Vyučovací hodiny s cílem rozvíjet dovednost Rozhodování

Obhajoba názorů

**Autor:** Ing. Josef Minařík

**Škola:** ZŠ Planá, Na Valech 143

**Pomůcky:** diaprojektor, notebook

zadání témat

hodnoticí tabulka

**Cíl:** seznámení žáků s okruhy 3. kola soutěže

nácvik dovednosti obhajovat názor

**Postup:**

**1. Motivace**

Jedním z úkolů, které budou soutěžící plnit v soutěži, bude uvést svůj názor na určitý problém, jehož znění si vylosují. Názor obhájit v krátkém vystoupení. Tento úkol je modelovou situací, se kterou se můžete setkat v životě. Příprava na ně vám může pomoci v rozhodování a následném obhájení svého názoru i proti případným námitkám.

**2. Prezentace názoru skupiny**

Skupiny žáků (dvojice, případně trojice) si vylosují téma, mají čas na přípravu a pak v krátkém časovém limitu mluvčí skupiny vystoupí a uvede rozhodnutí a důvody, které obhajoval. Po skončení základní prezentace mohou jiní žáci klást dotazy na rozhodnutí, případně vznášet protiargumenty. Skupina znovu obhajuje svůj názor. Po vylosování všech skupin a zodpovězení témat se přikročí k druhému kolu. Mluvčí ve skupinkách se vystřídají.

**Činnost učitele**: seznámit žáky s pravidly, číst zadání, usměrňovat diskusi, hodnotit vystoupení

Hra Ostrov (dvouhodinová lekce)

**Autor:** Mgr. Jitka Suchá

**Škola:** ZŠ Staňkov

**Pomůcky:** magnetofon, hudba – domorodé rytmy

šátky na oči pro třetinu žáků, provázky na spoutání rukou třetiny dětí úkoly pro jednotlivá družstva – možno vymyslet individuálně podle věku a schopnosti dětí

3 žíněnky

1 velká žíněnka – velký ostrov

lístečky ve třech barvách pro rozlosování

zavírací nůž

asi 2 m dlouhé prkno

**Cíl:** rozvoj rozhodování, komunikace, spolupráce, empatie, týmové práce a pomoci jeden druhému

**Postup:**

**1. Hra**

Děti posadíme do kruhu, požádáme je, aby zavřely oči a naslouchaly. Pustíme potichu hudbu a vyprávíme poutavě příběh o ostrově, na kterém coby domorodci šťastně žijí, neznají vymoženosti civilizace, nic jim nechybí až do doby, kdy se přižene silná bouře s obrovskými vlnami a smete z jejich ostrova vše včetně lidí. Po strastiplném boji o přežití v rozbouřeném moři se podaří třem skupinám domorodců zachránit na třech od sebe vzdálených ostrůvcích.

Poté děti rozlosujeme do 3 skupin pomocí barevných lístečků v klobouku. Děti nesmí

mluvit, instrukce si přečtou na lístečcích, které si vylosovaly. Dozví se, že patří ke skupině lidí, kteří mají nějaký handicap v důsledku bouře. Musí se snažit všemožně pomáhat kmenu ke spojení a záchraně a k přemístění celé skupiny na rodný ostrov.

Jedné třetině zavážeme šátkem oči – při bouři přišly dočasně o zrak, třetině svážeme ruce – nemohou je používat, mají zranění, třetině oznámíme, že přišly o řeč a nemohou mluvit.

Pak dětem řekneme, že nastala noc a oni teď plavou rozbouřeným mořem a snaží se zachránit. Všichni zavřou oči, chytnou se za ruce. Pomalu a opatrně je vedeme na jiné místo, kde se bude zbytek hry odehrávat. Signály dáváme dětem jen stisknutím ruky před nebezpečným úsekem, zvednutou nebo sklopenou rukou při zdolávání překážek, schůdků atd. Jeden druhému musí signály bez mluvení předávat, aby cestu bezpečně zvládli všichni.

