Sankofa

STUDIJNÍ PŘÍRUČKA PRO UČITELE

VYPRÁVÍME PŘÍBĚHY PRO DIGITÁLNÍ ÉRU

Podpora vyučujících a škol

Na úvod příběh z pera Evana Turka...

Bylo nebylo, před dávnými časy, poblíž okraje širé vyprahlé Sahary založili lidé úrodné království Maroko. Měli tam kašny s lahodnou studenou vodou, která uhasila žízeň každého, kdo přicházel z pouště, a měli tam také vypravěče, u kterých se lidé scházeli.

Jak ale království rostlo a život byl čím dál snazší, tak lidé postupně zapomněli, že pouště se mají bát. A brzy se přestali starat i o kašny a vypravěče. Hlasy vypravěčů se jeden po druhém utápěly v okolním hluku a s rostoucím věkem chřadly. I kašny jedna po druhé vysychaly.

Když vyschla i ta poslední, tak se ve velké dálce nad Saharou začal zdvihat silný vítr.

V tu samou chvíli se v jednom městě na teplém a suchém jižním okraji království stalo, že jeden žíznivý chlapec procházel hlukem a kouřem náměstí a hledal vodu, ale nikdo už žádnou neměl.

„Naše kašny vyschly“, řekl mu poslední prodavač vody. „Ale vezmi si jeden z mých mosazných pohárků. Najdeš-li vodu, můžeš se napít a rozdělit se i s ostatními.“

Cestou domů chlapec uslyšel hlas: „Chlapče, nehledáš něco k pití?“

Na kraji vyschlé kašny seděl svraštělý stařec.

„Ale v té kašně žádná voda není,» řekl chlapec.

Na vrásčité tváři starce se objevil bezzubý úsměv. „Posaď se, chlapče, a tvá žízeň bude uhašena...“

Projektové partnery velice těší, že jste se rozhodli stát se součástí vzrušujícího a inovativního projektu „Sankofa: vyprávíme příběhy pro digitální éru“. Cílem Studijní příručky pro učitele je asistovat vám na vaší cestě k vyprávění v digitální éře. Poslouží vám jako zdroj praktických nápadů pro výuku a aktivity, které vašim žáků pomohou rozvíjet představivost a dovednosti psaní a vyprávění.

Příručka doplňuje pravidelná školení, kterých se v rámci projektu zúčastníte. Přispívá k vašemu profesnímu rozvoji v oblasti vyprávění pro digitální éru. Shrnuje hlavní myšlenky a filosofii projektu Sankofa. Doufáme, že se k ní budete vracet v době mezi školeními, abyste se lépe seznámili s naším teoretickým přístupem. Doufáme, že se vám podaří promítnout poznatky z naší příručky do řady navazujících výukových činností a že s nimi seznámíte i další učitele ve vaší škole.

Sankofa je partnerství čtyř organizací:

>>> Cumbria Development Education Centre (CDEC):
https://www.cdec.org.uk/
>>> HEC Global Learning Centre:
http://www.globallearninglondon.org/
>>> Středisko ekologické výchovy SEVER:
http://sever.ekologickavychova.cz
>>> Ekologické vzdelávacie centrum SOSNA
http://www.sosna.sk/

Tato mezinárodní spolupráce nám umožňuje růst, sdílet příběhy a čerpat poznatky z různých zemí a kultur. Společně objevujeme nové světy – a s pomocí vaší zpětné vazby a zkušeností se v naší práci zdokonalujeme a rozvíjíme, abychom se o ni mohli podělit i s dalšími učiteli mimo projekt Sankofa. Doufáme, že se tato studijní příručka stane nezbytným pomocníkem ve vaší práci na projektu Sankofa. Pokud byste však s libovolným aspektem vaší práce potřebovali pomoci, náš projektový tým je vám kdykoliv k dispozici. Společně dokážeme úžasné věci!

Srdečně vás zdraví kolektiv autorů:

CDEC: Laura Goad, Debbie Watson, Jane Yates
HEC: Alia Alzougbi, Linda Barker, Triny Diaz
SEVER: Hana Kulichová, Simona Máslová, Jáchym Škoda
SOSNA: Silvia Szabó, Štefan Szabó, Daniel Szabó

Tento projekt byl spolufinancován z programu Erasmus+ Evropské unie

Obsah

Úvod

Východiska projektu Sankofa 5
Výzkumy ukazují, že vyprávění... 6
Základní hodnoty Sankofa 6
Co to jsou Globální cíle? 7
Model pro praxi a učení 8

Pomoc učitelům

Model rozvoje kritického myšlení Sankofa 9
Stupně kladení otázek u kritického myšlení 10
Rychlé aktivity pro kritické myšlení a příběhy 11
Filosofie pro děti 12
Směrová růžice rozvoje 15
Tabulka příběhů, hodnot a námětů 16

POZNÁVÁNÍ: Výukové aktivity

Poznáváme Globální cíle 17
Poznáváme hodnoty 19
Poznáváme práci s příběhem 21
Poznáváme strukturu příběhu 24

PRŮZKUM: Výukové aktivity

Prozkoumáváme samotný koncept příběhu 26
Prozkoumáváme různé perspektivy na digitální éru 27
Prozkoumáváme digitální světy a světy reálné 28
Světlé a stinné stránky vyprávění v digitálním světě 29

AKCE: Výukové aktivity

Promítáme Globální cíle do naší komunity 30
Pravděpodobné a žádoucí budoucnosti 31
Píšeme nové příběhy 32
Zasazujeme své příběhy do kontextu Globálních cílů 34
Tvůrčí krize – jak se odblokovat 35
Závěrečné úvahy 35

Úvod

Východiska projektu Sankofa

Mladí lidé dnes vyrůstají v čím dál víc globalizovaném a medializovaném světě. Projekt si klade za cíl prohloubit učitelům kompetence k tomu, aby dětem pomáhali se v moderním světě zorientovat a kriticky se s ním vypořádávat. V dnešním světě se potýkáme s komplexními výzvami a novými formami pracovního života, včetně zvýšené mobility a zapojení informačních a komunikačních technologií (IKT). Učitelé hledají rovnováhu mezi potřebou základních kompetencí (čtení, psaní, mluvení) a cílem rozvíjet děti jako nezávislé a motivované osobnosti, které se učí kriticky, jsou mediálně gramotné a dokážou chápat a vstřebávat různé perspektivy.

Sankofa kombinuje tradiční vypravěčské techniky s digitálními technologiemi, aby si děti zároveň s vyprávěním osvojovaly i digitální dovednosti, včetně natáčení, střihu a sdílení příběhů prostřednictvím celosvětové sítě Internet.

Žáci zpracují příběhy ze své vlastní nebo jiných kultur a vytvoří z nich příběhy nové, zaměřené na udržitelnou budoucnost života v našem vzájemně propojeném světě. Mezi náměty, které s žáky při vyprávění příběhů prozkoumáme, patří migrace, gender, biodiverzita, změna klimatu. Všechny tyto náměty souvisejí s Cíli udržitelného rozvoje OSN (dále též „Globální cíle“).

Sankofa prohlubuje kompetence učitelů k přípravě dětí na kritické myšlení o lokálních námětech s globálním přesahem. Vytváří příležitosti k rozvoji

SANKOFA znamená v ghanském jazyce Twi „vrať se pro to“. Náš projekt se ohlíží za jednou z nejstarších forem lidské komunikace, vyprávěním, jejímž prostřednictvím naši předkové předávali moudrost a hodnoty pro to, aby se nám všem na této planetě žilo lépe. Obracíme pozornost zpět k příběhům z celého světa, které mnohdy vyjadřují překvapivě podobné hodnoty a vyzdvihují podobné dovednosti, abychom přispěli k hledání řešení našich nejnaléhavějších výzev dneška, abychom přispěli k udržitelnější budoucnosti pro všechny.

jazykových, digitálních a globálních dovedností s využitím následujících technik:

>>> zvyšování gramotnosti a mluvních dovedností žáků prostřednictvím vyprávění,

>>> prohlubování kritického myšlení, sebeuplatnění, sebevědomí, kreativity, prezentačních a IT dovedností žáků zaváděním vyprávění do výuky,

>>> posilování IKT dovedností žáků s pomocí řady digitálních technologií,

>>> zviditelnění různých perspektiv a lepší pochopení jiných kultur prostřednictvím přenosu znalostí a dovedností mezi učiteli a žáky napříč zeměmi,

>>> pomoc učitelům, aby dokázali žákům lépe zprostředkovávat interkulturní dovednosti pro udržitelný rozvoj.

Výzkumy ukazují, že vyprávění...

