně.
- + Omezte textové zprávy, hovory a online zprávy od určitých osob prostřednictvím mobilního operátora nebo poskytovatele internetových služeb.
- + Zaznamenejte online incident a v případě potřeby jej prošetřete a bojujte proti němu.
- + Vysvětlete dítěti, že zprávy, které ho obtěžují, nemusí číst, ale může si je zaznamenat s datem a časem.
- + Informujte ostatní o této problematice obecně, abyste zvýšili povědomí.
- + Označte vhodné stránky, které mohou vaše děti navštěvovat, a dohodněte se, že to jsou jediné stránky, které mohou navštěvovat online.
- + Využijte bezplatnou rodičovskou kontrolu a blokátory spamu poskytované poskytovatelem internetových služeb.
- + Zvažte přidání monitorovacího softwaru, který vám umožní sledovat stránky, které navštěvují, kontrolovat chatovací relace a komentáře, které zveřejňují na sociálních sítích, a také zjistit, zda mažou historii navštívených stránek.
- + Přes noc ukládejte digitální zařízení mimo dětský pokoj.

## 2.4. Prevence šikany

Bez ohledu na to, zda se jedná o online nebo offline šikanu, existují způsoby, jak jí předcházet.

Prvním krokem je zvýšit povědomí dětí o tomto problému.

### Pokud jste učitel, můžete to udělat prostřednictvím:

- + Organizace tematických hodin prevence šikany.
- + Zahájení školních kampaní s cílem zvýšit povědomí o tomto problému.
- + Distribuce letáků a vizuálních materiálů s konkrétními příklady představujícími problém.
- + Dodržování školních zásad prevence šikany, pokud existují, nebo zvážení vytvoření takových zásad.

### Co dál?

- + Buďte dětem vzorem a prokazujte jim přijetí a soucit se všemi.
- + Pomozte žákům pochopit, co je to šikana, aby ji dokázali rozpoznat, pokud se jim stane.
- + Diskutujte se žáky o tom, jak je důležité pomáhat ostatním dětem, které jsou šikanovány, tím, že jim projevíte svou laskavost nebo jim pomůžete postavit se dětem, které šikanují.

- + Stanovte normy a pravidla chování žáků, vysvětlete důsledky jejich porušení a důrazně je prosazujte.
- + Učte žáky empatii, tedy vcítění se do situace druhých lidí.
- + Zapojte žáky do úkolů, které jim pomohou rozpoznat a vyjádřit jejich pocity.
- + Prioritně zvyšujte povědomí o tom, že šikana je problém, který vytváří nepřijatelné chování.
- + Pracujte s celou třídou na prevenci šikany.
- + Organizujte práci ve skupinách, střidejte jejich členy, aby žáci měli možnost vybudovat si pozitivní vztahy se všemi spolužáky.
- + Během výuky uspořádejte skupinové rozhovory o šikaně a důležitosti dodržování lidských práv.
- + Zapojte projekty spolupráce, které podporují porozumění a soucit.
- + Rozdejte všem žákům anonymní dotazníky, v nichž se zjišťuje jejich připravenost bojovat proti případům šikany, znalosti o preventivních opatřeních a pozorování případů šikany v jejich okolí.
- + Semináře může organizovat školní psycholog nebo pedagogický poradce.
- + Uspořádat tematické setkání rodičů, aby se zvýšila informovanost i mezi nimi.

#### *Další tipy pro učitele/vychovatele:*

Učitel může šikaně předcházet tím, že vyčlení čas ve třídě na řešení problémů třídy, jako je sociální dynamika ve třídě, problémy a přání dětí a další emocionální problémy dětí. Když se učitelé snaží pomoci dětem řešit jejich problémy, naslouchat jejich nápadům, přáním, obavám, děti mají pocit, že si jich někdo váží, oceňuje je, přijímá je takové, jaké jsou, a pak nemají potřebu šikanovat ostatní.

Je nezbytné, aby učitel úzce spolupracoval a konzultoval chování dětí se školním psychologem, výchovným poradcem a odborníkem na prevenci šikany.

Pomoci může také zapojení rodičů do záležitostí souvisejících se školním vzdělávacím systémem jejich dětí. Rodiče mohou učiteli poskytnout cenné informace o emocionální pohodě dětí. Pro děti je také velmi pozitivní, když cítí, že obě hlavní autority v jejich životě sdílejí stejné hodnoty a obě jim pomáhají.

Při práci ve třídě/skupině používejte všechny formy skupinové práce - diskuse, případové studie, hraní rolí, sdílení zkušeností, využívání možností učebních osnov. Cílem je vytvořit prostor, ve kterém se o násilí a šikaně otevřeně diskutuje, a pracovat na formování postojů a sociálních dovedností dětí pro zdravou a nenásilnou komunikaci, empatii, toleranci a respekt k odlišnostem, řešení konfliktů a další.

### Jste-li rodič, může to být tím, že:

- + Vysvětlíte svému dítěti, kdo je šikanující osoba a jak se může chovat.
- + Mluvit o problémech, které se týkají ostatních dětí.
- + Objasnění rozdílu mezi cílem šikany a dítětem, které šikanuje.
- + Zůstaňte ve spojení se školou, učiteli a školními aktivitami vašeho dítěte, abyste věděli, co se kolem něj děje.

### Co dál?

- + Informujte se o příznacích, které vám pomohou zjistit, zda je dítě šikanováno.
- + Prokazovat pozitivní a zdravé chování a návyky.
- + Ukažte svému dítěti, jak se chovat k ostatním dětem a dospělým laskavě a s respektem.
- + Oceňte okamžiky velkorysosti a soucitu dítěte s ostatními.
- + Denně s dětmi mluvit a zjišťujte, jak tráví čas ve škole a co dělají na internetu.
- + Seznamte se s rodiči kamarádů svého dítěte a vyměňte si s nimi telefonní čísla.
- + Nikdy nesrovnávejte děti mezi sebou ani je neoznačujte jako „oběti“ a „tyrany“.
- + Odměňte dítě, když se mu něco povede, a zároveň mu projeďte empatii.
- + Podporujte své dítě v účasti na sportovních, výtvarných nebo jiných skupinových aktivitách.
- + Podporujte „zdravé“ hádky s dítětem, abyste mu pomohli rozvíjet jeho kritické myšlení a asertivitu.
- + Když vidíte, že někoho šikanují nebo s ním špatně zacházejí, neotáčejte se k němu zády, ale buďte mu dobrým příkladem a postavte se za něj.
- + Pomozte svým dětem jít svým chováním pozitivním příkladem.
- + Uspořádejte setkání s dítětem, které šikanuje a které bude mluvit přímo s vaším dítětem a vyprávět o svých zkušenostech.
- + Podpořte své dítě v informovanosti o jeho právech v reálném životě i na internetu.
- + Zúčastněte se společně s dítětem tematických akcí, kampaní nebo workshopů a ukažte mu, jak důležitým problémem šikana je.

### *Další tipy pro rodiče:*

Když budou děti vědět, co je to šikana, budou schopny ji snadněji rozpoznat, ať už je praktikována na nich nebo na někom jiném.

Čím více budete s dětmi o šikaně mluvit, tím jistěji se vám budou svěřovat, když se stanou svědky nebo oběťmi takového jednání.

Podporou a modelováním pozitivního chování - činností, které posilují zdravé vztahy - můžeme zlepšit chování dítěte a přesměrovat jeho pozornost na to, co může dělat (na rozdíl od toho, abychom mu říkali jen to, co dělat nemá).

Povzbuzujte své dítě, aby se věnovalo činnostem, které má rádo. Pomůže mu to bavit se, setkávat se s lidmi, s nimiž sdílí stejné zájmy, a budovat si sebevědomí ve vztazích s ostatními.

Kromě toho můžete v oblasti prevence kyberšikany:

- ✚ Vysvětlete dětem, jak lze online informace používat a šířit po celém světě.
- ✚ Buďte součástí online zkušeností dítěte a seznamte se s webovými stránkami, které navštěvuje.
- ✚ Ujistěte se, že dítě chápe, jak je důležité udržovat svá hesla v tajnosti.
- ✚ Průběžně se seznamujte s různými možnostmi ochrany dětí na internetu a studujte je.

**Co dál?**

- ✚ Vysvětlete dětem, jak mohou technologie využívat pro společné dobro, například ke sdílení znalostí nebo vzájemné podpoře. Měly by vědět, že používání urážlivých výrazů na internetu může způsobit stejné škody jako mimo něj.
- ✚ Ujistěte se, že k internetu nepřistupujete přes nebezpečná místa nebo hotspoty.
- ✚ Poučte dítě, aby mikrofon a kameru odpojilo nebo zakrylo, pokud je nepoužívá.
- ✚ Poučte dítě, že v žádném případě nesmí sdílet své heslo, a to ani s kamarády, osobní údaje nebo fotografie.
- ✚ Informujte děti o tom, jaký dopad může mít delší čas strávený online na ně i na ostatní.
- ✚ Proberte s dítětem, jaké informace je vhodné sdílet online. a které informace jsou příliš soukromé nebo osobní.
- ✚ Mluvte s dítětem, aby nezačínalo konverzaci a neodpovídalo na zprávy od cizích lidí.
- ✚ Doporučte dítěti, aby přešlo do režimu offline, pokud se ho sdělení osobně dotýká.
- ✚ Identifikovat a vysvětlit rizika spojená s výměnou informací online.
- ✚ Vysvětlete dětem propojení mezi online a offline světem a upozorněte je na různá nebezpečí, se kterými se mohou na internetu setkat.
- ✚ Ujistěte se, že přátelé na seznamu přátel vašeho dítěte a na sociálních sítích jsou lidé, které zná, a ne přátelé jeho přátel.
- ✚ Používejte rodičovskou kontrolu, zejména pokud jde o nastavení soukromí v zařízení dítěte.

- + Používejte digitální zařízení ve společných prostorách, abyste mohli snadno sledovat virtuální aktivity dětí.
- + Sledujte čas, který dítě tráví online, a nabídněte mu alternativní možnosti trávení volného času.
- + Spolupracujte se školou a ostatními rodiči v oblasti prevence kyberšikany.

*Další informace o šikaně, včetně terminologie, diagnostiky, řešení a prevence, naleznete v tématu 2 Metodiky pro tvorbu vzdělávacích her, která je prvním intelektuálním výstupem projektu Hry pro toleranci.*

### 3. Mechanismy hraní rolí

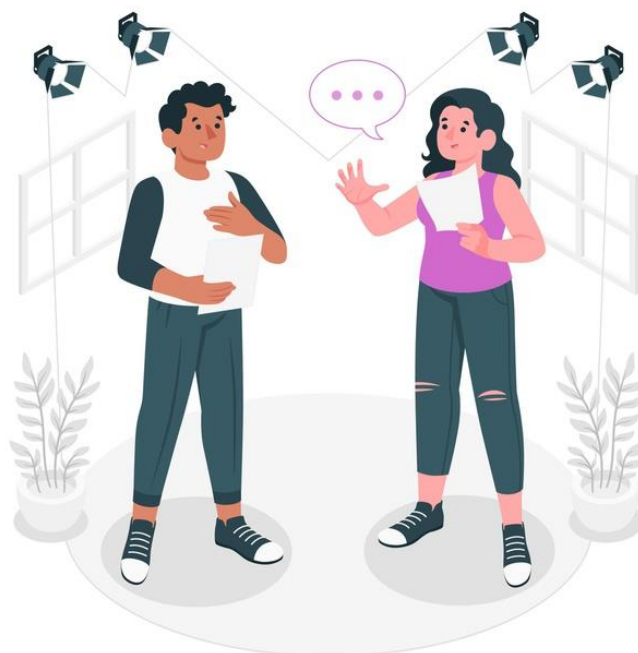
V této části budou představeny informace o mechanismech hraní rolí, včetně způsobu využití hraní rolí ve výuce na prvním stupni základní školy, přínosu hraní rolí pro rozvoj dětí a také toho, jak by se učitelé měli připravit na zavedení hraní rolí do výuky, a nakonec několik příkladů dobré praxe a scénář pro tvorbu hraní rolí ve třídě.

#### 3.1. Úvod do hraní rolí

Pokud bychom měli uvést širší definici hraní rolí, můžeme říci, že hraní rolí je „předstírání, že jsem někdo jiný, zejména jako součást učení se nové dovednosti“<sup>10</sup>. Půjdeme-li do podrobností, „hraní rolí je technika, která umožňuje žákům zkoumat reálné situace prostřednictvím řízené interakce s jinými lidmi s cílem rozvíjet zkušenosti a vyzkoušet si různé strategie v podporovaném prostředí“<sup>11</sup>. Hraní rolí proto představuje zajímavou součást strategie aktivního učení a výuky. Zahrnuje různé prvky, jako je drama, simulace, hry a ukázky skutečných případů souvisejících s jakýmkoli tématem. Hraní rolí je strategií, která provokuje emocionální a reakční schopnosti dítěte, zapojuje jeho osobní vnímavost a empatii, a tím mu pomáhá prožívat nebo se vcítit do problémů různé povahy - sociální, kognitivní a jiné. Hry v rolích jsou pro děti skvělým způsobem, jak v malé skupině vyjádřit vlastní postoj k určitému problému pro účely výuky, atraktivním způsobem překonat vzdálenost mezi teorií a praxí a rozvíjet užitečné dovednosti. Každá hra na hrdiny má podobné prvky jako jakákoli jiná hra na hrdiny: kulisy nebo imaginární situace; skutečné nebo imaginární místo děje a herce hrající určité role. Hry v rolích mohou být iniciovány spontánně a v závislosti na cílech se liší i doba realizace. Hra v roli je přitažlivá a výchovně užitečná tím, že účastníky nutí vystoupit z jejich obvyklých rolí v reálném životě a vzdát se svých obvyklých vzorců chování a přijmout skutečnou nebo fiktivní roli, být „někým jiným“ v imaginární situaci. Díky tomu mohou účastníci prostřednictvím hraní rolí získat zkušenosti a jsou povzbuzováni k tomu, aby si vytvořili představu o situaci z „jiného“ úhlu pohledu.

<sup>10</sup> <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/role-play?q=role-playing>

<sup>11</sup> [https://blogs.shu.ac.uk/shutel/2014/07/04/role-play-an-approach-to-teaching-and-learning/?doing\\_wp\\_cron=1621438491.4010260105133056640625#](https://blogs.shu.ac.uk/shutel/2014/07/04/role-play-an-approach-to-teaching-and-learning/?doing_wp_cron=1621438491.4010260105133056640625#).



Zdroj: [Freepik](#)

### 3.2. Přínosy mechanismů hraní rolí ve vzdělávání

Mechanismy hraní rolí spadají do oblasti designového myšlení a jsou charakteristické pro nové výukové metodiky. Stále více pedagogů se odklání od tradiční výuky sestávající z přednášek a písemných testů směrem k většímu zapojení žáků do strukturování výuky, které se aktivně účastní (nejen se jí účastní ale jsou z ní i hodnoceni). Tento trend je výsledkem vývoje didaktických materiálů a potřeby experimentálního učení, učení se praxí a designového myšlení. Různé výzkumy ukázaly, že přednášky nejsou nejúčinnější pro výuku dovedností, provokaci chování, rozvoj kompetencí nebo motivaci žáků. Přednášky jsou formátem k předávání informací, což není cílem vzdělávání v 21. století. Právě zde může hrát klíčovou roli hraní rolí.

Hraní rolí ve výuce dává prostor pro zkoumání, objevování, oceňování vlastních schopností a identifikaci zájmů, ale také pro debatu, výměnu názorů (často protichůdných, což je také užitečné) a učení se přizpůsobovat novým situacím. Může učit flexibilitě a základním měkkým dovednostem nebo rozvíjet nové perspektivy v již známých oblastech.

Hraní rolí je také příkladem prostředí zaměřeného na žáka, tedy takového, ve kterém se žák aktivně zapojuje a přebírá větší zodpovědnost v procesu výuky a učení. Zmíněné prostředí je výhodné i pro rozvoj průřezových dovedností (i když si to žáci

možná ještě neuvědomují) a dává hodnotu novým příležitostem. Tyto moderní dovednosti získané v raném věku budou mít zásadní význam pro další rozvoj<sup>12,13</sup>. Kromě toho mají děti při hraní rolí možnost vyjádřit své skryté pocity a diskutovat o „citlivých otázkách“. V přirozeném prostředí by nemusely pochopit, jak se cítí a reagují ostatní v různých situacích, navíc zde mohou pozorovat chování ostatních. Hraní rolí také umožňuje účastníkům zapojit se do problému nebo myšlenky nebo se do nich zapojit a získat okamžitou a různorodou zpětnou vazbu o vlastním výkonu. Při hraní rolí mohou lidé v chráněném prostředí experimentovat s novým chováním. Tím, že si vyzkoušejí nové způsoby jednání, vidí jejich účinek a získají další motivaci k tomu, aby tyto různé přístupy uplatnili v realitě. Hry na role mohou také vytvořit rutinu a usnadnit aplikaci v reálné situaci. Navíc je lze využít při školení v jakékoli oblasti, stejně jako v jakékoli vyučovací hodině nebo tématu. Kromě znalosti konkrétní látky rozvíjejí komunikační dovednosti dětí a mohou být strukturovány pro jakýkoli věk. Mohou být použity na závěr tematického materiálu jako autentické hodnocení, např. kampaně proti znečištění nebo na ochranu rostlinných druhů.

