

Pady

metodická příručka

Literárně dramatický program
se zaměřením na prevenci xenofobie
a vyčleňování na základě odlišnosti



DRAMACENTRUM
BEZEJMÉNA

Pady

Literárně dramatický program pro 1. – 2. ročník základní školy, autoři Miloslava Čechlovská a Jakub Kubíček. Na realizaci pilotních verzí se podíleli Markéta Coufalová a Jan Jedlinský.

Téma: prevence xenofobie a vyčleňování na základě odlišnosti

Námět: Zpracováno volně na motivy knihy DIECKMANN, Sandra. Pady. Přeložila HÁTA KREISINGER KOMŇACKÁ. Praha: Práh, 2018. ISBN 978-80-7252-765-6.

Pro účastníky programu je výhodou, pokud předlohu předem neznají!

Cíle programu: Posílit prosociální chování členů skupiny nejmladších školáků a jejich schopnost empatie a vzájemného respektu

Časová dotace: 3 vyučovací hodiny

Text: Miloslava Čechlovská, Jakub Kubíček

Fotodokumentace: Pavel Knobloch

Stavba lekce: Miloslava Čechlovská, Jakub Kubíček, Jan Jedlinský, Markéta Coufalová

Sazba: Kristýna Čechlovská

Tisk: Unipress, spol. s r. o., Turnov

Kontakt: info@dramacentrumbezejmena.cz, +420 776 106 107

Vydáno s podporou Libereckého kraje, Statutárního města Liberec a Ministerstva kultury České republiky.

©2023 Dramacentrum Bezejména, z. s.

Projekt „Pady“ podpořil Liberecký kraj (program č. 5.1 Podpora integrace národnostních menšin a cizinců) a Fond kultury a cestovního ruchu Statutárního města Liberec.

Projekt „Kreativní učení na libereckých základních školách“ byl podpořen Ministerstvem kultury České republiky (Výzva NPO č. 313/2023 Podpora projektů kreativního učení II).

Les – zvukový plán

Lektor: „Naše pohádka, se kterou si dnes budeme hrát, se odehrává v lese. V takovém lese, jaký známe, do jakého chodíme třeba na houby. Žijí v něm srnky, ježci, datel a další zvířátka. Představme si takový les na podzim. Abychom si les dokázali lépe představit, zkusíme si ho vytvořit, ale ne pro oči, jen pro ouška. Zkusíme vytvořit zvuky lesa. Lesa tak tichého, že je v něm všem zvířátkům dobře. Já začnu, vytvořím nějaký zvuk a vy ho zopakujete. Vytvořím jiný zvuk a vy ho opět zopakujete. Pokud někoho z vás napadne zvuk lesa, přihlaste se.“



Lektor vytvoří ústy či tělem zvuk ilustrující les. Děti zvuk opakují. Kdokoli z hráčů naváže a vytvoří jiný zvuk ilustrující les. Ostatní zvuk vždy opakují. Lektor vede děti ke vzájemnému naslouchání a přizpůsobení hlasitosti ostatním. Na závěr lektor skupinu motivuje ke společné zvukové improvizaci, ve které každý hráč zvolí osobitý zvuk, zároveň si všichni naslouchají a mění zvukový plán podle potřeb skupiny. Závěrečná zvuková improvizace probíhá se zavřenýma očima.

Reflexe:

Jaký les jste si představovali? Jaká zvířátka v našem lese žijí? Jaké stromy a rostliny v něm rostou?

Cíl aktivity:

Nastolení prostředí lesa mírného pásma, ve kterém nežijí lední medvědi a jakékoli bílé zvíře působí nepatřičně. Podpora soustředěného vnímání, vzájemného naslouchání, dodržování pravidel.