>>> zvyšuje skóre v žákovských testech čtení, psaní a mluvení v mateřském jazyce (Lyle & Bolt 2013; Coleman, 2001)

>>> rozvíjí multikulturní povědomí prostřednictvím vyprávění příběhů z jiných kultur (McCabe, 1997) a utváří to, jak žáci chápou rozmanitost a rovnost (Mello, 2001)

>>> může být zábavné, poutavé a motivující (Yang & Wu, 2012)

>>> prohlubuje kritické myšlení a pojmové myšlení žáků prostřednictvím jejich aktivního zapojení do vyprávění (Yang & Wu, 2012)

>>> vytváří výjimečné příležitosti k prohlubování mediální gramotnosti při práci s digitálními příběhy. Když si žáci dají tu práci a skloubí příběh s technologií, jejímž prostřednictvím jej předají druhým, tak si uvědomí nepostradatelnost elektronické kultury, v níž žijeme (Ohler, 2006)

>>> má pozitivní vliv na učení se druhému jazyku (Normann, 2011)

Základní hodnoty Sankofa

V projektu Sankofa jsme si označili hodnoty, na kterých je naše práce založena:

Příběh je jako důmyslně stavěná schránka mořského živočicha, která přenáší lidské porozumění v čase a prostoru. Obsah schránky se odvíjí od hodnot pisatele příběhu nebo vypravěče. Tímto obsahem je zároveň utvářeno lidské porozumění, které se pisatel a vypravěč snaží předat posluchačům. Od těchto hodnot se bude odvíjet, jakými příběhy se budeme v projektu zabývat, jejich účel i hodnoty, které mají posluchačům vštěpovat. To vše vstupuje do onoho prostého činu, kterým je vyprávění pro lepší svět.

Co to jsou Globální cíle?

Globální cíle byly přijaty v roce 2015. Jedná se o 17 ideálních cílů pro udržitelnější svět z hlediska lidského rozvoje a stavu planety do roku 2030. K iniciativě pod vedením OSN se kromě 194 členských států připojili i další členové globální občanské společnosti. Cíle se týkají všech zemí. Každý z nás by měl přijmout zodpovědnost za jejich naplňování na místní úrovni – ve své vlastní komunitě.

Globální cíle představují skvělý způsob, jak zprostředkovat problematiku globálního občanství mládeži, která má při naplňování cílů sehrát klíčovou roli.

Pro mladé lidi je zplnomocňující přirozená posloupnost od hodnot (čeho si vážíme) přes práva (legislativní zakotvení těchto univerzálních hodnot) až po Globální cíle (to, jak globální komunita zajistí přístup všech lidí k těmto právům). Globální cíle představují pro mladé lidi příležitost, jak realizovat osobní touhu stát se aktivním světoobčanem a spolupracovat na řešení komplexních problémů našeho světa.

Další informace:
http://www.globalgoals.org (v angličtině)
https://www.osn.cz/osn/hlavni-temata/sdgs/

Informační zdroje pro žáky:
https://www.adra.cz/oddeleni-vzdelavani/pro-pedagogy/materialy-pro-zs

Model pro praxi a učení

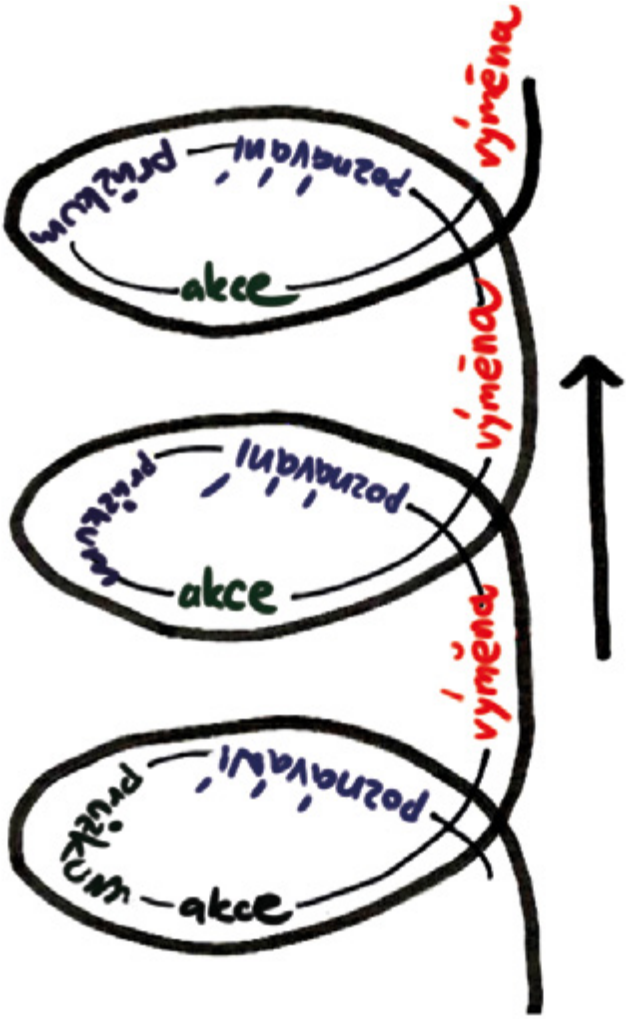
Projekt Sankofa zahrnuje čtyři typy výukových aktivit:

Typ aktivity	Vztah ke Globálním cílům	Vztah k příběhu
Poznávání	Poznáváme Globální cíle	Poznáváme, co je to příběh a jak vypadá dobrý příběh
Průzkum	Prozkoumáváme hodnoty a smysl Globálních cílů	Učíme se techniky a dovednosti psaní příběhů
Akce	Přijímáme zodpovědné kroky ve vztahu ke Globálním cílům	Psaní a vyprávění příběhů
Výměna a sdílení	Vyměňujeme si a sdílíme poznatky a místní aktivity ve vztahu ke Globálním cílům	Výměna a sdílení příběhů

Výukové aktivity v této příručce jsou uspořádány do kolonek učení, průzkum a akce. Na internetových stránkách projektu je pak prostor k výměně a sdílení. K aktivitám mohou učitelé přistupovat dvěma způsoby:

Jako housenka – schroustat jednotlivé aktivity v pořadí, v jakém se v příručce objevují.

Jako motýl – zapojit žáky holisticky, nelineárně. Žáci mohou postupovat cyklicky, střídat aktivity poznávání, průzkumu a akce (viz obrázek). Nemusí se nutně naučit všechnu látku předtím, než se posunou k další. V případě potřeby se k dané látce vrátí a naučí se zase něco nového.



Pomoc učitelům

V globální výchově mají učitelé k dispozici řadu nástrojů či metod pro výuku o lokálních tématech s globálním přesahem, zkoumání hodnot a postojů a rozvoj dovedností kritického myšlení a kreativity. V rámci projektu Sankofa vřele doporučujeme Filosofii pro děti a Směrovou růžici rozvoje. Tyto a další metody globální výchovy (Osy kontinua, Diskusní kartičky) najdete mezi aktivitami zařazenými v této příručce do kolonek poznávání, průzkumu a akce. V projektu Sankofa očekáváme, že učitelé budou metody globální výchovy uplatňovat kreativně, že je promění v nové, inovativní výukové aktivity.

Model rozvoje kritického myšlení Sankofa

KRITICKÉ MYŠLENÍ JE...	KRITICKÉ MYŠLENÍ NENÍ...
Skeptický postoj	Memorování
Zkoumání předpokladů	Skupinové myšlení
Zpochybnění úvahy	Slepé přijímání autority
Odhalování zaujatosti	Způsob, jak dosáhnout přijetí určitého hlediska za pravdivé
Otevřené	Hledání té správné odpovědi

Pět standardů kritického myšlení:

1) Chceme po žácích POROZUMĚNÍ – když něco nechápou, měli by požádat o vysvětlení a uvedení příkladu. Měli by vědět, že být zmatený a ptát se je normální.
2) Vedeme žáky k SPRÁVNOSTI – aby si zjišťováním informací ověřili pravdivost daného tvrzení.
3) Podporujeme u žáků RELEVANCI – probíráme s nimi další témata, která se daného problému či předmětu diskuse týkají. Pomáháme žákům udržet správný směr tím, že k otázce, na kterou hledají odpověď, nebo k tématu, se kterým se seznamují, doplňujeme smysluplné související informace.

4) Rozvíjíme u žáků schopnost uvažovat LOGICKY. Pomáháme jim pochopit, jak do sebe věci zapadají. Ptáme se, jak dospěli ke svým závěrům a zda vycházejí ze správných předpokladů.
5) Očekáváme od žáků FÉROVOST. Vedeme je k empatickému přemýšlení a dbáme na to, aby při vyvozování závěrů brali ohled na druhé.

Při výuce, která rozvíjí kritické čtenáře a kritické myšlení, pomáhají učitelé žákům:

>>> zformulovat si k příběhu vlastní otázky,
>>> diskutovat o otázkách a problémech, které byly v textu uvedeny,
>>> převyprávět a shrnout text vlastními slovy,
>>> vytvořit alternativní problém nebo konec příběhu,
>>> hledat souvislosti s jinými knihami, s vlastním životem a se světem okolo sebe (vazby typu text–text, text–já, text–svět),
>>> napsat reakci na příběh a zabývat se událostmi v textu.

Stupně kladení otázek u kritického myšlení

Stupeň	Popis	Forma otázky
Stupeň 1: začátečník	Žáci se učitele ptají na věci, které jim v textu nejsou jasné	Otázky zaměřené na pochopení informací
Stupeň 2: středně pokročilý	Žáci se ptají na autora (vypravěče) příběhu	Otázky směřující k analýze, kritickému přezkumu a zhodnocení uvedených informací – čtenář si uvědomuje, co v textu chybí nebo je pouze naznačeno
Stupeň 3: pokročilý	Žáci kladou těžké otázky ohledně pozice, rozhodnutí, zaujatosti nebo agendy autora	Otázky směřující k posouzení autorovy pozice nebo k formulaci alternativní – či přímo opačné – hypotézy.