### 3.3. Zavedení mechanismů hraní rolí do výuky

Pro zavedení hraní rolí do výuky je nutná příprava, po níž následuje realizace plánu a vyhodnocení zkušenosti.

#### Jaké podmínky by měly být splněny na začátku?

Vzhledem k tomu, že v mechanismu hraní rolí je to žák, kdo musí v průběhu hodiny převzít roli a prožít situaci, je první podmínkou, která musí být splněna, účast žáků. Je na učiteli, aby rozhodl o počtu účastníků a nastavil prostředí ve třídě. Minimální ani maximální počet účastníků není stanoven, ale osvědčily se skupiny min. po 3, což umožňuje dobrý zážitek a facilitaci skupinové práce.

Poté musí učitel zvážit pomůcky a materiály pro hraní rolí na základě tématu, které bude skupina prožívat.

#### **Například jaké nástroje?**

Hraní rolí je velmi flexibilní výukový přístup, protože nevyžaduje žádné speciální pomůcky. Použití nástrojů však může dodat situaci realističtější a poutavější nádech a oživit ji. Některé nástroje, které lze použít, jsou následující.

<sup>12</sup> <https://www.designsociety.org/download-publication/40800/DESIGN+MYŠLENÍ+PROSTŘEDNICTVÍM+OBRÁCENÉ+TŘÍDY>

<sup>13</sup> Vlastní pozorování autora

Technologie: nahrávací zařízení, fotoaparát, tablet, projektor, mikrofon, přenosná zařízení pro přehrávání hudby.

Rekvizity: pomůcky, které žákům pomáhají vžít se do role, např. brýle (umožňují změnu perspektivy), klobouky (nošení různých klobouků - převzetí různých rolí), oblečení (vypadají podobně jako skutečná postava),

Tabulky: ve fázi představování tématu mohou být užitečné kartičky s popisy rolí herců, letáky, plakáty, fotografie, brožury nebo noviny/časopisy.

Další: hudba na pozadí může žáky povzbudit, aby se do aktivity ponořili, krátké video může připravit scénu a sloužit jako účinný nástroj vedení, nahrávky různých zvuků umožňují bližší prožitek situace, pastelky na malování na obličej pro vizualizaci skrytých emocí nebo pocitů.

Důležitým faktorem budou vzdělávací cíle hraní rolí. Ty by měly být SMART (Specific, Measurable, Assignable, Realistic, Time related) a měly by být formulovány tak, aby vedly k výsledkům učení.

#### Například jaký je cíl učení?

Hraní rolí může splnit mnoho výukových cílů. Některé z nich jsou následující:

- ✓ Podporují kognitivní rozvoj dětí tím, že jim umožňují hlouběji porozumět různým formám školní šikany.
- ✓ Pomáhají dětem naučit se jednat v různých situacích tím, že aplikují obsah na relevantní souvislosti.
- ✓ Pomáhají žákům vyjádřit své myšlenky a pocity v uvolněném prostředí, které sami vytvářejí.
- ✓ Pomáhají žákům rozvíjet empatii, protože zatímco předstírají, že jsou někým jiným, učí se chápat a rozpoznávat emocionální situace.
- ✓ Podporují žáky v překonávání strachu a v důsledku toho zvyšují jejich sebevědomí.
- ✓ Rozvíjí asertivitu tím, že přesně a účinně reagují na různé scénáře zesměšňování/šikany.
- ✓ Rozvíjí žákovské schopnosti spolupráce a tvořivosti, protože žáci využívají svou představivost k plnění úkolů a spolupracují na dosažení stanovených cílů.
- ✓ Umožňují žákům objevovat, experimentovat a zkoumat reálné situace a jazyk používaný za různých okolností.
- ✓ Podporují kritické a rozhodovací schopnosti žáků, protože v každé situaci musí žáci zvážit všechny alternativy, než nakonec dospějí k řešení.
- ✓ Rozvíjí kognitivní, jazykové a sociokinetické dovednosti žáků.
- ✓ Hrají důležitou roli ve fyzickém, emocionálním a duševním vývoji dítěte, který je nezbytný pro jeho celkovou pohodu.
- ✓ Posilují důvěru členů týmu, což jim může pomoci v jejich každodenní práci.
- ✓ Seznámí se se základními informacemi o maskách v divadle.

Dalším krokem je informovat žáky o aktivitě hraní rolí, zejména pokud se na ni budou muset připravit, a vysvětlit jim cíle a jejich roli (role) jako aktérů.

#### Jak připravit hraní rolí?

##### Krok 1: Identifikace problému

Prvním krokem je identifikace problému, který chcete řešit prostřednictvím hraní rolí. Je důležité, abyste problém, který hodláte řešit, pojmenovali velmi konkrétně.

##### Krok 2: Vytvoření příběhu

Po fázi identifikace problému je třeba vymyslet příběh, který jej bude dostatečně dobře reprezentovat. V tomto okamžiku je nutné navrhnout jasnou časovou osu: vaše akce by měla mít počáteční okamžik, fázi vývoje a jasný konec. Váš emocionální náboj a intenzita by se měly lišit podle důležitosti jednotlivých momentů. V případě, že chcete podpořit transformaci, měli byste zvážit, zda intenzitu stupňovat tak, aby vyvrcholila v okamžiku, kdy k ní dojde. Pamatujte, že nejdůležitějším prvkem hraní rolí je upozornění veřejnosti na výskyt problému, nikoli na jeho řešení.

##### Krok 3: Vytvořte si postavy

Budování postavy je velmi důležité, protože postavy slouží celkovému účelu hraní rolí. Mějte na paměti, že čím realističtější budou vaše postavy a situace, tím přitažlivější bude vaše hraní rolí. Někdy je dobré v názorech a motivacích postav přehánět. Pomůže vám to zvýraznit karikatura chování/schopností/typu, který chcete popsat.

##### Krok 4: Návrh prostředí

Ideální by bylo, kdyby se vaše scéna hraní rolí odehrávala mimo třídu, v prostředí, které vypadá co nejrealističtěji. Protože je to však ve většině případů téměř nemožné, úprava prostředí, použití reálií a rekvizit dodá situaci na věrohodnosti, aby žáky smysluplněji zaujala.

#### Jak provést hraní rolí?

Po zvážení potřebných materiálů a prostředí na základě určeného problému/tématu, které se bude hrát, pokračujte v samotném hraní rolí podle postupu krok za krokem.

#### **Jaké kroky je třeba podniknout?**

##### Krok 1: Zahřátí skupiny

Tento krok zahrnuje seznámení žáků s tématem/problémem, uvedení příkladů formou grafiky, videa nebo diskuse. V tomto kroku se žáků zeptejte, zda mají jasnou představu o procesu, kterého se budou účastnit. Zeptejte se jich, jaké jsou jeho výhody a jaké nevýhody může mít, a společně se pokuste předpovědět, co by se mohlo

stát. Všechny obavy a strachy řešte předem. Zajistíte si tak bohatší zážitek a snadnější hodnocení po skončení hraní rolí.

#### Krok 2: Předváděcí akce

Jedná se o nepovinný krok, který může být u mladších žáků nezbytný, aby lépe pochopili, jak se budou účastnit hraní rolí, jak to bude probíhat a jak bude problematika prezentována. Vyberte dobrovolníky, kteří si vyzkouší ukázkové sezení pro ostatní. Nechte ostatní, aby si to vyzkoušeli s konkrétním výukovým cílem a určeným výsledkem. Než budete pokračovat v hlavním sezení, proveďte reflexi a podělte se o své postřehy.

#### Krok 3: Výběr účastníků

V tomto kroku jsou identifikovány znaky a jejich charakteristiky. Děti si vyberou role, které budou hrát (nebo jim je přidělí učitel), a facilitátor vysvětlí role i účel hraní rolí v konkrétním kontextu. Učitel by neměl přidělovat role na základě návrhů ostatních žáků, ale svých vlastních, aby předešel nepříjemným situacím nebo stereotypům žáků. Některé scénáře také vyžadují, aby byl určitý soubor informací poskytnut pouze konkrétním rolím/postavám, proto byste jako facilitátor měli věnovat čas tomu, abyste příslušným žákům poskytli veškeré exkluzivní informace.

#### Krok 3: Připravte scénu

V této fázi se stanoví dějová linie a prostředí, rozdělí se rekvizity a herci se připraví na zahájení hry. Znovu se určí všechny role a zaujmou se pozice, včetně diváků. Před začátkem hraní rolí se stanoví určitý omezený čas, ve kterém daná část musí proběhnout, např. 5 minut se mluví o problému, před kterým stojíte, 10 minut se přemýšlí o možných řešeních a nakonec 10 minut se vybírá nejlepší řešení a podle toho se jedná. Žáky byste však neměli omezovat, protože proces je dynamický - toho si buďte vědomi. Je také vhodné pamatovat na to, abyste hraní rolí časově nevynucovali - pokud je téma vyčerpáno, ukončete ho.

#### Krok 4: Příprava pozorovatelů

Aby byla zajištěna účast celé skupiny, doporučuje se, aby učitel zadával úkoly všem. Pozorovatelé mohou například hodnotit realističnost hraní rolí, reagovat na efektivitu a posloupnost chování představitelů rolí a definovat pocity a způsoby myšlení představovaných osob. Pozorovatelé mohou mít za úkol pozorovat konkrétní chování nebo konkrétního účastníka. Pozorovatelé mohou také sdílet své pocity během hraní rolí potleskem, hlukem nebo i mlčením, aby aktéři mohli reagovat a korigovat své chování, pokud je kritizováno.

#### Krok 5: Akce

Nakonec se aktéři vžijí do rolí a spontánně „hrají“ situaci od začátku do konce. Facilitátor (učitel) zasahuje jen zřídka, ale sleduje, zda dění odpovídá cílům výuky,

udržuje účastníky v zaujetí a zapojení, usnadňuje obtížné interakce, zdržuje akci nebo zasahuje přečtením instrukcí k roli.

Revize pokynů po zahájení hraní rolí by neměla být povolena, zatímco po skončení hlavního sezení lze žáky vyzvat k výměně rolí, aby si vyzkoušeli více chování a viděli více úhlů pohledu, tj. žáci mohou projít všemi rolemi nebo si hlavní účastníci mohou role vyměnit.

#### Krok 6: Opuštění rolí

Aby se žáci dostali z rolí, je nutné shrnout zkušenost uzavřením situace. Účastníky lze podpořit v „odloučení se od rolí“ tím, že jim dáme příležitost vyjádřit své pocity, myšlenky a zkušenosti nebo jim dáme několik minut na izolaci a analýzu situace. Hraní rolí může být často spojeno se spoustou emocí a aktéři mohou zůstat pod vlivem zážitku delší dobu.

#### Jak hodnotit zážitek z hraní rolí?

Po skončení hraní rolí je důležité uspořádat reflexi, která připomene hlavní myšlenku a pomůže účastníkům osvojit si nové dovednosti nebo znalosti, které jim chcete předat.

#### Co dalšího můžete udělat pro zhodnocení zkušeností?

- ✓ Podněcejte žáky k zamyšlení nad hrou, které se zúčastnili - za tímto účelem můžete připravit kontrolní seznam s cíli učení nebo je požádat, aby vytvořili myšlenkovou mapu k tématu/problému šikany, který se hrál.
- ✓ Krátce po hraní rolí nebo nějakou dobu poté naplánujte čas na neformální diskusi o tom, jak se žáci cítili ve svých rolích (také jako pozorovatelé), a to buď ve třídě, nebo během exkurze.
- ✓ Ihned po hraní rolí uspořádejte aktivitu, při níž se všichni účastníci postaví do půlkruhu a učitel všem rozdá prázdné listy papíru. Na svůj list papíru účastník nakreslí své pocity smutku, zlosti, překvapení, radosti atd. jako odpověď na 2 otázky, které mu položíte: Jak se cítíte po účasti ve hře? Jaké emoce jste pociťovali při řešení problému? Jaké emoce můžete sdílet s cílem šikany? Jaké emoce podle vás cítilo dítě, které šikanovalo?
- ✓ Po napočítání do tří účastníci ukáží své karty skupině a učitel vysvětlí, který postoj je preferovaný/správný.
- ✓ Ověřte si stanovený výsledek učení tím, že vytvoříte úkol pro žáky, aby písemně popsali řešení problému nebo zpracovali prevenci.
- ✓ Zvažte vytvoření diagramu s klíčovými poznatky, který můžete umístit ve třídě a který může sloužit jako připomínka správného a nesprávného chování.

Učitelé by také měli zhodnotit roli, kterou při hraní rolí zaujali jako facilitátoři, což lze provést pomocí odpovědí na následující otázky:

- Do jaké míry bylo dosaženo vzdělávacích cílů?
- Do jaké míry bylo mé zapojení nezbytné pro dosažení cílů výuky?
- Do jaké míry byli zúčastnění žáci do aktivity zapojeni?
- Do jaké míry byli pozorovatelé zapojeni do činnosti?
- Do jaké míry byli žáci schopni pochopit a vcítit se do pohledu své postavy?

Další tipy k hodnocení a následnému hraní rolí:

- ✓ Jako facilitátor procesu byste měli zdůrazňovat spíše to, co se podařilo, než to, co se udělat dalo.
- ✓ Dejte žákům dostatek času na reflexi jejich zkušeností s hraním rolí.
- ✓ Nepřipouštějte odsuzující výroky o skutečných osobnostech (na rozdíl od postav) nebo postojích.
- ✓ Snažte se vyjasnit všechna nedorozumění.
- ✓ Ujistěte se, že se na hodnocení/následných činnostech podílejí všichni účastníci.

### 3.4. Příklady osvědčených postupů při hraní rolí na základní škole

Následující příklady týkají se osvědčených postupů při hraní rolí na základní škole.

#### Příklad 1

**Země (a volitelně město):** Česká republika (Praha)

**Název osvědčeného postupu:** Učit žáky, jak reagovat v obtížných situacích, které se ve škole často stávají

**Školní předmět/program/přístup:** Preventivní program

**Téma/tematická oblast:** Chování ke spolužákům

**Popis:** Učitel si nasadí paruku a předstírá, že je „zlý žák“, čímž prezentuje špatné chování, ke kterému ve škole mezi dětmi často dochází. Ostatní žáci jsou vyzváni, aby přistoupili k učiteli a problém vyřešili podle školního řádu. Učitel předstoupí před třídu a zahájí hraní role. Předvádí svůj krásný sešit, který si přinesl do školy, ukazuje ho všem, ale zároveň říká, že se ho nemohou dotknout ani si ho prohlédnout zblízka. Děti dobrovolně přistoupí k učiteli a pokusí se najít řešení této situace. Říkají mu/jí, co si o situaci myslí a co by podle nich postava, kterou hraje učitel, měla/neměla udělat. Nakonec najdou řešení - řeknou mu/jí, že si do školy můžete přinést jen ty věci, které vám nevadí sdílet. Učitel usoudí, že je to dobré řešení, sundá si paruku a vyhodnotí situaci.

**Co se žáci naučili:** Hračky a jiné předměty si děti do školy mohou nosit pouze tehdy, pokud se o ně rády podělí, jinak by si je měly raději nechat v tašce nebo doma.

**Průřezový aspekt:** Podobné hraní rolí lze použít v různých situacích. Na Základní škole Oranžerie v Praze se žáci každý týden účastní preventivního programu. A hraní rolí je skvělým nástrojem, který jim pomáhá poznat situace ve škole, s nimiž se potýkají.

**Zdroj/odkaz:** <https://zs.orangery.cz/>

## Příklad 2

**Země (a volitelně město):** Řecko (Ermoupoli, ostrov Syros)

**Název osvědčeného postupu:** „Neskočte na návnadu!“ (Přeloženo z řečtiny)

**Školní předmět/program/přístup:** Mezipředmětový přístup

**Téma/tematická oblast:** Prevence šikany - zvyšování povědomí a online kampaň

**Popis:** Cílem projektu prevence šikany je zvýšit informovanost žáků, učitelů, rodičů a veřejnosti o tématu šikany. Projekt zahrnuje vytvoření online kampaně sestávající ze šesti krátkých videí/filmů proti šikaně s názvem „Neskoč na návnadu!“. Při tvorbě videí se žáci vžili do různých rolí (malá ryba, velká ryba, mořská želva atd.) v krátkých divadelních hrách. Žáci si sami napsali scénář ke každé hře (každý tým napsal jiný scénář), vytvořili postavy pro svůj scénář z recyklovaných materiálů, namalovali dějovou tabuli, zahráli své role a natočili se. Pro šíření kampaně proti šikaně byla videa vysílána během školní akce, umístěna na webové stránky školy a sdílena s místními masmédií.

**Učivo, které se žáci naučili:** Žáci měli možnost vžít se do různých postav a rolí a představit svůj pohled na věc. To jim umožnilo uvědomit si, jak se jednotlivé postavy cítí v představených situacích, a přemýšlet o způsobech, jak pomoci slabým postavám zvýšit hlas a získat sebedůvěru.

**Průřezový aspekt:** Podobné projekty zahrnující hraní rolí lze použít s různými postavami, např. z kreslených filmů, a demonstrovat tak dobré a špatné chování z těchto filmů.

**Zdroj/odkaz:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11487> (scénář je v řečtině, ale je zde audiovizuální materiál, který vám pomůže pochopit činnosti projektu).

