

Zpracovala Iva Vejmolová

Otázka č.13 – Vyjmenujte a vysvětlete základní pojmy DV

Hra - je prostředkem k získávání různých potřeb nebo naplňování různých cílů. Od praktických životních činností se odlišuje svými specifickými pravidly a herními prvky (např. soupeření nebo identifikace s rolemi) a to třeba i s těmi, které bychom v reálném životě vědomě odmítali. Přináší uspokojení potřeby, zábavu, poučení, prožitek apod.

Dramatická hra - námětová hra založená na kontaktu, komunikaci, a setkávání hráčů v různých situacích, kdy na sebe vzájemně působí a vytváří tak děj. Rozvíjí osobnost dítěte, uměleckou, sociální stránku dítěte, učí řešit situace, rozvíjí představivost, tvořivost, empatii, kultivuje a rozvíjí řeč a pohyb. Učí děti vyjádřit svoje city, myšlenky a názory, rozvíjí zkušenost.

Fikce - je představa, myšlenková konstrukce děje nebo stavu, který ve skutečnosti neexistuje. V dramatické hře se mohou děti stát fiktivními postavami, pohybovat se v různých fiktivních prostředích a zažívat různé fiktivní situace. Přitom fiktivnost zajišťuje , bezpečnost hráčů při hře. Situace si mohou opakovaně vyzkoušet a hledat možnosti jejich řešení. Mohou si tak „nanečisto“ a bez následků vyzkoušet, jak by se třeba zachovali a to je důležité pro získání zkušenosti. Důležité je, aby hráčům bylo jasné, kdy jde o realitu a kdy o fikci – označení začátku a konce hry.

Situace – je základní jednotkou dramatu a jsou to vzájemné vztahy v určitém okamžiku. Vlastní situace vzniká kontaktem, komunikací mezi osobami, subjekty situace. Předmětem situace může být např. vzájemný vztah účastníků. Děj příběhu se člení na jednotlivé situace.

Konflikt – učitel v DV záměrně pracuje s konflikty a tím vede děti k hledání různých řešení. Děti získávají zkušenosti, vnímají a řeší problémové situace.

Role – dítě se stává jednou z postav hry, mluví a jedná jako tato postava, zapojuje se do interakce s ostatními postavami.

Kolektivní postava/role – jednu roli hraje současně společně několik hráčů nebo i celá skupina. Zodpovědnost za roli se rozloží na více lidí – vhodné pro menší děti.

Učitel v roli – učitel také vstupuje do role a stává se jednou z postav hry a zapojuje se do interakce s ostatními. Tím může učitel např. udržovat hru v chodu a dál ji rozvíjet nebo změnit styl vzájemné komunikace.

Hra v roli - dítě přijímá v rámci hry roli někoho jiného a jedná pak v této roli tak, jak si myslí, že by jednala tato postava. Dává příležitost nahlédnout na situaci a problém z určitého úhlu a rozšířit svou sociální zkušenost.

Simulace - zvláštní typ hry v roli, kdy hráč hraje sám sebe, jak by se zachoval, jak by jednal za určitých okolností. Např. si mohou děti vyzkoušet role, se kterými by se v reálném životě nikdy nesetkaly.

Štronzo – domluvený signál k okamžitému přerušení jakékoliv činnosti. Hráči musí strnout v pozici, ve které je slovo zastihlo. Používá se např. k zastavení rozehrané improvizace, aby mohl být zkoumán živý obraz, který vznikl.

Živý obraz – skupina dětí vytvoří ze svých těl statický obraz, který zachycuje určitou situaci, její nejdůležitější okamžik. Např. děti vytvoří živé obrazy jako fotografie z rodinného alba.

Titulky - jsou stručné a výstižné názvy přidávané k živým obrazům. Vyjadřují podstatu, co je v obraze zachyceno.

Pantomima – dramatická hra beze slov, kdy hráč vstupuje do role a rozehrává situaci pouze prostřednictvím mimiky, gest a pohybu v prostoru. Lze využít např. u dětí, které mají problém vyjádřit se slovem.

Narativní pantomima – zn. vyprávěná – Učitel vypráví krátký příběh a hráči souběžně s tím děj příběhu předvádějí jako pantomimu. Všechny děti hrají současně stejný děj, ale každý svým způsobem a získávají tak vlastní zkušenost a zážitek.

Improvizace – je to hra v situaci a v roli, která je buď zcela nepřipravená (okamžitá reakce na zadání) nebo je předem připravená (domluví se průběh situace), ale neřídí se podle předem daného pevného textu. Je v ní prostor pro určitou změnu a vývoj (děti mluví vlastními slovy a reagují na podněty od spoluhráčů).

Imaginární rekvizita – je to pomyslná věc (zpočátku existuje jen v představách hráče), kterou hráč činí viditelnou a skutečnou i pro ostatní hráče a diváky a to tím, jakým způsobem s ní zachází. Například hledá v imaginární tašce imaginární klíče. Nutí hráče detailně si představit danou rekvizitu (její velikost, tvar, váhu, pohyb apod).

Reflexe – důležitá součást dramatického procesu, kdy si hráči zpětně povídají o tom, co a proč se stalo, sdělují si, jak se při tom cítili, co si přitom uvědomili. Přemýšlejí o tom, co se v průběhu hry dozvěděli o sobě, druhých, tématu. Reflexe je důležitá pro pojmenování a utřídění zážitků, zkušeností a poznatků.

Horké křeslo- hráč sedí na židli, je v roli, měl by pravdivě odpovídat na otázky, kterými se ostatní snaží zjistit, co nejvíce informací o jeho postavě, jejích postojích, povahových vlastnostech, příčinách jejího jednání apod.