Dojdeme na místo (např. tělocvična), kde máme připravené 3 žíněnky asi dva metry od sebe – to jsou jednotlivé ostrovy. Je zde i velká žíněnka – velký rodný ostrov ve stejné vzdálenosti.

Děti posadíme na malé ostrovy, teď už můžou otevřít oči a rozhlédnout se kolem sebe (kromě slepců). Žíněnky jsou rozmístěné tak, aby na jednom ostrově byli slepci, na dalším za nimi němí a na posledním se zraněnýma rukama. Na žíněnkách mohou být připraveny úkoly pro jednotlivé skupiny, které musí splnit, a tak přispět ke společné záchraně. Úkoly volíme dle věku a schopností dětí. Slepci se ze svých lístečků ještě před zavázáním očí dozvěděli, že budou muset najít v blízkosti ostrova předměty, které jim pomůžou zachránit zraněné a dostat se na rodný ostrov. Problém je, že je nevidí a do „moře“ nemohou, jsou tam žraloci. Na to děti předem upozorníme. Němí na vedlejším ostrově předměty vidí (jsou umístěny kousek od ostrova, dá se na ně dosáhnout), ale protože nemohou mluvit, nemůžou slepé na předměty upozornit. Tyto předměty jsou zavírací nůž, kterým mohou později osvobodit svázané, a prkno, po kterém by se mohli přemístit na další ostrov a spojit se s přáteli. Děti jsou většinou zpočátku zaujaty jen svým ostrovem a svojí skupinou, s ostatními nespolupracují, později si uvědomí, že bez domluvy s ostatními ostrovy se nezachrání a nedostanou na rodný ostrov. Do hry nezasahujeme, necháme děti, aby na řešení přišly samy. Obvykle si za nějakou dobu němí všimnou předmětů v blízkosti ostrova slepých a uvědomí si, že je musí nějak upozornit. Vydávají různé zvuky, někdy se jim to tak podaří, ale nejlepší cesta je ukázat to zraněným na posledním ostrově, kteří mohou mluvit a na slepé mohou zavolat a navigovat je. Jestli se to podaří a slepí získají nůž i prkno, mohou se pomocí přelezení prkna dostat na ostrov k němým. Ti jim musí s přechodem na ostrov pomáhat, jinak by to slepí nezvládli. Na lístečku také měli v úvodu napsáno, že jejich úkolem je pomáhat a uklidňovat zraněné, postarat se o ně. Teď se musí uskrovnit, aby se k nim slepí na ostrov vešli, musí je uklidňovat (beze slov) a urychleně splnit úkoly, které měli na ostrově zadané. Jakmile je splní, mohou se i se slepými přemístit na třetí ostrov, kde pomocí nože operují zraněné (rozříznou jim pouta). Pokud už i zranění mají splněny své úkoly (např. navlékání korálků) mohou se všichni přemístit pomocí prkna na rodný ostrov. Všichni jsou zachráněni. Němí mohou opět mluvit, slepí jsou zbaveni šátků, opět vidí.

**2. Reflexe**

Necháme děti, aby hovořily o svých pocitech, většinou jsou nabity dojmy, potřebují je ventilovat. Celá hra je založena na vzájemné spolupráci a společném prožitku. Většinou velmi dobře tmelí kolektiv.

Ukáže, kdo je organizátor, kdo má dobré nápady, kdo je pasivní, kdo dokáže ostatní povzbudit, starat se o ně, kdo se stará jen o sebe.