## Příklad 3

**Země (a volitelně město):** Polsko (Ostojów)

**Název osvědčeného postupu:** Divadelní výchova jako forma rozvoje dovedností žáků samosprávné základní školy v Ostojově

**Školní předmět/program/přístup:** Polský jazyk, Hudba, Předškolní vzdělávání

**Téma/tematická oblast:** „Dotknout se divadla, setkat se s divadlem, vytvořit divadlo, porozumět divadlu“ cyklus workshopů

**Popis:** „Dotykové divadlo je (...) znalostní základna, která je pro divadlo propedeutická, uspořádaná téměř jako drama - každý má svou roli a musí zapojit myšlení a citění.“ Během workshopů se žáci dozvěděli, že divadlo může vyvolat mnoho emocí a také být zajímavou zkušeností s mnoha objevy. Hráli řadu rolí, byli pozorovateli tvorby představení, spolupráce herců, techniků, hudebníků atd. - Mezi pracovníky opery, činoherního divadla nebo loutkového divadla. Atraktivní úkoly, upřímný potlesk účastníků dílny a přátelská pomoc režiséra povzbuzovaly žáky k tomu, aby si vyzkoušeli divadlo - funkce lidí pracujících v divadle. Kontakt se skutečnými kostýmy, hudebními nástroji, rekvizitami, divadelními loutkami používanými v různých loutkářských technikách, divadelními maskami z mnoha období divadelní historie a modelem antického divadla se stal zdrojem poznání

historie a vývoje divadla od úsvitu dějin. Žáci se seznámili s mnoha druhy divadla, setkali se s prostou pravdou, že divadlo v historii i v současnosti bylo a je tajemným a krásným fenoménem.

Během dílny *Poznejte divadlo* - mladší děti poznávají divadlo jako specifické setkání různých bytostí, ne nutně lidských, ale herců, diváků a jevištních postav (dramatických hrdinů). Všechny úkoly, hry a komentáře během těchto dílen se týkají potěšení ze setkání s diváky, postavami a herci a interakcí, které vyvolávají. Bez soutěžení, bez intenzivní práce na sobě a své roli se žáci účastní vědecké hry, která má podobu skautské hry s překážkami, v níž se tančí, konají se rituály, plní úkoly, hrají hry na rychlost a soustředění - děti získávají mimo jiné divadelní dovednosti a schopnosti odvážných diváků. Konkrétním příkladem je hra na hrdiny o dobrodružstvích čerstvě vylíhlého mláděte, které poznává svět kolem sebe a učí se rozlišovat dobro od zla.

Zatímco v dílně *Rozumíme divadlu* se žáci seznamují s divadelním představením, poznávají v něm různé druhy umění a snaží se je pojmenovat, říci, co vidí, slyší, cítí, čtou a čemu rozumí. Cílem těchto dílen je ukázat, jak být citlivým, vnímavým a kritickým divákem divadla.

Naproti tomu *Tvorba divadla* je třída herectví a animační dílna. Dílna probíhá ve dvou částech. První setkání se týká praktických aspektů herecké práce na sobě samém. Druhé setkání se zabývá prací herce na roli na jevišti. Workshopy využívají scénografie - dekorací, rekvizit, také loutek a osvětlení. Učí se také loutková animace, jevištní pohyb, zkoušení a představení.

**Učivo, které se žáci naučili:** Během divadelních dílen se žáci seznámili s antickým a moderním divadlem, s lidmi, kteří ho v minulosti vytvářeli, a s dnešními divadelními tvůrci. Učili se být na jevišti a získávali herecké dovednosti - vtělovat se do tragických a komických postav, hrát role mimů. Aktivní účastí na tvorbě představení se seznámili s prací režisérů, scénografů, hudebníků a podnětů.

**Průřezový aspekt:** Divadlo dává prostor pro předvádění a demonstraci všech druhů chování a oblíbených postojů s cílem vzdělávat diváky. Jedná se zejména o doporučený způsob seznamování dětí s obsahem, neboť zahrnuje hravé učení, učení se praxí a experimentální techniky učení.

**Zdroj/odkaz:** <https://studylibpl.com/doc/975459/monika-wojteczek-%E2%80%A2-educacja-teatralna-jako-forma-rozwijania> (ukázky divadelních aktivit žáků, které jsou výsledkem práce učitelky polského jazyka, učitelky předškolní výchovy a učitelky hudební výchovy).

### 3.5. Scénáře pro tvorbu her na hrdiny

Scénář může být použit jako samostatná aktivita nebo může být součástí delší aktivity, po které následuje lekce, reflexe nebo úkol. Scénáře mohou také sloužit ke zvýšení povědomí o důležitých tématech nebo problémech, které se objevují.

Scénáře mohou být vytvořeny pro jejich realizaci v osobním nebo online prostředí<sup>14</sup>.

Následující scénáře lze použít pro tvorbu rolových her ve třídě. Na posledních stránkách této příručky najdete scénáře ve formě tiskových předloh.

### Scénáře jako samostatná činnost

Pokyny:

Scénáře obsahují doporučenou věkovou skupinu, se kterou je možné scénář provést. Po každém scénáři následuje řada volitelných témat k diskusi. Rozhodněte se, jakým způsobem aktivitu provedete: hraním rolí se zapojenými aktéry nebo jako sebereflexi. V obou případech pokračujte diskusí.

Pokyny pro hraní rolí:

Vystříhnete kartičky se scénáři a rozdejte je skupinám nebo jednotlivcům. Žáci si přečtou scénář a pokusí se pochopit perspektivu své postavy. Poté zahrají role, které jim byly přiděleny. Po odehrání rolí se skupina/třída zamyslí nad situací a odpoví na otázky do diskuse nebo se podělí o své pocity (smutek, překvapení, šok atd.).

Pokyny k sebereflexi:

Vystříhnete kartičky se scénáři a rozdejte je žákům. Žáci si přečtou scénář a snaží se porozumět situaci. Poté se nad situací zamyslí a odpoví na otázky do diskuse nebo se podělí o své pocity (smutek, překvapení, šok atd.), a to buď individuálně, nebo jako třída.

Scénář A

Přibližný počet dětí hrajících role: 5

Role: Žákyně Anna, žák John, žák Mark, žákyně Katie, dítě 1

Mark a John jsou dobří přátelé už od školky. Ale Mark rád dělá ostatním naschvály nebo se jim směje. John se jeho vtípkům smál, dokud Marka nedávno nenapadlo natáčet reakce ostatních na svoje vtípky na video a anonymně je zveřejňovat na internetu. Anna, jejich spolužačka, je takovým příkladem. Mark si z Anny dělal legraci, když se učila bruslit. Anna neustále padala a čím déle situace trvala, tím hlasitěji se Mark smál. Situace se ještě zhoršila, když Anna přišla druhý den do školy a ostatní děti si z ní také dělaly legraci. Katie, kamarádka ze školy, ukázala Anně video z kluziště a její pády jeden za druhým. Anna netušila, že ji někdo natáčí. V důsledku této situace dostala ve škole zabrat. V mžiku si vyslechla ošklivé poznámky na svou adresu. John si chce s Markem o situaci promluvit, požádat ho, aby se Anně omluvil, ale než se k tomu dostane, sám dostane zlou zprávu. Ve zprávě byl označen

<sup>14</sup>

<https://www.massey.ac.nz/massey/fms/AVC%20Academic/Teaching%20and%20Learning%20Centres/Scenario-based-learning.pdf>

za provinilce. Rychle si uvědomí, že ostatní si myslí, že za celou situaci může on. Když si pustí video, které mu Katie ukazuje na svém chytrém telefonu, je v pozadí slyšet jeho hlas. Když se to snaží vysvětlit, nikdo mu nevěří a Mark není nikde k nalezení.

Otázky k diskusi:

- Co udělala Anna špatně?
- Co udělal John špatně?
- Co udělal Mark špatně?
- Jak byste reagovali na místě Anny?
- Může John za výsledek situace?
- Měl by být Mark potrestán?
- Jaké problémy byly odhaleny při hraní rolí?
- V jakém okamžiku mělo dojít k zásahu do situace?
- Má tato situace nějaké pozitivní stránky?
- Jaká by mohla být další scéna příběhu?
- Jak byste se cítili, kdyby vás někdo tajně natáčel?
- Zažili jste nebo jste byli svědky podobné situace?
- Jak byste na tuto situaci reagovali jako pozorovatelé?
- Jak byste na tuto situaci reagovali vy jako terč šikany?

Scénář B

Přibližný počet dětí hrajících role: 4

Role: Žák Oscar, žák Robert, rodič Oscara 1, rodič Oscara 2.

Robert je vždy první ve třídě, kdo má novou hru nebo pomůcku. Některé děti si myslí, že je kvůli tomu opravdu skvělý, ale jiné si myslí, že se tak trochu předvádí. Oscar, který chodí do stejné školy jako Robert, ale je o rok mladší, k Robertovi opravdu vzhlíží. Nakonec přesvědčí své neochotné rodiče, aby mu koupili stejný chytrý telefon, jaký má Robert. Oscar přinese přístroj do školy hned druhý den. Bohužel nedokáže přijít na to, jak ho správně používat. Oscar požádá Roberta, aby mu pomohl. Robert samozřejmě souhlasí a ukáže mu některé funkce, což skutečně udělá, ale pak vezme telefon do vlastních rukou s úmyslem vytvořit Oscarovi profil na Facebooku.

Robert nastaví Oscarovu profilovou fotku bez jeho vědomí. Chce si udělat legraci a Oscarův profilový obrázek je obrázek prasete, což Oscara přivede do rozpaků. Protože si Oscar bezprostředně po této situaci Facebook nekontroluje, nechápe, proč mu později téhož dne chodí nepříjemné zprávy od dětí ze školy, z nichž mnohé ani nezná. Když konečně zjistí, že jeho profilový obrázek je obrázek obrovského ošklivého prasete, požádá Roberta, aby mu pomohl obrázek změnit. Robert Oscarovi neřekne pravdu, ale snaží se ho přesvědčit, že si s jeho telefonem musel hrát někdo jiný, zatímco byl na obědě. Oscar mu uvěří. Nakonec Robert Oscarovi ukáže, jak profilový obrázek změnit.

## Otázky k diskusi:

- Co udělal Robert špatně?
- Měl by být Robert potrestán?
- Co udělal Oscar špatně?
- Jaké problémy byly odhaleny při hraní rolí?
- Měli by se do situace zapojit rodiče?
- Má tato situace nějaké pozitivní stránky?
- Jaká by mohla být další scéna příběhu?
- Jak byste se cítili, kdyby se k vám někdo choval stejně jako Robert?
- Zažili jste nebo jste byli svědky podobné situace?
- Jak byste na tuto situaci reagovali jako pozorovatelé?
- Jak byste na tuto situaci reagovali vy jako terč šikany?

## Scénář C

Přibližný počet dětí hrajících role: 3

Role: Přítelkyně Claudia, Přítelkyně Mary, Přítelkyně Betty

Mary a Betty chodí ve škole do různých tříd a mají různé kamarádky, kromě Claudie, která se přátelí s oběma dívkami. Mary a Betty spolu však nevycházejí. Claudia pořádá narozeniny a rozhodla se vytvořit skupinu na WhatsAppu, aby pozvala své kamarádky a naplánovala oslavu. Claudia do skupiny WhatsApp pozve i Mary a Betty, ale o několik dní později toho lituje. Betty je jediná z patnácti přátel ve skupině, která žádá o změnu dne oslavy. Mary odpovídá jako první, přestože se neorganizuje její narozeninová oslava, ale Claudie, a napadne Betty. Ve skupině spustí nenávistnou řeč namířenou proti Betty, jak je egoistická, že na oslavu by měly přijít jen opravdové kamarádky a proč vůbec přijala pozvání atd. Během chvíle začnou na Betty útočit i další Claudieiny kamarádky. Claudie, která má během tohoto dne kumulující se zpráv vypnuté internetové připojení, si problém uvědomí až ve chvíli, kdy jí zavolá Betty a oznámí jí, že na její narozeniny nepřijde. Betty se cítí zahanbena a vysvětlí Claudii, že s Mary nechce mít nic společného. Claudia se své dobré kamarádce vmlouvá, že si má zkontrolovat zprávy na WhatsAppu. Hned poté zavolá Mary, aby se jí omluvila za její chování, a vysvětlí jí, že nechápe, proč se Mary chová tak nenávistně. Claudia opravdu neví, co má dělat. Nakonec se rozhodne skupinu na WhatsAppu smazat a oslavu narozenin odložit, dokud si s Mary i Betty nepromluví osobně.

## Otázky k diskusi:

- Co udělala Marie špatně?
- Co udělala Betty špatně?
- Co udělala Claudia špatně?
- Jak by mohli pomoci ostatní Claudieini přátelé?
- Jaké problémy byly odhaleny při hraní rolí?
- Má tato situace nějaké pozitivní stránky?

- Jaká by mohla být další scéna příběhu?
- Jak byste se cítili, kdyby se k vám někdo choval stejně jako Marie?
- Zažili jste nebo jste byli svědky podobné situace?
- Jak byste na tuto situaci reagovali jako pozorovatel (přítel)?
- Jak byste na tuto situaci reagovali vy jako terč šikany?

### Scénáře hraní rolí jako doplňkový úkol

#### Pokyny:

Scénáře jsou krátkými náměty, které mají podnítit diskusi o šikaně a kyberšikaně. Rozhodněte se, jakým způsobem aktivitu provedete: máte na výběr ze dvou možností.

#### Pokyny pro možnost 1:

Vystříhnete kartičky se scénáři a rozdělte je náhodně žákům. Stejný scénář by měli dostat alespoň dva žáci. Žáci si scénář přečtou. Poté učitel přečte scénáře jeden po druhém a děti s kartičkou scénáře, která je přečtena nahlas, se postaví. Tito žáci odpovídají na otázku na svých kartičkách. Poté, co všichni žáci odpoví na otázku, učitel vysvětlí preferované chování.

#### Pokyny pro možnost 2:

Vystříhnete kartičky se scénáři a rozdejte je žákům. Žáci si přečtou scénář a písemně odpoví na otázku. Učitel odpovědi shromáždí a poté je nahlas přečte a vysvětlí, jaké chování je v jednotlivých situacích preferováno. Žáci zůstávají v anonymitě.

#### Scénář 1

Bob ze třídy 2B několikrát natočil (na mobilní telefon) Sáru, jak jí sladkosti a bramborové lupínky. Film posílá ostatním dětem ze školy s hrubými komentáři o Sářině chamtivosti a váze.

- Domníváte se, že by se to mělo zastavit. Jak na tuto situaci zareagujete?

#### Scénář 2

Marta z vaší matematické skupiny je tichá a uzavřená. Nakonec vám řekne, že se stala terčem kyberšikany. Požádala vás, abyste to drželi v tajnosti.

- Cítíte, že Martě se děje přikoří. Jak na tuto situaci zareagujete?

#### Scénář 3

Některé děti ze třídy 6.A vyloučily ostatní spolužáky ze svého kamarádství. Tyto děti tiše volají na mobilní telefony dvou chlapců z jejich třídy a vy o tom víte. Oba chlapci se cítí vyděšení.

- Domníváte se, že by se to mělo zastavit. Jak na tuto situaci zareagujete?

#### Scénář 4

Tvůj dobrý kamarád Ivo dostane textovou zprávu od Michaely z druhé třídy, aby se po škole sešli v místním parku. Víte, že Michaela se tam neobjeví a druhý den ve škole si z Iva bude dělat legraci. Už jste byli svědky podobné situace.

- Máte pocit, že byste měli něco udělat. Jak na tuto situaci zareagujete?

## 4. Facilitace hry

V této části bude gamifikace představena v kontextu vzdělávání, aby žáci byli zapojeni do více pohlcující výuky. Budou představena pravidla pro výběr her, vliv her na děti, osvědčené postupy a plán výuky pro využití gamifikace ve třídě.

### 4.1. Gamifikace jako účinný nástroj zvyšování povědomí

Herní mechanismy, známé také jako gamifikace, zapojují lidi do spolupráce, týmové práce a participativního učení. Gamifikace je proces začlenění herních prvků a mechanik do neherních situací. Pro zavedení gamifikace v dané oblasti je nutné určit, které z herních prvků budou použitelné, zamyslet se nad možnými chybami, motivací a demotivací účastníků. Tímto způsobem lze herní prvky implementovat i do činností, které nejsou ve své podstatě hrami, a změnit je pozitivním směrem.

Proto má gamifikace podobnosti s hraním rolí, ale liší se především:

- + Poskytováním pohlcujícího zážitku s bohatým obsahem
- + Učením mimo třídu

#### V čem se ještě liší gamifikace od hraní rolí?

- + Gamifikace je vzdělávací strategie, která využívá herní mechaniky a herní prvky k tomu, aby zapojila studenty a proměnila tak celý proces učení ve hru. Zatímco hraní rolí je podobné hraní na jevišti.
- + Gamifikace zavádí soubor pravidel, která určují výsledky a interakce - procházení úrovní, získávání odznaků a bodů, časové limity a výsledky. Zatímco v hraní rolí se systém udělování odměn obvykle neuplatňuje.
- + Gamifikace zahrnuje použití herních prvků a technik herního designu, jejichž cílem je zapojit lidi, motivovat je k činnosti, podněcovat je k učení a řešení problémů a zároveň dosáhnout požadovaného chování nebo jiných stanovených cílů. Zatímco hraní rolí je vtělená hra do konkrétních postav.
- + Gamifikace může zahrnovat také online a virtuální hry, stolní hry, venkovní aktivity, karetní hry a hry s kostkami. Zatímco hraní rolí je obvykle druh představení.
- + Učení hrou není tak strukturovaná a didaktická výuka a může být více nepředvídatelná. Zatímco hraní rolí může být hlubší a více orientované na život.
- + Gamifikace využívá přístupy a techniky v různých prostředích, aby přilákala žáky k řešení problémů a zvýšila jejich zapojení. Zatímco hraní rolí je obvykle organizováno v jednom prostředí.

