

## Otázka č. 7: Stavba lekce DV

### Plánování:

Učitel při plánování hodiny dramatické výchovy musí brát v úvahu:

1. Časový limit
2. Téma
3. Účastníky lekce
4. Prostor

Učitel musí naplánovat lekci tak, aby se vešel do časového limitu a aby se nestalo, že hodina skončí například v půlce emocionálně náročné hry.

Téma vybírá podle vyspělosti a zájmů žáků ve třídě. Často bývá zaměřeno na vztahy ve třídě, na problémy žáků nebo postihuje aktuální situaci, kterou je potřeba řešit. Může využívat i hudebních a výtvarných předloh, literárního textu.

Pokud učitel třídu zná, dokáže odhadnout reakce žáků. Ví, které vědomosti a dovednosti si již žáci osvojili, zná schopnosti žáků projevit se a ví o žácích živých, kteří potřebují více zaměstnat.

Vede-li hodinu učitel, který třídu nezná, musí o to více uplatnit umění improvizace a určité činnosti vymýšlet na místě.

Ideální je dost velký, čistý, příjemný prostor.

### Průběh:

V úvodu je důležité navodit správnou tvořivou atmosféru. Tomu slouží úvodní cvičení na rozehrání, uvolnění a soustředění, které někdy nazývá „lámání ledů“. Neměl by se přetáhnout čas, kdy splní svůj účel (3-5 minut).

Další způsob, jak lekci zahájit: tzv. návada, tj. prezentace (písemná, ústní, výtvarná) vybraných prvků či motivů tématu, podávajících informaci, která může vzbudit u hráčů zájem a napětí.

Úvodní cvičení mají za cíl soustředit pozornost hráčů na hru samotnou, na její námět.

Jedním z možných začátků lekce je simultánní práce nebo hra se zavřenýma očima. Soustředění nastupuje zpravidla rychle, jedná-li se především o cvičení bez pohybu, prováděná vsedě či vleže. Mohou to být však i hry v pohybu, popřípadě s pohybem pasivním (hra na loutky – jeden hráč animuje druhého).

Jestliže se povedlo vyvolat potřebnou atmosféru, pak je nežádoucí přerušovat lekci pokyny, vysvětlováním, novou organizací hry. Pokyny se vyjadřují v maximální míře formou hry. Účinným prostředkem udržení plynulého toku tvořivosti je její monotematicnost, tj. spojení všech typů cvičení jedním tématem. Někdy může být motivem pojem (např. kulatost, strach, zvířata) nebo úryvek z literatury. Cvičení by se měly prolínat (proto je mnohdy těžké říct, kde jedno cvičení končí a druhé začíná).

Lekce mívá časový limit, a proto se do poslední čtvrt hodiny schůzky zařazují spíše aktivity vyžadující rozumovou činnost, cvičení fyzicky náročnější nebo cvičení technická a hlavně taková, která se často opakují, a lze tedy na ně příště navázat.

Lekce by měly být zakončeny rozhovorem, jehož účelem není zhodnocení nebo závěry z hodiny, ale zveřejnění a verbalizace zkušeností z her. Reflexe vede k zamyšlení, k ujasnění, k vyvození nějakého závěru, hovoří se o pocitech účastníků, jaká byla motivace a důsledky při jejich jednání a chování, vztahy mezi účastníky.

Zdroje:

PAVLOVSKÁ, Marie. *Dramatická výchova*. Brno: CERM, 1998. ITEM. ISBN 80-7204-071-5.

MACHKOVÁ, Eva. *Metodika dramatické výchovy: zásobník dramatických her a improvizací*. 13. vydání. Praha: Národní informační a poradenské středisko pro kulturu, 2015. ISBN 978-80-7068-298-2.