Vidíme barvu

Lektor: „Ted' už víme, co v našem lese slyšíme. My ovšem otevřeme oči a les vidíme. Je podzim a les je krásně barevný. Jaké barvy má? (...) Dobře, děkuji za radu. Nyní budete chodit po prostoru třídy, jakože „po lese“ a společně se mnou budete říkat básničku: „Chodíme po lesíčku, vidíme barvu barvičku...“ a já řeknu barvu podzimního lesa a jeho obyvatel. Třeba červenou. Může být v podzimním lese červená? Dobře. Tak jakmile řeknu červenou, všichni musíte co nejrychleji najít něco červeného v této třídě a dotknout se toho. Pokud někdo nemůže nic najít, ostatní mu mohou poradit a pomoci, abyste splnili úkol jako třída. Ale nesmíte na něj volat, vyplašili byste zvířátka v lese. Barvy musíme najít v naprostém tichu.“

Reflexe – pohybový sociogram:

Hráči stojí v kruhu. Na pokyn lektora udělá krok do kruhu ten, kdo si myslí, že třída zvládla neporušit pravidlo tiché hry. Ten, kdo si myslí, že třída pomáhala těm, kteří nemohli barvu najít. Ten, kdo někomu pomohl. Ten, komu někdo pomohl. Ten, kdo porušil nějaké pravidlo hry. Ten, kdo ani jednou pravidlo neporušil.

Jakou barvu náš podzimní les neměl?



Cíl aktivity:

Účastník dodržuje pravidla hry, pomáhá spoluhráčům, nese zodpovědnost za splnění úkolu celou skupinou, včetně nejslabších členů. Téma hry později vztáhne k příběhu (bílý tvor je odlišný).

Jsem veverka, jsem oříšek, jsem dutina ve stromě

Lektor: „Nyní si ukážeme, jak takový les vypadá a kdo v něm žije. Máte nějaký nápad, co bychom mohli v lese vidět?“

Lektor naučí děti jednoduchou improvizální techniku, při které živý obraz postupně vytvoří tři hráči. Například první přijde „na jeviště“, postaví se do štronza a řekne: „Jsem veverka.“ Druhý se přidá se slovy: „Jsem oříšek.“ Třetí hráč obraz dokončí například slovy: „Jsem dutina ve stromě.“ Tři hráči tak vytvoří nejen obraz, ale vlastně také náznak příběhu (veverka schovává oříšek do dutiny). Vše samozřejmě v návaznosti na zkušenosti a věk dětí.

Cíl aktivity:

Účastník pomocí jednoduché improvizální techniky ztvární les (myšleno les mírného podnebného pásma), tedy prostředí, ve kterém budoucí postava příběhu působí nepatříčně. Účastník navazuje na obraz spoluhráče.



Vrána ho zahlédla jako první



Lektor: „I naše pohádka se odehrává v takovém lese. Nyní vám kousek pohádky přečtu.“

Lektor čte text přímo z knihy se zakrytou úvodní ilustrací, nebo čte text z papíru a knihu využije až v závěru programu: „Vrána ho zahlédla jako první. Podivného BÍLÉHO tvora, kterého temné vlny unášely ke břehu. Nepodobal se ničemu, co zvířata z divokého lesa kdy viděla. Zabydlel se ve staré zarostlé jeskyni na kopci. Nikdo tam nikdy nežil, kam až jejich paměť sahala, a teď si nikdo netroufal se k jeskyni přiblížit. Tvor den co den s funěním pobíhal po lese a sbíral listy. Velké i malé, špičaté i všelijak barevné. Kdykoli se pátravě rozhlédl kolem, zvířata vyděšeně utíkala.“

Reflexe:

Děti chodí po prostoru. Po prostoru se mohou pohybovat buď civilně (zároveň přemýšlí, jakým zvířátkem se stanou) nebo už v roli lesního zvířátka. Na pokyn lektora (zvuk trianglu) zastaví ve štronzu, ve kterém se stanou lesním zvířátkem nebo ve kterém jako lesní zvířátko “zmrznou”. Podle instrukce lektora zvířátka přemýšlí, v čem je tvor podivný, v čem je jiný než oni. Po chvíli si všichni sednou do kruhu a dobrovolníci sdělí své myšlenky, například „Já jsem byl zajíc a myslel jsem si, že ten tvor místo mrkvičky jí listy, a to je divné.“

Cíl aktivity:

Účastník chápe odlišnost bílého tvora jako důvod komplikovaného vztahu s ostatními – chová se divně, ostatní se ho bojí.