Z výše uvedeného vyplývá, že gamifikace se ukazuje jako účinný nástroj pro zvyšování povědomí dětí.

- ✓ Děti si lépe zapamatují věci, které si mohou představit.
- ✓ Děti přijímají výzvy.
- ✓ Děti soutěží s vrstevníky.
- ✓ Děti se učí nové věci bez námahy.
- ✓ Děti si rozvíjejí logické myšlení.
- ✓ Děti se učí být zodpovědné za svá rozhodnutí a snášet neúspěchy.
- ✓ Děti se zdokonalují ve schopnosti plánovat, kombinovat fakta a vyvozovat závěry.
- ✓ Děti objevují a oceňují své silné stránky.
- ✓ Děti získávají sebedůvěru.
- ✓ Děti se učí spolupracovat.
- ✓ Děti se učí praxí.

#### Proč, jaké jsou další důvody?

- ✓ Přispívá ke snížení časových a prostorových omezení.
- ✓ Propojuje všechny účastníky školení v rámci jedné vzdělávací technologie.
- ✓ Posiluje proces výměny znalostí a informací.
- ✓ Zvyšuje zapojení žáků.
- ✓ Studenti tak mají možnost vidět reálné aplikace.
- ✓ Vytváří nové způsoby, jak zlepšit vztahy, vytváří delší zapojení a buduje loajalitu studentů.
- ✓ Ovlivňuje motivaci účastníků, jejich pocit sounáležitosti, úspěchy a odměny za jejich úsilí.
- ✓ Podporuje inkluzi prostřednictvím posílení postavení skupiny.

#### *Další tipy pro učitele/vychovatele:*

Gamifikace se ve srovnání s tradičními metodami používá jako prostředek vzdělávání spíše výjimečně. Proto jsou hodiny vyučované netradičními prostředky výrazněji zapamatovatelné.

Děti jsou také přirozeně soutěživější. Prostřednictvím gamifikace se tento jejich aspekt využívá k tomu, aby se více zapojily do procesu učení.

*Další informace o gamifikaci a hrách ve vzdělávání naleznete v tématu 3.3 Metodiky pro tvorbu vzdělávacích her, která je prvním intelektuálním výstupem projektu Hry pro toleranci.*

#### 4.2. Pravidla pro výběr vhodných her pro vzdělávací účely

Hry slouží jako podpora výuky nebo učení za předpokladu, že jsou vhodné z hlediska kontextu a věku. Na základě kontextu (nebo témat) a věku žáků bude také snazší zvolit typ hry jako výukovou metodu.

Různé typy her, ze kterých si můžete vybrat<sup>15</sup>:

Simulační hry, které zahrnují prezentaci určité, ale zjednodušené části reality, což usnadňuje její pozorování nebo manipulaci s ní. To znamená, že replikace herní scény má reprodukovat vlastnosti možné situace, která vyžaduje adekvátní chování. Tento typ hry usnadňuje práci učitele k dosažení určitých výukových cílů, tj. formování dovedností pro řešení problémů, rozvíjení představivosti nebo sebekontroly u žáků.

Příklad: počítačové hry.

Situační hry, které zahrnují výzvu k řešení fiktivních úkolů. To znamená, že se využívají některé prvky reálného života s cílem najít řešení obtížné situace, která skutečně vyvolává napětí a konflikt. Tento typ hry pomáhá učiteli posílit a zdůraznit momenty vyplývající z prožitku žáků při řešení situace.

Příklad: stolní hry.

Inscenace her, které zahrnují reprodukci minulých událostí nebo vytváření nových plánů na základě dřívější události. To znamená, že na základě určitého scénáře se žáci „vžijí do kůže“ postav a myslí a jednají jako ony. Tento typ hry pomáhá učiteli, aby si žáci uvědomili určitý problém nebo situaci, v níž se reálné problémy stávají smysluplnými na základě emocionálního zapojení.

Příklad: hraní pohádkové role.

**Při výběru vhodných her pro vzdělávací účely se řiďte těmito pravidly.**

Pravidlo 1: Zjistěte potřeby a zájmy žáků.

Pravidlo 2: Stanovte si dopad, který chcete, aby měla vaše výuka na žáky.

Pravidlo 3: Určete dostupné zdroje, včetně technologií pro online hry, venkovního prostoru, materiálů pro deskové hry atd.

Pravidlo 4: Zamyslete se nad vhodností hry z hlediska věku žáků, jejich zájmů, potřeb, časových možností, potřebného vybavení, prostorových možností atd.

Pravidlo 5: Vyberte si z her, které spojují vzrušení a účel, aby žáky motivovaly.

Pravidlo 6: Ujistěte se, že hra je realistická a zahrnuje dovednosti užitečné v reálném životě.

<sup>15</sup> <https://cometaresearch.org/educationvet/didactic-games-as-teaching-method/>

Pravidlo 7: Umožněte žákům využívat bohatý interaktivní obsah nebo se podílet na více úkolech.

Pravidlo 8: Zvažte jednoduchost pokynů, aby žáci mohli hru snadno sledovat.

Pravidlo 9: Ujistěte se, že všichni žáci mají možnost zúčastnit se hry.

Pravidlo 10: Zahrňte funkci pro zpětnou vazbu s uživateli nebo od uživatelů, která odráží jejich úspěchy.

Navíc při výběru výukové počítačové hry založené na didaktickém základě, která má mít účinek v procesu učení, musíme dbát na splnění požadavků, které lze rozdělit do následujících tří skupin:

Funkční - systémové požadavky na software

Nefunkční - emoce, hra, motivace atd.

Pedagogické - pedagogické cíle a didaktický model

Odpovědi na následující otázky také pomohou učitelům/pedagogům při výběru vhodných her pro vzdělávací účely:

- Je hra zaměřena na nějakou oblast, například matematiku, přírodní vědy nebo čtení?
- Jaký přínos bude mít hra pro žáky?
- Kolik úrovní obtížnosti hra nabízí?
- Pro jakou věkovou skupinu je hra nejvhodnější?
- Je hra dostatečně náročná, aby pokryla několik tříd?
- Je hra určena pro skupinové nebo individuální použití?
- Je hra vhodná pro dívky i chlapce?
- Obsahuje hra varování před jazykem, násilím nebo nevhodným obsahem?
- Je formát hry uživatelsky přívětivý, nebo bude žákům trvat dlouho, než se ho naučí?
- Má hra dobré recenze?
- Potřebujete ke hře připojení k internetu?
- Jaké nástroje, prostředky nebo vybavení jsou ke hře potřeba?
- Je hra zdarma, nebo k jejímu používání potřebuji nějakou platnou licenci?

*Další informace o tom, jak hry vytvářet, včetně důležitých charakteristik her a postupu, najdete v tématu 4 Metodiky pro tvorbu vzdělávacích her, která je prvním intelektuálním výstupem projektu Hry pro toleranci.*

### 4.3. Vliv vzdělávacích her na myšlení dětí

Vzdělávací hry zvyšují inteligenci dětí a zlepšují jejich mozkové funkce. Při hraní her se děti učí zlepšovat své myšlenkové schopnosti, aby našly řešení a byly lépe připraveny zvládnout obtížnou situaci v reálném životě. Hry mají velký vliv na rozvoj logického myšlení u dětí, tedy schopnosti využívat získané dovednosti a znalosti, kombinovat je s novými zkušenostmi a modifikovat je. Stimulují také duševní procesy a navozují asociativní myšlení. Vzhledem k požadavkům, které hry kladou, mozek vynakládá veškeré úsilí, aby je splnil, a takové pravidelné kognitivní úsilí způsobuje v mozku tzv. plastické změny. Díky tomu můžete efektivněji řešit problémy a rychleji plnit úkoly a povinnosti. Hry navíc příznivě ovlivňují hypotetické myšlení, podporují koordinaci ruka-oko, pomáhají uvolnit přebytečné emoce a jsou obecně skvělým nástrojem učení. Hry také zlepšují rychlost reakcí a usnadňují interpretaci dvourozměrných obrazů do trojrozměrných - stimulují prostorovou představivost.

Gamifikace prostřednictvím digitálních her také umožňuje přizpůsobit zážitek uživatele. To vytváří skutečné emocionální spojení mezi uživatelem a obsahem. Uživatelé mají mimo jiné možnost vyjádřit sami sebe a svou autonomii pomocí mechanik, jako jsou avatary a přezdívky. Dalším aspektem je, že gamifikace je obohacující metodou učení vyplývající z rozhodovacích procesů - většina her totiž vyžaduje rychlé reakce a rozhodnutí ve zlomcích sekundy, které jsou často důležité pro reálný život.

Zejména myšlenkové hry, jako jsou hádanky nebo hlavolamy, mají vliv na rozumové schopnosti dětí a jejich dovednosti řešit problémy. Proto je důležité začít tyto dovednosti rozvíjet již v raném školním věku. Výsledky různých výzkumů ukazují, že děti, které hrály hry, dosahují lepších výsledků v matematice a uvažují logičtěji. Kromě toho si děti prostřednictvím počítačových her rozvíjejí vizuální pracovní paměť, zvyšují své digitální komunikační dovednosti a také mají díky hrám možnost interakce s více dětmi. Ačkoli bez ohledu na to, zda je hra online nebo offline (na digitálním zařízení nebo například ve formě deskové hry), děti zvyšují svou kreativitu a také posilují dovednosti učení se praxí, což se ukáže jako přínosné napříč několika předměty a při uplatňování budoucích aktivit.

*Další informace o tom, jak pracovat s dětmi při používání her a gamifikace, najdete v tématu 3.4 Metodiky pro tvorbu vzdělávacích her, která je prvním intelektuálním výstupem projektu Hry pro toleranci.*

#### 4.4. Příklady dobré praxe v oblasti facilitace her na úrovni základních škol

Následující příklady týkají se osvědčených postupů při facilitování her na úrovni základních škol.

##### Příklad 1

**Země (a volitelně město):** Bulharsko (Sofie)

**Název osvědčeného postupu:** „Bezpečný internet“ ve škole prostřednictvím her

**Školní předmět/program/přístup:** Informační technologie

**Téma/tematická oblast:** Bezpečné používání internetu

**Popis:** (Co bys dělal, kdyby..., Zachraňme Polly, Kdo chce být milionářem, Hádanky) z oblasti bezpečnosti na internetu. Cílovou skupinou her jsou žáci 5., 6. a 7. ročníku základní školy. Úrovně jednotlivých ročníků jsou odděleny a hry by mohly být použity a hrány se všemi třemi ročníky. Hry byly vytvořeny v programu Adobe Captivate 8 a jsou integrovány do e-learningového prostředí Moodle jako balíčky SCORM. To umožňuje sledovat každou interakci žáků.

Každá z miniher začíná krátkým dialogem dvou hlavních postav (Polly a Olli), které hráči vysvětlí účel hry a pravidla aktuální minihry.

Minihra „Co bys dělal, kdyby...“ se skládá ze 3 různých podskupin založených na situační metodě. Hráčům je předložen reálný případ, který se může velmi snadno stát na internetu, a v každém kroku jsou hráčům nabídnuty různé možné kroky, které mohou podniknout pro vyřešení problému. V závislosti na reakci může situace pokračovat dvěma nebo třemi různými způsoby.

Například:

Obdržíte dopis, ve kterém je uvedeno, že odesílatelem je vaše škola. V dopise se uvádí, že musí aktualizovat vaše osobní údaje ve své databázi. K dopisu je přiložena příloha, kterou si musíte stáhnout, vyplnit do ní své údaje a odeslat zpět. Co uděláte?

- Stáhnete si soubor. (Není správné)
- Na zprávu odpovíte a zeptáte se, proč je tato aktualizace nutná. (Částečně správně)
- Pořídíte snímek obrazovky a informujete školu o tom, že se taková zpráva šíří. (Správně)

Pomocí her lze ověřit, jak by žáci reagovali v různých typech nebezpečných reálných situací na internetu za předpokladu, že znají pravidla bezpečnosti při prohlížení internetu.

Minihra „Kdo chce být milionářem“ nebo také „Staňte se milionářem“ je televizní hra, jejímž cílem je prověřit znalosti a dovednosti hráčů v různých oblastech. Žáci si hrou mohou ověřit, zda si pamatují pravidla bezpečného surfování na internetu. Hra se skládá z 9 otázek rozdělených do 3 kategorií, které se všechny týkají bezpečnosti na internetu a toho, jak se žák zachová v konkrétní situaci. Za každou správnou odpověď

získají hráči bod navíc k celkovému skóre. Cílem hráčů je správně odpovědět na všechny otázky a nasbírat maximální počet bodů. Pokud má hráč s některou otázkou potíže, může použít jeden z následujících žolíků - 50/50 a otázku změnit.

Cílem minihry „Zachraňme Polly“ ve formě kvízu je prověřit úroveň znalostí pravidel bezpečného prohlížení. Hra se skládá z otázek, přičemž u každé z nich jsou možné pouze dvě odpovědi, z nichž jedna je správná. Ukáže se, že Polly (herní postava) se navzdory svým znalostem bezpečného prohlížení zapletla do sítě internetu. Aby se hráč z nebezpečné sítě dostal, musí správně odpovědět minimálně na 5 ze 7 otázek. S každou správnou odpovědí se Pollyin avatar posouvá blíže k bezpečné (zelené) části webového prostoru a s každou špatnou k nebezpečné (červené) části sítě.

Minihra „Puzzle“ je hra, ve které mají žáci za úkol poskládat puzzle, které představují 1 z 10 pravidel bezpečného prohlížení. Po uspořádání dílků se zobrazí celý obrázek. Žáci tak mají možnost připomenout si pravidla zajímavějším a poutavějším způsobem.

**Co se žáci naučili:** Hry poskytují učitelům a žákům nástroj pro hodnocení a sebehodnocení znalostí o nebezpečných situacích na internetu.

**Průřezový aspekt:** Minisérie mohou sloužit k procvičování různých měkkých dovedností u žáků, ale také mohou být inspirací pro tvorbu vlastních her, jako je tomu na příkladu minihry „Kdo chce být milionářem“ inspirované hrou „Staň se milionářem“.

**Zdroj/odkaz:**

[https://www.researchgate.net/publication/341471537\\_Usability\\_Testing\\_of\\_Educational\\_Computer\\_Games\\_on\\_the\\_Topic\\_Safe\\_Internet](https://www.researchgate.net/publication/341471537_Usability_Testing_of_Educational_Computer_Games_on_the_Topic_Safe_Internet)

Příklad 2

**Země (a volitelně město):** Česká republika

**Název osvědčeného postupu:** Následuj vůdce

**Školní předmět/program/přístup:** Mezipředmětový přístup

**Téma/tematická oblast:** Neverbální komunikace, budování strategie, schopnost následovat a schopnost vést, budování smyslu pro komunitu

**Popis:** Žáci sedí v kruhu. Jeden žák (dobrovolník) je požádán, aby vyšel před třídu a počkal, až bude zavolán zpět. Zbytek skupiny vybere jednoho vedoucího, osobu, která povede pohyby rukou a těla, kterou všichni žáci sedící v kruhu následují. Když je tato osoba vyzvána, aby se vrátila do třídy, je jejím úkolem uhodnout, kdo je vedoucí. Úkol je obtížný, neboť se zdá, že každý následuje někoho jiného ve třídě. „Hádající“ má tři údery, poté, pokud neuhodl, je vedoucí odhalen a hra pokračuje s někým dalším.

**Co se žáci naučili:** Vedoucí si procvičuje správné dovednosti vedení a skupina se učí následovat způsobem, který není zřejmý. Také skupina, ačkoli ztěžuje hádajícímu, aby „nevyhrál“, stále uznává hádajícího jako součást skupiny, touží po této roli, takže to

není vnímáno jako soutěžní hra.

**Průřezový aspekt:** Žáci se učí pracovat v týmu způsobem, který vyžaduje neverbální komunikační dovednosti.

**Zdroj/odkaz:** <https://zs.orangery.cz/>

Příklad 3

**Země (a volitelně město):** Řecko

**Název osvědčeného postupu:** Staňte se obhájcem proti šikaně

**Školní předmět/program/přístup:** Mezipředmětový přístup

**Téma/tematická oblast:** Prevence šikany

**Popis:** Jedná se o online hru pro děti ve věku 9-13 let, kterou v rámci iniciativy „Žít bez šikany“ vyvinulo řecké Centrum pro sociální akce a inovace KMOP. Žáci se individuálně účastní a hrají ve 4 různých virtuálních fázích. Online hra se řídí strukturou založenou na rozhodování. Uživatel má za úkol vybrat správnou odpověď ze seznamu možných řešení a vytvořit tak ideální podmínky pro řešení případů šikany. Každá etapa představuje jeden ze čtyř následujících výukových cílů:

1. Jak rozpoznat šikanu a odlišit ji od škádlení a posměchu?
2. Kroky proti kyberšikaně
3. Jak může kolemjdoucí pomoci, když je svědkem šikany?
4. Jak může být dítě, které je šikanováno, asertivnější?

**Co se žáci naučili:** Žáci se učí rozpoznávat, rozlišovat, bojovat, reagovat a být připraveni podniknout kroky k prevenci šikany.

