

ČO JE DRAMATICKÁ VÝCHOVA

Cieľom dramatickej výchovy je zažiť, precítiť, byť zasiahnutý, emocionálne sa búriť, nechať sa unieť, prežiť radosť a smútok, napätie a úľavu, tvoriť, hrať sa, hľadať, vracat' dej a skúmať ho z iného uhla...

Dramatické hry vo vyučovaní sú hry na základe fikcie, v ktorých deti môžu zažiť príbehy a životné situácie „nanečisto“. Ich základom je *rolová hra*, ktorá síce využíva dramatické prostriedky, ale **jej cieľ je predovšetkým vzdelávací** (nielen ilustratívny či popisný).

Základom takýchto hier je **postava**. Môže ňou byť každý, pričom postave napr. vymýšľame charakter, vlastnosti, dostáva sa do rôznych situácií či okolností a riešime za ňu nejaký problém/konflikt. Rozhodnutie za postavu môže byť rôzne, každý z nás môže mať iné riešenie a je to úplne v poriadku.

Dramatické hry nemajú jediné správne riešenie, podobne, ako je to v živote, preto treba rešpektovať a prijať akýkoľvek osobný vklad a pohľad účastníkov hry.

Typy práce

- **cvičenia, hry a etudy** – iné typy dramatizovaných aktivít, ktoré neuplatňujú príbeh vcelku a súvisle, ale zdrojom tém, námetov a motívov je predloha;
- **dramatizácia/improvizovanie príbehu** – základ práce tvorí improvizované prehrávanie príbehu;
- **dramatické štruktúrovanie** – hlavným účelom je dôkladné skúmanie zvolenej témy dramatickými prostriedkami, pričom dôraz sa kladie na riešenie životných problémov alebo na preberanie učebnej látky v situáciách nastolených príbehom, alebo kombináciou oboch.

EDUdrama k úryvku Hľadá sa meno od Jany Belašičovej v Čítanke k Šlabikáru LIPKA

AKTIVITA

KOŠÍK SO ZVIERATKOM

Pomôcky a organizácia:

stoličky v kruhu, prázdny košík alebo škatuľa od topánok, papiere, pero/ceruzky

Priebeh aktivity:

Žiaci aj učiteľ/-ka sedia v kruhu. Po prečítaní úryvku v čítanke si žiaci v kruhu postupne posielajú rekvizitu – prázdny košík alebo škatuľa od topánok, v ktorej je ich (imaginárne) zvieratko.

1. Prvé kolo:

Každý, kto drží zvieratko-škrečka, povie, ako ich spoločné zvieratko podľa neho vyzerá alebo čo robí. Vlastnosti a aktivity zvieratka by sa nemali vzájomne vylučovať (ak niekto povie, že škrečok je hnedý, ďalší by nemal povedať, že je čierny). Učiteľ/-ka by mal rešpektovať, aké vlastnosti dajú žiaci zvieratku. Môže iba korigovať odpovede, napr. že „je hnedý, ale môže mať čierne škvrny na chrbte“. Pri väčšom počte žiakov v triede táto podmienka nemusí byť dodržaná – vlastnosti aj aktivity zvieratka sa môžu opakovať.



V prvom kole je *dôležité*, aby každé dieťa vyslovilo nejakú svoju predstavu o zvieratku a zapamätalo si ju.

2. Druhé kolo:

V nadväznosti na prvé kolo, v ktorom si žiaci vytvorili predstavu o spoločnom zvieratku, učiteľ/-ka vysvetlí, že podobne ako v príbehu z čítanky meno zvieratka môže vzniknúť na základe jeho vlastností alebo obľúbenej činnosti. Napríklad, ak škrečok rád chrumká, môže sa volať Chrumka. Preto učiteľ opäť pošle v kruhu košík/škatuľu so zvieratkou. Podľa toho, akú vlastnosť alebo aktivitu žiak vyslovil v prvom kole, teraz mu vymyslí meno. Ostatní spolužiaci mu môžu pomôcť. Každý si potom meno svojho zvieratka môže zapísať na papier.

3. Tretie kolo (podľa časovej dotácie a možností skupiny):

Ak sme takýmto spôsobom vymysleli meno zvieratku, ako by ste sa podľa tohto kľúča volali vy?

Podľa toho, čo radi robíte alebo aké vlastnosti sú pre vás typické, aké meno by sa hodilo vám?

V kruhu si môžete vymyslieť aj meno s vlastnosťou podľa začiatočného písmena svojho rodného mena, napr. Miško Novák, ktorý často mešká, by sa mohol volať Miško Meškaj alebo ak rád maľuje, by sa mohol volať Miško Maliar.

Metodické odporúčanie: Pozor, žiakov v skupine sa snažte motivovať k ich pozitívnym vlastnostiam!

Na záver nezabudnite na krátke zhrnutie.