**Rozhodování**

**Autor:** Ing. Eva Wollrábová

**Škola:** ZŠ Manětín

**Cíl:** posílit vědomí žáků

srovnávat náhled na sebe sama a rozhodnutí s tím, jak se na to dívají ostatní

propojit sebepoznání s rozhodováním

komunikace

procvičení schopnosti naslouchat a dávat zpětnou vazbu

kooperace

uvědomit si rozdílné úhly na událost

pojmenovat problém a rozvíjet schopnost problém řešit

**Pomůcky:** sada karet se scénáři (viz příloha) – s popisem situací pro každou skupinu

psací potřeby

papír A4

**Postup:**

*(Je dobré, mohou-li žáci probrat své odpovědi s někým, komu důvěřují, aby tak srovnali svůj náhled na vlastní osobu s tím, jak se na ně dívají ostatní.*

*Budou-li žáci ve skupině dobře spolupracovat, pak poté, co každý z nich odpoví na otázky uvedené na kartě, mohou členové skupiny diskutovat o svých rozhodnutích, důvodech a pocitech.)*

**1. Práce na scénáři**

1. Rozdělte třídu na malé skupiny (popř. dvojice) a každé skupině dejte soubor karet se scénáři = popisy různých situací
2. Dejte pokyn, aby se členové skupiny jeden po druhém ostatních ptali, jak by se v daných situacích chovali
3. Vysvětlete jim, že z jejich odpovědi by mělo vyplynout:

* jak zvládají obtížné situace
* jak dokáží uplatňovat svá práva
* jak reagují na kritiku
* jak dokáží hospodařit s časem
* jak umějí pracovat ve skupině
* jak reagují na nové situace
* nakolik jsou trpěliví
* zda se snadno vzdávají

1. Vysvětlete žákům vazbu různým typů a stylů rozhodování na odpovědi
2. Sady se scénáři můžete libovolně střídat po skupinách

**2. Reflexe**

Odráží tvé rozhodnutí, tvou povahu, rysy tvé osobnosti?

Jakým stylem se nejčastěji rozhoduješ?

Jak rychle řešíš nové situace?

Jak reaguješ na kritiku?

**SCÉNÁŘE**

**Pokyny:** vyber si jednu z možností, která naznačuje, jak bys situaci vyřešil ty

**Obtížné situace:**

Právě ses dozvěděl, že tvůj nejlepší kamarád/tvá kamarádka tě za zády pomlouvá. Co uděláš?

1. Promluvíš si s ní (ním), abys zjistil(a), zda je to pravda.
2. Dostaneš vztek a pohádáš se s ní(m).
3. Bude ti to moc líto, budeš však předstírat, že se nic nestalo.
4. Přestaneš s ní(m) mluvit a začneš ho/ji také pomlouvat.

**Jak umím uplatnit svá práva**

Koupil(a) sis nové boty a po týdnu se ti rozpadly. Jdeš je reklamovat do obchodu, ztratil(a) jsi však paragon a prodavačka ti odmítne vrátit peníze. Co uděláš?

1. Neodejdeš z obchodu, dokud ti peníze nevrátí.
2. Obrátíš se na instituci pro ochranu spotřebitelů a zjistíš, jaké máš v takové situaci práva, nároky.
3. Požádáš někoho (rodiče, přítele, …), aby spor s prodavačkou vyřešil za tebe.
4. Odejdeš pevně rozhodnut(a), že v tomto obchodě už v životě nic nekoupíš.

**Zvládání stresu**

Dostal(a) jsi úkol, který musíš splnit do příštího týdne. Protože jsi již pozadu s jinými úkoly, velmi znervózníš. Co uděláš?

1. Přestaneš na úkol myslet a půjdeš s kamarády ven, aby ses uklidnil(a) a rozptýlil(a).
2. Rozhodneš se předstírat nemoc s nejít do školy.
3. Celý víkend zůstaneš doma a úkol uděláš.
4. Vysvětlíš svoji situaci učiteli a požádáš, aby ti dal na úkol více času.

**Reakce na kritiku**

O sobotách pracuješ v obchodě. Vedoucí tě napomene, že si nedáváš pozor, zda zákazníkům správně vracíš drobné. Jak bude reagovat?

