

Simulace a hraní rolí – cíle a úrovně

Simulace a hraní rolí jsou strategie, které se používají k nácviku životních dovedností. Obvykle jde o naplánovaný sled cvičení. Získané dovednosti se pak mohou uplatnit v situacích v reálném životě. Simulace účastníky neohrožují, protože se odehrávají v bezpečí jakým je každé hraní v rolí, a umožňuje žákům bez stresu absolvovat (prozkoumat) reálnou či modelovou situaci.

Cíle simulací a hraní rolí:

- upozornit na problém a vyvolat zájem o jeho řešení, vysvětlení problému či tématu v komplexním měřítku
- podnítit získání osobní zkušenosti na praktických příkladech
- podpořit interdisciplinární myšlení a orientaci ve vzájemných vztazích v rámci řešeného tématu
- podpora týmové spolupráce
- zvýšení kapacity a schopností pro řešení problému, nácvik řešení konfliktů
- vyvinout osobní zodpovědnost a připravenost na přijetí hodnocení
- trénovat presentační dovednosti a další sociální dovednosti a schopnosti

Čtyři úrovně simulačních aktivit:

Úroveň	Pravidla a podmínky	Úroveň reálnosti
1.	Žádná pravidla, žádné role	Nejjednodušší a nejméně reálné
2.	Role ANO, pravidla NE	
3.	Role i pravidla	
4.	Role a reálné problémy i podmínky	Nejobtížnější a reálné

Simulace a hraní rolí připravují účastníky na reálný život.

Pravidla a zásady pro vedení simulací

SIMULAČNÍ AKTIVITY ZNÁZORŮJÍ NÁROČNOST ZOHLEDNĚNÍ VŠECH ROZDÍLNÝCH NÁZORŮ PŘI HLEDÁNÍ RYCHLÉHO, JASNÉHO, ODPOVĚDNÉHO ŘEŠENÍ PROBLÉMU; ARGUMENTUJTE DŮRAZNĚ A BUĎTE PŘIPRAVENI DĚLAT KOMPROMISY.

Pravidla:

- není předem dáno, jak simulace dopadne
- jednotlivé kroky a závěry musí vyplývat z předchozích činů jednotlivých postav
- chovejte se tak, jak si myslíte, že to vyžaduje vaše role či situace
- pozorovatelé, kteří se simulace nezúčastňují, do ní žádným způsobem nezasahují (nekomunikují ani mezi sebou) Při opakování simulace si mohou (musí) dělat poznámky

Vytváření simulačních her:

- vytvořte pravidla a podmínky simulace co nejjednodušší tak, aby byla srozumitelná a akceptovatelná a zároveň snadno kontrolovatelná v průběhu hry
- pokuste se co nejvíce přiblížit reálným podmínkám
- upravte pravidla tak, aby odpovídala konkrétním účastníkům, jejich schopnostem a dovednostem
- vyberte klíčová pravidla tak, aby motivovala
- vyberte účastníky ke hraní jejich rolí
- připravte časové limity pro jednotlivé fáze hry
- pokuste se uzavřít simulační aktivitu rozhodnutím, na kterém se bude podílet celá skupina

Podrobný návrh možného postupu:

- Rozmyslete si námět nebo situaci a ujasněte si školící cíl aktivity.
- Rozhodněte, zda bude aktivita využívat tradičního známého formátu nebo jiného netradičního.
- Vymyslete dostatek detailů - situace se bude více blížit realitě.
- Navrhněte typy rolí.
- Rozhodněte, zda budou účastníci hrát sami sebe (členy skutečné skupiny občanů) nebo určité obecné role s podobným popisem
- Připravte podrobné popisy rolí (v případě potřeby).
- Napište popisy jednotlivých rolí na kartičky k rozdání účastníkům aktivity.