Při pokročilém kritickém kladení otázek se žáci opírají o již získané schopnosti klást začátečnické a středně pokročilé otázky. Prostřednictvím otázek třetího stupně se žáci dostávají na úroveň kritického či dokonce skeptického čtení. Skeptických čtenářů si při výuce vážíme, neboť se textu nesnaží pouze porozumět, ale neustále jej vyhodnocují. Ostatní žáci se mohou učit nejen od učitele, ale i od nich.

Rychlé aktivity pro kritické myšlení a příběhy

Brainstorming

Jedním z nejsnadnějších a nejúčinnějších způsobů, jak vést mladší žáky ke kritickému myšlení, je brainstorming. Bez ohledu na téma vedeme žáky k zamyšlení nad tím, co budou dělat, učit se, číst – a to před začátkem dané aktivity. Klademe žákům řadu otázek, např. „O čem si myslíte, že knížka bude?"

Třídění a kategorizace

Třídění do skupin hraje v kritickém myšlení významnou roli, protože při něm žáci musí pochopit a uplatnit určitý soubor pravidel. Předložíme žákům různé příběhy, knihy, filmy, vtipy. Za úkol mají je popsat a roztřídit do kategorií. Otázky: je to veselý, nebo smutný příběh? Je pravdivý, nebo smyšlený? Je XY dobrý, nebo zlý člověk?

Srovnávání a rozlišování

Podobně jako u třídění je úkolem žáků podívat se na každé porovnávané téma či předmět zblízka a zamyslet se nad jeho významem. Žáci mohou srovnávat a rozlišovat knihu, kterou ve škole aktuálně čtete, oproti té minulé, dvě různé pohádky, komiksy...

Propojování

Dovednosti kritického myšlení si žáci úžasně procvičí, když dané téma propojují s reálnými situacemi a hledají v nich společné rysy. Žáci hledají takováto propojení v různých příbězích a vysvětlují společné rysy, kterých si povšimli.

Vytváření příležitostí pro skupinu

Myšlení se nejlépe rozproudí při práci ve skupině. Když děti plní úkol společně se spolužáky, vystavují se jejich způsobům myšlení. Učí se porozumět myšlenkovým procesům druhého a zjišťují, že jejich vlastní způsob zkoumání světa není jediný. Žáci, kterým tuto dovednost předvedeme již v počátečních fázích vzdělávacího procesu, budou mít vyšší schopnost komplexního myšlení a řešení problémů. Rozbor stejné povídky nebo pasáže z knihy zadáme několika skupinám žáků a poté porovnáme jejich výsledky.

Zdroje: https://kritickemysleni.cz/inspirace-pro-ucitele/

Filosofie pro děti

Filosofie pro děti je způsob učení a výuky, který u dětí rozvíjí přemýšlivost a reflexi a usiluje nejen o informování, ale i o porozumění. Děti se učí zapojovat do smysluplné diskuse, ve které se myšlenkám jejich i jiných účastníků dostává ocenění a pozornosti. Děti formulují filozofické otázky a diskutují o nich ve strukturovaném prostředí. Přispívá zejména k rozvoji kritického myšlení a schopnosti klást hlubší otázky ohledně příběhů, se kterými se žáci setkají v médiích, v novinách a v tomto projektu! Na následujících řádcích je popsána základní hodina filosofie pro děti.

Zahřívací skupinová aktivita (5–15 minut)

Hodinu zahajujeme zahřívací skupinovou aktivitou.

Podnět (15–30 minut)

Podnětem může být příběh, případová studie, fotografie, artefakt nebo cokoliv jiného, co děti motivuje ke kritickému přemýšlení.

Individuální zamyšlení, diskuse ve dvojicích (5 minut)

Žáci dostanou 30 sekund, aby se individuálně zamysleli nad tím, jaké v nich podnět vyvolal myšlenky a pocity. V této souvislosti se možná budou chtít na něco zeptat. Volitelně mohou přemýšlet se zavřenýma očima. Pak se každý žák otočí k sousedovi a zhruba 2–3 minuty si s ním vyměňuje první nápady. V tuto chvíli by měl ve třídě nastat pořádný hluk! Je důležité dodržet čas na individuální zamyšlení předtím, než budou žáci vystaveni názorům ostatních. Při diskusi ve dvojicích mají šanci vyjádřit se i ti nejzdrženlivější žáci.

Tvorba otázek ve skupinkách (5 minut)

Děti utvoří skupinky (zhruba po čtyřech). Učitel má na starosti, aby byl v každé skupince přítomen žák s dobrým písemným projevem. Ve skupinkách si žáci prodiskutují otázky, které v nich podnět vyvolal (také může nejprve diskutovat celá skupina/třída společně), a na jedné se shodnou. Mělo by se jednat o filozofickou otázku, která má být zajímavá a vést k hlubšímu zamyšlení (možná i k dalším otázkám). Postupem času (a dalších aktivit) se žáci naučí formulovat filozofické otázky (na rozdíl od otázky uzavřené nebo takové, kterou lze řešit vyhledáním empirických informací).

Volba vítězné otázky (5 minut)

Skupiny postupně přečtou své otázky nahlas a v případě potřeby je vysvětlí. Každý žák (jako jednotlivec) pak hlasuje pro jednu z nich. Zde vzniká prostor k dialogu – žáci mají možnost argumentovat pro svoji volbu. Můžeme je také vést k hledání (a odůvodňování) odlišných názorů. Podobné otázky mohou být sloučeny do jedné (po dohodě). Je-li výsledek hlasování nerozhodný (nebo těsný), mohou se žáci ještě pokusit získat pro svoji volbu další „voliče“. Existuje řada způsobů hlasování, ale podstatné je vybrat nakonec jednu vítěznou otázku.

Dialog (30 minut)

Všichni si sednou do kruhu. Na úvod dialogu přečteme třídě vítěznou otázku a příslušná skupinka vysvětlí úvahy, na jejichž základě ji zformulovala. Úkolem facilitátora je motivovat všechny žáky, aby se (dobrovolně) podělili o své nápady. Zároveň pátrá po příčinách a významu daného problému, čímž umožňuje podívat se na něj i z jiného úhlu. Přemýšlení můžeme usnadnit kladením „efektivních otázek". Některé nabízíme na konci tohoto oddílu. Někdy se vyplatí průběžné shrnutí dialogu (a samozřejmě je užitečné shrnutí závěrečné, kdy reflektujeme, do jaké míry jsme danou otázku zodpověděli). Výsledek dialogu na daný podnět se facilitátor snaží předvídat. Zároveň má na paměti, že v dialogu mohou vyvstat i neočekávaná témata.

Reflexe / debriefing (5 minut)

Existuje řada technik debriefingu. Můžeme třeba požádat žáky, aby jeden po druhém několika slovy shrnuli své dojmy z dialogu – co je překvapilo, co se naučili nebo zda během hodiny změnili na něco názor. Neví-li si žák rady, může předat slovo dalšímu. Diskuse může žáky a facilitátora dovést k tématům, která je třeba podrobněji prostudovat. Ta můžeme odložit například na další hodinu. Každé téma, myšlenku nebo otázku napíšeme na papír a vyvěsíme na nástěnce, čímž je „archivujeme" pro pozdější práci. Otázky tak nezmizí z paměti, některé myšlenky a nápady zůstanou živé a žáci o nich budou moci diskutovat i mimo hodinu filosofie.

Filosofie pro děti – otázky k facilitaci

Objasnění

Z jakého důvodu to tvrdíš?
Co tím myslíš?
Můžeš to více vysvětlit?
Měl/a bys k tomu nějaký příklad?
Co ti dává takovou jistotu?

Sondujeme pod povrchem jevů

Proč si to myslíš?
Co je toho příčinou?
Proč to říkáš?
Proč...? Proč...? Proč...?

Hledání informací

Jak to víš?
Proč to říkáš?
Jaké máš důkazy?
Jaké máš důvody?
Co ti dává takovou jistotu?

Zkouška v praxi

Jde to dohromady s...?

Jaké by byly důsledky, kdyby...?

Jak si můžeme být jisti, že je to pravda?

Jak to můžeme prověřit v praxi?

Průzkum jiných názorů

Existuje i jiný úhel pohledu?

Můžeš to říci jinak?

Vy dva si protiřečíte? Jaký je rozdíl mezi tvým názorem a...?

Scaffolding

Co si myslíš o...?

Jakou příčinu má...?

Pokud..., tak co si myslíš o...?

Řekl/a jsi..., ale co říkáš na...?

Zhodnocení

Kdo by mohl pro ostatní shrnout hlavní body?

Kdo by dokázal vyjádřit, kam nás naše úvahy zavedly?

Jaké vyvstaly nové myšlenky?

Pokud... tak proč...?

Směrová růžice rozvoje

Směrová růžice rozvoje představuje cenný nástroj na kladení hlubších otevřených otázek se zaměřením na globální výchovu. Následující podoba kompasu, uzpůsobená pro potřeby projektu Sankofa, vede žáky ke kritickým otázkám na příběhy, se kterými se v digitální éře setkáváme.