1. Velmi se rozhněváš a odejdeš.
2. Slíbíš, že si budeš dávat větší pozor, výtka se tě však velmi dotkne, v duchu budeš vzdorovat.
3. Pokusíš se vedoucího přesvědčit, že nesprávně peníze vrací někdo jiný … nebo je třeba vadná pokladna.
4. Zeptáš se vedoucího, zda si je jist a může dokázat, že má pravdu. Pokud ano, přijmeš jeho výtku a budeš napříště pozornější.

**Hospodaření s časem**

Zaspal(a) jsi a pokud nestihneš autobus, který jede za 10 minut, přijdeš pozdě do školy. Co uděláš?

1. Raději přijdeš pozdě, než by ses nenasnídal(a).
2. Nebudeš snídat a poběžíš na autobus – sníš si něco později.
3. Budeš předstírat nemoc a zůstaneš v posteli.

**Práce ve skupině**

Máš vypracovat úkol společně se skupinou spolužáků. Jeden člen skupiny se začne chovat panovačně a pokouší se ostatním přikazovat, co mají dělat. Jak se zachováš?

1. Odmítneš ve skupině pracovat.
2. Nestojí ti za to, aby ses s panovačným spolužákem hádal; budeš dělat, co ti řekne.
3. Nazlobí tě to a budeš záměrně dělat potíže, práci skupiny znesnadňovat, kazit.
4. Navrhneš ostatním, včetně panovačného spolužáka, aby se skupina dohodla, jak bude pracovat.

**Nové situace**

Jsi první den v nové škole. Jak si budeš počínat?

1. Budeš si hledět své práce a nebudeš se snažit za každou cenu se s každým bavit – věříš, že dříve či později do třídy „zapadneš“.
2. Budeš se zoufale snažit rychle se s novými spolužáky spřátelit.
3. Budeš se chovat sebejistě, i když ve skutečnosti se tak cítit nebudeš.
4. Stáhneš se do sebe.

**Trpělivost**

Máš hlad a dlouhá fronta u výdeje ve školní jídelně postupuje pomalu. A navíc pořád předbíhají učitelé. Jak se zachováš?

1. Budeš mít zlost a hlasitě si budeš kamarádům stěžovat, že to není spravedlivé.
2. Předběhneš ve frontě sám – už nemíníš čekat.
3. Vydržíš a budeš myslet na něco jiného.

**Vytrvalost**

Učíš se psát na počítači a jde ti to velmi ztuha. Jak budeš reagovat?

1. Usoudíš, že to není k ničemu, a vzdáš to.
2. Vysvětlíš učiteli, že ti to jde špatně, a požádáš ho o pomoc.
3. Budeš se snažit dál – však ono to nakonec půjde.
4. Ztratíš chuť, přestaneš se opravdu snažit, přestane ti záležet na výsledku.

**Právní a společenské normy**

**Autor**: Mgr. Marta Ondrysková

**Škola:** ZŠ a MŠ Bzenec

**Pomůcky:** napsaný příběh

**Cíl:** rozvíjetdovednost argumentace nad morálním a společenským tématem

**Postup:**

*Přečtěte si následující příběh:*

V Pořádkově mají velký hezký park přímo v centru města. Městská rada chce, aby park byl bezpečný, čistý a nerušený hlukem ani dopravou. Park nabízí trávník pod stromy, je v něm spousta květin i samota. Aby rada zajistila, že park zůstane touto oázou, rozhodla se, že vydá vyhlášku, podle níž u všech vchodů do parku bude připevněn nápis:

**VŠEM VOZIDLŮM**

**VJEZD ZAKÁZÁN**

**!!!!!!**

*Ve skupinách rozhodněte u každého bodu, zda:*

a) Smí vjet do parku?

b) Udělili byste výjimku, pokud ano, jak byste ji definovali?

c) Navrhněte tabuli s nápisem lépe vystihujícím vyhlášku města.

