

Očima hráček

Manuál vzdělávacího programu



Manuál k programu globálního rozvojového vzdělávání z cyklu



OČIMA HRAČEK

Manuál vzdělávacího programu

© Jitka Oláh, Eva Malířová, Zuzana Kostřicová

© Miroslava Šulcová

© Petr Kulda

© NaZemi, 2013

Práva na použití dokumentu nebo jeho části lze získat po dohodě s vydavatelem.

ISBN 978-80-905409-1-0



JINÝMA OČIMA

Cyklus vzdělávacích programů, které:

- nabízejí žákům neobvyklé perspektivy
- přes zkoumání toho „jak to mám já“, usnadňují žákům porozumění jinému
- žáky podporují v přijímání odlišností a oceňování rozmanitosti světa

Vzdělávací programy z cyklu Jinýma očima:

- Jinými dveřmi (pro žáky 11–13 let)
- Očima hraček (pro žáky 10–12 let)



OBSAH:

Návod k použití	4
Než začnete... aneb Trocha „teorie“	5
Cíle vzdělávacího programu	11
Aktivita 1: Bingo	12
Aktivita 2: Tajemný předmět	13
Aktivita 3: Hračky mého života	15
Aktivita 4: Očima hraček	17
Aktivita 5: Mapa světa	19
Aktivita 6: Síla hry – krátký film	20
Aktivita 7: Pětílístek	22
Příloha aktivity 1: Bingo	23
Příloha aktivity 4: Příběhy hraček	24
Příloha aktivity 4: Otázky ke skupinové práci	27
Příloha aktivity 5: Tabulka rozložení spotřeby hraček na světě	28
Příloha aktivity 7: Grafické schéma pětílístku	29



NÁVOD K POUŽITÍ

Milí pedagogové a lektori, dostává se vám do rukou manuál ke vzdělávacímu programu Očima hraček. Program je určen pro věkovou skupinu 10–12 let, tedy žákům 4. a 5. tříd základních škol. Skrze téma hry a hraček vede účastníky do jejich vlastních her, k dalším dětem ve třídě i jinde na světě, k jejich hračkám a hrám. Nahlíží také do života samotných hraček. Otevírá tak prostor, v němž se žáci seznámí s několika z mnoha různých možných úhlů pohledu na to, co znamená hrát si a co je k tomu vlastně potřeba. Žáci tím poznávají své spolužáky a učí se nakládat s růzností. Program je založen na metodách aktivního učení. Základem je práce ve skupinách, tvůrčí úkoly a také práce s textem. Důležitou roli plní navazující diskuze, které umožňují žákům rozvíjet komunikační dovednosti, schopnost formulovat své názory a v neposlední řadě také naslouchat. Program odpovídá především průřezovým tématům Multikulturní výchova, Osobnostní a sociální výchova a Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech.

Program je koncipován pro minimální dobu dvou vyučovacích hodin. Pokud vám to čas dovolí, doporučujeme věnovat více prostoru zejména diskuzím. Lze také využít inspirace z jednotlivých aktivit a prodloužit čas věnovaný tvůrčí činnosti nebo prožitku hry. Nabízí se využít program i mimo běžnou výuku, například pro projektové dny.

Krok za krokem

Vycházíme z přesvědčení, že porozumět druhému člověku a jinému pohledu na svět není možné, pokud neporozumíme sami sobě. V úvodu programu jsou proto zařazeny aktivity, jež pomohou žákům vzpomenout si, s čím si hrají a hráli. Prozkoumávají, co pro ně znamená hračka a hra. V následné tvůrčí části jsou vyzváni promyslet, jak by využili zdánlivě nezajímavé předměty, jako je kus provázku či dřívko. Své nápady později mohou porovnat s krátkým filmem, v němž děti z Brazílie, Hondurasu, Indie, Indonésie, Gambie, Guineje, Libérie, Senegalu a Ugandy představují některé ze svých hraček. Mezitím se v dílčích aktivitách seznámí s příběhem dalších hraček a také s příběhem jejich vzniku, což uplatní zejména v reflexi provázené otázkami: Komu je vlastní schopnost hrát si? Co dělá hračku hračkou? Jak spolu souvisí hodnota hračky a její cena? Kde se bere naše vidění světa a k čemu nám může přispět, umíme-li se podívat na svět jinýma očima? Závěrečná reflexe je velmi důležitou součástí programu, které by měl být věnován dostatek času.

Přílohy

V metodické části manuálu uvádíme kompletní seznam pomůcek, které k provedení programu potřebujete. Texty k vytištění naleznete v části Přílohy, odkud si je můžete snadno zkopírovat. Krátký film Síla hry (The Power to Play), který je převzat od organizace Child Fund International a s nímž dílna pracuje, najdete ke stažení zde:

www.nazemi.cz/powertoplay

Prostorové vybavení

K realizaci programu potřebujete volný prostor uprostřed třídy a židle uspořádané do kruhu.

Manuál k programu Očima hraček tvoří podrobná metodika se všemi potřebnými přílohami, seznamy pomůcek a dalšími tipy pro úspěšné provedení celého programu. Doufáme, že vám budou přínosným pomocníkem a přinesou vám nejen mnoho hravých okamžiků, ale též inspiraci pro další práci s vašimi žáky. Pokud byste měli chuť podělit se o své zkušenosti, budeme rádi. Přivítáme také vaše návrhy na vylepšení či doplnění aktivit a metodiky na adrese vzdelavani@nazemi.cz. Než se pustíte do procházení samotné metodiky, rádi bychom vás pozvali k přečtení krátkého teoretického úvodu, který vám pomůže naladit se na téma, usnadní vedení programu a nastíní principy, na nichž je cyklus Jinýma očima založen.