Vrána a Pady – lektoři v roli



Děti se stanou diváky, lektoři herci v rolích vrány a Padyho (mají oblečené znaky obou postav). Pady ani vrána neví, že je Pady medvěd. Vrána se chová nepřátelsky, upozorňuje na jeho odlišnosti (bílá barva, sbírání listů). Pady neví, jak se jmenuje a nechce mluvit o tom, kde se tady vzal. Jelikož se vrána chová nepřátelsky, ani není ochoten jí vysvětlit, proč sbírá spadané listy. Spíš se jí trochu bojí. V určité chvíli sice prohlásí, že je moc bílý, ale nijak to se spadaným listím nespojí. Vrána vymyslí jeho nové jméno – Pady. Údajně podle spadaného listí, které Pady neustále sbírá. Pady je moc rád, že má jméno. Nakonec vrána prohlásí: „Jsi divný tvor, mezi nás nepatříš!“

Horká židle – lektor v roli vrány

Lektor pozve vránu (druhého lektora se znakem vrány) mezi děti. Lektor v roli vrány odpovídá na otázky. Vrána poznala tvora ze všech zvířátek nejlépe, viděla ho první a jako jediná s ním mluvila. Viděla ho sbírat listí, což je hodně divné. Také ho viděla, jak se rozběhl po srázu a s hlasitým „uááá“ skočil do moře (jsou na ostrově), ale vlny ho vždy donesly zpět na břeh. Nakonec vrána prozradí, že původ jména Pady je ve skutečnosti ve slovese „padej“. Podle vrány by Pady měl vypadnout z lesa a vrátit se, odkud přišel. A taky je „trochu padlej na hlavu“.

Reflexe:

Lektor vystoupí z role, na židli položí šálu a čepici vrány. Kdokoli z dětí k ní může jít a něco jí říct. Není to ovšem vrána, jen její znak, proto nemůže odpovědět (nemá smysl jí klást otázky).

Cíl aktivity:

Účastník na základě sledované divadelní etudy pochopí vztah vrány k Padymu jako vztah agresora a oběti, v reakci projeví empatii vůči Padymu.



Židličková

Děti hrají známou hru se židlemi. Židle jsou obráceny „zády“ do kruhu, hráči chodí okolo, hraje hudba. Jakmile je hudba přerušena, děti se snaží posadit na volnou židli. Dítě, na které židle nevyjde, vypadává. Lektor odebere židli a hra pokračuje. Lektor dbá na prosociální chování dětí a pohodovou atmosféru. Dítě, které vypadne, následně pouští a zastavuje hudbu, aby vypadnutí ze hry nebylo trestem, ale přirozenou součástí hry a změnou funkce. Pro urychlení lektor může vždy vyřadit dvě židle.



Po dvou, třech či čtyřech kolech přichází druhý lektor v roli vrány a nabízí „vylepšenou“ verzi. Slibuje velkou zábavu. Jednu židli označí bílou barvou (navleče na opěradlo košili) a sdělí, že kdo si na tu židli sedne, je Pady a musí ze hry vypadnout. Vrána „samozřejmě nehraje“, je rozhodčím, dohlíží na pravidla hry. Tedy na pravidla, která určila ona. Jakmile vrána domluví, druhý lektor ji zarazí, ukončí aktivitu a přejde mimo role do reflexe.

Pozn. Lektor v roli vrány své jednání přizpůsobuje reakcím skupiny. Pokud skupina na vránu reaguje vstřícně (nevadí jí hrát změněnou hru), vrána je průhlednější ve své snaze o manipulaci, s níž využívá hru k šikaně. Naopak pokud skupina manipulaci prohlédne a hrát nechce, vrána odmítnutí ztíží příslibem větší zábavy. Pokud skupina reaguje na vránu příliš vstřícně a chce hrát změněnou hru, aktivitu ukončí druhý lektor v roli Padyho. Pady přijde a dá najevo rozčarování z vrány a zklamání nad tím, že zvířátka hrají hru, v níž používají jeho jméno jako označení pro toho, kdo má vypadnout.

Reflexe:

Kdo chce hrát hru tak, jak ji změnila vrána? Kdo změněnou hru hrát nechce? Může někdo, kdo ji hrát nechce, říct proč?

Cíl aktivity:

Účastník pochopí manipulaci vrány a její snahu o vyčleňování jiných.

