

CÍLE LEKCE

- vzájemně se seznámí s ostatními spolužáky i s vyučujícím
- získá o svých spolužácích nové informace
- neverbálně se domluví s ostatními členy třídy
- seznámí se s výukovým stylem etické výchovy

POMŮCKY

- obrázek draka (CD EtV)
- losy pro dělení do skupin (pracovní arch)



- 1. Seznámení. Komunitní kruh.** Žák se představí, sdělí ostatním takovou formu oslovení, která mu je příjemná. Ke svému jménu ještě přidá nějaké zvíře nebo květinu začínající na stejné písmeno jako jeho oslovení, např. Soňa jako sova (sněženka). Stejným způsobem pokračuje žák po jeho pravici, poté ještě zopakuje jména vč. obecných jmen zvířat všech předchozích spolužáků. Aby ke konci nebyla aktivita příliš stereotypní, začne v průběhu hry vyučující měnit „úseky“ žáků, které má jedinec opakovat (ne vždy od Jendy jako ježka, ale chvíli od Evy jako emu, po čase opět všechna jména od Jendy, poté třeba od poloviny, ...) Nakonec odříkáme společně nahlas jména všech žáků včetně zvířecích přídavků.

POZNÁMKA

Pro hodiny etické výchovy je nezbytné, aby vyučující hned od samého počátku znal jména svých žáků a používal jejich oblíbenou formu při oslovování. Jde o součást výchovného stylu. V šesté třídě se často formuje nový kolektiv, tato aktivita tak bude nápomocna i ostatním žákům, aby si zapamatovali křestní jména všech svých spolužáků (dbáme na to, aby se žáci neoslovovali příjmením, pokud si to jedinec sám nežadá). Navíc jde o aktivitu, při které dostane každý příležitost sdělit ostatním takový tvar svého jména, který je mu příjemný.

Většina hodin etické výchovy se odehrává mimo prostor lavice, frontální výuka je omezena na minimum, vyučující tak nemá možnost zafixovat si jména žáků v krátkém úseku. I z toho důvodu začínám každý komunitní kruh představením. Dříve než se žák vyjádří k dané otázce, představí se: „Jmenuji se Karel a myslím si, že ... A ty?“

- 2. Poznávací kruh.** Žáci se postaví do kruhu. Následně poodstoupí jeden krok směrem vzad. Nyní mají kolem sebe dostatek místa. Vyučující postupně čte následující kritéria. Pokud jim jedinec vyhovuje, postoupí krok vpřed. Skupina se tak rychle dozví, kdo je např. vášnivý rybář. Před každou následující otázkou se všichni vrátí do výchozí pozice.

Otázky:

- *Kdo byl na jiném kontinentu?*
- *Kdo má rád čokoládu?*
- *Kdo má sourozence?*
- *Kdo umí alespoň jeden světový jazyk?*
- *Kdo rád chodí do školy?*

Nyní vyzveme žáky, aby postupně každý vymyslel jinou otázku. Poznávací kruh pokračuje.

POZNÁMKA

Dbáme na to, aby byly kladeny otázky s pozitivním obsahem; žákům také připomeneme jejich právo nevyjádřit se, pokud jim daná otázka příliš narušuje soukromí.



- 1. Vyučující seznámí žáky s výukovým stylem etické výchovy:**

A. Učitel požádá žáky, aby před každou hodinou **upravili učebnu** tak, aby všichni mohli sedět v kruhu. Lavice budou lemovat stěny učebny. Každý si na lavici připraví pracovní sešit a psací potřeby. Před příchodem vyučujícího budou všichni sedět na svých židlích v kruhu uprostřed učebny.

Úkol pro žáky: Pojmenujte výhody takového uspořádání učebny.

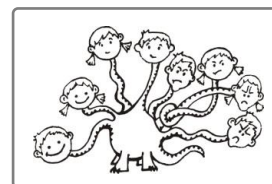
POZNÁMKA

Pokaždé je jen otázkou času, kdy si skupina uvědomí, že i učitel je součástí jejich skupiny. Vždy mě velmi potěší onen moment, kdy vstoupím do učebny a je i pro mě připravena volná židle. Symbolicky vnímám tento okamžik jako „přijetí do skupiny“ a náležitě ho komentuji i s poděkováním.

B. Hodnocení. Učitel ujistí žáky, že se budou přímo podílet na svém hodnocení. Jde o činnost, která je v životě člověka velmi důležitá, umět spravedlivě, resp. s co možná největší objektivní měrou ohodnotit sebe i ostatní, a jako takovou se ji budeme systematicky učit. Prvním pomocníkem na této cestě bude osmihlavý drak.

2. Brainstorming. Vyučující promítne žákům podobiznu draka (CD_EtV ⇒ Komunikace ⇒ Obrazky ⇒ drak) a vyzve žáky, aby **vyjednávali o jeho pojmenování**. Brainstorming (= bouře mozku) je metoda, při které účastníci nechají volně plynout své myšlenky k danému problému, přičemž:

- každý přispěje co největším počtem nápadů,
- příspěvky se v průběhu nehodnotí, každý námět je přínosem,
- žáci se vzájemně inspirují, každý může rozvinout myšlenky ostatních,
- fantazii se meze nekladou,
- účastníci jsou si rovni.



3. Pocity. Skupinová práce. Skupina po 4 členech, žáky rozdělíme losem pomocí kartiček znázorňujících jednotlivé hlavy draka. Skupinu pak tvoří žáci s kartami 4 různých výrazů v obličejí. Úkolem žáků je rozlišit a pojmenovat pocity všech „dračích“ hlav a rozlišit výrazy jejich tváří na pozitivní a negativní.



1. Reflexe aktivity Pocity. Sdílení skupin. Vyučující vysvětlí žákům princip sebehodnocení. Žák bude své výkony poměřovat čtyřmi stupni: úkol jsem zvládl výborně 😊; v úkolu jsem byl úspěšný, přesto jsem se dopustil některých chyb 😏; úkol se mi příliš nezdařil, přesto jsem se zapojil a alespoň malou část úkolu vyřešil 😐; práce mě nebavila, s úkolem jsem si neuměl poradit 😞. Drak má osm hlav; vždy po dvou se stejným výrazem tváře. Jde o rozlišení pohlaví.

2. Žáci mají za úkol seřadit se bez možnosti verbálního dorozumívání, a to abecedně podle prvního písmene jejich křestního jména. Aktivitu můžeme stopovat.

Brainstorming (bouře mozku)

= metoda, při které účastníci nechají volně plynout své myšlenky k danému problému, přičemž:

- každý přispěje co největším počtem nápadů,
- příspěvky se v průběhu nehodnotí, každý námět je přínosem,
- žáci se vzájemně inspirují, každý může rozvinout myšlenky ostatních,
- fantazii se meze nekladou,
- účastníci jsou si rovni.