* 1. Petr Skřivánek bydlí na jednom konci města a pracuje na druhém. Když autem projede přes park, ušetří 10 minut.
  2. V parku je mnoho popelnic. Lidé do nich dávají odpadky a udržují tak park v čistotě. Úklidová služba chce vjet do parku a odpad vyvézt.
  3. Sanitka s těžce raněnou obětí automobilové havárie se musí rychle dostat do nemocnice. Nejkratší cesta vede přes park. Neprojede-li sanitka parkem, pacient možná zemře.
  4. Dvě policejní auta honí člověka podezřelého z bankovní loupeže. Projede-li jeden z policistů parkem, může uzavřít podezřelého do pasti mezi dva policejní vozy. Policie chce projet autem přes park.
  5. Park navštěvují také děti. Některé z nich tam chtějí jezdit na kolech.
  6. Pan Vávra chce do parku vzít své dítě v kočárku.
  7. Vláda věnovala městu starý vojenský tank. Má být umístěn v parku jako pomník místním občanům, kteří zahynuli ve válce.
  8. Ivana ráda navštěvuje park se svými přáteli. Ivana používá invalidní vozík poháněný motorem.

*S žáky učitel může diskutovat o jejich odpovědích, které zdůvodňují. Může jim dále pokládat rozvíjející otázky.*

Např.:

Ad 1

a) Co když je pan Skřivánek invalidní ?

b) Co když má doma těžce invalidní ženu, o kterou pečuje?

c) Co když je to chirurg, který je volán k akutní operaci srdce?

Ad 3

V parku je plno dětí, na které řidič sanitky bude muset dávat pozor. Nepojede proto ještě déle než po silnici při využití majáčku?

**Snížení trestní odpovědnosti mladistvých z 15 let na 14 let**

**Autor:** Jarmila Tomanová

**Škola**: Základní škola Vnorovy, Hlavní 17

**Cíl:** rozvoj a procvičení komunikativních dovedností

zamyšlení se nad chováním mladistvých

**Pomůcky:** případové studie s úkoly s otázkami

psací potřeby

dostatečně velká místnost

fotoaparát

**Postup:**

Stanovíme si téma debaty, aby bylo kontroverzní a ve třídě tím vznikly dva jasně rozdělené tábory. Podle názorů na toto téma vybereme zástupce debatujících týmů: hlavní mluvčí – ty, kdo s tématem souhlasí (6-8 žáků); auditorium – zbytek skupiny, účastníci, kteří budˇnemají na problematiku jasný názor, nebo názor mají, ale nechtějí se k tématu vyjadřovat.  
Skupina hlavního mluvčího a skupina oponentů se vybere ze svého středu tři aktivní účastníky, kteří budou za skupinu „bojovat“ – jednoho vedoucího a dva spoluřečníky. Tito zástupci se při svém vystoupení budou střídat v přesně stanoveném pořadí. Každá skupina, která bude debatovat, si připraví během 10 minut scénář svého vystoupení, tj. účelový popis zadané situace, argumenty, protiargumenty, příklady z praxe. Debatéři se snaží vést debatu tak, aby si získali hlasy auditoria, mohou používat i jednoduchá hesla a závěry.  
Moderátor zahájí debatu přivítáním účastníků, jmenovitě přivítá aktivní debatéry protistran. Uvede název tématu, základní fakta a další důležité informace. Téma musí být formulováno kladně, např.: “Souhlasím se zrušením jaderných elektráren.“  
Podle přesného scénáře vedoucí moderuje průběh debaty, musí přesně dodržovat scénář. Pokud někdo z účastníků hovoří, nesmí ho nikdo přerušovat. Ti, kdo chtějí reagovat na jeho argumenty, si zapisují své poznámky a uplatňují je až při svém vystoupení. Členové auditoria si nesmějí debaty aktivně účastnit vůbec. Jejich právem je po ukončení debaty hlasovat ve prospěch té strany, která je více zaujala. Výsledky debaty, zajímavé výroky (i humorné), výsledky hlasování – to všechno může být zveřejněno pomocí nástěnky, fotodokumentace, ideálně videozáznamu.  
Na závěr učitel zhodnotí průběh vyučovací hodiny, zjistí poznatky a pocity účastníků, využije výsledky k další pedagogické práci.

