

3. TÉMA: STAVBA LEKCE DRAMATICKÉ VÝCHOVY

1) STAVBA LEKCE Z HLEDISKA DIVADLA

1. Expozice
2. (Vznik akce – moment prvního napětí, hranice expozice a kolize)
3. Nárůst napětí – kolize
4. Vyvrcholení napětí – krize
5. Peripetie – vrchol krize
6. Rozuzlení

2) STAVBA LEKCE Z HLEDISKA POSTUPU

1. **úvod** – představení lektora, vyjasnění cíle setkání, času trvání a přestávek, místa dění + domluva pravidel (cíl: budování bezpečí skupiny)
2. **rozehříváčky** (cíl: uvolnění a naladění skupiny)
3. **vstup do tématu lekce**
4. **práce s tématem**
5. **doznění a zobecnění práce**
6. **reflexe** – já a téma, my a téma, já a proces, my a proces, já a skupina, my a skupina

3) STAVBA PŘÍBĚHOVÉHO DRAMATU

1. startovací bod
2. budování víry + sběr informací
3. nastolení problémové situace
4. zkoumání problémové situace
5. řešení problémové situace
6. důsledky - možný vznik nové problémové situace
7. závěrečná reflexe

4) Proces 4 E – Eva Russel:

1. **Explorace** – prozkoumávání tématu, zjišťování informací, ujasnění vztahu k tématu
2. **Experiment** – hledání variant, zkoušení prověřování, změna podmínek, varianty postupů
3. **Expresa** – vyjádření, projevení navenek, zveřejnění, akce, jednání
4. **Evaluace** – hodnocení, zvažování, vyvozování dalších možností

5) PRÁCE S LITERATUROU DLE R. MARUŠÁKA

1. **Volba textu** – výběr textu s ohledem na skupinu a způsob práce
2. **Hledání v textu a za textem** – hledání témat, situací, postav, dějů, obsahů...
3. **Tvorba příběhu pro lekci** – vznik příběhu na základě pedagogických, didaktických aspektů

4. **Komponování lekce, tvorba scénáře lekce** – hledání metod a prostředků prezentace příběhu v procesu s konkrétními hráči, v konkrétním čase, na konkrétním místě. Pedagog vidí celek lekce a je připraven i na jeho proměnu.
5. **Proces lekce** – realizace lekce s hráči, která není ukončením procesu tvorby, ale směřuje k reflexi a sebereflexi.

Stavba dramatu dle Iriny Ulrychové:

POSTUP:

1. Základ

- téma
- problém nebo problémová situace
- příběh

2. Segmentování tématu

- brainstorming
- tematická síť – mentální mapy
- otázky KDO-KDY-KDE-PROČ (motivace) – CO – JAK (se to projevuje)
- formulace otázek
- postavy

3. potencionální problémové situace

- kdo, kdy a proč může stát před nějakým problémem
- je to problém jedince nebo jedince a druhých nebo druhých?

4. učební a výchovné cíle

5. volba konkrétní problémové situace

- problém, okolnosti, postavy
- dramatické techniky, které mohou použít

6. sběr informací a budování víry

- z jakého úhlu pohledu chci, aby se hráči do příběhu dostali?

7. rámcový příběh:

- informace pro hráče – co jim musím dát a co vytvoří oni
- čas pro drama
- učební cíl
- učitelova jistota a schopnost reagovat na změny

8. startovací bod

9. stavba dramatu