NEŽ ZAČNETE... ANEB TROCHA „TEORIE“

Co máme jako lidé společné? Určitě bychom toho našli spoustu. Hlavu a ruce a nohy, schopnost dorozumívat se řečí, zpěv, hlad nebo také hněv. Jedna z charakteristik, nebo můžeme říci jedna ze schopností či potřeb společných všem lidem, je potřeba hrát si. Děti si hrají, aby se po svém vyrovnaly se světem, který je obklopuje. Vžívají se do různých rolí, a tím si na vlastní kůži zkoušejí, jaké to je být pejskem, panem doktorem nebo třeba princeznou. Napodobují chování, které u nich vyzorovali, a zkoušejí si – mnohdy s napodobeninami skutečných věcí – jednat tak, jak ve „světě velkých“ jednají dospělí. To jim pomáhá porozumět dění kolem nich.

Jako dospělí si možná hrajeme méně, málokdo však zapomíná hrát si úplně. Hra nám nabízí příležitost vyrovnat se s některým i třeba vážnějším tématem doslova „hravě“. Ve hře se počítá s tím, že si řešení jen zkusíme – že možná uspějeme, ale možná také ne. Můžeme okoušet hranice toho, co nám naši spoluhráči dovolí, poštuchovat je, s legrací okukovat terén a zjišťovat, co je jim ještě příjemné a kde už bude lepší raději přestat. Vymýšlíme neotřelé postupy, fantazírujeme, tvoříme. Kdy jindy si takovou volnost dopřejeme?

Stává se, že i hra vyvolá nedorozumění nebo konflikty. V bezpečné atmosféře hraní však dostáváme příležitost se s nimi popasovat. Anebo jednoduše prostě přestaneme hrát. „Vždyť je to jenom hra!“

Co hra přináší vždy, je určité uvolnění, prostor pro setkání se, tvoření a fantazii. Je to zábava. Zamyslíte-li se – nyní nebo společně s žáky v průběhu programu – nad tím, co je to hračka a hra, určitě nejméně jedna z podobných asociací na sebe nenechá dlouho čekat.

Z her a hraček tyto jejich vlastnosti vytváří ideální námět pro vzdělávání. Hravá atmosféra pomůže vytvořit bezpečné prostředí pro osobnostně-sociální rozvoj a nejen ten. A to, že je schopnost hrát si společná všem lidem, z ní vytváří ideální výchozí bod multikulturní výchovy.

Představte si...

Svět kolem nás je komplikovaný. Úsilí porozumět mu věnujeme ohromnou část našeho života. A otázkou nejspíš navždy zůstane, nakolik můžeme být úspěšní. Každopádně s přibývajícými zkušenostmi si rozšiřujeme repertoár toho, čemu jsme už porozuměli. Zřejmě proto jsou malé děti ve větší míře vybaveny představivostí a schopností hrát si. Jejich zkušenost se světem je zatím omezená. Současně ale mají touhu zorientovat se v něm. Chtějí-li porozumět něčemu, co ještě neprožili, nebo dosáhnout na něco, co je pro ně nedostupné, vypomáhají si fantazií a hrají si na „jako že...“.

Představivost však není vlastní jen dětem. Ostatně zkuste si, jak jste na tom s fantazií vy! Co vidíte na obrázku?



Obr. 1. Co vidíte na obrázku? Zdroj: Archiv NaZemi

Kolik vás napadlo odpovědí? Jedna jediná správná, nebo hned několik? Potřebovali byste vidět/vědět více? A co kdybychom se zeptali, jak se TO na místo dostalo, ODKUD pochází, PROČ tam je, CO SE TÍM STANE za chvíli? A jaký má VÝZNAM pro někoho dalšího? Napadlo vás i nad těmito otázkami popřemýšlet? Možná ano, možná ne. V tuto chvíli a v případě tohoto obrázku na tom tolik nesejde. I tyto odpovědi si totiž můžeme domyslet a nic moc se nestane. Vysvětlení však nedostaneme jinak než tím, že se začneme PTÁT.

A tak je to i v běžném životě. Pravděpodobně vždy nám bude chybět některé přesné propojení mezi místy na naší mapě poznání. A skoro jistě nám i na sklonku života zůstanou neprozkoumané obzory. Málokdy si je ale jako mořeplavci označíme bíle na znamení, že místo je dosud nepoznané. Nebo to tak děláte? Většinou z nás se oblasti mezi tím, co už známe, pravděpodobně jeví jakoby ve špatně prohlédnutelné mlze, možná jako zašmodrchaný propletenec. Do neprozkoumaných oblastí naše mapa buď ani nesahá, nebo je někde na okrajích pouze tušíme. A co děláme, když si uvědomíme, že s nimi prostě z nějakého důvodu potřebujeme počítat? Co nám pomáhá, když se s nimi chtě nechtě setkáme? Většinou si představujeme. Představy nám přicházejí na pomoc vždy, když se stejně jako malé děti snažíme zorientovat ve světě, který (ještě) neznáme. Dokud se ovšem nezačneme ptát, více než naše vlastní představy nedostaneme.

Co je multikulturní výchova?

Multikulturní výchova vychází z předpokladu, že přicházíme nebo v dohledné době přijdeme do kontaktu s něčím, co neznáme. V tomto případě jsou to kulturní projevy. To, co si při takovém setkání představíme, nám může nahnat strach, vést k nepochopení, nechtěnému ublížení, nebo dokonce k válce. Proč? Setkání s odlišností totiž narušuje naše přesvědčení a životní jistoty, na jejichž uchování je každý člověk citlivý. Proto se takovému narušení jednoduše bráníme.

Naše představy mohou ovšem také pobavit nebo přinést netušený náhled na jevy doposud nezpochybněné. Mohou započít dialog sahající daleko za vzájemné vysvětlení pohledů na věc a nejednou vyústit v dlouhodobá přátelství. Mohou být pro obě strany obohacením. Záleží na tom, jak s nimi naložíme.