Horká židle – lektor v roli Padyho



Lektor v roli Padyho přijde mezi děti, ostýchavě se s nimi baví, odpovídá na otázky. Některé věci neví, nevzpomíná si. Na otázku, kdo je, odpovídá, že Pady. Váhá, zda jeho jméno opravdu označuje toho, kdo sbírá spadané listí. Lektor se vyhne zodpovězení otázek, které mají ozřejmit až další aktivity programu. Podstatnou informaci ale Pady řekne: chce být jako ostatní, proto sbírá listí a obaluje se v něm, ale nemá ho dost.

Sbírání listí

Lektor: „Pady je smutný, že nemá dost listí, aby se jím mohl obalit a být jako ostatní. Pomůžeme mu ho nasbírat? Ale máme problém. Vrána nechce, abychom Padyho pomáhali. Hlídá listí a pokud někoho uvidí, že ho chce sebrat, zmrazí ho.“



Hra se podobá známé hře Cukrkávalimonáda. Lektor v roli vrány stojí na konci třídy vedle hromady papírových podzimních listů se suchým zipem, je otočený ke zdi. Děti se pokoušejí přejít třídu a vráně sebrat listy (každé dítě nese max. jeden list). Pokaždé, když se vrána se zvukem „krá“ otočí, děti zmrznou, aby si je vrána spletla s větvemi či kameny. Pokud vrána uvidí kohokoli se pohnout nebo ho uslyší promluvit, ukáže na něj a zmrazí. Dotčný si na místě sedne na zem a nehraje. Ti, kterým se jejich úkol podaří a dostanou ze zpět „do domečku“ i s listem, dají list na Padyho šátek a pak se mohou rozhodnout, zda se vydají pro další list, nebo osvobodí kamaráda tím, že pro něj přijdou a za ruku ho odvedou. Na konci děti pokryjí šátek Padyho listím, lektor v roli Padyho si ho k nelibosti vrány oblékne.

Reflexe – pohybový sociogram:

Krok do kruhu udělá ten, kdo osvobodil kamaráda. Ten, kdo byl osvobozen. Ten, kdo dlouho čekal na osvobození. Co by se stalo, kdyby nikdo nikoho nezachraňoval? Krok do kruhu udělá ten, kdo je rád, že Pady má dost listí. Ten, kdo je rád, že Pady vypadá jako ostatní zvířátka. Kdo si myslí, že teď už se s ním zvířátka mohou kamarádit, když je stejný.

Cíl aktivity:

Účastník dodržuje pravidla hry. Projevuje empatii, chce zachránit nejen Padyho, ale i spoluhráče. Uvědomí si výhodnost takového jednání (společně mají větší šanci uspět). Téma hry vztáhne k tématu programu (je lepší táhnout za jeden provaz, než hrát hry na vyloučení). Účastník se zamyslí nad tím, zda je v pořádku, že Pady chce být stejný jako ostatní.

Hry Padyho – lektor v roli

Lektor v roli Padyho přijde se šátkem s listím. Není spokojený, listí mu padá, je mu to nepříjemné. Stěžuje si, že mu je teplo. Pokud děti zareagují nabídkou, že nemusí listí mít, udiveně se ptá, zda s ním budou mluvit, i když bude bílý. Je moc rád, že si může listí sundat a dává najevo, že myslel, že jen když nebude bílý, budou se s ním kamarádit. Je smutný ze hry, kterou vymyslela vrána. Pochopil, že Pady znamená „vypadni od nás“. On zná skvělé hry a žádná z nich neříká, aby někdo vypadl.

Pady (lektor v roli) nabídne dětem hru na chození po krách. Sdělí, že u nich doma jsou všude ledové kry a všichni po nich musí opatrně chodit. A protože někdy bývá i ve dne tma, tak hrají takovou hru, že jeden nevidí a druhý ho vodí.



Děti utvoří dvojice: jeden zavře oči, druhý má v ruce dva bílé papíry, které klade na zem. Pomáhá nevidoucímu stoupnout si „na kru“ jednou nohou, zpod druhé vytáhne „kru“ a dá ji dopředu. Položí na ni zvednutou nohu kamaráda. Takto vodí kamaráda po místnosti, je zodpovědný za bezpečnost nevidoucího. Dvojice se vymění. Po ukončení hry si každé dítě sedne na svoji kru.

Reflexe:

V čem byla hra Padyho jiná než hra vrány? Odkud Pady je?