Ciele aktivít: rozvoj tvorivosti, rozvoj pamäťových a komunikačných zručností (tvorba jednoduchých tvrdení o sebe alebo inej osobe/predmete na základe inštrukcií – počúvanie), vytváranie vzťahov v triede a spoznávanie sa navzájom v triednom kolektíve, identifikácia začiatočných písmen v slovách.

Ďalšie hry na vymýšľanie mena:

- Ako by som sa volal/-a, keby bolo moje meno zložené z prvých dvoch písmen rodného mena mojej mamy a môjho otca? Napr. **Martin** a **Vierka** = Mavi
- V príbehu v čítanke sa hovorí o členoch rodiny. Aké meno pre zvieratko by vzniklo zo začiatočných písmen rodných mien spomínaných členov rodiny? Skúste písmená či slabiky poprehadzovať a vymyslieť najlepšie znejúce meno, napr. mama Vierka, otec Martin, ja Zuzka = Vizuma, Mazuvi...

Metodické odporúčanie: Žiaci si môžu písmená/slabiky zapísať na papier a prehadzovať ich poradie na vytvorenie mien. Výsledné mená si môžu zapísať.

Poznámka: V prípade, že máte v triede žiaka, ktorý nemá jedného z rodičov, odporúčame zadanie pozmeniť na mená 2 osôb, ktoré sú im najbližšie.

Ciele aktivity: identifikácia písmen/slabík v menách členov rodiny, tvorenie slov na základe inštrukcií a kombinácií rôznych písmen/slabík.

Ďalšie návrhy na projektové vyučovanie k téme MENO:

- **O MENÁCH**
Ako vznikli mená, odkiaľ ich máme, poznáte význam svojho mena?
- **ŠTATISTIKA**
Koľko a ktorých rodných mien máte v triede? Spočítajte ich a spravte triednu štatistiku: Ktoré mená sa opakujú a koľkokrát? Ktoré sú najčastejšie mená na Slovensku (deti; v danom roku; celkovo – menné štatistiky sa dajú bežne nájsť na internete)?
- **AKO SA PREDSTAVUJEME?**
*Vyskúšajte si: **simultánna dramatická hra v priestore***
Priebeh aktivity: Všetci žiaci chodia naraz v priestore a predstavujú sa podľa zadaní od učiteľa/učiteľky. Zmenu situácie môže učiteľ/-ka hlásiť dohodnutým signálom (napr. 2 údermi na bubienok, zazvonením na zvonček...). Každému zadaniu nechá učiteľ/-ka dostatočný čas, aby sa žiaci stihli stretnúť a predstaviť sa viacerým spolužiakom. Ak majú zo začiatku problém s predstavovaním sa, na dohodnutý signál môže učiteľ/-ka situáciu „zamraziť“ a sám/sama sa predstaví jednému zo žiakov. V priestore, kde sa stretávajú všetci naraz, sa odvážia predstaviť

sa aj tí, ktoré by inak sami mohli mať problém. Všímajte si ich reakcie, aby ste ich v záverečnej reflexii mohli oceniť.

Situácie: deti na narodeninovej oslave; vedci na konferencii; hra s kamarátom na ihrisku; predstavenie sa novému spolužiakovi/spolužiačke; situácie s učiteľom/učiteľkou v určitej úlohe, ktorý/ktorá svojím správaním navnadí situáciu: ako sa predstavíš „anglickej kráľovnej“ (učiteľ/-ka sa správa ako „anglická kráľovná“, môže ísť aj o inú postavu s predstavou veľmi váženej osoby); situácie zasadené do kontextu – predstavuješ sa babičkinej susede, kedy je potrebné pridať aj vysvetlenie, koho si syn/dcéra/vnuk/vnučka (odkázať na úryvok z čítanky – podobne ako v úvode príbehu sa predstavujú členovia rodiny).

Záverečná reflexia: v kruhu si spoločne odpovedzte na otázky:

- Ktoré situácie boli pre vás náročné a v ktorých ste sa naopak cítili dobre?
- Ako sa líšili jednotlivé predstavovania sa?

Nezabudnite žiakov podľa potreby posmeliť alebo oceniť.

Ciele aktivít: rozvíjať u žiakov komunikačné zručnosti (predstavenie, pozdravy) a schopnosť primerane rozlíšiť použitie rôznych foriem predstavovania sa podľa situácií (etiketa – základné pravidlá slušného správania a ich aplikácia v reálnom živote – pri zdravení, predstavovaní a zoznamovaní), vytvorenie jednoduchej tabuľky na základe reálnej situácie v triede, sčítanie na základe reálnej situácie v triede, hľadanie informácií.

EDUdrama *dramacentrum chce stierať hranice medzi javiskom a hľadiskom.*



Pre školy ponúkame interaktívne vzdelávacie programy – workshopy, vďaka ktorým žiaci i učitelia vstúpia spolu s hercami do preberaného obsahu cez štruktúrovaný príbeh a vďaka hre sa učia spoznávať svet, majú priestor na hľadanie riešení a vyskúšajú si byť chvíľu niekým iným a „chodiť v jeho topánkach“.