Multikulturní výchova je mladá disciplína. Neexistuje její jediná definice, stejně jako nenalezneme definitivní vymezení, co ještě multikulturní výchovou je a co už ne. V rámci České republiky a Rámcových vzdělávacích programů byla doposud chápána především jako učení se o jiných kulturách. Přesněji řečeno o minoritách žijících v České republice a o dalších etnikách, jimž připisujeme určité charakteristické kulturní projevy. Žáci se v tomto pojetí multikulturní výchovy učili a učí například to, že Číňané jedí hůlkami, pěstují rýži a nosí kulaté rákosové klobouky. Neměli by pak být zaskočeni, když jim někdo místo lžice k misce rýže prostře dvě dřevěné tyčinky. Zároveň by je osvětlení historie a zvyků jednotlivých kultur mělo uchránit od neopodstatněných představ. Určitě si některé příklady vybavíte.

Jak ale podobně laděné vyučování reflektuje život v Číně dnes? Co žákům prozrazuje o tamějších lidech a jejich každodenních zvyklostech a co o Číňanech, s nimiž se mohou běžně potkat i v České republice? Jak je připravuje na setkání, a to nejen ta osobní, ale i virtuální nebo skrze předměty denní spotřeby vyráběné v Číně? Novější směry v multikulturní výchově se snaží postihnout dnešní komplikovanější svět a lidské společnosti ve více rozměrech.

Takzvaný transkulturní přístup, z něhož vychází i cyklus *Jinýma očima*, klade důraz na to, aby byl každý člověk považován za jedinečnou bytost, jež se stále rozvíjí a mění a není ji možné vymezit pouze jedinou charakteristikou (např. příslušností ke státu, etniku či kultuře), protože podléhá mnoha vlivům a je členem mnoha rozmanitých sociálních skupin. Podle transkulturního přístupu hovoříme o dynamické mnohovrstevnaté identitě.

Košík v košíku

V každém kulturním projevu, například i v tom, s jakou hračkou jsme si hráli ve věku tří let, se totiž odráží množství různých vlivů. Můžeme si je představit jako košíky, které jeden do druhého zapadají. Dáme-li do nejmenšího košíku hračky, s nimiž jsme si hráli, bude tento košík spleten nejspíše z poměrů v naší rodině, z materiálů či financí, které byly po ruce v době, kdy jsme vyrůstali, ze zvyklostí, tužeb nebo i hraček, které si z vlastního dětství přinesli naši rodiče, babičky, tetičky či nejbližší kamarádi ve školce. Tento košík lehce zapadne do jiného košíku, upleteného z představ společnosti, v níž žijeme, o tom, s čím je normální si hrát. Projeví se v něm, co nabízí místní materiály a obchody, jaké hračky mají děti sousedů, jaké běží v televizi

reklamy. O kousek větší košík zahrne ještě širší kulturní kontext, přijímaná přesvědčení o dětství, zdraví, výchově a vzdělávání, o jiných skupinách – o tom, kdo jsou a jak mají vypadat dívky, hasiči, zdravotní sestřičky, indiáni a podobně. Takto bychom mohli pokračovat až ke košíku, který určuje, co jsme schopni vnímat a jak si potřebujeme hrát jako lidé nebo ještě širěji savci a živočichové.

Naše košíky, zvláště ty nejmenší, nejsou a nemohou být totožné. Setkávání s konkrétními druhými lidmi, s jejich systémy hodnot a jejich jedinečnými životními zkušenostmi každého z nás formují stejně významně jako naše vlastní zkušenosti, profese, zájmy a prostředí, v němž žijeme. Etnická či kulturní příslušnost jsou jen součástí našich identit, stejně jako to, jsme-li číšníkem, matkou nebo třeba hiphoperem. Čím různější jsou vlivy, s nimiž se setkáváme, tím odlišnější mohou být naše „kultury“, byť jsme sourozenci, spolužáci nebo obyvatelé téže země.

Smyslem a náplní multikulturní výchovy v tomto přístupu tedy je pomoci žákům, aby si uvědomili, jak vznikly jejich „vlastní kultury“ a připravit je na setkání s jinými individuálními lidmi. Předpokládáme při tom, že se jeden od druhého VŽDY lišíme.

Začít u sebe

Určitě vás napadne: jak toho dosáhnout? Cílem transkulturního přístupu je podpořit žáky v reflexi a sebereflexi. Tím, že je navedeme na vnitřní dialog, tedy k pochopení, proč si některé věci myslí a proč jiné dělají a prožívají zrovna tak, jak je jim vlastní, jim pomůžeme poznat, kým jsou. Chceme-li poznat jiné, nezbytným krokem, který musíme udělat, je ujasnit si, jaké jsou naše hodnoty a čím a kým byly utvářeny. Uvědomíme-li si, jak vnímáme různé situace a své okolí a jak na ně reagujeme, můžeme se cítit méně ohroženi v setkáních s jinakostí a zůstat otevření jiným pohledům, naslouchat druhým a dopřávat si příležitosti k vzájemnému obohacování. Pochopíme-li, že náš způsob života je odrazem různých vlivů a situací, snáze přijmeme, že i kulturní projevy jiných lidí mají své různé příčiny a motivy a že nejsou, stejně jako ty naše, ani univerzální, ani neměnné. Tím vytváříme prostor pro vzájemný respekt a spolupráci.

Očima spolužáků

Sdílení ve skupině blízkých lidí, kteří mají pravděpodobně některé z košíků podobné, jako máme my, ale přesto se jejich konkrétní hry a hračky v tom nejmenším odlišují, může žáky navést k uvědomění si, že přestože máme mnoho společného, jsme každý jedinečnou bytostí s jedinečnými kulturními projevy.