Povaha příběhu

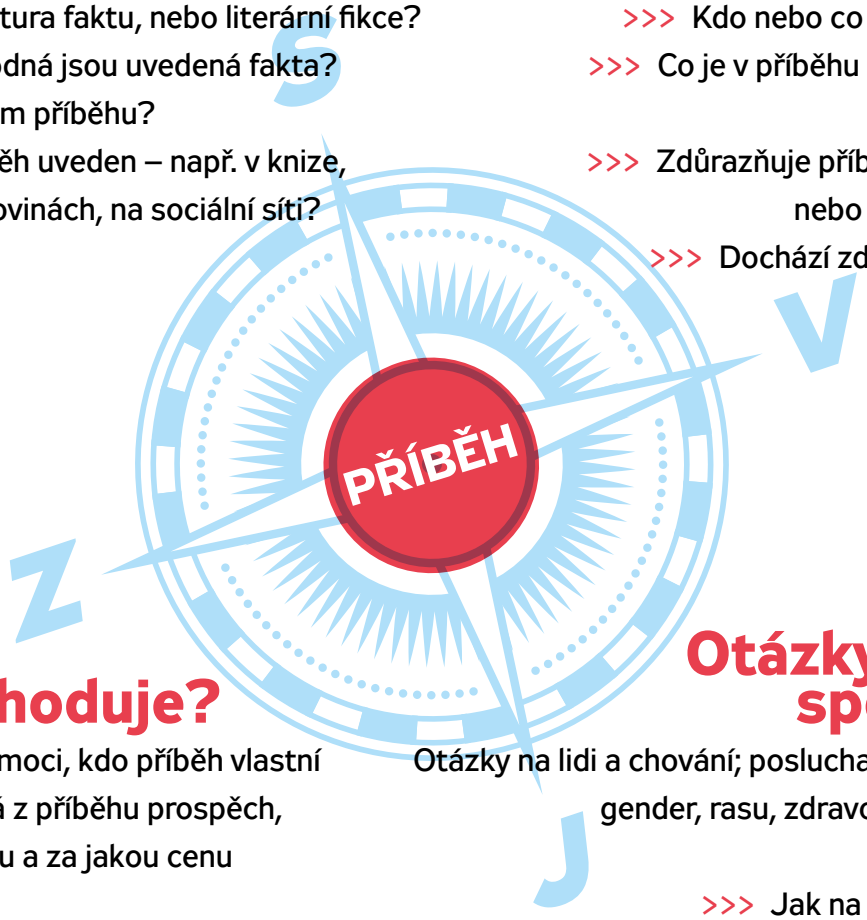
Otázky na druh a smysl příběhu

>>> Jaké jsou hlavní myšlenky?
>>> Z jakých hodnot příběh vychází?
>>> Jsou v příběhu nějaké skryté významy?
>>> Je to literatura faktu, nebo literární fikce?
>>> Jak věrohodná jsou uvedená fakta?
>>> Co je účelem příběhu?
>>> Kde je příběh uveden – např. v knize, médiích, novinách, na sociální síti?

Otázky ohledně rovnosti

Otázky ohledně spravedlnosti (environmentální i lidské)

>>> Kdo nebo co v příběhu získává?
>>> Kdo nebo co v příběhu ztrácí?
>>> Co je v příběhu spravedlivé nebo nespravedlivé?
>>> Zdůrazňuje příběh spravedlnost, nebo nespravedlnost?
>>> Dochází zde k diskriminaci?



Kdo rozhoduje?

Otázky ohledně moci, kdo příběh vlastní a ovládá; kdo má z příběhu prospěch, komu je na škodu a za jakou cenu

>>> Kdo příběh vypráví?
>>> Kdo příběh vlastní?
>>> Proč příběh vypráví?
>>> Kdo příběh využívá?
>>> Kdo má z příběhu prospěch?
>>> Komu je příběh na škodu?

Otázky ohledně společnosti

Otázky na lidi a chování; posluchače, vztahy, kultury, gender, rasu, zdravotní postižení a věk

>>> Jak na mě příběh působí?
>>> Co jsem se z příběhu naučil/a?
>>> Jak příběh působí na jiné lidi?
>>> Jak je příběh přesvědčivý nebo silný?
>>> Vede mě ke změně myšlení, inspiruje mě k akci?
>>> Mění příběh myšlení a chování jiných lidí?
>>> Ovlivňuje konkrétní skupinu nebo kulturu?

Rose – TIDE global learning toolkit

Tabulka příběhů, hodnot a námětů

V následující tabulce najdete příklady příběhů (zpravidla pouze v angličtině) spolu s globálními náměty a hodnotami, kterými se zabývají.

TITLE	AUTHOR	Uprchlíci	Migrace	Přátelství	Gender	Představivost	Rovnost mužů a žen	Identita	LGBTQA+	Rasa	Rozmanitost	Předsudky	Kultura	Filosofie pro děti	Duševní onemocnění	Udržitelnost životního prostředí	Multikulturalismus	Udržitelný rozvoj	Globální oteplování	Občanství	Globální problémy	Odpady	Dopady na životní prostředí	Změna klimatu
Aani and the Tree huggers [Aani a objímači stromů]	Jeannine Atkins															X	X							
Comfort Herself [Comfort osobně]	Geraldine Kaye								X		X		X											
Dear Olly [Milá Olly]	Michael Morpurgo		X																					
Funny Frank [Legrační Frank]	Dick King-Smith							X																
Halo [Halo]	Zizou Corder						X																	
Homeless Bird [Pták, který neměl domov]	Gloria Whelan								X															
Changing Places [Z místa na místo]	Narinder Dhami					X		X																
Juice box and scandal: three stories on the environment [Krabice džusu a skandál: tři příběhy o životním prostředí]	Hazel D. Campbell																				X	X	X	X
Panther [Panter]	David Owen								X								X							
The boy in the dress [Kluk v sukních], vyšlo česky	David Walliams								X	X														
The carbon diaries 2015 [Uhlíkový deník 2015]	Saci Lloyd																			X				
The colour blind boy [Kluk, který byl barvoslepý]	Mohammed Yaseen								X		X	X	X											
The Everything Machine [Stroj na všechno]	Ally Kennen								X						X									
The Green Bicycle [Zelené kolo]	Haifaa Al-Mansour				X																			
The Jungle [Džungle]	Pooja Puri	X	X	X																				
The Lorax [Lorax], film v české distribuci	Theodor Seuss Geisel																		X			X		
The Star of Kazan [Kazaňská hvězda]	Eva Ibbotson											X												
What's Ukranian for football? [Jak se řekne ukrajinsky fotbal?]	Helena Pielichaty				X	X																		

POZNÁVÁNÍ: Výukové aktivity

V tomto oddíle naleznete poznávací aktivity, při kterých se žáci dozvědí o Globálních cílech a naučí se, co to je příběh a jak vypadá dobrý příběh.

Poznáváme Globální cíle

Námětem žákovských příběhů v projektu Sankofa budou různá lokální témata s globálním přesahem, která sami žáci považují za důležitá. Příběhy mohou vycházet z věcí, kterých si žáci všímají ve svém okolí, např. chudoba a potravinové banky, stavba silnice přes přírodní rezervaci, povodně nebo krach místního zemědělce, který za svoje potraviny nedokázal utržit férovou cenu. Všechna tato témata mají svůj globální přesah, který žáci uvědomí, jakmile se na okolí začnou dívat „globálníma očima".

Někteří žáci již možná mají povědomí o globálních problémech, jako je změna klimatu, znečištění plasty, migrace a nerovnost. Psaním a sdílením příběhů v rámci projektu Sankofa se žáci aktivně angažují ve světě jako mladí občané, zvyšují povědomí o lokálních problémech s globálním přesahem, projevují se tvůrčím způsobem a povzbuzují ostatní k tomu, aby si představili novou vizi světa. Sankofa vede žáky k tomu, aby vzhlíželi k budoucnosti žádoucí, nikoli té předvídatelné. Příběhem mohou inspirovat sebe i druhé k praktickým krokům – a ty jsou potenciálním odrazovým můstkem k další práci na trvalé udržitelnosti.

Žáci by měli vědět, že osvětovou prací se připojují k řadě lidí po celém světě, kteří se snaží vytvořit lepší svět pro všechny. Důležitý rámec pro pozitivní změnu a pro tento projekt představují Globální cíle.

Úvodní aktivita

Promítneme žákům krátký film *The World's Largest Lesson* (v angličtině):
https://www.youtube.com/watch?v=cBxN9E5f7pc

Předložíme žákům následující otázky a požádáme je, aby na ně mysleli během sledování filmu a v případě potřeby si dělali poznámky.

1. Co se ve filmu dozvíme o třech nejdůležitějších věcech, které potřebujeme k životu?
2. Co se ve filmu dozvíme o nejdůležitějších oblastech, které musíme řešit?
3. Kolik je Globálních cílů?
4. Dokdy se je pokusíme splnit?
5. Uveďte příklady toho, co podle filmu můžeme ke splnění cílů udělat my.

Zeptáme se žáků na jejich první dojmy z filmu. Jsou z něj smutní, rozhněvaní, cítí naději do budoucna, nebo něco jiného? Proč si myslí, že se takto cítí?

Pokud žáci již probírali problematiku práv, zeptáme se jich, kterých práv dítěte se Globální cíle týkají.

Seznámení s Globálními cíli – co je pro žáky důležité?

Třída se společně podívá na jednotlivé globální cíle, včetně jejich čísla a popisu. V diskusi s celou třídou dbáme na to, aby žáci dobře pochopili, co každý Globální cíl vlastně znamená.
Do dvojic rozdáme následující podklady ke kvízu (stránka s materiály):

1. výtisk Globálních cílů – pouze čísla a popisy,
2. nastříhané čtverečky se symboly jednotlivých cílů.