Cíl aktivity:

Účastník ve dvojici pomáhá kamarádovi s překonáním dráhy poslepu. Chová se empaticky. V roli nevidoucího přijímá pomoc.

Vrána a Pady – lektoři v roli

Vrána se setkává s Pady (lektoři v roli). Vrána by si také chtěla zahrát hru na chození po kráč. Pady s ní před dětmi hraje. Vrána se omlouvá za své chování a připouští, že byla nespravedlivá. Bojí se, že nemá přátele a nemá si s kým hrát. Přiznává Pady mu pravý význam jeho jména. Pady jí nabízí přátelství, jméno si chce nechat, je za ně rád. Slibuje, že si s vránou bude hrát. Vrána přichází s nápadem jiné hry. Hra na barvu barvičku, ovšem ve dvojicích, jeden má zavřené oči. Pady se směje, že mu ta hra velmi připomíná tu, co vymyslel on. Hru přijímá. Zahrají si všichni, kry dají na hromadu a ve dvojicích hrají pozměněnou hru na barvy.

Nakonec Pady řekne, že je moc rád, že má tolik kamarádů, ale stýská se mu po domově. Opravdu bydlí v zemi věčného ledu a sněhu, kde jsou všichni bílí. Má tam maminku a tatínka a chtěl by za nimi.



Závěrečná cesta

Lektor v roli vrány nabídne řešení Padyho problému. Všichni zřejmě tuší, že je Pady lední medvěd, ale vrána to explicitně nepojmenuje. Vrána popisuje dětem svůj nápad. Když všichni vytvoří most z ledových ker až na severní pól, mohou Padyho přenést za rodiči. Pady je potěšen. Odchází se připravit na cestu, přichází lektor mimo roli, aby pomohl vráně organizovat aktivitu.

Vrána položí „do lesa zvířátek“ (na jednu stranu třídy) hromadu zatavených papírů („ker“). Na opačné straně třídy je domov Padyho. První hráč položí jeden z papírů na zem před hromadu a stoupne si na něj. Druhý hráč mu podá další papír. První hráč položí papír před sebe a stoupne si na něj. Druhý hráč si stoupne místo prvního. Třetí hráč podá druhému papír, ten ho podá prvnímu... až vytvoří „most“ z ledových ker. Na každé kře stojí hráč. Poslednímu hráči vrána podá plyšového Padyho zabaleného do znaku, který měl celou dobu oblečený Pady - lektor v roli (bílý šátek). Pro děti jde o překvapení, lektor v roli se proměnil v plyšového medvídka. Každý z hráčů to zjistí, až když mu spoluhráč medvídka podá. Hráči si Padyho předávají a dopraví ho domů na severní pól. Tam čeká druhý lektor (původní Pady), táta medvěd. Děti si ověří, že Pady je opravdu lední medvěd.



Seznámení s knihou

Lektoři mimo roli seznámí děti s předlohou příběhu: DIECKMANN, Sandra. Pady. Přeložila Háta KREISINGER KOMŇACKÁ. Praha: Práh, 2018. ISBN 978-80-7252-765-6. Ukáží ilustrace, sdělí, že v knížce zvířátka zachraňují Padyho jinak, ale to je překvapení pro ty, kteří si knížku přečtou.

Metody a techniky tvořivé dramatiky v programu Pady

Hra s pravidly

Vzhledem k věku účastníků je v programu Pady využito několika her s pravidly, tedy aktivit, které zdánlivě nenesou atributy dramatické výchovy (především hru v roli).

Hry se zde podřizují požadavkům dramatu, příběhu, tématu a jeho výchovného a formativního potenciálu. Oproti rolové hře jde však o hry simulující, vedle pole fikce je v nich ještě pole skutečnosti, vše, co se v nich děje, není jen hrané, mají v sobě nehraný soutěživý prvek vyžadující skutečný výkon (sednout si na židli, projít prostor po bílých krách, najít barvu). Právě tento aspekt simulujících her umožňuje i velmi malým dětem vžít se do příběhu – hráči ve hře jednájí sami za sebe. Reflexe každé hry je pro její smysluplnost v rámci programu zásadní.