**Scénář debaty:**

1. Debatu zahajuje vedoucí skupiny hlavních mluvčích (sedí uprostřed mezi svými spoluřečníky). Vysvětluje a obhajuje svůj postoj, předkládá fakta, příklady z praxe, argumentuje PRO, tj. ve prospěch vyřčeného tématu. Tento mluvčí hovoří plynule 2 minuty, nesmí být přerušován a nesmějí být kladeny otázky.

2. Dále moderátor vyzve vedoucího skupiny oponentů (sedí uprostřed svých spoluřečníků). Argumentuje PROTI názoru předřečníka, proti výroku debaty, jasně vyjadřuje nesouhlas, snaží se i účelově reagovat na vystoupení předřečníka (vyvrací jeho argumenty). Hovoří 2 minuty, nesmí být přerušován a nesmějí mu být kladeny otázky.

3. Pokračuje spoluřečník týmu PRO, opět podporuje výrok, reaguje na pronesené argumenty protistran, snaží se přesvědčit posluchače. Hovoří 1 minutu, nesmí být přerušován, opět mu nesmějí být kladeny otázky.

4. Pokračuje první spoluřečník týmu PROTI, dále druhý podporující týmu PRO a druhý podporující týmu PROTI. Všichni hovoří podle stejného modelu (po dobu 1 minuty, bez přerušování a otázek, snaží se svým vystoupením přesvědčit co nejvíce posluchačů).

5. Poslední slovo v celé debatě má opět vedoucí týmu PRO, který má 1 minutu na to, aby shrnul argumenty a naposled ovlivnil auditorium ve svůj prospěch (vedoucí týmu PROTI už slovo nedostane).

6. Moderátor nyní vyzve auditorium k hlasování, spočítá body (pomáhá mu zapisovatel) a vyhlásí vítěze.

**Licitace**

**Autor**: L. Mazuchová

**Škola**: ZŠ a MŠ Brankovice

**Pomůcky:** stopky, losována

**Cíl:** rozvoj spolupráce, představivosti, tvůrčích schopností, test odhadu vlastních schopností a možností

**Postup:**

**1. Hra Licitace:**

Hráči se s pomocí losovátek rozdělí do dvojic. Ve dvojicích se dohodnou, kdo bude hádat a kdo předvádět. Soutěží spolu vždy dvě dvojice, úspěšná postupuje výš a neúspěšná níž (nebo vypadává). Při malém počtu dvojic je možné hrát systémem každý s každým (dvojice). Dva hádající hráči odejdou za dveře a v místnosti zůstanou dva předvádějící. Ostatní hráči se domluví na slově, předmětu nebo činnosti, kterou bude třeba pantomimicky předvést hádajícím hráčům. Předvádějící si mezi sebou potom na toto slovo vylicitují nejnižší čas, za který dané slovo musí hádající hráč uhodnout. Člověk, který nabídl nejnižší čas, zůstává a bude předvádět. Oba hádající hráči se vrátí a jsou seznámeni s výsledkem licitace - kdo a do jaké doby musí uhádnout. Poté začne předvádění s měřením času. Hráč musí přesně uhádnout předváděné slovo. Nestihne-li to do určeného limitu, dvojice vypadává. Naopak pokud to stihne, vypadává druhá dvojice, i když nepředváděla.

**2. Diskuze, zpětná vazba:**

Jak se jim spolupracovalo s člověkem, kterého jim přidělila losovátka?

Co bylo důležité pro splnění zadání?

Jaké strategie byly zvoleny a která z nich byla nejúspěšnější?

Která slova byla těžká pro předvádění a proč?

Jaký byl jejich odhad vlastních schopností a času? Změnil se během hry?

Jak řešili otázku Být první a mít méně času nebo ponechat si více času a riskovat vypadnutí „bez boje“ v případě úspěchu soupeře?

Jak se cítila dvojice, která vypadla, aniž se mohla předvést?