Podrobné popisy rolí by měly obsahovat následující:

- ✓ popis pracovního zařazení nebo název funkce
- ✓ popis zázemí včetně sociálního nebo ekonomického statusu
- ✓ popis zajímavé pozice při řešení problému včetně doporučených argumentů a tvrzení
- ✓ popis osobnostních vlastností, způsobů chování
- ✓ popis vztahů k ostatním rolím

Vymyslete do závěrečné hodnotící diskuse otázky, které pomůžou skupině analyzovat a zhodnotit učební přínos aktivity:

- ✓ Jaké pocity měli účastníci při hraní přidělených rolí?
- ✓ Jaké soudy či rozhodnutí účastníci udělali v průběhu aktivity?

ZKONTROLUJTE VÁŠ NÁVRH AKTIVITY:

- Jsou popisy a instrukce úplné a odpovídají záměru?
- Je přehrávaná situace možná, reálná?
- Přinese aktivita požadované výsledky pro učení účastníků?
- Požádejte někoho dalšího o posouzení připravované aktivity

Učitelovi pomocníci - nástroje používané při simulacích a hraní rolí

- **Zmrazení situace** - učitel využívá možnosti přerušit simulaci (předem domluveným signálem - zvuk zvonku, bubínku, slovem „štronzo“ ...) všichni účastníci v situaci „zmrznou“. Učitel tak má možnost zadat nějakou instrukci, upozornit na porušování stanovených pravidel, změnit okolnosti, přidat postavu apod. Stejným zvukem opět simulaci spustí.
- **Výměna rolí** - učitel může využít možnosti vyměnit aktéry jednotlivých rolí (např. když se situace vymyká z pravidel, nesměřuje k patřičným cílům). Jednou z variant je výměna role mezi stávajícími aktéry (např. oběť a násilník), druhou možností je výměna pozorovatelů za aktéry. V obou případech musí účastníci respektovat dosavadní vývoj simulace
- **Rychlé řešení** - učitel v rámci „zmrazení“ situace oznámí, že situace musí skončit do určitého času
- **Změna totožnosti** - učitel v rámci „zmrazení“ situace charakteristiku, motivaci postavy (postav)
- **Vypadnutí z role** - učitel zastaví situaci a vybídne postavu (postavy), aby zveřejnili svůj vnitřní hlas nebo komentář, myšlenky k situaci. Aktér vystoupí z role a má cca minutu na svoji promluvu. Ostatní aktéři jsou ve „štronzu“. Na nový pokyn učitele pokračuje simulace tam, kde skončila.
- **Druhé já** - jde o variantu vypadnutí z role, ale vnitřním hlasem jednotlivých postav se stává někdo z pozorovatelů či učitel.
- **Živé obrazy** - viz příklady simulačních technik

Simulace – příklady

Příklady simulačních her:

Pro I. stupeň

- systém poštovní přepravy
- středověký trh
- husitské ležení
- zvířata v lese
- návštěva v obchodě

Pro II. stupeň

- soudní jednání
- fiktivní firma
- linka bezpečí
- banka
- archeologický výzkum
- policejní stanice
- cesta kapitána Scotta na severní pól
- vesnice, které hrozí vytopení

Pro celou školu

- „Mikrospolečnost“ – s vlastní měnou, rozpočtem a pracovními příležitostmi pro všechny děti v takové škole. Žáci platí „nájem“ za svou lavici, část svých peněz musí odevzdat jako „daně“ na údržbu školy, peníze si vydělávají ve „vládě školy“, jiní vydávají a prodávají časopis atd.

Simulace, které u žáků podporují chuť klást otázky:

Interview – výslech – jde o situaci, kdy rozhovor vede jeden žák s druhým nebo skupina s žákem nebo žák se skupinou. Záměrem tazajícího je získat informace, které jsou adekvátní problému nebo roli. Ten, kdo je zpovídan, má poskytnout informaci, může pomoci k objasnění myšlenky.

Pátrání – V tomto případě jeden nebo více žáků podniká objevy tím, že formuluje a klade otázky, jimiž řadí fakta do logického celku, jako to činí např. detektivové nebo antropologové.