Očima dětí z jiných koutů světa

Sdílení podobností a rozličností ve třídě je důležitým předstupněm pro nahlížení na jinakost v širších kontextech, například na to, jak si hrají někteří kluci v bangladéšské městě nebo v čínské vesnici. Uvědomění si různorodosti mezi jednotlivci v dobře známé skupině by také mělo pomoci vyhnout se generalizování typu „MY“ si hrajeme s hračkami z obchodu a „ONI“ nebo „CHUDÍ“ či „DĚTI Z AFRIKY“ si hrají jen s hračkami vlastní výroby, případně si nehrají vůbec. Na druhé straně setkání, třebaže pouze skrze film či text, s dětmi, které nám mohou připadat tak jiné a tak vzdálené, pomáhá uvědomit si, že i s nimi máme mnohé společné.

Transkulturní pojetí multikulturní výchovy upozorňuje na nebezpečí, které se ukrývá ve srovnávání skupin a popisování jejich charakteristik. Ptá se: nevytváří právě toto zdůrazňování jinakosti předpoklady pro rozlišování na „MY“ a „ONI“ a pro stavění bariér tam, kde nám při setkání s druhými lidmi mohou působit zbytečné obtíže?

Potřebu hrát si lze chápat jako něco, co je všem lidem na světě společné, a tedy jako něco, co nás spojuje. To činí téma hry a hraček příhodným pro začlenění multikulturního aspektu do výuky.



Očima hraček

Téma hraček však vnáší do programu ještě jeden z rozměrů, o němž dosud nebyla řeč. Ač jsou to předměty milé, vzbuzují úsměv a přinášejí potěchu, hračkářský průmysl, z něhož dnes již většina hraček pochází, zdaleka není tak milý a nevinný. Hračkářský průmysl je jedním z nejsilnějších průmyslových odvětví světa. Proudí skrze něj ohromné množství peněz a podílí se na něm těžko představitelné množství osob. Hra a hračky nás tedy v současném světě spojují i s lidmi, které neznáme a pravděpodobně nikdy nepotkáme. Přesto se svým rozhodováním podílíme na jejich životech a oni přispívají svou prací do těch našich.

V současné době je hračkářský průmysl, stejně jako například průmysl automobilový, vysoce globalizovaný. Poptávka na světovém trhu s hračkami je uspokojována složitou sítí dodavatelů, která propojuje často několik států s rozdílnými legislativními a platovými podmínkami. Zatímco dodavatelů v mnoha zemích jsou tisíce, zboží, které tito dodavatelé distribuují, je zdrojem příjmů pouze pro několik málo nadnárodních korporací, pod jejichž jménem hračky v obchodech dostaneme. Tyto korporace využívají rozdílné legislativní podmínky v různých státech a nepřehlednost dodavatelských řetězců k tomu, aby snížily náklady na výrobu hraček na minimum a zároveň se snáze vzdaly zodpovědnosti za případné prohřešky, které by byly připsány na vrub dílčího dodavatele. Nezřídka se tedy výroba hraček děje pod rouškou porušování základních lidských práv nebo přinejmenším na úkor zaměstnanců továren či za cenu znečištění životního prostředí v sídle výrobce. Zadavatelé zakázek si pro své dodávky vybírají takové země, u nichž se jim daří snáze obejít zákonná opatření na ochranu zaměstnanců a limity na vypouštění znečišťujících látek nebo v nichž dostatečně přísná legislativa na ochranu zaměstnanců a přírody vůbec neexistuje. Dá se říci, že pokud nevyšetřujeme celý dodavatelský řetězec, nemůžeme si být jisti kým, jak a za jakých podmínek byly hračky, s nimiž jsme si hráli či hrajeme, přivedeny na svět.

Současný světový trh s hračkami ovládají korporace LEGO, MATTEL, HASBRO a DISNEY. Tyto firmy se soustřeďují především na reklamu a prodej a na udílení licencí na použití jména korporace. Samotná výroba hraček je ponechána na dodavatelích převážně z Číny, odkud pochází asi 80 % veškeré světové produkce hraček. Jinými slovy čtyři z pěti hraček, které dnes dostane jakékoli dítě na planetě, jsou vyrobeny v Číně v jedné ze zhruba pěti tisíc továren na hračky v jihočínské provincii Guangdong v deltě Perlové řeky (95 % všech hraček dovážených do EU je vyrobeno v Asii, a to téměř výhradně v Číně). Podle některých odhadů na výrobě hraček pracuje až 5 milionů čínských dělníků.

Pracovní podmínky těchto dělníků (většinou žen) jsou podle průzkumů a analýz mnohdy tak nelidské, že mluvíme o „novodobém otroctví“. Dělnice dostávají mzdu, za niž není možné důstojně žít. Tyto mzdy jsou pod hranicí tzv. living wage (mzda pokrývající životní náklady). Personál v továrnách na hračky nutí zaměstnance k pracovní době až 16 hodin denně, nutí je pracovat v nebezpečných podmínkách bez jakéhokoli pojištění a nároku na kompenzace. Továrny využívají dětskou práci, a porušují tím jeden ze základních požadavků Listiny základních lidských práv a svobod.

Vzdělávací program se přímo nezaměřuje na problematiku ekonomické globalizace, sociální nerovnosti či špatných pracovních podmínek při výrobě hraček. Tím ale, že dává žákům nenásilně skrze příběhy hraček nahlédnout na svět jejich očima, dostávají se k nim také podněty a informace k reflexi toho, jak přicházíme k předmětům denní spotřeby, co si na nich ceníme a koho nebo co jejich výrobou či nákupem podporujeme. Jde tedy o jakýsi předstupeň vedoucí k citlivosti a uvědomělému rozhodování o jejich spotřebě. Zároveň příběhy hraček nenechají nikoho na pochybách o tom, že má smysl zajímat se i o lidi z jiných kultur, jiných zemí, tolik vzdáleného světa. Ano, možná je nikdy nepotkáme. V současné době jsme však s nimi neviditelně propojeni více než kdy dříve.