**Průřezový aspekt:** Žáci se učí podílet se na rozhodovací struktuře, což je přínosné pro budoucí činnosti v různých oborech.

**Zdroj/odkaz:** <https://livewithoutbullying.com/en/webinars/>

Příklad 4

**Země (a volitelně město):** Kypr

**Název osvědčeného postupu:** Šťastný život

**Školní předmět/program/přístup:** Informační technologie nebo mezipředmětový přístup

**Téma/tematická oblast:** Jak bezpečně používat internet, sociální sítě a videohry?

**Popis:** Online hra je určena pro žáky ve věku 8-12 let. Nabízí možnost volby různých témat a počtu hráčů, kteří hru hrají. Jedním z témat je „Stop šikaně!“. Hráči mají za úkol vybrat správnou odpověď na otázky týkající se zvolených témat po cestě online deskové hry. Hráči házejí kostkami a pohybují se po deskové hře. Karty síly a další aktivity jsou některé další kroky, které si můžete vybrat.

**Co se žáci naučili:** Žáci musí vytvořit týmy a spolupracovat, aby získali vysoké skóre.

**Průřezový aspekt:** Hra může být použita v různých předmětech jako rozvíčka. Výkonové karty a další aktivity mohou být inspirací pro tvorbu vlastních materiálů.

**Zdroj/odkaz:** <https://visitors-centre.irc.ec.europa.eu/tools/HappyOnLife/>

Příklad 5

**Země (a volitelně město):** Polsko (Varšava)

**Název osvědčeného postupu:** „Objevte polsko-židovské dějiny“ - městská hra

**Školní předmět/program/přístup:** Dějepis

**Téma/tematická oblast:** Historie a kultura polských Židů

**Popis:** Hlavní úkol účastníků hry je projít trasu speciálně připravenou pro tuto příležitost ve městě. Pro hru lze využít všechna možná místa, která na několik hodin změni svůj význam, odrážejí jinou realitu vymyšlenou nebo připomenutou speciálně pro hru. Hra se skládá z několika bodů (nejméně pěti). Na každém z nich hráči plní konkrétní úkoly, ať už fyzické (rychlý přesun z jednoho bodu na druhý), dovednostní (předvedení určité dovednosti), intelektuální (např. řešení hádanky nebo výpočet), fiktivní (sehrání určité role prostřednictvím rozhovoru) nebo umělecké. Po jejich splnění se vydávají na další místa. Hráči mají obvykle k dispozici herní kartu, na které jsou vyznačeny body (nebo jiné informace, v závislosti na konvenci), které získali. Hráči se mohou po herní trase pohybovat různými způsoby.

Hru lze hrát individuálně nebo ve skupině, může se jednat o interaktivní hru (soutěž, spolupráce) nebo samostatnou hru, může se hrát jako hra na čas (počítá se čas dokončení) nebo hra na napodobování (počítá se přiblížení reality) a může se jednat o fiktivní hru nebo jednoduchou hru (nevyžaduje, aby hráči hráli nějakou roli).

Hra nezabere více než 3-4 hodiny a to je dostatečná doba na splnění 7 bodů a klidné vyřešení úkolů.

**Co se žáci naučili:** Žáci se nejen dozvědí o svém městě, jeho historii a orientaci v něm, ale mimo jiné si rozvíjejí dovednosti týmové práce, logického myšlení a komunikačních dovedností.

**Průřezový aspekt:** Hra se může odehrávat v různých prostředích a účastníci mohou být vyzváni k řešení různých problémů nebo k plnění individuálních úkolů.

**Zdroj/odkaz:** [https://www.polin.pl/system/files/attachments/gra\\_miejska\\_-\\_podrecznik\\_7kwi.pdf](https://www.polin.pl/system/files/attachments/gra_miejska_-_podrecznik_7kwi.pdf)

#### 4.5. Plán lekce pro využití gamifikace ve třídě

Následující plán lekce lze použít pro zavedení gamifikace do výuky. Na podobném základě jako tento plán lekce můžete vytvořit další plány lekcí, a to buď pro realizaci v tradičním prostředí třídy (jako v uvedeném příkladu), nebo v online prostředí - v

obou případech by měla být provedena podobná posloupnost činností od přípravy až po hodnocení.

Na posledních stranách této příručky naleznete vyplněný plán lekce k vytištění a také šablonu pro vytvoření vlastního plánu lekce.

### Plán výuky

**Věková skupina:** může se vztahovat na všechny věkové skupiny

**Doba trvání:** 30-45 minut

**Prostředí:** prostředí třídy

**Téma:** Prevence šikany

**Zaměření lekce:** Chování jako prevence šikany

**Cíle výuky:** rozvíjet dovednosti spolupráce, rozvíjet asertivitu, rozvíjet kreativitu a představivost, zažít soutěživost, naučit se citlivosti a toleranci, naučit se soucitu.

**Potřebné materiály:** listy papíru, tužky/propisky, tabule s fixem/černá tabule s křídou, kartonová krabice s otvorem, ceny pro vítěze.

**Příprava před hodinou:** učitel připraví karton s otvorem, rozmístí odměny a připraví ostatní potřebné materiály.

**Popis lekce krok za krokem:**

#### *Zahřívací aktivita*

1. Učitel zahájí brainstorming o tom, co je to šikana.
2. Žáci nahlas říkají, s čím si spojují šikanu.
3. Učitel zapisuje odpovědi žáků na tabuli formou myšlenkové mapy.

#### *Herní aktivita*

4. Učitel vytáhne velkou krabici, v níž jsou kartičky se jmény jednotlivých žáků.
5. Učitel vytáhne 4 kartičky se jmény a vyvolá jména těchto žáků.
6. Čtyři žáci se ujmou role rozhodčích ve hře a zaujmou svá místa v čele třídy.
7. Poté učitel požádá každého žáka, aby si postupně vylosoval jméno z rámečku.
8. Tímto okamžikem hra začíná.
9. Žáci vymýšlejí falešné příběhy o svém spolužákovi, jehož jméno si vylosovali z rámečku.
10. Učitel vysvětlí počáteční pravidla hry: nesmí se používat nadávky nebo nepříjemná slova, příběh nesmí být delší než 5 vět a žáci si své příběhy mezi sebou neukazují.
11. Po pěti minutách přípravy příběhů v lavicích žáci utvoří kruh a žáci, kteří jsou určeni jako porotci, se posadí vedle sebe.
12. Učitel vysvětlí další pravidla hry: rozhodčí vyberou žáka, který začne číst připravený příběh, ostatní žáci hádají, o kom příběh je, body jsou odměňováni ti, kteří uhodnou správně.

13. Žáci postupně čtou své příběhy, ostatní žáci hádají.
14. Správný odhad znamená 1 bod pro žáka.
15. Jeden z rozhodčích si vezme na starost evidenci bodů na tabuli.
16. Poté, co všichni žáci představí svůj příběh, porotci shrnou body a vyhlásí vítěze.
17. Vítěze hry odmění učitel před celou třídou.

**Následné kroky:** Diskuse o tom, jak se žáci cítili, když slyšeli příběhy o sobě, a jak by se cítili, kdyby se falešný příběh šířil po škole nebo v kolektivu jejich kamarádů. Na závěr jsou žáci požádáni, aby řekli několik hezkých slov o žákovi, kterého popisovali / podali si s ním ruku / udělali vůči němu příjemné gesto.

## 5. Poradenství, kompetence a doporučení

V této části se s vámi podělíme o rady dětských psychologů a učitelů základních škol v rozsahu témat představených v této příručce. Uvedeny budou také kompetence facilitátorů pro efektivní hraní rolí a gamifikaci ve třídě. Závěrečné části budou obsahovat doporučení pro rozhovory a práci s citlivými tématy na úrovni základní školy se zvláštním zaměřením na šikanu a kyberšikanu.

### 5.1. Rady dětských psychologů a učitelů základních škol

Konsorcium T-Games oslovilo na národní úrovni dětské psychology a učitele základních škol, aby získalo jejich názory na tyto dvě oblasti:

#### Řešení a prevence šikany u žáků základních škol

Informace získané v této oblasti slouží rodičům, učitelům a vychovatelům jako vodítko při intervenci, prevenci a pozorování šikany.

#### Hraní rolí a facilitace hraní her ve vzdělávání

Informace získané v této oblasti slouží učitelům a vychovatelům jako vodítko pro efektivní strategie hraní rolí a gamifikace ve výuce.

Následující rady týkající se řešení a prevence šikany u žáků základních škol a hraní rolí a usnadnění hraní her ve vzdělávání pocházejí z Bulharska, České republiky, Řecka, Polska a Rumunska.

#### **Rada 1**

**Země (a volitelně město):** Bulharsko (Sofie)

**Jméno dotazovaného:** Rena Dimitrova

**Profil/specializace/předmět dotazovaného:** Učitelka mateřské školy

**Obdržená zpětná vazba/názor:**

Děti jako žáci stojí před úkolem najít si své vlastní místo v novém světě velké školní instituce s celou její strukturou a pravidly. Musí se také naučit budovat vztahy a budovat pocit sounáležitosti s jejím vnitřním prostorem a komunitním životem s mnoha různými jednotlivci a skupinami. Děti se musí naučit přizpůsobit se jeden druhému, přijmout a dodržovat pravidla, vytvářet a vhodným způsobem realizovat své nápady, umět se vyrovnat s frustrací a omezeními.

Tam, kde chybí slova, dochází k agresi a obtěžování. Naše chování má odraz ve fyzické podobě a v jazyku. Naším úkolem je seznámit dítě s tímto jazykem tak, aby zapadlo do světa symbolů. Řetězec „nenávist-agrese-násilí“ bychom těžko přerušili, kdybychom děti oslovovali pouze imperativy: „Nesmíš ...!“. Proto, aby došlo ke změně postojů a chování, je nutné, aby dítě chtělo dodržovat pravidla, aby vidělo

smysl existence zákonů. Jejich smysl souvisí s tím, abychom byli chráněni před rozmary druhého udělat nám něco špatného, a naopak. K našim úkolům jako učitelů patří pracovat na budování schopnosti dětí používat jazyk, sdílet, pojmenovávat emoce, které je přepadají, když cítí, že se na ně něco více chystá a vyvolalo by to agresivní úmysly vedoucí k agresivnímu jednání/násilí.

Logickým postupem je hledání způsobu, jak rozšířit rozsah práce s co největším počtem dětí a žáků, aby byly zavedeny dovednosti pro rozpoznávání pocitů a emocí - tedy pracovat co nejvíce preventivně. A co je ještě důležitější, vyvolat zájem samotných dětí.

Proto musí být výuka v moderním vzdělávacím systému stále více založena na aktivních metodách a formách, které dětem umožňují realizovat a naplňovat jejich komunikační potřeby. Učitel musí převzít roli tvůrce, který děti podporuje, pomáhá jim, inspiruje je a umožňuje jim učit se a praktikovat nové způsoby myšlení, cítění a jednání.

Co dělat jako učitelé s dětmi, abychom zabránili šikaně a agresi:

*Interaktivní cvičení* pomáhají dětem rozvíjet sebereflexi a empatii; rozpoznávat typy šikany, rozlišovat role a dynamiku v dané situaci šikany; chápat možné důsledky šikany; uplatňovat dovednosti pro vyhledání pomoci, prevenci a intervenci při řešení šikany ve škole; snižovat předčasné ukončení školní docházky; podporovat a pracovat na vytváření klidné atmosféry bez násilí a pozitivního klimatu ve škole. Práce v malých skupinách nebo ve dvojicích umožňuje žákům prakticky uplatnit různé dovednosti pro skupinovou spolupráci: aktivní naslouchání, empatii, laskavost, otevřenost vůči nápadům druhého, komunikaci a poskytování zpětné vazby. Pro každé cvičení je dobré vytvořit nové skupiny.

*Skupinové diskuse* vyvolávají reakce na určité téma a dávají vzniknout mnoha vhodným momentům pro předávání znalostí nebo používání nepravdivých informací. Jejich účinnost často závisí na přijetí otevřených otázek, u nichž není nutná odpověď „ano“ nebo „ne“, a na zaměření na individuální myšlenky a dojmy žáka.

*Případové studie nebo příběhy* - tato metoda zahrnuje prezentaci a analýzu události, příběhu nebo scénáře, který se stal nebo by se mohl stát. Musí být jednoduchý a založený na faktech. Diskuse o případech/příbězích ve skupinách umožňuje každému žákovi aktivně se zapojit a přemýšlet o tom, co by mohl dělat, kdyby se ocitl v podobné situaci. Případové studie rozvíjejí analytické dovednosti při řešení problémů a rozhodování.

*Hraní rolí* je účinnou metodou modelování a uplatňování nových dovedností v bezpečném a podpůrném prostředí. Vzhledem k tomu, že hraní rolí je velmi emotivní činnost, je obzvláště důležité zdůraznit, že účastníci hrají své postavy, nikoli sebe.

Hraní rolí umožňuje prožít reálnou situaci bez reálného rizika a je vhodným způsobem, jak ukázat a přehrát alternativní vzorce chování a reakcí.

*Učení hrou* - gamifikace - je moderní vzdělávací přístup, který žáky motivuje k učení mimo vyučování. Hry jsou všude kolem nás. Jedná se o úspěšný přístup pro každou odbornou oblast a každou věkovou skupinu. Učení hrou je nejen splnitelným snem, ale i budoucností vzdělávání, protože výukové hry, hraní rolí, ale i různé statusy a odměny, vytváření simulací a forem učení se již osvědčily jako mnohem úspěšnější výukové metody než řada tradičních přístupů. Gamifikace je preferovanou technikou, protože žáci mají neomezené možnosti, mohou svobodně selhat/prohrát bez obav, že budou mít špatnou známku. To je jeden z hlavních principů hry - učí nás prohrávat, ale zároveň nás motivuje k tomu, abychom to zkusili znovu. Při hře mají žáci svobodu vytvářet nové strategie a modely. K tomu musí vynaložit veškerou svou kreativitu, znalosti a píli. Hra nás učí přemýšlet v rámci pravidel, ale jiným způsobem, díky němuž můžeme předstihnout ostatní účastníky. Zde je zásadní rozdíl oproti klasickému vzdělávání, které nás učí řídit se hotovými modely, nikoliv vytvářet vlastní, rámuje nás a vše mimo něj je špatné a dokonce trestné. Jednou z hlavních výhod gamifikace je svoboda žáků rozvrhnout si čas, plnit úkoly, když se cítí dostatečně připraveni, a to nejen ve třídě, ale také, po každém úkolu dostávají zpětnou vazbu, což je motivuje k dalšímu plnění úkolů.

Šikana ve škole se projevuje jako sociální model, samotné sociální klima skupiny může účinně nahradit šikanu pozitivní dynamikou a budováním vztahů. Práce v žákovské skupině nejenže povzbuzuje pasivní většinu, aby přestala šikanu pouze pasivně přijímat, ale také aktivně podporuje „oběti“ a snižuje následky násilí. A díky gamifikaci a učení formou hry jsou žáci motivovanější, klidnější a spokojenější. Tím se mezi nimi snižuje agresivní chování.

## Rada 2

**Země (a volitelně město):** Česká republika (Praha)

**Jméno dotazovaného:** Marjeta Marija Kosec Škerjanec

**Profil/specializace/předmět dotazovaného:** Školní psycholog/dětský psycholog se specializací na vývojovou psychologii a transakční analýzu

**Obdržená zpětná vazba/názor:**

Podle mého názoru je šikana velmi citlivé téma, které je třeba řešit s velkou dávkou empatie, tolerance a respektu ke všem stranám a vnímat ji z hlediska mezilidských vztahů, nikoli jako patologickou reakci/chování jednotlivce. Zásadní je nepřisuzovat vinu/hanbu osobě, která šikanuje, a běžet na pomoc šikanované osobě jako bezmocnému, ubohému dítěti, které potřebuje ochranu. Tím chci říci, že bychom si měli dát pozor, abychom se nezapojili do tzv. dramatického trojúhelníku (jak jej definoval Karpman a podrobněji viz dále). V dramatickém trojúhelníku psycholog nebo učitel nejspíše přebírá roli Zachránce, osoba, která šikanuje, je vnímána jako

Pronásledovatel a osoba, která je šikanována, jako Oběť. Ve své praxi se vždy snažím zapojit obě strany do poradenského procesu uzdravování, jehož prostřednictvím se je snažím vybavit dovednostmi, které potřebují k tomu, aby dokázaly reagovat zralejším způsobem a neskončily opět jako „oběť“ nebo „žalobce“. Poradenství může nabídnout nápravnou/reparativní zkušenost oběma stranám zapojeným do šikany.

Reakce dětí, které šikanují, jsou obvykle založeny na nízkém sebevědomí, kdy mají pocit, že nejsou dost dobré, dost úspěšné, dost milované a přijímané. Tyto pocity jsou velmi těžko zvládnutelné, a proto je tyto děti často promítají do ostatních, útočí na druhé a zraňují jejich city. Jejich chování může být také důsledkem nevhodných „vzorů“ v jejich životě - techniky šikanování se mohly naučit tím, že sledovaly, jak se někdo takto chová. Psycholog jim během poradenství může nabídnout přijetí, vcítění se do jejich pocitů, posloužit jako vzor prosociálního chování a naučit je sociálním dovednostem potřebným pro zralejší reakce. Jednou z nejdůležitějších věcí je naučit je asertivní komunikaci, kdy si osvojí nové chování „dělat“ a „prosazovat“, žádat o to, co chtějí, říkat ne za to, co nechťejí, dávat konstruktivní zpětnou vazbu, iniciovat jednání, brát v úvahu pocity druhých lidí a podnikat pozitivní kroky. Učí se eliminovat agresivní komunikaci, která zahrnuje obviňování a trestání druhých, snahu donutit nebo manipulovat druhé, aby dělali to, co chtějí oni, nebrat v úvahu pocity, přání druhých.