• „HORKÉ KŘESLO“

V angličtině výraz „horké křeslo“ pochází z elektrického křesla, které bylo – doslovně – „horkým křeslem“. Dnes však tento výraz používáme pro označení obtížné pozice, v níž jste vystaveni stresu a kritice. Jestliže vás posadí do horkého křesla, zpovídají vás, dusí a vy se potíte. Tato aktivita má probíhat jako legrace, ale přinutí studenty správně pochopit postavy daného příběhu a většinou nejlépe funguje, když studenti dočtou většinu nebo všechny příběhy.

Postup:

1. krok: Vyberte čtyři nebo pět nejdůležitějších postav a pak rozdělte studenty do skupin odpovídajících danému počtu (5 postav = 5 skupin).

2. krok: Každá skupina se „stane postavou“. Musí velice dobře prostudovat text a snažit se pochopit svou postavu natolik dobře, aby se stali danou osobou. Použijí text k tomu, aby poznali, co postava říká a dělá a jak ostatní tuto postavu vnímají. Mohli by se rovněž podívat na to, jak postava mluví (slovník, dialekt, figury řeči) atd. Je třeba, aby pochopili, jaký je vztah postavy k ostatním postavám příběhu. Aktivita spočívá v tom, že se posadí do křesla v čele třídy a odpovídají na otázky jako daná postava. Musejí svou postavu znát natolik dobře, aby se do ní vžili a odpovídali na otázky jako daná postava.

3. krok: Druhá část skupinové práce je vymýšlet otázky na ostatní postavy, které budou sedět v horkém křesle. Mohou klást otázky, jako kdyby byli jejich postavou nebo mohou klást otázky jako čtenář příběhu nebo jako vnější pozorovatel. Doporučuje se, aby každá skupina položila každé postavě alespoň tři otázky. Otázky se mohou týkat minulosti, ale je opravdu mnohem zajímavější, když studenti kladou postavám hlubší otázky o motivaci a příčině a následku.

- Co bylo Vaším důvodem pro...?
- Lituje svého rozhodnutí o...?
- Vysvětlíte, proč jste...?
- Kdybyste mohl hovořit s.... , co byste asi říkal?

4. krok: závěrečná reflexe o průběhu a výstupech aktivity

• „VÍDEŇSKÝ KONGRES“

Cíl: porozumění historickým událostem v Evropě začátkem 19. stol., porozumění jazyku politiky (dvojazyčnost komunikace), dovednost diskutovat

Postup:

1. krok: Každý žák obdrží informace o kongresu, zemích, které se ho účastnily, biografii důležitých osobností, dostane ilustrační mapy (fyzické a politické) Evropy v 19. století a jiné dokumenty.

2. krok: Třída se poté rozdělí na menší skupiny, v nichž každý člen reprezentuje zástupce některé země na kongresu včetně pozorovatelů. Simuluje se průběh kongresu včetně možných zákulisních jednání.

3. krok: Hra je doprovázena reflexí a studiem dalších informací v domácí přípravě. (Okon, 1987)

- „ŘEDITEL CIHELNY“

Jedním z největších bloků kreativity je funkční fixace. Toto cvičení pomáhá funkční fixaci odbourávat, stejně tak může sloužit ke zjištění, jak silný kreativní potenciál v člověku vězí, jak je funkční fixací vázán.

Postup:

Metoda spočívá v jednoduchém zadání. Představte si, že jste ředitelem cihelny. S hrůzou jste zjistili, že cihly nejdou na odbyt. Vaším úkolem je vymyslet co nejvíce možností využití obyčejné cihly.

Pozn: ředitel sedí za stolem, na němž leží cihla, simulaci může sehrát celé vedení cihelny

Možnosti řešení: stavební materiál, těžítka, antuka, zbraň, výtvarný objekt, hračka pro děti, učební pomůcka pro deskriptivu, platidlo, zarážka pod kola, lisování kytiček do herbáře, nástroj k malování po zdech, křehké kladívko, úplatek zedníkům, reklama pro stavební spořitelnu, sportovní náčiní (hod cihlou, skok přes cihlu, závaží při dostizích) atd.