Závěrem

Možná jste našli podporu pro některá svá přesvědčení, která již déle tušíte. Možná ve vás naopak začaly vrtat pochybnosti, zájem ověřit si „teorii“ praxí, dozvědět se více. Vzbudilo-li ve vás pár úvodních stránek řadu otázek, jsme rádi. Splnily svůj účel. Nezbyvá, než se začít ptát.

Na následující stránce naleznete několik doporučených odkazů k tématu, prostřednictvím nichž můžete začít zkoumat. Další strany manuálu naplňují aktivity seskládané ve smysluplný učební celek. Můžete je využít jako inspiraci, prvotní odrazový můstek.

Přejeme vám mnoho hravých okamžiků, touhu objevovat a sdílet, a to nejen při programu Očima hraček.

(Zůstala-li vám v paměti kromě jiných i nezodpovězená otázka, co bylo na obrázku, vězte, že se jedná o větev z borovice nalezenou v lese na Tišnovsku. Mimo jiné. V botanice zběhlejší pozorovatel by zřejmě doplnil i druhový název stromu. Stejně tak bychom mohli pátrat, na jakém podkladě se větev nachází nebo kdo ji odlomil a jak se na místo dostala. Pro skupinku hrajících si dětí ve věku mezi 3 a 6 lety byla taková větev současně plotem zahrádky a současně letadlem. Zajímavý okamžik nastal, když se piloti letadla rozhodli se svým strojem odletět.)

DOPORUČENÁ LITERATURA A ZDROJE

Moore, D. a Varinaty. (2008): Než začneme s multikulturní výchovou. Od skupinových konceptů k osobnostnímu přístupu. *Člověk v tísni*. Ke stažení zde: http://www.varianty.cz/download/pdf/pdfs_70.pdf.

Chan, D., Leung, P. (2009): Pracovní podmínky při výrobě hraček: Vykořisťování dělníků na konci globálního dodavatelského řetězce. *Sacom a Víte, s čím si hrajete? Kampaň za lepší pracovní podmínky při výrobě hraček*. Ke stažení zde: pracovni-podminky-pri-vyrobe-hracek-vykoristovani-delniku-na-konci-globalniho-dodavatskeho-retezce.pdf.

Víte, s čím si hrajete? Informační brožura *Kampaně za lepší pracovní podmínky při výrobě hraček*. Ke stažení zde: vite-s-cim-si-hrajete.pdf.



OČIMA HRAČEK

Cíle vzdělávacího programu:

Znalostní

- Žáci porovnají vlastní zkušenosti s tím, jak si hráli a hrají, se zkušenostmi ostatních ve třídě a dětí z jiných částí světa, nacházejí podobnosti i rozmanitost.
- Žáci chápou schopnost hrát si jako společnou všem dětem.
- Žáci představí různý původ hraček, jednoho z příkladů věcí, které každodenně používáme.
- Žáci porovnají rozložení dětské populace a prodeje průmyslově vyráběných hraček na světě.

Dovednostní

- Žáci vyjádří, co pro ně znamená hračka.
- Žáci diskutují ve skupině, formulují vlastní názory a postoje a prezentují je ostatním.
- Žáci při práci s textem vyhledávají pro ně relevantní/důležité informace a tvůrčím způsobem je zpracují.
- Žáci nahlížejí na téma hraček z různých perspektiv a poznávají různá pojetí toho, co vnímáme jako hračku.

Postojové

- Žáci zvyšují svoji citlivost k původu věcí.
- Žáci si uvědomují, že hodnota, kterou hračkám dávají, a schopnost hrát si s nimi nezávisí na ceně ani původu hraček.
- Žáci rozvíjejí své porozumění a respekt k druhým.
- Žáci oceňují kulturní rozmanitost ve světě i ve vlastní společnosti.

Velikost skupiny: 20–30 žáků

Doba trvání: 100–120 minut (2 spojené vyučovací hodiny nebo 3 vyučovací hodiny s přestávkou)

Věková skupina: 10–12 let

Prostorové uspořádání: židle uspořádané do kruhu či podkovy s volným prostorem uprostřed

Pomůcky:

- tabule nebo flipchart
- fixy, pastelky, psací potřeby pro každého žáka
- čistý list papíru A4 pro každého žáka
- tabulka bingo pro každého žáka (Příloha – Aktivita 1)
- „tajemné předměty“ (např. skořápky kokosového ořechu, plechovky, drát, provázek, gumový sandál, igelitové sáčky, kousky dřeva apod.)
- neprůhledné obálky či tašky na „tajemné předměty“
- velká časová osa rozdělená na roky od 0–12 (z pruhu látky, provazu nebo papírová lepicí páska)
- dva lepicí papírky (post-it) pro každého žáka
- texty příběhů hraček pro každého žáka (Příloha – Aktivita 4)
- archy balicího papíru pro skupinovou práci s předkreslenými komiksovými bublinami
- seznam otázek ke skupinové práci (Příloha – Aktivita 4a)
- názvy světadílů napsané na barevných papírech A4
- tabulka s propočty poměru rozložení spotřeby hraček na světě (Příloha – Aktivita 5)
- drobný předmět symbolizující kupovanou hračku pro každého žáka
- film Síla hry (The Power to Play) od Child Fund International (dostupný z: <http://www.youtube.com/watch?v=Q8LgZk6TL7o&list=UU50Czg6y-UZt3BQEKjaptdyQ&index=110> nebo ke stažení zde: www.nazemi.cz/poweroplay)
- schéma pětílístku předkreslené na tabuli nebo vytištěné pro každého žáka (Příloha – Aktivita 7)
- dataprojektor
- počítač s reproduktory
- politická mapa světa
- hudba