Úkolem žáků je najít ke každému symbolu to správné číslo s popisem. Budeme potřebovat čas na vyřešení problémů a rekapitulaci významu jednotlivých názvů.

Poté si každý vybere tři Globální cíle, které považuje za nejdůležitější, a vysvětlí svoji volbu partnerovi ve dvojici.

U zvolené trojice si poznamená, proč tyto cíle považuje za důležité. Poznámky píše na papír o formátu A5, do záhlaví nalepí symbol a název Globálního cíle.

Žáci se zamyslí, jak by se život na světě zlepšil, kdyby tohoto cíle bylo dosaženo. O nápady se podělí s partnerem.

Aktivitu uzavřeme inspirací – promítnutím níže uvedeného filmu. Film pojednává o konkrétních mladých lidech, kteří dokázali věci změnit, ať již vynálezem, inovací, kampaní. Tito mladí lidé měli vizi, jak by se dal život na světě zlepšit, a pak se do změny pustili.

https://www.youtube.com/watch?v=Qx0AVjtdq_Q (v angličtině)
www.worldslargestlesson.globalgoals.org/ (v angličtině)

Poznáváme hodnoty

V projektu Sankofa vytváříme žákům prostor pro průzkum hodnot vyprávěním a psaním příběhů. Za tím účelem prohlubujeme také jejich poznání a pochopení hodnot. Tyto aktivity jsou určeny pro žáky ve věku 9–12 let, kteří jsou hlavní cílovou skupinou projektu Sankofa, ale zároveň mohou být upraveny i pro mladší či starší ročníky.

Co to jsou hodnoty?

V této hodině by se žáci měli zamyslet nad významem pojmu „hodnoty" a začít uvažovat i nad tím, jaké jsou jejich vlastní hodnoty.

Nejprve vyložíme, že hodnoty jsou součástí veškerého našeho myšlení a jednání. Hodnoty jsou naše vnitřní pravidla – pomáhají nám v rozhodování, jak se zachovat a co si o věcech myslet. Naše hodnoty se mohou měnit v čase, ačkoliv některé hodnoty, ve které věříme, zůstanou po celý život stejné. Hodnoty nám pomáhají rozhodovat se, co je pro nás v životě důležité – ať již jde o laskavost, užívání si života, touhu po vítězství (ctižádost), přesvědčení, že všichni lidé jsou si rovni, anebo touhu žít tvůrčím způsobem. Každý člověk je jiný, má své individuální hodnoty. Někdy se nám nedaří žít plně v souladu s našimi hodnotami – jsou součástí naší víry či aspirace, jsou pro nás tím, oč jako užiteční

členové společnosti usilujeme. V tomto smyslu jsou všichni lidé stejní! Po diskusi mají žáci za úkol na chvíli se potichu zamyslet a zformulovat věci, které jsou pro ně v životě důležité. Mohou to vyjádřit slovy, kresbou nebo obojím najednou.

Jaké mám hodnoty?

Vytiskneme tabulku na tenčí karton, rozstříháme a rozdáme vždy po jedné sadě kartiček do dvojice či trojice. Na prázdné kartičky napíše žák svoje vlastní myšlenky. Poté si vybere šest nejdůležitějších kartiček, které odrážejí jeho hodnoty. Vybrané kartičky dáme dohromady a vyfotografujeme si je. Tato aktivita může vést ke skupinové diskusi, při které žáci svoje volby vysvětlují a odůvodňují. Diskuse může mít formu filosofie pro děti, společné zážitkové aktivity apod.

LASKAVOST	**ROVNOST**	**CTIŽÁDOSTIVOST**	**UŽÍVÁNÍ SI ŽIVOTA**
MÍR	**LÁSKA K PŘÍRODĚ**	**RESPEKT**	**BOHATSTVÍ**
ODVAHA	**ZVĚDAVOST**	**KREATIVITA**	**MOUDROST**

Mapujeme hodnoty z příběhů

Dáme dohromady všechny hodnoty, které napadly žáky v aktivitě č. 2, spolu s hodnotami z výše uvedené tabulky. Výsledek můžeme zapsat do větší tabulky a vyvěsit na viditelném místě ve třídě. Vedle umístíme barevné lepíky nebo jiné papíry, které lze připevnit. Nejméně půl vyučovací hodiny věnujeme s žáky záznamu hodnot objevujících se v příbězích, které četli, slyšeli nebo psali. Můžeme začít formální aktivitou, kdy postupně zapisujeme hodnoty objevující se v příbězích sdílených v rámci skupiny nebo třídy. Později mohou žáci na vývěsku doplňovat další hodnoty méně formálním způsobem. Při této aktivitě si uvědomíme hodnoty pojednávané v příbězích, se kterými se žáci setkávají, a vytvoříme dynamickou vývěsku mapující naše poznávání a nápady.

V další fázi aktivity mají žáci za úkol roztřídit zjištěné hodnoty podle šesti medailí Edwarda De Bona* (zde uzpůsobených vzdělávacím účelům):

Zlatá medaile: lidské hodnoty jako hrdost, výkonnost, sounáležitost, naděje, důvěra, růst	**Stříbrná medaile:** cíle našeho školního společenství, a co nám pomáhá k jejich naplňování	**Ocelová medaile:** naše individuální silné stránky, a co nám pomáhá se rozvíjet
Skleněná medaile: krása a potřebná změna, kreativita a zvědavost	**Dřevěná medaile:** příznivý nebo nepříznivý vliv na životní prostředí	**Mosazná medaile:** vzhled, vnímání a jejich důsledky

* http://debonothinkingsystems.com/tools/valuemedals.htm (v angličtině)

Po zjištění souboru hodnot se mohou žáci zamyslet, jak se tyto hodnoty projevují v nějakém příběhu, zda jsou mezi nimi rozpory, jaké je hodnotové poselství příběhu a jaký vliv mají hodnoty na vyústění zápletky.

Poznáváme práci s příběhem

Sedm druhů zápletky

Různé příběhy lze roztřídit podle zápletky. Tato seskupení neboli typy příběhů se liší podle světonázoru a kulturního dědictví. Pro potřeby tohoto projektu jsme se třídění příběhů rozhodli založit na formách, které jsou obvyklé v indoevropských vypravěčských tradicích. Zde lze najít sedm typů zápletky. Doporučujeme, abyste v projektu pracovali s těmito typy, přinejmenším na začátku.

Překonání příšery

Hlavní hrdina musí porazit nepřátelskou (a často zlou) sílu, která ohrožuje zemi nebo lidi s hrdinou spřízněné. Žáci budou pravděpodobně znát příklady jako Jeníček a Mařenka, O třech prasátkách a Harry Potter.

Z chudáka boháčem

Nuzák získá moc a bohatství, obvykle díky svému důvtipu a lsti – anebo má prostě štěstí. Tento hrdina někdy o všechno přijde a pak se mu podaří získat to zpět, čímž posílí jeho charakter. Mezi příklady známé vašim žákům nejspíše patří Popelka, Jana Eyrová nebo Bídníci.

Výprava / velký úkol

Hrdina se vydá na namáhavou cestu, která se často promění v dobrodružství s překážkami a výzvami. Jeho cílem je najít nebo získat zpět nějaký předmět, který přispěje k řešení problému, nebo dojít na potřebné místo. Vaši žáci budou nejspíše znát příklady jako Pán prstenů, Odysea nebo Čaroděj ze země Oz.

Cesta a návrat

Hrdina se vydává na neznámé místo, ať již v krajích dalekých, či blízkých. Překonává překážky, které se mu stavějí do cesty, a často se vrací jako nový člověk. Vaši žáci možná znají pohádku Zlatovláska a tři medvědi nebo O Červené Karkulce.

Komedie

Hlavní postavou příběhu je nevážný, vtipný člověk a konec bývá šťastný. Ústředním motivem je zdolání nepříznivých okolností, které jsou často důsledkem nedorozumění nebo špatné komunikace. Hrdina dospívá k úspěšnému a šťastnému závěru. Vaši žáci možná znají příhody Adriana Molea nebo Stopařova průvodce po Galaxii.

Tragédie

Hrdina tohoto typu zápletky mívá určitou charakterovou vadu, která je pro něj zhoubná. Jeho nešťastný osud evokuje v čtenáři lítost a smutek. Vaši žáci budou nejspíše znát příklady jako Malý princ, Červené střevíčky nebo Děvčátko se sirkami.

Znovuzrození

Hrdina podstupuje zkoušky a v jejich důsledku mění svoje postoje, často se stává lepším člověkem. Vaši žáci možná znají příklady jako Kráska a zvíře nebo Žabí král.

Trojčlenka

Všimli jste si, v kolika příbězích se nějaká událost stane třikrát nebo se zde třikrát objevují určití lidé či věci? Trojčlenka je široce uplatňovaný princip, který říká, že pro diváky, posluchače nebo čtenáře je uspokojující opakování, často ve formě trojice událostí nebo postav. Bez ohledu na pravdivost tohoto předpokladu platí, že ústní vypravěči se principem často řídí a často mívají velký úspěch. Z dětských příběhů si stačí připomenout Zlatovlásku a tři medvědy nebo Tři prasátka.