Varianty: Místo cihly můžete vymyslet cokoli jiného, záleží na vaší fantazii (např.: klobouk, míč...)

- „GENETICKÁ LABORATOŘ“

Cíl: Hra uvolňuje kreativní schopnost senzitivity vůči problémům, rozvíjí fantazii, působí jako prostředek k uvolnění skupiny.

Postup:

1. krok: učitel vysvětlí cíle a pravidla simulace
2. krok: třída se rozdělí na 2 skupiny. Např. 5 žáků budou pracovníci laboratoře a ostatní pozorovatelé, jejich úkolem je sledovat simulaci a dělat si poznámky pro závěrečnou reflexi.
3. krok: Zadání pro žáky: Jste pracovníky genetické laboratoře, které se podařilo získat genetickou informaci z (např.): **Žížaly obecné, Arabského teroristy, Jahody lesní**

Vaším úkolem je popsat, co vzájemným sloučením jednotlivých genetických informací vznikne, jaká nebezpečí hrozí, pokud budeme tyto tři informace slučovat, proč by bylo dobré vůbec ke klonování přistoupit.

4. krok: proběhne vlastní simulace

5. krok: Výsledky této hry můžeme rozdiskutovat ve skupině, hru můžeme pojmout také jako vědecké sympozium, kdy řešitel úlohy přesvědčuje ostatní účastníky. \ti mu kladou doplňující otázky, hrají si na oponenty, představují zástupce politiků, duchovních , vědců, techniků apod.

Pozn.: Záleží na facilitátorovi, jaké genetické informace do výzkumné laboratoře pustí.

- **„ŽIVÉ OBRAZY“**

Tato aktivita má mnoho variant a záleží pouze na vedení, jak ji uchopí a využije. Právě pro svoji variabilitu je vhodná k použití v individualizaci vyučovacího procesu.

Cíl:

- Žák propojuje somatické dovednosti a kombinuje je za účelem vyjádření postavy, místa, jednání a vztahů
- Žák reaguje na podněty vrstevníků, umí rozpoznat „ztvárněný“ nápad a umí na něj smysluplně navázat, doplnit ho nebo rozvinout
- Žák reaguje co nejrychleji na podnět
- Žák dodržuje, cítí rytmus a dodržuje jej

Průběh aktivity:

1. volný prostor, žáci stojí v půlkruhu před ním
2. zadání úkolu - tématu
3. první žák jde do prostoru, vytvoří ze svého těla na základě tématu „sochu“
4. postupně každý žák vchází do prostoru a dotváří „sousoší“
5. žák, který se do obrazu nepřipojí se pokouší vzniklé „sousoší“ rozklíčovat
6. v případě, že bude některá „socha“ či vztah „soch“ nečitelný nebo nebude souhlasit s tématem či nebude vyjádřeno nejdůležitější z tématu - hledá se lepší vyjádření popř. se některá „socha“ přetransformuje do chybějící apod. - skupinová práce
7. žáci jsou do prostoru znova, tentokrát svou sochu popíší a vysvětlí
8. konečná podoba sousoší - všichni se shodnou, že toto sousoší plně koresponduje s tématem

Příklady možného využití:

Cílem bude především - Zopakování probraného tématu nebo Prověření pochopení probraného tématu

Využitelné v předmětech:

Velmi vhodné u témat týkajících se vztahů - občanská nauka, dějepis, prvouka

Zdůvodnění:

Jde o další „probrání“ tématu z jiného úhlu. Žáci se o tématu mohli dozvědět např. četbou knihy (vhodné pro vizuální typ), z přednášky (vhodné pro auditivní typ), ale nyní se ho pokoušejí ztvárnit vlastním tělem (popř. hlasem) a „vidět vztahy“ (vhodné především pro haptický a kinestetický typ) - velmi dobré pro jedince z rozvinutou prostorovou či kinestetickou inteligencí nebo např. pro dyslektiky (látka se k nim dostane jiným způsobem než přes písmenka)

Příklad probíraného tématu: dvůr Rudolfa II., život za 2. světové války, rodina