Název aktivity	Typ aktivity	Čas
1. Bingo	úvodní, aktivizační	5–10 min
2. Tajemný předmět	skupinová, kreativní	15 min
3. Hračky mého života	individuální s návaznou společnou diskuzí, formulování významu pojmu	15–20 min
4. Očima hraček	tvůrčí zpracování informací z textu, zodpovídání otázek, formulace otázek, prezentace ostatním	35–40 min
5. Mapa světa	zpracování nových informací, diskuze	10 min
6. Síla hry – krátký film	diskuze po zhlédnutí videa	10–15 min
7. Pětílístek	individuální reflexe, sdílení	10 min
CELKEM		100–120 min



Čas: 5–10 minut



Pomůcky:

- tabulka bingo pro každého žáka
- tužka nebo propiska pro každého žáka

AKTIVITA 1: BINGO

Cíle:

- Žáci se aktivizují a naladí na téma programu.
- Žáci nahlédnou na svůj vztah k hračkám a hraní a dozvědí se nové skutečnosti o svých spolužácích.

Postup:

- Program začnete v kruhu, každý žák potřebuje propisku nebo tužku.
- Řekněte žákům, že dnešní dílnu zahájíte tematicky hrou – bingem.
- Vysvětlíte žákům pravidla hry bingo: *Každý z vás hledá někoho ve třídě, kdo mu může do připravené tabulky nadepsané **Najdi někoho, kdo...** potvrdit svým podpisem výrok z tabulky, na který se jej zeptáte. Pokud pro spolužáka tvrzení platí (např. ...rád/a vymýšlí hry), podepíše se do daného okénka vaší hrací tabulky. Jednoho člověka se můžeme zeptat jen jednou, pak musíme za někým jiným. Jakmile má někdo vyplněnou celou tabulku, zavolá nahlas „Bingo!“ a hra končí. Všichni přestanou psát a vrátí se zpět na židle.*
- Bingo je rychlá hra, je potřeba sehnat podpisy do všech devíti čtverců tabulky. Ti, kdo se podepisují, by měli potvrdit jen to, co pro ně skutečně platí.
- Dejte výrazný signál pro začátek hry, motivujte žáky, aby se hned v úvodu hry zvedli ze židlí a procházeli mezi sebou.
- Pro jasné oddělení hry můžete použít svižnou hudbu. Hra začne, když hudbu pustíte, a končí, když ji vypnete.
- Jakmile hra skončí, projděte společně jednotlivá tvrzení. Ptejte se žáků:
*Jak se vám sháněly podpisy?
Pod který výrok bylo snadné podepsat?
A co bylo naopak těžké? Které podpisy vám chybí?
Co vás překvapilo?
Je tady někdo, kdo si nerad hraje? Kdo ještě další kromě vašich vrstevníků si rád hraje? Hrají si také dospělí?
A zvířata? Jak? A proč?*

Tipy pro vedení aktivity:

- Motivujte žáky, aby se pohybovali po třídě, aby jen neseděli na židli a nečekali, že k nim někdo přijde – zdůrazněte, že jejich úkolem je nasbírat co nejvíce podpisů, a proto je dobré obejít více lidí.
- Přidejte se k žákům – žáci se vás mohou také ptát na otázky z tabulky.

Přechod k další aktivitě:



Vypadá to, že bychom těžko hledali někoho, kdo si nikdy nehrál. Mohli bychom se začít zamýšlet, co všechno potřebujeme k tomu, abychom si mohli hrát. Na to však přijde čas o trochu později. V tuto chvíli se podíváme zatím jen na jednu ze schopností, kterou k hraní potřebujeme, zato však skoro vždy. Uhádnete, která to je? Je to představivost, jiným slovem fantazie. Zjistíme, jak to s ní v této třídě je.

AKTIVITA 2: TAJEMNÝ PŘEDMĚT

Cíle:

- Žáci se podívají na známé předměty jinýma očima, rozvíjejí tak laterální a divergentní myšlení při práci s předmětem.
- Žáci si vyzkoušejí tvůrčí myšlení ve skupině a formulují výsledky skupinové činnosti.

Postup:

- Rozdělte žáky do 4 až 5 skupinek podle celkového počtu žáků ve třídě.
- Řekněte jim, že každá skupina dostane obálku, v níž najdou tajemný předmět, případně několik předmětů, z nichž lze složit jednu věc. Jejich úkolem bude najít co největší počet možností, co by se s daným předmětem nebo předměty dalo dělat. Zdůrazněte, klidně i několikrát, že zatím nemají předmět ukazovat ostatním skupinkám.
- Rozdejte tajemné předměty v neprůhledných obálcích a dejte každé skupince papír a tužku, aby mohli svoje nápady zapisovat.
- Upozorněte žáky na časový limit 4 minuty.
- Obcházejte skupiny a povzbuzujte žáky ve vymýšlení. Po třech minutách vyhlase poslední minutu na sepsání nápadů.
- Jakmile uplyne časový limit, vyzvěte skupiny, aby spočítaly, kolik nápadů se jim podařilo vymyslet. Následně ať vyberou dva, které jim připadají nejzajímavější nebo nejtipnější a o které by se chtěly podělit s ostatními.
- Postupně vybidněte každou skupinu, ať nejprve přečte své dva nejzajímavější nápady. Ostatní skupinky hádají, co mohlo být ukryto v obálce. Teprve když jsou tipy vyčerpány, vyzvěte skupinku, ať předmět/y odtajní a ukáže, jestli někdo předmět/y v obálce uhodl. Tímto způsobem se vystřídají všechny skupinky.
- Pokud žáci nezmíní variantu, že by se s danými předměty dalo i hrát, ptejte se:
Dalo by se s některými předměty i hrát? A jak?
- Na závěr se zeptejte, kdo si už někdy s některým ze zmíněných předmětů, případně s jinými předměty, které běžně považujeme za odpad, hrál. Jak?