Ptáme se na příběhy

Po společném čtení příběhů je vhodné začít žákům vštěpovat dobré návyky ohledně kladení otázek. Začneme tím, že žákům po přečtení příběhu sami nějaké otázky položíme. Poté dáme prostor žákovským otázkám. Můžeme pracovat s kteroukoliv položkou z tabulky příběhů, hodnot a námětů. Řadu příležitostí k pilování dovednosti kladení dobrých otázek žákům poskytneme v rámci filosofie pro děti.

Vystihujeme hlavní myšlenky příběhů

Hlavní myšlenku příběhu žáci nejlépe vystihnou, označí-li jeho nejdůležitější či nejrelevantnější prvky. Mohou použít následující otázky:

>>> **Kdo?** Označte osobu nebo lidi, o které v textu jde.
>>> **Co?** Označte téma textu nebo námět, ze kterého vychází.
>>> **Kdy?** Označte konkrétní dobu nebo období.
>>> **Kde?** Označte konkrétní místo nebo prostředí.
>>> **Proč?** Označte důvod nebo vysvětlení toho, co se v textu děje.
>>> **Jak?** Označte v textu nějaký způsob, postup nebo teorii.

V kratší verzi cvičení se zabýváme dvěma nejdůležitějšími otázkami – kdo? a co? Abychom si ověřili porozumění příběhu, dáme žákům za úkol shrnout jeho hlavní prvky – lakmusový papírek porozumění. Shrnutí může mít např. dvě věty nebo 10 až 15 slov a mělo by vyjadřovat hlavní myšlenky, podstatu příběhu.

Žáci by měli mít možnost opřít se o druhé – svůj vzor dá vyučující, poté se na shrnutí pracuje ve skupinkách a nakonec pracuje každý žák samostatně. Další směr práce představuje vzájemná kritika, zpětná vazba a navazující úprava textu. Toto cvičení prohlubuje schopnost označit hlavní myšlenku a vystihnout ji jasně a srozumitelně.

U delších děl může být pochopení jejich podstaty obtížnější. Lze použít následující účinný postup, jehož součástí je zvýrazňování, podtrhávání či kroužkování klíčových slov a vět.

>>> Podívejte se na název – téma textu bývá v názvu často naznačeno, anebo nás název k hlavní myšlence alespoň nasměruje.
>>> Podívejte se na první a poslední věty nebo odstavce úryvku. Hlavní myšlenka bývá často uváděna, respektive shrnována právě v těchto pasážích.
>>> Podívejte se na slova a věty, které se v úryvku opakují. Frekvence výskytu je dobrým ukazatelem jejich relativního významu. I ony mohou navést čtenáře k oné záhadné hlavní myšlence.

>>> Úkolem žáků je položit si otázku: „Co autor chce, abych věděl/a?" Úspěšná odpověď na tuto otázku vyžaduje, aby žák vystihl hlavní myšlenku textu.

Další směr práce představuje analýza textů, které hlavní myšlenku neuvádějí explicitně. Zde se žáci budou muset více soustředit a k postihnutí ústředního tématu díla provést pokročilejší analýzu textu.

Zdroje:

https://www.literacyideas.com/getting-the-main-idea (v angličtině) https://new.ctenarskekluby.cz/co-nabizime/lekce

Poznáváme strukturu příběhu

Třídění obrázků

Pro tuto aktivitu potřebujeme soubor obrázků (nebo fotografií), ze kterých se dohromady skládá příběh (každý obrázek tvoří jednu součást příběhu). Doporučujeme používat obrázky jednoduché, jasné a srozumitelné.

Žáci mají za úkol seskupit obrázky tak, aby z nich vznikl příběh. Můžeme začít s nějakým dobře známým příběhem (například klasickou pohádkou) a poté přistoupit k příběhu, který účastníkům nebude povědomý. Cvičení dobře funguje při práci ve dvojicích nebo skupinkách.

Poté žáci svůj příběh podle obrázků odvypráví zbytku třídy. Může se stát, že i žáci pracující se stejnými obrázky dospějí k různým interpretacím příběhu.

Aktivitu završíme diskusí s celou třídou. Probereme strukturu vypravěčského zvonu – horu vypravěčského zvonu. (Blíže se s ní seznámíme v oddíle výukových aktivit AKCE.) Smyslem hory vypravěčského zvonu je, že příběh má zpravidla svůj úvod, stať a závěr a že růst a vyvrcholení napětí během těchto fází lze vyjádřit křivkou ve tvaru zvonu.

Další směr práce: analýza textu

Tato aktivita je podobná předcházející, ale místo obrázků se zde pracuje s textovými pasážemi, ze kterých se dohromady skládá příběh. Účastníci mají opět za úkol seskupit pasáže tak, aby z nich vznikl příběh.

Cvičení můžeme žákům ztížit přimícháním několika pasáží z jiných textů, které nejsou součástí tohoto příběhu. Tyto nehodící se pasáže by měli žáci dát stranou.

Hrdinové příběhu

Je vhodné pohrát si s myšlenkou hrdiny, tedy hlavní postavy příběhu. Můžeme se ptát:

>>> Jak vypadá?

>>> Kde jej mohu nalézt? (na staré zažloutlé fotografii, na obrázku v mobilu, na skice, na starém obrázku v pozlaceném rámečku...)

>>> Jaký má výraz?

>>> Co má na sobě?

>>> Jak mluví? (rychle, pomalu, jakým hlasem, jakými slovy, dialektem)

>>> Jakou má vůni?

>>> Co má v kapse?

>>> Co si přeje ze všeho nejvíce?

>>> Čeho se bojí?

>>> Jaké má tajemství?

>>> Jak se chová, když se někdo rozzlobí?

>>> Kam se chodí rekreovat? Jak odpočívá?

>>> Jaké má oblíbené heslo?

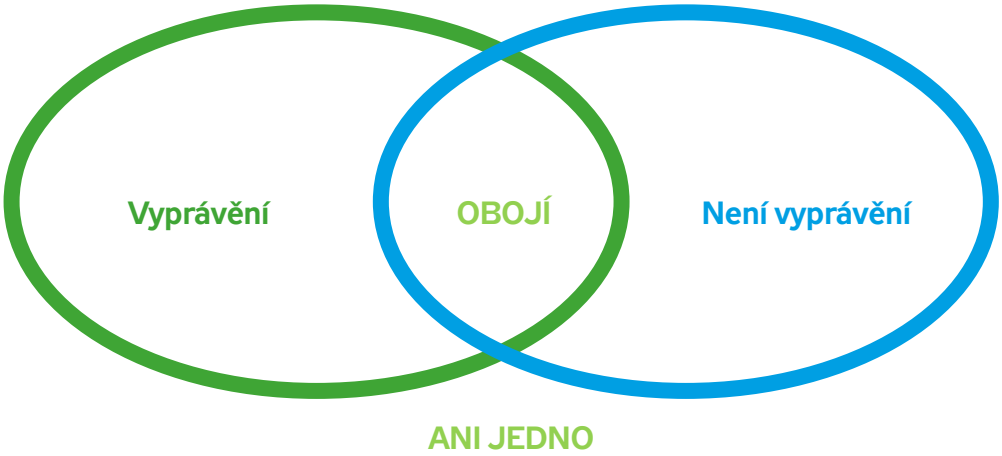
>>> O čem sní?

PRŮZKUM: Výukové aktivity

V aktivitách následujícího oddílu budou žáci zkoumat smysl Globálních cílů a hodnoty, ze kterých vycházejí. Dále prozkoumají i techniky a dovednosti psaní příběhů.

Prozkoumáváme samotný koncept příběhu

Na velký arch papíru (např. flipchart), jeden do každé skupinky žáků, načrtneme Vennův diagram. Do jednoho kruhu patří „vyprávění" a do druhého to, co „není vyprávění"



Rozdáme po jednom souboru kartiček do skupinky.

Post na Instagramu	**Zpráva**	**Obrázková knížka**	**Filmy**
Když rodičům řeknete, jaký jste měli den	**Reklama na Pepsi***	**Knížka o historii**	**Text písně**

* nebo jiné známé spotřební zboží

Úkolem žáků ve skupince je dohodnout se, do které části Vennova diagramu umístí jednotlivé kartičky.

Po splnění úkolu se mohou projít po třídě a podívat se, jak kartičky umístily ostatní skupinky. Na kterých rozhodnutích panovala shoda? Které kartičky byly umísťovány různě? Provedeme s třídou debriefing.

Prozkoumáváme různé perspektivy na digitální éru

Zkoumání různých perspektiv a soupeřících výroků umožňuje žákům kriticky se zamyslet nad jejich vlastní perspektivou a hodnotami. Žáci kriticky zhodnotí, s čím souhlasí nebo nesouhlasí, a uvedou svoje argumenty i s odůvodněním.

Díky tomuto zkoumání mohou žáci o různých perspektivách také tvořivě přemýšlet, vnímat je jako upřímná a platná vyjádření. Tím si žáci prohlubují otevřenost, zvídavost a empatii.

Digitální éra není skutečná.

Digitální éra zachrání budoucnost.

Děti rozumějí digitální éře lépe než dospělí.

Digitální éra znamená plýtvání.

Digitální éra vede k lepším přátelstvím a mezilidským poutům.

Digitální éra nám pomáhá lépe se učit.

Smyslem digitální éry je zábava, nikoli vzdělání.

Není možné žít mimo digitální éru.