Jelikož je cílem programu prosociální chování (prevence sociálního vylučování), hry jsou koncipovány se zřetelem k vzájemné pomoci. I hry, které jsou původně zaměřené na individuální úspěch (hledání barvy), jsou v rámci programu modifikovány, lektoři kladou důraz na zodpovědnost třídy za úspěch všech, není odměněn vítěz. Z tohoto konceptu vybočuje hra Židličkovaná, která je specifická svým nastavením zrcadla chování vrány. Hra se zpravidla nedohrává, lektoři dbají na ošetření těch, kteří „vypadnou“.

Hra „Vidíme barvu“ plní nejen funkci rozechřívací, navíc podporuje téma pomoci (cílem je splnění úkolu celou třídou) a nastoluje otázku odlišnosti (Pady je bílý, což není pro zvířátka typické). V závěru programu se hra využije podruhé, s posíleným prvkem vzájemné pomoci ve dvojicích.

Hra „Židličkovaná“ je zařazená do poloviny programu s cílem uvolnění a pobavení hráčů, zároveň umožňuje porovnat její známou verzi s verzí vrány. Vrána přichází s modifikací hry, s nastolením šikany hráčů, zároveň odkrývá záměr ostrakizovat Padyho. Hra se nedohrává, podstatnou součástí je reflexe. I původní verze hry může přinášet nepříjemné pocity toho, kdo vypadne. Toto riziko je ošetřeno empatickými reakcemi lektorů. Vypadávat mohou hráči po dvou, hráč, který vypadne, v dalším kole zastavuje hudbu atd.

Hra „Sbírání listí“ je variací na známou hru Cukrkávalimonáda, ovšem s lektorem v roli vrány. Hra podporuje prosociální chování (potřebu zachraňování spoluhráčů), prohlubuje empatii dětí vůči Padymu, reflexe řeší otázku jinakosti a potřeby přizpůsobit se ostatním.

Hra „Kry“ rozvíjí smyslové vnímání, kooperaci ve dvojicích, zodpovědnost za druhého. Aktivita je vodítkem pro identifikaci Padyho jako ledního medvěda a předjímá závěr programu – most na severní pól.

Učitel v roli

Technika učitele či lektora v roli je v programu Pady stěžejní. Program je koncipován jako interaktivní divadlo, téma je zosobněno postavami Padyho a vrány. Účastníci programu reagují na obě postavy, posuzují jejich jednání, reflektují. Hráči přijímají pravidlo, že lektoři vstupují do role oblečením kostýmního znaku.

Hra v roli

Stěžejní metodou tvořivé dramatiky, kterou se dramatická výchova odlišuje od ostatních vzdělávacích metod a kterou se odlišují programy Dramacentra Bezejména od mnohých jiných programů primární prevence, je hra v roli ve fiktivní dramatické situaci. Vstupem do role hráč prozkoumává téma „očima druhého“, zároveň bezpečně („to se nerozhoduji já, ale postava“), dochází k poznání prožitkem, který je však v rámci reflexe vztáhnut k tématu a vlastnímu životu. Hra v roli je psychosomatickou činností (zapojen je rozum, emoce i tělo), ale jednotlivé techniky (živý obraz, pantomima, plná hra...) využívají jednotlivé aspekty rolové hry různou měrou. V rámci programu z rolové hry účastníci pravidelně vystupují a svůj prožitek reflektují (mimo roli) a vztahují k tématu.

V programu Pady jde vzhledem k věku účastníků o velmi jednoduchou hru v roli zvířátka. Aby hra v roli splnila svůj účel, musí hráč chápat postavu zvířátka jako značně personifikovanou. Inscenační kvality hry nejsou cílem programu. Jelikož jde o velmi jednoduchou stylizaci a zvířátka nejsou individualizovaná (jejich jednotlivé charaktery nejsou vybudované), není vždy přesně rozlišeno, kdy děti jednájí za sebe a kdy za zvířátka (například u hry Židličkovaná). V programu tato rozostřená hranice dětem nečiní žádné potíže.

Živý obraz (štronzo)

Živý obraz znamená sehrání určitého jevu, osoby či situace jedním nebo více hráči beze slov a bez pohybů, tedy „ne-pohybem“, tichem, konfigurací těla a stabilním mimickým výrazem. Je založen na pozici jednotlivce (například simultánní štronzo, při kterém každý hráč funguje sám za sebe), nebo složen z více hráčů, kteří zaujímají pozice (případně) ve vzájemném vztahu. V programu Pady je živý obraz tvořený třemi hráči využit pro ilustraci prostředí lesa, případná práce s mizanscénou je nadstandardem, není podstatná pro průběh programu.