Během své praxe jsem se přesvědčila, že děti, které šikanují, jsou mnohem ochotnější změnit své chování, když se cítí bezpečně a přijímané, když cítí, že jim věříme a že se na našem vztahu k nim nic nezměnilo, i když udělají něco špatného. Velmi ozdravný je pro ně také pocit, že jejich chování „nevyšetřujeme“ proto, abychom je potrestali, ale že jsme tu pro ně, abychom jim nabídli podporu a pomohli jim příště reagovat společensky přijatelnějším způsobem.

Děti, které jsou šikanovány, se často cítí přetížené, dokonce poražené, když řeší své problémy a emoce. Hledají někoho jiného, kdo by to udělal za ně. Místo toho, aby hrály roli oběti, je můžeme naučit, aby byly emocionálně zralé (zranitelné, ale ne potřebné), přijaly situaci, ve které se nacházejí, a převzaly odpovědnost za řešení problémů a fungovaly zdravěji a šťastněji. Klíčová je pro ně také asertivita. Během poradenství je můžeme naučit, jak skutečně přemýšlet o tom, co chtějí a jak toho dosáhnout, a povzbudit je, aby podnikly kroky k tomu, aby se to stalo. Velmi užitečné může být také zařazení některých relaxačních a mindfulness technik, které jim pomohou překonat frustrace, zmírnit stres, uvolnit napětí a vyléčit psychosomatické příznaky, které se během šikany nahromadily.

Psycholog musí zohlednit potřeby, pocity a obavy všech zúčastněných osob. Rodiče dítěte, které šikanuje, i dítěte, které je šikanováno, mohou pomoci konflikt vyřešit, pokud se domnívají, že škola podniká všechny potřebné a vhodné kroky k řešení

šikany, a pokud mají pocit, že se jejich dítěti dostává potřebné podpory a pomoci v dané situaci. Na druhou stranu mohou rodiče celou situaci také zhoršit, pokud sami nejsou schopni zralé reakce nebo v případě, že se domnívají, že škola nemá situaci pod kontrolou. V takovém případě budou reagovat z pozice, že jejich dítě je obětí a oni musí dítě zachránit přehnaně ochrannými manýry (stažení dítěte ze školní docházky, neustálý doprovod dítěte, kontrola všech sociálních interakcí), nebo se dokonce budou chovat agresivně vůči šikanujícímu dítěti, resp. jeho rodičům (slovně či fyzicky je napadat, urážet, ponižovat, povzbuzovat vlastní dítě k pomstě, boji apod.) a obvykle také odmítají spolupracovat se školou, protože z jejich pohledu škola jejich dítě nechrání.

Domnívám se, že je také velmi důležité, aby si psycholog vybudoval důvěru k učiteli a měl pro něj pochopení. Učitel musí mít pocit, že se nachází v bezpečném prostředí, kde šikana není považována za selhání nebo chybu, ale za součást sociálních interakcí a za něco, co lze řešit spoluprací. V takovém případě bude učitel ochoten spolupracovat a „pracovat“ na strategiích, které třídu uzdraví. Na druhou stranu, pokud se učitel necítí bezpečně nebo opět není emocionálně zralý, může se problému vyhnout, předstírat, že se nic neděje, odmítat, aby se do situace zapojili ostatní, odmítat pomoc, protože má pocit, že přiznáním, že k šikaně dochází, selhal.

Psycholog pak musí vzít v úvahu také přihlízející, zbytek třídy, který může být šikanou ovlivněn nebo ji jen pozorovat. Je důležité dát třídě dostatek prostoru a času, kde mohou o šikaně otevřeně hovořit v bezpečné atmosféře, kde nikdo není odsuzován, ale psycholog/učitel jsou zde, aby jim nabídli podporu a vzali na vědomí jejich emoce.

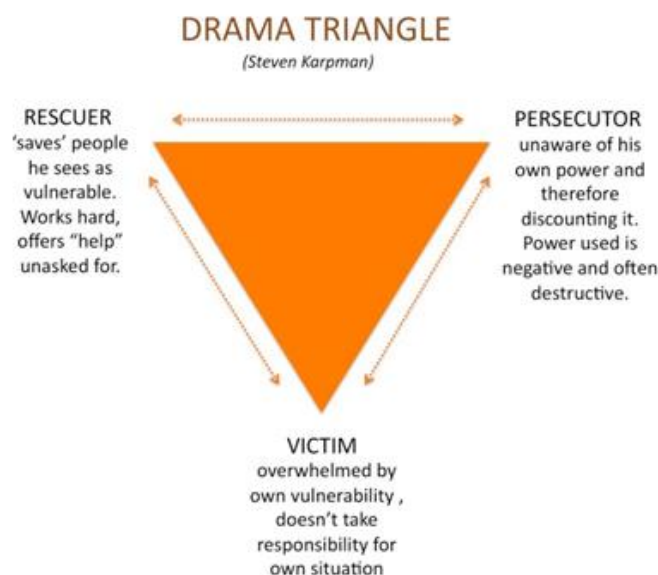
V neposlední řadě je důležité, aby si psycholog uvědomoval svou roli a zůstal profesionální. Je třeba být starostlivý, ale nepřekračovat meze. Nechceme se nechat ovládat strachem, povinností a pocitem viny nebo se nechat vmanipulovat do péče o druhého člověka, když to opravdu není zdravé. Místo toho, abychom byli zachránci a přemýšleli, přebírali vedení, dělali víc, než je náš podíl, dělali víc, než se po nás žádá - můžeme být jednoduše podpůrným, empatickým posluchačem a poskytnout reflexi, koučink a pomoc, pokud o to dotyčný požádá a sám se ujme vedení. Důležité je uznat druhého člověka jako rovnocenného (nikoli podřadného) a poskytnout mu respekt, nechat ho, aby se o sebe postaral sám, vyřešil své problémy a vypořádal se se svými pocity podle svého rozhodnutí. Je dobré mít na paměti, že „zachránce“ má v dramatickém trojúhelníku nejkličovější postavení - je v nejsilnější pozici, alespoň zpočátku, aby dynamiku přeměroval do zdravé oblasti.

Ve své praxi využívám teorii a metody transakční analýzy. *Transakční analýza, kterou vyvinul Eric Berne v 50. letech 20. století, je metoda zkoumání interakcí mezi jednotlivci, psychoanalytická teorie a metoda terapie, při níž se analyzují sociální*

transakce s cílem určit stav ega komunikujícího (ať už rodičovský, dětský nebo dospělý) jako základ pro pochopení chování. V transakční analýze se komunikátor učí měnit stav ega, aby vyřešil emocionální problémy.

V prevenci a intervenci šikany je velmi užitečný koncept *dramatického trojúhelníku*, který nám může pomoci pochopit mnohé reakce a vztahy mezi zúčastněnými osobami. Z tohoto důvodu přidávám popis modelu a možných řešení, jak z dramatického trojúhelníku účinně uniknout.

Stephen B. Karpman, psychiatr a učitel transakční analýzy, byl žákem Erica Berna a vytvořil koncept *Karpmanova dramatického trojúhelníku* - sociálního modelu lidské interakce. Trojúhelník mapuje typ destruktivní interakce, která může nastat mezi lidmi v konfliktu. Model dramatického trojúhelníku je nástrojem používaným v psychoterapii, konkrétně v transakční analýze. Aktéry dramatického trojúhelníku jsou *pronásledovatelé, oběti a zachránci*. Karpman používal trojúhelníky k mapování konfliktních nebo dramatických vztahových transakcí<sup>16</sup>. Karpmanův dramatický trojúhelník modeluje souvislost mezi osobní odpovědností a mocí v konfliktech a destruktivními a měnícími se rolemi, které lidé hrají<sup>17</sup>. Definoval tři role v konfliktu: Pronásledovatel, Zachránce (pozice jedna nahoře) a Oběť (pozice jedna dole). Karpman tyto tři role umístil do obráceného trojúhelníku a označil je za tři aspekty či tváře dramatu, jak je znázorněno na následujícím grafu:



<sup>16</sup> Johnson, R. S. (2020). „Únik z konfliktu a dramatický trojúhelník“. <https://bpdfamily.com/>.

<sup>17</sup> Orriss, M. (2004). Karpmanův dramatický trojúhelník. <https://web.archive.org/web/20150611084230/http://coachingsupervisionacademy.com/thought-leadership/the-karpman-drama-triangle/>

## Graf Karpmanova dramatického trojúhelníku

Zpočátku vzniká dramatický trojúhelník, když se člověk ocitne v roli oběti nebo pronásledovatele. Tato osoba pak cítí potřebu zapojit do konfliktu další hráče. Jak se často stává, je ke vstupu do situace povzbuzován zachránce. Tito přizvaní hráči přebírají své vlastní role, které nejsou statické, a proto mohou nastat různé scénáře. Oběť se například může obrátit proti zachránci, zatímco zachránce pak přejde k pronásledování.

Účastníci mají při vstupu do dramatického trojúhelníku obvykle primární nebo obvyklou roli (oběť, zachránce, pronásledovatel). Účastníci se nejprve naučí svou obvyklou roli v rodině původu. Přestože každý z účastníků má roli, se kterou se nejvíce ztotožňuje, po vstupu do trojúhelníku účastníci vystřídají všechny tři pozice<sup>18</sup>. Každý trojúhelník má pro ty, kteří jej hrají, „odměnu“. „Antiteze“ dramatického trojúhelníku spočívá v objevení způsobu, jak aktéry o jejich výplatu připravit<sup>19</sup>.

Existují dva *terapeutické modely*, oba uznávané Stephenem Karpmanem jako vynikající, velmi originální a účinné úniky z dramatického trojúhelníku.

*Vítězný trojúhelník* publikoval Acey Choy v roce 1990 jako terapeutický model, který pacientům ukazuje, jak změnit sociální transakce, když vstoupí do trojúhelníku v kterémkoli ze tří vstupních bodů. Choy doporučuje, aby každý, kdo se cítí jako oběť, myslel spíše na to, že je zranitelný a starostlivý, aby každý, kdo je pasován na pronásledovatele, zaujal asertivní postoj a každý, kdo se rekrutuje jako zachránce, by měl reagovat tím, že bude „starostlivý“<sup>20</sup>.

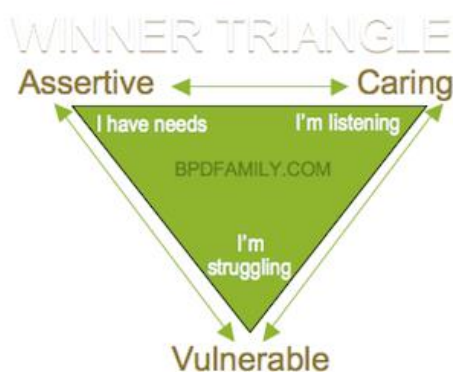
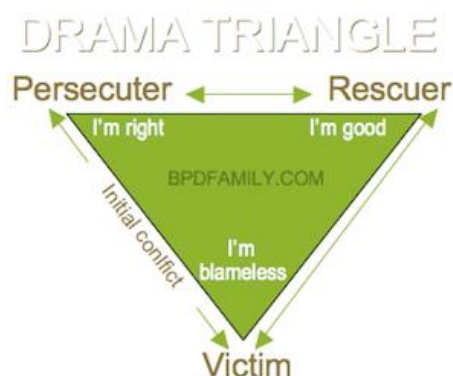
<sup>18</sup> Forrest, L. (2008). Tři tváře oběti - přehled trojúhelníku obětí.

<https://www.lynneforrest.com/articles/2008/06/the-faces-of-victim/>.

<sup>19</sup> Johnson, R. S. (2020). „Únik z konfliktu a dramatický trojúhelník“. <https://bpdfamily.com/>.

<sup>20</sup> Choy, Acey (1990). „Vítězný trojúhelník“. *Transactional Analysis Journal*. 20 (1): 40.

doi:10.1177/036215379002000105. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Karpman\\_drama\\_triangle](https://en.wikipedia.org/wiki/Karpman_drama_triangle)



Graf Choyova vítězného trojúhelníku

Druhým terapeutickým modelem je *Trojúhelník posílení*, který navrhl D. Emerald. Síla TED (The Empowerment Dynamic) doporučuje, aby „oběť“ přijala alternativní roli tvůrce, na pronásledovatele pohlížela jako na vyzyvatele a místo zachránce si najala kouče<sup>21</sup>.

<sup>21</sup> Emerald, D. The Power of TED (The Empowerment Triangle) Převzato z:  
<https://powerofted.com/empowerment-triangle/>.

TED\* (\*The Empowerment Dynamic)<sup>®</sup>



### Rada 3

**Země (a volitelně město):** Řecko

**Jméno dotazovaného:** Iliana Konstantopoulou

**Profil/specializace/předmět dotazovaného:** Psycholog a člen vzdělávacího oddělení Řeckého centra pro sociální akce a inovace

**Obdržená zpětná vazba/názor:**

Aby bylo možné účinněji bojovat proti šikaně na základních školách a předcházet jí, je třeba zohlednit a zaměřit se na všechny následující zúčastněné strany:

*Především cíl šikany, a to poskytnutím psychologické podpory. Pedagog/psycholog/rodič musí šikanovanému dítěti ukázat, že za tento jev není zodpovědné a nikdy by se nemělo obviňovat (což je mezi šikanovanými dětmi časté přesvědčení). Aktivní naslouchání a empatie jsou dva velmi užitečné nástroje k dosažení tohoto cíle. Dítě potřebuje nejprve vyloučit jakoukoli vinu nebo pohrdání vůči sobě samému a poté se orientovat na přístup k řešení problému. Při řešení případů šikany je velmi důležité pěstovat v dítěti kritické myšlení, brainstorming a iniciativu. Kromě toho je asertivita dalším klíčovým prvkem, který pomáhá šikanovanému dítěti postavit se za svá práva. V tomto ohledu může hrát zásadní roli hraní rolí a gamifikace. Scénáře hraní rolí poskytují dítěti příležitosti ke kultivaci kritického myšlení, řešení problémů a asertivity. Gamifikace může také celý proces učinit zábavnějším a dosáhnout výukových cílů a výsledků, aniž by stigmatizovala žáky, kteří šikanují, nebo šikanovaného žáka stavěla do role oběti tak, jak by tomu bylo při individuální intervenci.*

*Za druhé, žáky šikanující destigmatizovat prostřednictvím netrestajícího přístupu. Důležitá je také péče o šikanující děti, která zohledňuje možné těžkosti v jejich rodině (okruh násilí v rodině) nebo osobní problémy, které mohly být příčinou jejich rušivého chování. Budování sociálních a komunikačních dovedností je důležitou*

součástí nápravy jejich odchýlného chování. Šikana v předškolním věku je obvykle důsledkem zkresleného vnímání komunikace a vyhledávání pozornosti. Hry a aktivity, které rozvíjejí sociální a komunikační dovednosti a empatii, mohou působit ve prospěch dětí, které šikanují, protože se vyhnou trestům a stigmatizaci.

*Za třetí, kolemjdoucí, kteří byli svědky tohoto jevu. Velmi důležité je zapojit žáky, kteří se incidentu šikany přímo neúčastnili, ve prospěch šikanovaného dítěte. Tímto způsobem se posiluje solidarita žáků a jejich smysl pro povinnost. Bylo také naznačeno, že v případech, kdy se přihlížející postavili proti šikaně, se incidenty snížily o 50 %<sup>22</sup>.*

#### Rada 4

**Země (a volitelně město):** Řecko

**Jméno dotazovaného:** Maria Lazarou

**Profil/specializace/předmět dotazovaného:** Učitel na základní škole

**Obdržená zpětná vazba/názor:**

Učitelé v Řecku jsou často svědky různých případů šikany ve svých třídách. Většinou se šikana řeší účinným způsobem s pomocí a zásahem specializovaných osob. Jsme rádi, že v našich školách působí psychologové a sociální pracovníci. Ti zasahují a slouží jako účinný komunikační kanál mezi žáky a jejich učiteli a/nebo ostatními žáky.

Školy obvykle organizují projekty a akce zaměřené na prevenci šikany. Například promítají tematické kreslené filmy, pohádky nebo písničky a vytvářejí mezipředmětové projekty zaměřené na problematiku šikany. Další možností, i když ne tak rozšířenou, jak by mohla být, je provozování večerních kurzů určených pro rodiče, kdy se probírají kritické aspekty života jejich dětí ve škole. Další důležitou věcí, na kterou by učitelé neměli zapomínat, je vyhradit si čas na diskuse v hodinách a umožnit žákům volně a sebevědomě mluvit a vyjadřovat se. Totéž platí i pro rodiče, aby žáci vždy cítili, že mají někoho, kdo je ochoten vyslechnout jejich problémy a jakkoli jim pomoci. Zkušenosti také ukazují, že aktivity na posílení skupiny přispívají k vytvoření příjemného prostředí ve třídě.