Tipy pro vedení aktivity:

- Inspiraci pro „tajemné předměty“ vhodně použitelné v programu naleznete v krátkém filmu *Síla hry* (viz Aktivita 6). Ve filmu děti z různých oblastí světa představují, jak se v jejich rukách běžné předměty stávají hračkami.
- Nedávejte žákům obálky dříve, než jim popíšete úkol.
- Při větším počtu žáků si každá skupina může předem určit zapisovatele nápadů. Ten pak nápady sečte.
- Ve fázi vymýšlení je vhodné motivovat žáky tím, že je ubezpečíte, že se nemusejí bát uvolnit svou fantazii. Každý nápad oceňte.



Čas: 5 minut



Pomůcky:

- „tajemné předměty“ v neprůhledných taškách či obálcích (např. skořápky kokosového ořechu, plechovky, drát, provázek, gumový sandál, igelitové sáčky, kousky dřeva apod.)

- V případě, že se žáci do vymýšlení plně ponoří, nebo jim naopak bude trvat déle, než se uvolní k tvoření ve skupince, časový limit 4 minut je pravděpodobně vyruší z tvůrčí činnosti příliš náhle. Znáte-li žáky, s nimiž pracujete, doporučujeme uvážit, zda časový limit pro tuto aktivitu chcete prodloužit. Pokud ano, přizpůsobte tomu další průběh programu, například zkrácením nebo vynecháním Aktivita 5 – Mapa světa. Je také možné zařadit celou aktivitu Tajemný předmět kdykoli ještě před provedením programu a v této chvíli pouze připomenout zajímavé nápady, k nimž žáci došli, a předměty, s nimiž, jak se ukázalo, by si mohli hrát.

K tvořivosti

Tvořivost neboli kreativita je souborem schopností, které vedou člověka k neobvyklým, netypickým, přesto pro jiné srozumitelným nebo nějakým způsobem užitečným výtvorům. K tomu, aby se u nás mohla tvořivost projevit, potřebujeme být vnímaví. Citlivostí na podněty sbíráme „materiál“ k tvoření. Podobně nám poslouží schopnost re-interpretace toho, co už známe, umíme-li použít staré poznatky novým způsobem. Jindy můžeme nápady sytit z intuice, představivosti nebo fantazie.

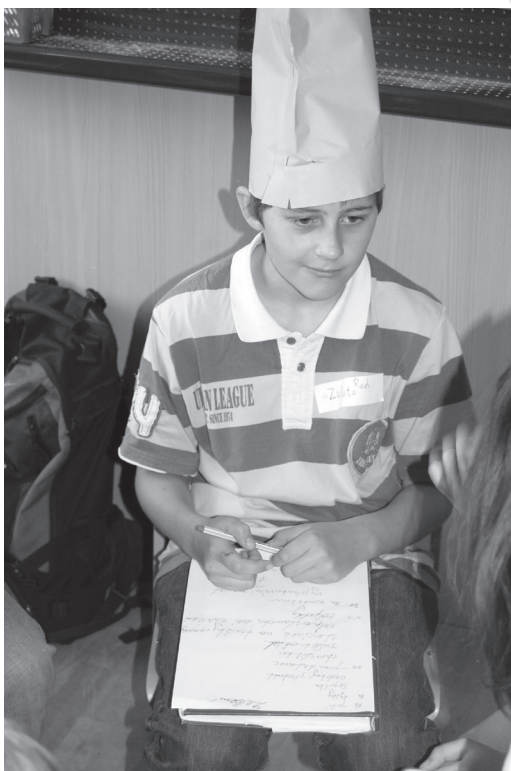
Nikdy se ovšem neobejdeme bez jisté pružnosti v myšlení. **Divergentní** neboli rozbíhavé jsou takové myšlenkové procesy, které vedou k velkému množství myšlenek a nápadů. Opakem je myšlení konvergentní, směřující k jednomu řešení, k vytčenému cíli.

Laterální myšlení umožňuje vystoupit ze zaběhlého myšlenkového postupu, začít jinde, znovu, jinak, k výsledku dospět klidně i skokem. Je opakem vertikálního myšlenkového postupu, kde jeden krok následuje za druhým a celá posloupnost má přesnou logickou stavbu.



Přechod k další aktivitě:

Poškádílili jsme naši fantazii a vyzkoušeli si, co všechno umí. Někdy umí dokonce proměnit i obyčejné předměty v hračku. Dělá to však takhle běžně? Uvidíme. Společně se podíváme, s čím jsme si kdy v našem životě hráli.



Obr. 2: Nač by šel ten předmět použít? ZŠ Tyršova, Brno. Zdroj: Archiv NaZemi

AKTIVITA 3: HRAČKY MÉHO ŽIVOTA

Cíle:

- Žáci vidí podobnosti i rozmanitosti v rámci třídy.
- Žáci sdílejí se spolužáky, co pro ně znamená hračka, a uvědomí si, že hra a hračky tvoří součást života všech spolužáků.
- Žáci zdůvodní příčinu osobní důležitosti konkrétní hračky.

Postup:

Osobní časová osa

- Na podlaze vyznačte velkou časovou osu a žákům dejte prázdný papír. Požádejte je, ať se chvíli zamyslí, s čím vším si za svůj život hráli nebo hrají, a dejte jim dvě minuty na to, aby do své časové osy zaznamenali alespoň 5 hraček z různých období svého života. Ujistěte je, že svoji osu dělají jen pro sebe a nemusí ji později nikomu ukazovat, pokud nebudou chtít.