Digitální éra narušuje dětství.

Digitální éra mění náš způsob myšlení.

V digitální éře žije každý, nikdo z ní není vyloučen.

Digitální éra nás může naučit více než učitel.

Digitální éra ničí přírodu.

S těmito výroky můžeme pracovat různými způsoby:

Kritické myšlení – můžeme pracovat buď s jednotlivými postojovými výroky, nebo s celým jejich souborem. Žáci je mohou třídit: souhlasím / nesouhlasím, pravda / nepravda, učitel / rodič, učitel / žák; nebo je mohou **řadit** podél kontinua: zcela souhlasím, spíše souhlasím, spíše nesouhlasím,

zcela nesouhlasím. V rámci dalšího průzkumu můžeme zpochybňovat umístění kartiček na kontinuu nebo vést k dialogu žáky s opačnými názory. Žáci mohou hlasovat, který výrok je nejzajímavější, a zformulovat výzkumné otázky pro cvičení filosofie pro děti.

Kreativní myšlení – každý žák obdrží na kartičce jeden postojový výrok. Žáci chodí po třídě a dělí se o svůj výrok s ostatními na „tržišti perspektiv". Úkolem žáků je vyslechnout si co nejvíce perspektiv, a to nezaujatě – jiné perspektivě by se měli upřímně otevřít. K prohloubení této aktivity mohou žáci zformulovat argumenty a zastávanou perspektivu odůvodnit. Poté mohou žáci zformulovat vlastní výroky, vyjadřující jejich osobní pohled na digitální éru.

Učitel se může zamyslet nad hodnotami, které jsou s těmito perspektivami spojené. Seřadil by je mladý člověk jinak než jeho rodič, učitel nebo jiní dospělí? A je v tom rozdíl? Je to významné? Měli bychom my dospělí více naslouchat názorům mládeže?

Prozkoumáváme digitální světy a světy reálné

Podobně jako u první aktivity roztřídíme následující činnosti do příslušných částí Vennova diagramu, tentokrát nadepsaných „Digitální" a „Reálný".

Říci někomu, kolik je hodin

Sledovat film

Vyprávět příběh

Spřátelit se

Nakreslit obrázek

Rezervovat si dovolenou

Naučit se číst

Fotografovat

Vytvořit vzpomínku

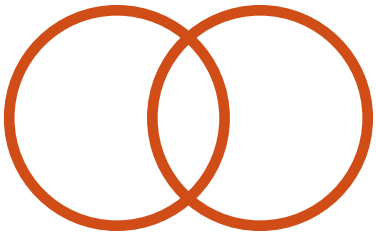
Přečíst si příběh

Koupit si vlakovou jízdenku

Navštívit přátele

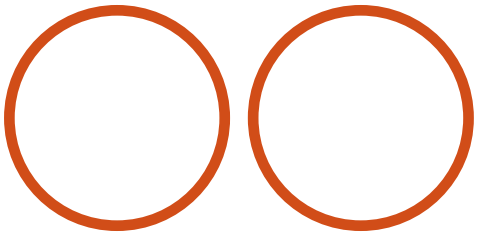
Tato aktivita umožňuje seznámit se s koncepty digitálního a reálného světa. Žáci se mohou přít o to, zda se jedná o dva zvláštní jevy.

Dále se v souvislosti s pojmy digitálního světa a reálného světa podíváme na následující diagramy. V čem se digitální svět od reálného liší, a v čem jsou oba světy stejné? Která část podle vás tento vztah nejlépe vystihuje?



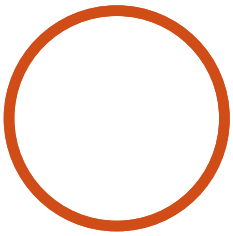
A

Vennův diagram



B

Naprosto odlišné



C

Naprosto stejné

D

Jeden je součástí druhého

Světlé a stinné stránky vyprávění v digitálním světě

Na základě obrázku se zamyslete nad škálou nástrojů, které máme pro vyprávění v digitální éře k dispozici.

Zvolte tři nástroje, které jsou podle vás světlou stránkou (pro mladé lidi prospěšné).

A zvolte tři, které patří spíše ke stinným stránkám (jsou pro mladé lidi problematické).

Vybrané nástroje můžete umístit i na kontinuu od prospěšného po problematický, od efektivního po neefektivní apod.
Nesnažíme se dosáhnout shody, naopak zdůrazníme, že výběr žáků bude motivován jejich hodnotami a osobními zkušenostmi.
Zkusme být nepředpojatí a připravit se na to, že žáci mohou smýšlet jinak než my sami!

AKCE: Výukové aktivity

Aktivity následujícího oddílu zahrnují AKCE směřující k zodpovědným krokům v souvislosti s Globálními cíli a k psaní a vyprávění příběhů.

Promítáme Globální cíle do naší komunity

Začneme „lokálně“ – projdeme se po naší obci. Žáci mohou dostat za úkol vytvořit mapu okolí, průvodce pro návštěvníky nebo obecní koláž. Během procházky pořizujeme fotografie a videa. Žáci mohou uskutečnit rozhovor s místními (např. maloobchodníky, knihovnicemi) nebo dotazníkové šetření (je-li to vhodné, lze zastavovat kolemjdoucí). Výslednou mapu, průvodce nebo koláž mohou žáci prezentovat libovolným způsobem. Přitom podněcujeme tvůrčí uplatnění digitálních technologií.

Po návratu z procházky se žáků ptáme:

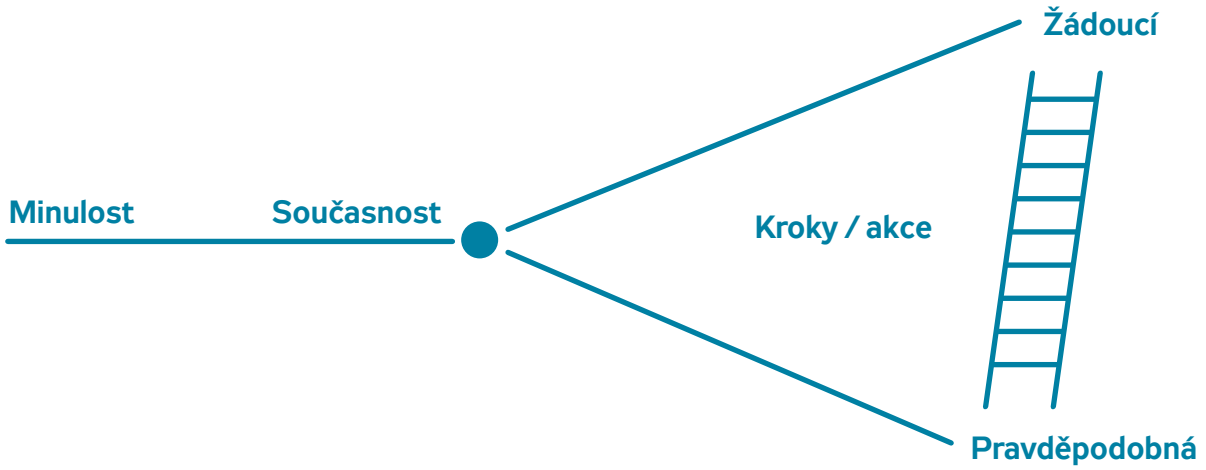
>>> Z čeho se skládá naše komunita?
>>> Průzkum vazeb – kdo je součástí naší komunity?

Reflexe a diskuse

Jak byste chtěli, aby vaše komunita vypadala za 20 let (když budete mladí dospělí)?
S kterými širšími globálními problémy tato vize souvisí?
S kterými Globálními cíli souvisí?

Pravděpodobné a žádoucí budoucnosti

Tento nástroj vytvořil David Hicks k tomu, abychom se dokázali podívat na pravděpodobnou budoucnost, která přijde, pokud se nic nezmění, a porovnat ji s budoucnostmi žádoucími, které si umíme představit. Žáci mají za úkol ve skupinkách vytvořit svoji vlastní verzi dění v době mezi minulostí a současností.



Graf převzat z knihy Davida Hickse Lessons for the Future (2002)

Žáci se mohou vyjádřit slovy, kresbou nebo obojím najednou. Jejich projev by měl být tvůrčí a barvitý. Součástí některých vyjádření mohou být fotografie nebo upomínkové předměty. Toto cvičení můžeme zadat za domácí úkol, aby se mohly zapojit i rodiny a další členové komunity.

Poté žáci přistoupí k posuzování kroků potřebných k dosažení žádoucí budoucnosti. Jde o skvělý způsob, jak propojit Globální cíle s reálným životem. Jsou-li žáci příliš optimističtí nebo pesimističtí, pokusíme se jejich náladu usměrnit.

Jaké kroky je třeba uskutečnit, abychom se dostali z místa, kde se nyní jako komunita / svět nacházíme, na místo, kde chceme být?

Řada z označených kroků bude souviset s Globálními cíli nebo s právy dítěte dle příslušné úmluvy OSN. Tyto vazby mohou žáci zjistit vlastní rešerší, anebo jim věnujeme návaznou hodinu pod vedením vyučujícího.