Co se týče hraní rolí a gamifikace, obě se zdají být nesmírně zajímavé, ale bohužel se nepoužívají pro účely řešení a/nebo prevence šikany ve třídě. V naší škole jsme zvyklí spíše využívat hraní rolí v různých situacích ve třídě a ukazuje se to jako velmi účinné, protože žáci se musí vžít do role někoho jiného a vidět věci z jeho perspektivy. Velmi by nám pomohlo absolvovat speciální školení a semináře na toto téma. Také by nám v tomto ohledu velmi pomohly vhodné výukové materiály.

<sup>22</sup> Craig, W. M., Pepler, D., & Atlas, R. (2000). Pozorování šikany na hřišti a ve třídě. *School Psychology International*, 21(2), 22-36.

**Rada 5****Země (a volitelně město):** Polsko (Podkarpatské vojvodství)**Jméno dotazovaného:** Marta Szaro**Profil/specializace/předmět dotazovaného:** Psycholog ve školním komplexu ve Wyzne**Obdržená zpětná vazba/názor:**

Výuka v současném vzdělávacím systému je stále častěji založena na aktivních metodách a formách, které pomalu nahrazují vyučovací metody. Učitel by měl být tvůrcem, který podporuje a inspiruje žáky k aktivitě v jejich činnostech a plánech. Proto je velmi důležité využívat ve výuce metody, jako je hraní rolí a gamifikace. Tyto metody jsou účinné při předávání obsahu, obsahují totiž prvky zábavy.

Hry díky své atraktivitě usnadňují získávání znalostí, a tím zvyšují efektivitu vzdělávání. Gamifikace dává žákům možnost učit se od sebe navzájem. Podstatou systému gamifikace jsou sociální vazby, které se vytvářejí za účelem zvýšení efektivitu a potěšení ze hry. Gamifikace přispívá ke zvýšení angažovanosti, efektivitu a pozitivního přístupu žáků k učení. Kromě toho umožňuje individualizaci výuky tím, že umožňuje dosáhnout cíle - tj. získání výsledné známky v daném předmětu - různými cestami, které si volí každý žák individuálně, podle úrovně svých znalostí, zájmů, nadání a ochoty se rozvíjet. Vhodně sestavená gamifikační struktura didaktického procesu vyžaduje od žáků odhodlání k činnosti a tvůrčímu myšlení a úsilí vložené do projektu pro ně může být zdrojem zvláštního uspokojení. Gamifikace zkracuje vzdálenost mezi učitelem a žáky, což podporuje vytvoření bezpečného prostoru pro vyjádření vlastního názoru, zdůvodnění učiněných rozhodnutí, převzetí odpovědnosti za práci a možnost poučit se z chyb.

Hraní rolí ve vlastním životě i v životě druhých lidí hraje velmi důležitou roli i ve výuce. Díky této metodě žáci lépe poznají své emoce a reakce a distancují se od určitých situací. Hraní rolí umožňuje poznat způsob myšlení a reakcí lidí, přiblížit se hraným postavám. Tato metoda je zvláště užitečná při realizaci preventivních a socioterapeutických programů. Hraní rolí vyvolává v žácích emoce, pomáhá je vyjádřit, prožít a pochopit. Jedná se o napodobování reality „make-believe“. Umožňuje také zdokonalovat své dovednosti a bezpečně nacvičovat situace.

**Rada 6****Země (a volitelně město):** Rumunsko (Băile Herculane)**Jméno dotazovaného:** Felicia Laitin**Profil/specializace/předmět dotazovaného:** Učitel**Obdržená zpětná vazba/názor:**

Existuje několik kroků, které je třeba dodržovat při řešení šikany a které praktikujeme ve škole, kde pracuji. Jedná se o následující kroky:

*Okamžitě zastavte šikany.*

Postavte se mezi cíl šikany a šikanující dítě (děti) a zabraňte očnímu kontaktu. Neposílejte pryč žádné přihlížející osoby. Abyste se vyhnuli eskalaci napětí, počkejte s vyjasněním faktů na později. Až se zúčastněné strany uklidní, promluvte si s nimi zvlášť.

*Viz školní řád týkající se šikany.*

Mluvte věcným tónem hlasu a popište, co jste slyšeli nebo viděli. Dejte všem žákům najevo, že šikana je vždy nepřijatelná.

*Podpořte cíl šikany.*

Udělejte to tak, abyste mu umožnili důstojnost a pocit bezpečí před odvetou. Pokud je dítě rozrušené, snažte se ho později navštívit v soukromí. Zvyšte dohled, abyste zajistili, že se šikana nebude opakovat.

*Nabídněte pokyny přihlížejícím.*

Dejte jim vědět, jak mohou příště vhodně zasáhnout nebo získat pomoc. Řekněte jim, že jste si všimli jejich nečinnosti nebo že vás těší způsob, jakým se snažili pomoci.

*Vyvozte okamžité důsledky.*

Počkejte, až se všechny strany uklidní. Nevyžadujte po žácích omluvu nebo nápravu, která může být neupřímná. Důsledky by měly být logické a měly by souviset s přestupkem. Prvním krokem může být odebrání společenských privilegií, tj. přestávek, výletů nebo obědů v jídelně.

*Upozorněte kolegy a rodiče.*

Dejte dítěti, které šikanuje, najevo, že je sledováno.

*Sledovat a v případě potřeby zasáhnout.*

Podpořte jak cíl šikany, tak dítě, které šikanuje, a umožněte jim ventilovat pocity a uvědomit si vlastní chování. Druhý z nich se možná bude muset naučit nové metody využívání své moci a vlivu ve třídě.

## 5.2. Kompetence facilitátora pro hraní rolí a gamifikaci ve třídě

Ať už jste rodič, učitel nebo vychovatel a podílíte se na vzdělávání dítěte nebo jste prostředníkem jeho učení. Úkolem facilitátora je učinit učení užitečným, vynalézavým a také hravým. Pochopení vaší role facilitátora je klíčové a řídí se několika hlavními rolemi, mezi něž patří dobré komunikační dovednosti, schopnost poskytovat jasné pokyny a být dobrým vedoucím.

Role facilitátora je rolí asistenta, který s žáky diskutuje o očekávaných výsledcích a v případě potřeby jim pomáhá. Facilitátor by měl být schopen:

- ✓ podporovat komunikaci ve skupině;
- ✓ povzbuzovat žáky ke spolupráci a vzájemné pomoci při dosahování lepších výsledků;
- ✓ vytvořit bezpečný prostor, ve kterém se mladí lidé mohou učit v prostředí odpovídajícím jejich úrovni vyspělosti a schopnosti zapojit se;
- ✓ pomoci skupině pokročit vpřed tím, že podpoříte spolupráci;
- ✓ zkoumat, co se skrývá za určitým postojem, názorem nebo vztahy mezi lidmi;
- ✓ ošetřit emoce, které se objevují;
- ✓ vytvořit ve skupině atmosféru důvěry.

Pro hraní rolí a gamifikaci byste měli mít další kompetence facilitátora:

### Empatie

To znamená, že facilitátor chápe, že zkušenosti každého dítěte jsou subjektivní, a proto se musí snažit vidět věci z pohledu dětí. Facilitátor se musí snažit přesně a soucitně porozumět pocitům a prožitkům dětí, aby jim pomohl lépe pochopit roli a scénář hry tím, že jim bude reflektovat jejich zkušenosti. Během takové aktivity může zážitek vyvolat i vlastní zkušenost dítěte a způsobit mu skutečné trápení. Facilitátor by měl být schopen dítě pochopit a uklidnit a zároveň ho ochránit před nežádoucím působením na zbytek třídy.

### Přijetí

Schopnost facilitátora projevit skutečný zájem o děti, aniž by hodnotil jejich myšlenky/chování nebo výkony v činnosti jako špatné nebo dobré. Pocit přijetí je pro žáky velmi důležitý, aby se mohli začít spoléhat na své myšlenky a pocity před ostatními členy třídy.

### Kongruence (opravdovost)

Odkazuje na schopnost facilitátora být k žákům upřímný, autentický a skutečný. Facilitátor tak dává najevo, že je důvěryhodný, a povzbuzuje žáky, aby během aktivity i po ní vyjádřili své skutečné pocity a myšlenky.

Všichni zprostředkovatelé by měli předvést:

- ✓ Schopnost naslouchat
- ✓ Zapojení do procesu řešení problémů
- ✓ Schopnost používat techniky týmové práce zaměřené na cíl
- ✓ Flexibilitu
- ✓ Schopnost stanovit pokyny
- ✓ Dobré schopnosti naslouchat
- ✓ Schopnost vytvořit atmosféru, která podporuje interakci a diskusi
- ✓ Smysl pro humor, aby překonali obtíže a učili tím nejzábavnějším a nejefektivnějším způsobem
- ✓ Schopnost obratně používat otázky
- ✓ Vhodně používat technologie a vizuální pomůcky
- ✓ Schopnost předem plánovat aktivity, využívat návazné činnosti.

*Další informace o facilitaci, včetně principů a technik reflexe, naleznete v tématu 5 Metodiky pro tvorbu vzdělávacích her, která je prvním intelektuálním výstupem projektu Hry pro toleranci.*

### 5.3. Doporučení pro rozhovor a práci s citlivými tématy na úrovni základní školy

*Ti, kdo pracují s dětmi a starají se o ně, vědí, že můžeme ovlivnit a změnit jejich chování.*

#### Obecná doporučení:

Konverzace je velmi důležitým prvkem vzdělávacího procesu.

Sebevědomé dítě, které je obklopeno kamarády, má jen malou šanci, že se stane terčem kyberšikany jiných dětí nebo násilí na internetu.

Není dobré spěchat nebo očekávat zázračná řešení. Řešení může trvat nějakou dobu.

Neobviňujte děti více tím, že je obviňujete nebo používáte nálepky.

Snažte se, aby dítě cítilo podporu a bylo vyslechnuto, místo abyste se snažili najít příčinu obtěžování nebo vyřešit problém.

Podporujte „nápravné“ chování vůči dětem, které šikanují.

#### Další doporučení pro rodiče/učitele:

Naslouchejte dítěti klidně a otevřeně.

Promluvte si s učiteli a ředitelem školy o svých obavách a nechte jim nějaký čas na prozkoumání situace, než budou moci přijmout nějaká opatření.

Hned na začátku jasně řekněte, že každý má právo na svůj názor, ale že zraňující nebo urážlivé komentáře nebudou tolerovány.

Vysvětlete, že každý by měl mít možnost vyjádřit svůj názor, aniž by byl odsuzován, ale že žáci musí přemýšlet o tom, jak jejich slova ovlivní jejich okolí.

Třída by měla být otevřeným prostorem bez předsudků, kde každý může vyjádřit svůj názor.

Umožněte žákům odejít z místnosti bez vysvětlování nebo jim dejte čas, aby si s vámi mohli důvěrně promluvit, pokud si to přejí.

Uspořádejte schůzku s dítětem, které šikanuje, a s jeho cílem, aby si navzájem řekli o svých zkušenostech.

Pokud se chystáte setkat s rodiči žáka - řekněte jim, proč by dospělí měli v otázce násilí spolupracovat.

*A nezapomeňte být vždy oporou.*

### Souhrn

Pozitivní i negativní sociální chování se učíme pozorováním sociálního chování jiných lidí. To znamená, že nikdo se nenarodí jako někdo, kdo šikanuje; šikanování si osvojíme pozorováním druhých nebo vlastní zkušeností s ním. Vystávají následující otázky: Pokud je šikana naučená, lze se ji odnaučit? Lze v životě dítěte upřednostnit jiné učení? Můžeme učit nebo podporovat jiné způsoby chování, které sníží výskyt šikany nebo ji v našich komunitách zcela zastaví?

Výzkum pozitivního chování a prevence šikany zjistil, že pozitivní chování, jako je laskavost, akceptace odlišností a inkluze, může být účinným nástrojem prevence šikany. Pokud je dospělí aktivně podporují a modelují, může toto chování dětem pomoci vytvářet zdravější vztahy. Klíčem k výuce pozitivního chování dětí je, aby viděly, že je dospělí dělají, a nejen o nich mluvili. Pozorování vrstevníků, kteří se chovají laskavě, přátelí se s ostatními a přijímají, že ostatní jsou jiní, je také důležité, ale dospělí se musí záměrně podílet na každodenním projevení tohoto chování. Kromě toho je udržování otevřených komunikačních linek mezi dospělými a dětmi

klíčem k tomu, aby se děti vyhnuly jak šikanování druhých, tak tomu, aby se staly terčem šikany.

Důležitou roli v procesu školní šikany hraje učitel, který by měl jako první rozpoznat příznaky šikany a být pro své žáky vzorem, který jim chce pomoci řešit jejich problémy. Učitel může být jakousi „vrbou“, „diagnostickým a terapeutickým nástrojem“ zároveň. Tuto pozici může zastávat i jiný pověřený pracovník. Pokud žák učiteli důvěřuje, má to velký vliv a význam pro odhalení případné šikany ve třídě (ve škole). Učitel má důležitou roli při vytváření vztahů ve třídě. Pokud je učitel morálně vyspělý a veřejně odsuzuje agresi a násilí, má to pozitivní vliv na prevenci šikany ve škole a ve třídě. Učitel by měl motivovat žáky k vytváření pozitivních vztahů ve třídě, vytvářet určitá pravidla chování mezi žáky, která je třeba dodržovat, a tím ovlivňovat chování dětí. Pokud je učitel pro žáka pozitivním vzorem, měl by mít vliv i na pozitivní chování a vztahy žáků ve třídě.

Metody hraní rolí jsou pro děti nesmírně přitažlivé - díky jejich vzdělávací hodnotě se vyplatí zavést je do každodenní praxe. Díky nim budou naši žáci schopni kreativně řešit životní obtíže a také budou schopni bez větších problémů řešit všechny situace, které to vyžadují.

Při hraní rolí mohou děti v chráněném prostředí experimentovat s novým chováním. Tím, že si hrají na nové způsoby jednání, vidí jejich účinek a získávají další motivaci k tomu, aby tyto různé přístupy uplatnily v realitě. Hry na role mohou také vytvořit rutinu a usnadnit aplikaci v reálné situaci.

Gamifikace a hraní rolí se zaměřují na změnu chování žáků, nejen na koncepční změny. Učitelé mohou mít z gamifikace prospěch, protože aplikace tohoto přístupu vyžaduje interdisciplinárnější přístup k výuce.



Zdroj: [Freepik](#)

## 6. Podklady k tisku

Seznam materiálů:

Scénáře jako samostatná činnost

Scénáře hraní rolí jako doplňkový úkol

Plán lekce pro využití gamifikace ve třídě

Šablona pro vytvoření vlastního plánu výuky

Scénáře jako samostatná činnost

Výtisk pro učitele

Pokyny:

Scénáře obsahují doporučenou věkovou skupinu, se kterou je možné scénář provést. Po každém scénáři následuje řada volitelných témat k diskusi. Rozhodněte se, jakým způsobem aktivitu provedete: hraním rolí se zapojenými aktéry nebo jako sebereflexi. V obou případech pokračujte diskusí.

Pokyny pro hraní rolí:

Vystříhněte kartičky se scénáři a rozdejte je skupinám nebo jednotlivcům. Žáci si přečtou scénář a pokusí se pochopit perspektivu své postavy. Poté zahrají role, které jim byly přiděleny. Po odehrání rolí se skupina/třída zamyslí nad situací a odpoví na otázky do diskuse nebo se podělí o své pocity (smutek, překvapení, šok atd.).

Pokyny k sebereflexi:

Vystříhněte kartičky se scénáři a rozdejte je žákům. Žáci si přečtou scénář a snaží se porozumět situaci. Poté se nad situací zamyslí a odpoví na otázky do diskuse nebo se podělí o své pocity (smutek, překvapení, šok atd.), a to buď individuálně, nebo jako třída.

**Scénář A**

Přibližný počet dětí hrajících role: 5

Role: Žákyně Anna, žák John, žák Mark, žákyně Katie, dítě 1

Mark a John jsou dobří přátelé už od školky. Ale Mark rád dělá ostatním naschvály nebo se jim směje. John se Markovým vtípkům smál, dokud ho nedávno nenapadlo natáčet reakce ostatních na jeho vtípky na video a anonymně je zveřejňovat na internetu. Anna, jejich spolužačka, je takovým příkladem. Mark si z Anny dělal legraci, když se učila bruslit. Anna neustále padala a čím déle situace trvala, tím hlasitěji se Mark smál. Situace se ještě zhoršila, když Anna přišla druhý den do školy a ostatní děti si z ní také dělaly legraci. Katie, kamarádka ze školy, ukázala Anně video z kluziště a její pády jeden za druhým. Anna netušila, že ji někdo natáčí. V důsledku této situace dostala ve škole zabrat. V mžiku si vyslechla ošklivé poznámky na svou adresu. John si chce s Markem o situaci promluvit, požádat ho, aby se Anně omluvil, ale než se k tomu dostane, sám dostane zlou zprávu. Ve zprávě byl označen za provinilce. Rychle si uvědomí, že ostatní si myslí, že za celou situaci může on. Když si pustí video, které mu Katie ukazuje na svém chytrém telefonu, je v pozadí slyšet jeho hlas. Když se to snaží vysvětlit, nikdo mu nevěří a Mark není nikde k nalezení.