Metody verbálně-zvukové

Diskuse mimo roli umožňuje odstoupení z rolí a reflexi prožitého s nadhledem. Odstoupení z rolí je v lekci vedené metodami dramatu důležité nejen pro objektivní reflexi a vztáhnutí zážitku v roli k tématu a vlastnímu životu, ale také z hlediska psychohygieny. „Takto jsem nejednal já, ale zvířátko. Já bych jednal jinak.“ Ve dvou případech je v reflexi místo diskuse využit pohybový sociogram.

Zvukový plán je v programu „Pady“ zařazení v úvodu s cílem vstupu do prostředí lesa a tématu programu.

Příběhové drama

Pro úplnost dodejme, že celá lekce „Pady“ je příběhovým dramatem motivovaným beletrií.

*V definicích jednotlivých technik vycházíme z publikace *Metody a techniky dramatické výchovy* (VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada, 2008. *Pedagogika (Grada)*. ISBN 978-80-247-1865-1).*

Dramaticko-výchovné cíle

- Účastník programu dodržuje pravidla hry, v rámci hry si osvojuje nové poznatky (mezilidské vztahy a jejich zákonitosti);
- pozorně sleduje divadelní etudu, reflektuje viděné, zkoumá postavy z příběhu;
- v rámci reflexe hry zkoumá téma odlišnosti a dynamiku mezilidských vztahů;
- ovládá techniku zvukového plánu, respektuje spoluhráče;
- ovládá techniku pohybu po prostoru (vyplňování prostoru, soustředěný pohyb), vnímá okolí;
- ovládá techniku živého obrazu, doplňuje obraz spoluhráče;
- adekvátně reaguje na učitele v roli;
- aktivně pracuje ve dvojici a skupině;
- na pozadí příběhu zkoumá otázky morálky a lidských vlastností.

Cíle z oblasti osobnostní a sociální výchovy

- Účastník programu se seznámí s problémem xenofobie a odmítání odlišnosti;
- zkoumá důvody xenofobního chování v bezpečném prostředí pohádky, vztáhne poznatky z programu a emoce prožitku k aktuálnímu dění a vlastnímu životu;
- na pozadí archetypálního chování postav z pohádky se pokouší orientovat v mezilidských vztazích a motivacích jednání jednotlivců;
- v rámci her se chová prosociálně;
- aktivní práci v průběhu programu rozvíjí tvořivost, komunikaci, pozornost, kooperaci a rozhodovací dovednosti, tříbí své hodnoty a etické postoje, je schopen sebereflexe.

Pomůcky k programu

- Znak Padyho (bílá košile a šátek) a vrány (černá šála a čepice);
- plyšová hračka Padyho;
- triangel;
- židle dle počtu dětí, bílý návlek na židli (druhá bílá košile);
- hudební přehrávač, hudba na židličkovanou;
- bílý šátek se suchými zipy, zatavené vystřižené obrázky podzimních listů s nalepeným suchým zipem;
- 30 ks “ledových ker” – bílých papírů zatavených do fólie;
- knížka DIECKMANN, Sandra – Pady.

Dále jsme vydali...

Cizinec

Program prevence xenofobie a vyčleňování,
založený na metodách dramatické výchovy
a činnostní a prožitkové pedagogiky

Král snů

Program primární prevence závislosti na virtuálním světě,
založený na metodách dramatické výchovy
a činnostní a prožitkové pedagogiky

Rebecca

Program primární prevence kyberšikany a závislosti na sociálních sítích,
založený na metodách dramatické výchovy
a činnostní a prožitkové pedagogiky

Petr a Katka

Program primární prevence rizikového chování v oblasti intimního života,
založený na metodách dramatické výchovy
a činnostní a prožitkové pedagogiky

Hranice mezi námi

Program prevence xenofobie a vyčleňování,
založený na metodách dramatické výchovy
a činnostní a prožitkové pedagogiky

Kačka

Program se zaměřením na ekologii a poznávání biodiverzity,
založený na metodách tvořivé dramatiky
a interaktivního divadla



DRAMACENTRUM
BEZEJMÉNA