Píšeme nové příběhy

Úkol napsat příběh může nahánět hrůzu i těm nejplodnějším vypravěčům. Předtím, než žákům dáme za úkol napsat jejich vlastní příběh, bychom měli stejnou práci zadat do větších skupin. Zde najdou žáci potřebnou oporu, možnost pozorovat sebejistější spolužáky a učit se od nich. „V jednotě je síla" – a žák, který se ještě necítí připraven podělit se s ostatními, může předat slovo dalšímu. Zejména v počáteční fázi zrodu příběhu bychom se měli opírat o různé pomůcky a ilustrace. S růstem sebejistoty a dovedností žáků se pak mohou skupiny postupně zmenšovat.

Vypravěčský zvon vychází z indoevropské vypravěčské tradice a skládá se z následujících součástí:

ÚVOD: Začátek příběhu, ve kterém autor popisuje dějiště, představuje hlavní postavy a udává tón.

STAŤ: Zde nastává problém, zápletka se zauzluje. Hlavní postava/y se potýká/ají s nějakou výzvou, dilematem nebo obtížnou situací, kterou je třeba vyřešit. Zde často hovoříme o vyvrcholení zápletky, kdy napětí dosahuje nejvyššího bodu. K dosažení maximálního účinku dbáme na to, aby již předem bylo vyjasněno, co vše je v sázce.

ZÁVĚR: Dochází k vyřešení zápletky, rozuzlení, odeznění konfliktu.

Nejprve s žáky probereme, jak se model vypravěčského zvonu projevuje v populárních příbězích, které jsou součástí jejich každodenní „krajiny příběhů". Může jít o lidové pověsti z jejich kulturního okruhu, obrázkové knihy, které jsme společně četli v hodině, nebo čtenářsky oblíbený román, který pravděpodobně četla (nebo viděla ve filmové adaptaci) většina třídy. Důležité je, aby dané referenční dílo bylo žákům dobře známé.

Se třídou společně určíme, které úseky vybraného příběhu patří do které části vypravěčského zvonu.

Rozcvička

Nejprve se s žáky rozcvičíme. Představivost je jako sval – čím více ji používáme, tím je silnější. Scénáristé, romanopisci a novináři to dobře znají. Říkají, že tak jako někdo chodí do posilovny, aby se stal silnějším a hbitějším, tak i vypravěč musí pravidelně „cvičit" svoji představivost a vypravěčské dovednosti. Mnozí z nich se probouzejí časně zrána, aby za den stihli svůj vypravěčský sval dostatečně „posilovat".

Proto je rozcvička tak důležitá, a to zejména u začínajících vypravěčů. Zahrajeme si hry na protažení představivosti. Například umístíme doprostřed třídy pytel. Zvolíme pytel barevný nebo jinak výstřední. Žáci si mají představovat, co by mohlo být uvnitř. Jejich nápady budou čím dál divočejší! Je vhodné opravdu do pytle něco dát – šátek, šperk nebo hrnek... něco pozoruhodného, co žáci ještě neviděli. Tento předmět se může stát výchozím bodem vašeho příběhu.

Psaní příběhu ve skupině

Na začátek si zopakujeme jednotlivé fáze vyprávění – horu vypravěčského zvonu.

Utvoříme kruh a s pomocí předmětu z pytle začneme vyprávět. Možná se někdo bude chtít přihlásit o slovo jako první. Poté můžete pokračovat popořadě, po směru nebo proti směru hodinových ručiček. V další variantě se hlásí ti žáci, kteří se cítí připraveni v příběhu pokračovat, anebo pokračovatele vybírá z přihlášených žáků vždy ten, který k příběhu přispěl naposledy.

Na začátku bychom měli příspěvky strukturovat podle tří fází hory vypravěčského zvonu. Svůj záměr můžeme žákům naznačit tím, že třídu rozdělíme do tří stejně velkých skupin a v průběhu psaní příběhu ústně nebo cedulkami vytyčujeme jednotlivé fáze. Při vytyčování fází můžeme použít ilustraci hory, zejména u mladších ročníků.

Stejné cvičení můžeme provést i písemně. Každý žák obdrží větší arch papíru a napíše začátek příběhu. Poté arch předá dalšímu žákovi a stejným způsobem se v psaní pokračuje, dokud všechny archy s příběhem neoběhnou celou třídu a nevrátí se k původnímu autorovi. Žákům můžeme opět pomoci tím, že vytyčíme jednotlivé fáze příběhu.

Jinou formou písemného cvičení je, když každý žák přeloží arch nad svým příspěvkem tak, aby další v pořadí viděl právě jen tuto jednu větu – tato informace mu musí k napsání vlastního příspěvku stačit. Další vypravěč však potřebuje mít k dispozici alespoň nějaké informace.
U písemné formy cvičení je vhodné rozdělit třídu na skupinky, aby nám cvičení nezabralo moc času.

Individuální psaní příběhů

Poté, co si psaní příběhů několikrát vyzkoušíme skupinovou formou, dáme žákům za úkol napsat jejich vlastní, individuální příběh. Pamatujeme, že úkol vymyslet celý příběh samostatně může žákům nahánět hrůzu, a proto jim poskytneme pomůcky na rozproudění představivosti. Například:

Příběhové korálky

Doneseme do třídy krabici s nejrůznějšími korálky. Jeden korálek může představovat určitou pasáž příběhu. Když dáme žákům na výběr z korálků nejrůznějších velikostí, barev a tvarů, pomůžeme jim se lépe zamyslet nad náladou a obsahem jednotlivých „kapitol" příběhu.

Příběhy z kostek

Úžasná pomůcka pro psaní příběhů, kterou si můžeme koupit nebo vyrobit. Na každé straně kostky je jiný obrázek. Každý žák obdrží jednu kostku a hodí třikrát. Padne mu třeba pes, mrak a talíř špaget. Nyní má za úkol z těchto prvků vytvořit příběh, který má svůj úvod, stať a závěr. Dokáže do příběhu vnést ještě prvek Globálních cílů? Zeptáme se žáků, zda by je napadl i jiný způsob, jak z kostek sestavit příběh. Co by ještě mohli potřebovat k napsání příběhu, když začínají od nuly? Drží-li žáci tvůrčí proces ve svých rukou, pustí se do něj s větším nadšením a pílí, zejména pokud mají pocit, že vnímáme a naplňujeme jejich potřeby.

Zasazujeme své příběhy do kontextu Globálních cílů

V projektu Sankofa nám jde především o psaní nových příběhů založených na Globálních cílech. Připomínáme žákům souvislosti s dalšími aktivitami v této příručce a zdůrazňujeme, že ohledně cílů udržitelného rozvoje by se při psaní svého příběhu měli inspirovat především věcmi, na kterých jim velmi záleží. Může jít o věci, které se dozvěděli ve škole, ve zprávách, na internetu, v rodině nebo od kamarádů.

Příklady otázek pro lepší orientaci:

>>> Jaké hodnoty a „velké ideje" jsou nutnou podmínkou změn, které se ve vašem příběhu odehrávají? Jak je ve svém příběhu ukážete? (námět příběhu)

>>> Jaké akce jsou pro uskutečnění těchto změn zapotřebí? (zápletka nového příběhu)
>>> Koho by se to týkalo? (postavy vašeho nového příběhu)
>>> Jaké překážky by mohly na cestě k cíli vyvstat? (napětí ve vašem příběhu)
>>> Jak by vypadal úspěch? Jak by se „změnil svět"? (závěr vašeho příběhu)

Tvůrčí krize – jak se odblokovat

Každý vypravěč narazí v nějaké fázi psaní příběhu na tvůrčí krizi. Bude si připadat zablokovaný, nebude vědět jak dál, nebude si jistý, o čem měl příběh původně být, nebo mu náhle klesne sebevědomí. Nabízíme proto několik tipů na odblokování při tvůrčí krizi:

>>> Poslechněte si písničku. Nezáleží na tom, zda se píseň nějak týká žákovského příběhu. Někdy si ji lidé pouštějí pořád dokola, dokud „neprozřou".
>>> Zaměřte se na smyslové vnímání. Můžeme žáky vyhnat ven, aby se prošli bosi po trávníku, podat jim pírko, kterým se polechtají na obličeji, anebo k probuzení smyslů nabídnout nějaké ostré či kyselé jídlo. Tělesný zážitek může tím či oním způsobem způsobit otevření mysli, kognitivní expanzi.
>>> Inspirujte se existující zápletkou. Umění je plné „vypůjčených" myšlenek.

Hledáme-li inspiraci v díle jiného umělce, tak je to nejen fér, ale i žádoucí, pokud ovšem jasně vytyčíme hranice autorství. Dbáme na to, abychom nesklouzli k plagiátorství, které je nedůstojné a představuje závažný přestupek. Jedna věc je stavět na myšlenkách druhého autora, něco jiného je ale tyto myšlenky ukrást.

Závěrečné úvahy

Při psaní nových příběhů budou žáci podstupovat cestu sebepoznání. Budou se snažit najít si svůj jedinečný hlas a vztah k něčemu, na čem jim velmi záleží. Budou vstupovat do říše fantazie, kde je možné úplně cokoliv. Na papír budou přenášet svoje sny, po slovech budou pátrat ve svých zkušenostech. Pro jejich cestu, na jejímž konci v sobě najdou vypravěče, se jim proto pokuste vytvořit bezpečné a motivující prostředí.

Tuto příručku pro projekt Sankofa sepsala a sestavila
Linda Barket z HEC Global Learning Centre
s přispěním kolegů a kolegyň z organizací CDEC, SEVER a SOSNA.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sankofa