**Otázky k diskusi:**

- Co udělala Anna špatně?
- Co udělal John špatně?
- Co udělal Mark špatně?
- Jak byste reagovali na místě Anny?
- Může John za výsledek situace?
- Měl by být Mark potrestán?
- Jaké problémy byly odhaleny při hraní rolí?
- V jakém okamžiku mělo dojít k zásahu do situace?
- Má tato situace nějaké pozitivní stránky?
- Jaká by mohla být další scéna příběhu?
- Jak byste se cítili, kdyby vás někdo tajně natáčel?
- Zažili jste podobnou situaci nebo jste byli jejími svědky?
- Jak byste na tuto situaci reagovali jako pozorovatelé?
- Jak byste na tuto situaci reagovali vy jako terč šikany?

**Scénář B**

Přibližný počet dětí hrajících role: 4

Role: Žák Oscar, žák Robert, rodič Oscara 1, rodič Oscara 2.

Robert je vždy první ve třídě, kdo má novou hru nebo pomůcku. Některé děti si myslí, že je kvůli tomu opravdu skvělý, ale jiné si myslí, že se tak trochu předvádí. Oscar, který chodí do stejné školy jako Robert, ale je o rok mladší, k Robertovi opravdu vzhlíží. Nakonec přesvědčí své neochotné rodiče, aby mu koupili stejný chytrý telefon, jaký má Robert. Oscar přinese přístroj do školy hned druhý den. Bohužel nedokáže přijít na to, jak ho správně používat. Oscar požádá Roberta, aby mu pomohl. Robert samozřejmě souhlasí a ukáže mu některé funkce, což skutečně udělá, ale pak vezme telefon do vlastních rukou s úmyslem vytvořit Oscarovi profil na Facebooku.

Robert nastaví Oscarovu profilovou fotku bez jeho vědomí. Chce si udělat legraci a Oscarův profilový obrázek je obrázek prasete, což Oscara přivede do rozpaků. Protože si Oscar bezprostředně po této situaci Facebook nekontroluje, nechápe, proč mu později téhož dne chodí nepříjemné zprávy od dětí ze školy, z nichž mnohé ani nezná. Když konečně zjistí, že jeho profilový obrázek je obrázek obrovského ošklivého prasete, požádá Roberta, aby mu pomohl obrázek změnit. Robert Oscarovi neřekne pravdu, ale snaží se ho přesvědčit, že si s jeho telefonem musel hrát někdo jiný, zatímco byl na obědě. Oscar mu uvěří. Nakonec Robert Oscarovi ukáže, jak profilový obrázek změnit.

Otázky k diskusi:

- Co udělal Robert špatně?
- Měl by být Robert potrestán?
- Co udělal Oscar špatně?
- Jaké problémy byly odhaleny při hraní rolí?
- Měli by se do situace zapojit rodiče?
- Má tato situace nějaké pozitivní stránky?
- Jaká by mohla být další scéna příběhu?
- Jak byste se cítili, kdyby se k vám někdo choval stejně jako Robert?
- Zažili jste nebo jste byli svědky podobné situace?
- Jak byste na tuto situaci reagovali jako pozorovatelé?
- Jak byste na tuto situaci reagovali vy jako terč šikany?

**Scénář C**

Přibližný počet dětí hrajících role: 3

Role: Přítelkyně Claudia, Přítelkyně Mary, Přítelkyně Betty

Mary a Betty chodí ve škole do různých tříd a mají různé kamarádky, kromě Claudie, která se přátelí s oběma dívkami. Mary a Betty spolu však nevycházejí. Claudia pořádá narozeniny a rozhodla se vytvořit skupinu na WhatsAppu, aby pozvala své kamarádky a naplánovala oslavu. Claudia do skupiny WhatsApp pozve i Mary a Betty, ale o několik dní později toho lituje. Betty je jediná z patnácti přátel ve skupině, která žádá o změnu dne oslavy. Mary odpoví jako první, přestože se neorganizuje její narozeninová oslava, ale Claudiiina, a napadne Betty. Ve skupině spustí nenávistnou řeč namířenou proti Betty, jak je egoistická, že na oslavu by měly přijít jen opravdové kamarádky a proč vůbec přijala pozvání atd. Během chvíle začnou na Betty útočit i další Claudiiiny kamarádky. Claudie, která má během tohoto dne kumulující se zpráv vypnuté internetové připojení, si problém uvědomí až ve chvíli, kdy jí zavolá Betty a oznámí jí, že na její narozeniny nepřijde. Betty se cítí zahanbena a vysvětlí Claudii, že s Mary nechce mít nic společného. Claudia se své dobré kamarádce omlouvá, že si nekontrolovala zprávy na WhatsAppu. Hned poté zavolá Mary, aby se jí omluvila za její chování, a vysvětlí jí, že nechápe, proč se Mary chová tak nenávistně. Claudia opravdu neví, co má dělat. Nakonec se rozhodne skupinu na WhatsAppu smazat a oslavu narozenin odložit, dokud si s Mary i Betty nepromluví osobně.

Otázky k diskusi:

- Co udělala Marie špatně?
- Co udělala Betty špatně?
- Co udělala Claudia špatně?
- Jak by mohli pomoci ostatní Claudiiini přátelé?
- Jaké problémy byly odhaleny při hraní rolí?
- Má tato situace nějaké pozitivní stránky?
- Jaká by mohla být další scéna příběhu?
- Jak byste se cítili, kdyby se k vám někdo choval stejně jako Marie?
- Zažili jste nebo jste byli svědky podobné situace?
- Jak byste na tuto situaci reagovali jako pozorovatel (přítel)?
- Jak byste na tuto situaci reagovali vy jako terč šikany?

Výtisk pro žáky

## Scénář A

Přibližný počet dětí hrajících role: 5

Role: Žákyně Anna, žák John, žák Mark, žákyně Katie, dítě 1

Mark a John jsou dobří přátelé už od školky. Ale Mark rád dělá ostatním naschvály nebo se jim směje. John se Markovým vtípkům smál, dokud ho nedávno napadlo natáčet reakce ostatních na jeho vtípky na video a anonymně je zveřejňovat na internetu. Anna, jejich spolužačka, je takovým příkladem. Mark si z Anny dělal legraci, když se učila bruslit. Anna neustále padala a čím déle situace trvala, tím hlasitěji se Mark smál. Situace se ještě zhoršila, když Anna přišla druhý den do školy a ostatní děti si z ní také dělaly legraci. Katie, kamarádka ze školy, ukázala Anně video z kluziště a její pády jeden za druhým. Anna netušila, že ji někdo natáčí. V důsledku této situace dostala ve škole zabrat. V mžiku si vyslechla ošklivé poznámky na svou adresu. John si chce s Markem o situaci promluvit, požádat ho, aby se Anně omluvil, ale než se k tomu dostane, sám dostane zlou zprávu. Ve zprávě byl označen za provinilce. Rychle si uvědomí, že ostatní si myslí, že za celou situaci může on. Když si pustí video, které mu Katie ukazuje na svém chytrém telefonu, je v pozadí slyšet jeho hlas. Když se to snaží vysvětlit, nikdo mu nevěří a Mark není nikde k nalezení.

## Scénář B

Přibližný počet dětí hrajících role: 4

Role: Žák Oscar, žák Robert, rodič Oscara 1, rodič Oscara 2.

Robert je vždy první ve třídě, kdo má novou hru nebo pomůcku. Některé děti si myslí, že je kvůli tomu opravdu skvělý, ale jiné si myslí, že se tak trochu předvádí. Oscar, který chodí do stejné školy jako Robert, ale je o rok mladší, k Robertovi opravdu vzhlíží. Nakonec přesvědčí své neochotné rodiče, aby mu koupili stejný chytrý telefon, jaký má Robert. Oscar přinese přístroj do školy hned druhý den. Bohužel nedokáže přijít na to, jak ho správně používat. Oscar požádá Roberta, aby mu pomohl. Robert samozřejmě souhlasí a ukáže mu některé funkce, což skutečně udělá, ale pak vezme telefon do vlastních rukou s úmyslem vytvořit Oscarovi profil na Facebooku. Robert nastaví Oscarovu profilovou fotku bez jeho vědomí. Chce si udělat legraci a Oscarův profilový obrázek je obrázek prasete, což Oscara přivede do rozpaků. Protože si Oscar bezprostředně po této situaci Facebook nekontroluje, nechápe, proč mu později téhož dne chodí nepříjemné zprávy od dětí ze školy, z nichž mnohé ani nezná. Když konečně zjistí, že jeho profilový obrázek je obrázek obrovského ošklivého prasete, požádá Roberta, aby mu pomohl obrázek změnit. Robert Oscarovi neřekne pravdu, ale snaží se ho přesvědčit, že si s jeho telefonem musel hrát někdo jiný, zatímco byl na obědě. Oscar mu uvěří. Nakonec Robert Oscarovi ukáže, jak profilový obrázek změnit.

**Scénář C**

Přibližný počet dětí hrajících role: 3

Role: Přítelkyně Claudia, Přítelkyně Mary, Přítelkyně Betty

Mary a Betty chodí ve škole do různých tříd a mají různé kamarádky, kromě Claudie, která se přátelí s oběma dívkami. Mary a Betty spolu však nevycházejí. Claudia pořádá narozeniny a rozhodla se vytvořit skupinu na WhatsAppu, aby pozvala své kamarádky a naplánovala oslavu. Claudia do skupiny WhatsApp pozve i Mary a Betty, ale o několik dní později toho lituje. Betty je jediná z patnácti přátel ve skupině, která žádá o změnu dne oslavy. Mary odpoví jako první, přestože se neorganizuje její narozeninová oslava, ale Claudii, a napadne Betty. Ve skupině spustí nenávistnou řeč namířenou proti Betty, jak je egoistická, že na oslavu by měly přijít jen opravdové kamarádky a proč vůbec přijala pozvání atd. Během chvíle začnou na Betty útočit i další Claudii kamarádky. Claudie, která má během tohoto dne kumulující se zpráv vypnuté internetové připojení, si problém uvědomí až ve chvíli, kdy jí zavolá Betty a oznámí jí, že na její narozeniny nepřijde. Betty se cítí zahanbena a vysvětlí Claudii, že s Mary nechce mít nic společného. Claudia se své dobré kamarádce omlouvá, že si nekontrolovala zprávy na WhatsAppu. Hned poté zavolá Mary, aby se jí omluvila za její chování, a vysvětlí jí, že nechápe, proč se Mary chová tak nenávistně. Claudia opravdu neví, co má dělat. Nakonec se rozhodne skupinu na WhatsAppu smazat a oslavu narozenin odložit, dokud si s Mary i Betty nepromluví osobně.

Scénáře hraní rolí jako doplňkový úkol

Výtisk pro učitele**Pokyny:**

Scénáře jsou krátkými náměty, které mají podnítit diskusi o šikaně a kyberšikaně. Rozhodněte se, jakým způsobem aktivitu provedete: máte na výběr ze dvou možností.

**Pokyny pro možnost 1:**

Vystříhnete kartičky se scénáři a rozdělíte je náhodně žákům. Stejný scénář by měli dostat alespoň dva žáci. Žáci si scénář přečtou. Poté učitel přečte scénáře jeden po druhém a děti s kartičkou scénáře, která je přečtena nahlas, se postaví. Tito žáci odpovídají na otázku na svých kartičkách. Poté, co všichni žáci odpoví na otázku, učitel vysvětlí preferované chování.

**Pokyny pro možnost 2:**

Vystříhnete kartičky se scénáři a rozdejte je žákům. Žáci si přečtou scénář a písemně odpoví na otázku. Učitel odpovědi shromáždí a poté je nahlas přečte a vysvětlí, jaké chování je v jednotlivých situacích preferováno. Žáci zůstávají v anonymitě.

**Scénář 1**

Bob ze třídy 2B několikrát natočil (na mobilní telefon) Sáru, jak jí sladkosti a bramborové lupínky. Film posílá ostatním dětem ze školy s hrubými komentáři o Sářině chamtivosti a váze.

- Domníváte se, že by se to mělo zastavit. Jak na tuto situaci zareagujete?

**Scénář 2**

Marta z vaší matematické skupiny je tichá a uzavřená. Nakonec vám řekne, že se stala terčem kyberšikany. Požádala vás, abyste to drželi v tajnosti.

- Cítíte, že Martě se děje přikojí. Jak na tuto situaci zareagujete?

**Scénář 3**

Některé děti ze třídy 6.A vyloučily ostatní spolužáky ze svého kamarádství. Tyto děti tiše volají na mobilní telefony dvou chlapců z jejich třídy a vy o tom víte. Oba chlapci se cítí vyděšení.

- Domníváte se, že by se to mělo zastavit. Jak na tuto situaci zareagujete?

**Scénář 4**

Tvůj dobrý kamarád Ivo dostane textovou zprávu od Michaely z druhé třídy, aby se po škole sešli v místním parku. Víte, že Michaela se tam neobjeví a druhý den ve škole si z Iva bude dělat legraci. Už jste byli svědky podobné situace.

- Máte pocit, že byste měli něco udělat. Jak na tuto situaci zareagujete?

Výtisk pro žáky**Scénář 1**

Bob ze třídy 2B několikrát natočil (na mobilní telefon) Sáru, jak jí sladkosti a bramborové lupínky. Film posílá ostatním dětem ze školy s hrubými komentáři o Sářině chamtivosti a váze.

- Domníváte se, že by se to mělo zastavit. Jak na tuto situaci zareagujete?

**Scénář 2**

Marta z vaší matematické skupiny je tichá a uzavřená. Nakonec vám řekne, že se stala terčem kyberšikany. Požádala vás, abyste to drželi v tajnosti.

- Cítíte, že Martě se děje přikojí. Jak na tuto situaci zareagujete?

## Scénář 3

Některé děti ze třídy 6.A vyloučily ostatní spolužáky ze svého kamarádství. Tyto děti tiše volají na mobilní telefony dvou chlapců z jejich třídy a vy o tom víte. Oba chlapci se cítí vyděšení.

- Domníváte se, že by se to mělo zastavit. Jak na tuto situaci zareagujete?

## Scénář 4

Tvůj dobrý kamarád Ivo dostane textovou zprávu od Michaely z druhé třídy, aby se po škole sešli v místním parku. Víte, že Michaela se tam neobjeví a druhý den ve škole si z Iva bude dělat legraci. Už jste byli svědky podobné situace.

- Máte pocit, že byste měli něco udělat. Jak na tuto situaci zareagujete?

## Plán výuky

Věková skupina: bez omezení	Doba trvání: 30-45 minut	Prostředí: prostředí třídy
-----------------------------	--------------------------	----------------------------

Téma: Prevence šikany	Zaměření lekce: Chování jako prevence šikany
-----------------------	--

Cíle výuky: rozvíjet dovednosti spolupráce, rozvíjet asertivitu, rozvíjet kreativitu a představitost, zažít soutěživost, naučit se citlivosti a toleranci, naučit se soucitu.

Potřebné materiály: listy papíru, tužky/propisky, tabule s fixem/černá tabule s křídou, kartonová krabice s otvorem, ceny pro vítěze.	Příprava před hodinou: učitel připraví karton s otvorem, rozmístí odměny a připraví ostatní potřebné materiály.
---	---

Popis třídy krok za krokem:

*Zahřívací aktivita*

1. Učitel zahájí brainstorming o tom, co je to šikana.
2. Žáci nahlas říkají, s čím si spojují šikanu.
3. Učitel zapisuje odpovědi žáků na tabuli formou myšlenkové mapy.

*Herní aktivita*

4. Učitel vytáhne velkou krabici, v níž jsou kartičky se jmény jednotlivých žáků.
5. Učitel vytáhne 4 kartičky se jmény a vyvolá jména těchto žáků.
6. Čtyři žáci se ujmou role rozhodčích ve hře a zaujmou svá místa v čele třídy.
7. Poté učitel požádá každého žáka, aby si postupně vylosoval jméno z rámečku.
8. Tímto okamžikem hra začíná.
9. Žáci vymýšlejí falešné příběhy o svém spolužákovi, jehož jméno si vylosovali z rámečku.
10. Učitel vysvětlí počáteční pravidla hry: nesmí se používat nadávky nebo nepřijemná slova, příběh nesmí být delší než 5 vět a žáci si své příběhy mezi sebou neukazují.
11. Po pěti minutách přípravy příběhů v lavicích žáci utvoří kruh a žáci, kteří jsou určeni jako porotci, se posadí vedle sebe.
12. Učitel vysvětlí další pravidla hry: rozhodčí vyberou žáka, který začne číst připravený příběh, ostatní žáci hádají, o kom příběh je, body jsou odměňováni ti, kteří uhodnou správně.
13. Žáci postupně čtou své příběhy, ostatní žáci hádají.
14. Správný odhad znamená 1 bod, který žák získá.
15. Jeden z rozhodčích si vezme na starost evidenci bodů na tabuli.
16. Poté, co všichni žáci představí svůj příběh, porotci shrnou body a vyhlásí vítěze.
17. Vítěze hry odmění učitel před celou třídou.

Následné kroky: Diskuse o tom, jak se žáci cítili, když slyšeli příběhy o sobě, a jak by se cítili, kdyby se falešný příběh šířil po škole nebo v kolektivu jejich kamarádů. Na závěr jsou žáci požádáni, aby řekli několik hezkých slov o žákovi, kterého popisovali / podali si s ním ruku / udělali vůči němu příjemné gesto.

## Šablona pro vytvoření vlastního plánu výuky

Věková skupina:	Doba trvání:	Životní prostředí:
Téma:	Zaměření lekce:	
Cíle výuky:		
Potřebné materiály:	Příprava před lekcí:	
Popis třídy krok za krokem:		
Následná opatření:		