Společná časová osa

- Hraček je jistě mnoho, poproste proto žáky, ať zkusí vybrat dvě hračky, které sami pokládají za nejdůležitější. Jejich názvy přepíší na lepicí papírky. Vyzvěte je, ať zkusí vybrat hračky z různých období života.
- Žáci umístí papírky na velkou časovou osu k příslušnému číslu označujícímu věk, kdy si s danou hračkou hráli. Sami můžete na osu přispět svými hračkami, ideálně spíše z ranějšího období dětství, protože tato část osy bývá méně zaplněná.
- Když se společná osa zaplní, vyzvěte žáky, aby se sesedli na zem či na židle okolo společné osy. Ty, kteří sedí nejbližše ose, nechte přečíst, jaké hračky se v jednotlivých obdobích objevují. Poté se ptejte:
 1. Překvapila vás nějaká hračka? Objevilo se něco, s čím by vás nenapadlo si hrát? Co?
 2. Mění se nějak vaše hračky v čase? Proč?
 3. Proč jste vybrali právě tuto hračku? Proč byla důležitá?
 4. Jak jste k hračce přišli? Vybrali jste si ji sami, nebo vám ji vybral někdo jiný? A jak tato hračka asi vznikla?

Co je to hračka?

Objevilo se nám tady mnoho předmětů nejrozmanitějších tvarů, barev i použití. Zkuste si představit, že přiletí takový sympatický mimozemšťan. Umí celkem slušně česky, ale celý život akorát seděl v raketě a nikdy si nehrál. A teď se vás zeptá, co že to je ta hračka. Jak byste mu odpověděli? Jinak řečeno, jak se dá hračka definovat? Co platí pro všechny nebo pro většinu věcí na této ose?



Čas: 15–20 minut



Pomůcky:

- psací potřeby pro každého žáka
- papír A4 pro každého žáka
- velká časová osa rozdělená na roky od 0–12 (z pruhu látky, provazu nebo vytvořená papírovou lepicí páskou přímo na zemi)
- dva lepicí papírky (post-it) pro každého žáka



Obr. 3: Společná časová osa.
Zdroj: Archiv NaZemi

- Do komiksové bubliny na tabuli napište otázku: „Co je to hračka?“ Pod ni sepisujte odpovědi, které sesbíráte formou skupinového brainstormingu, to znamená, že žáci říkají, cokoli je napadne. Pište všechno, co uslyšíte. Sami nehodnoťte, vždy se ovšem ptejte třídy, pro které z hraček na ose daný nápad platí, zda jsou tam některé, pro které to neplatí, a zda by dokázal někdo vysvětlení ještě více zobecnit.
- Pokud padají vyložené nesmysly, než je napíšete, ptejte se žáků, zda s výrokem souhlasí a jak tomu má ten mimozemšťan rozumět.
- Na seznamu se pravděpodobně objeví tvrzení, která pro všechny hračky opravdu neplatí. Například „jsou z plastu“, „jsou z Číny“. Pokud žáci trvají na jejich zapsání, navrhněte upřesnit výrok tím, že před něj přidáte slovo „některé“.
- Na výsledném seznamu odpovědí se pravděpodobně objeví něco jako „trávíme s ní volný čas“, „něco, co provokuje naši představivost“, „něco, s čím si hrajeme“.

Tipy pro vedení aktivity:

- Panuje-li ve třídě důvěrná atmosféra, je velmi působivé procházet hračky na společné ose jednu po druhé a ptát se žáků na otázky č. 3 a 4 každého jednotlivě. Původní verze ponechává více prostoru těm, kteří nechtějí odpovídat.
- Závěrečné otázky u společné časové osy by měly směřovat k pátrání, odkud se hračky vlastně berou.
- Jsou-li žáci zvyklí pracovat samostatně, mohou se nad definicí hračky nejprve zamyslet ve dvojici. Nápady zaznamenají na druhou stranu papíru, na nějž vytvářeli svou vlastní časovou osu.



Přechod k další aktivitě:

Nyní už víme, s čím vším se dá hrát, s čím jsme si kdy hráli a hrajeme. Také už jsme dali dohromady, co to hračka je. Dívali jste se ale někdy na svět očima nějaké z nich? Podíváme se teď, jak některé hračky vidí samy sebe?



Obr. 4: ZŠ Tyršova, Brno. Zdroj: Archiv NaZemi

AKTIVITA 4: OČIMA HRAČEK

Cíle:

- Žáci hledají v textu důležité informace a tvůrčím způsobem je zobrazí.
- Žáci představí různý původ hraček, jeden z příkladů věcí, které každodenně používáme.
- Žáci zvažují, jakou roli v důležitosti, kterou hračky přikládáme, hraje její cena.

Postup:

- Nachystejte si předem příběhy hraček podle počtu žáků ve třídě. Celkem by mělo vzniknout 5 skupin. Pokud pracujete s menší skupinou, můžete použít méně příběhů. (Vždy však zachovejte plyšového medvěda a igelitový kopačák kvůli následné debatě o ceně a důležitosti hračky.)
- Žáci sedí v kruhu. Řekněte jim, že každý dostane příběh jedné hračky. Příběh si potichu přečte a podtrhne si v textu vše, co souvisí s tím, jak hračka vypadá. Můžete uvést příklad na plyšovém medvědovi – *má velké oči, usmívá se...*
- Rozdejte žákům texty. Až budou hotovi, položí si text na klín.
- Po dočtení žáci vytvoří skupinky podle příběhů. Při hledání své skupinky kladou ostatním otázky týkající se pouze vzhledu hračky. Využijí tedy to, co si v textu podtrhli (např. *Usmíváš se?*).
- Rozdejte do každé skupiny velký arch papíru s předkreslenými komiksovými bublinami.
- Vyzvěte skupinky, ať do středu papíru nakreslí podle textu hračku, o které si četli. Měli by se pokusit hračku zobrazit co nejvěrněji.
- Stanovte časový limit 10 minut. K práci můžete pustit příjemnou svižnější hudbu.
- V průběhu tvoření rozdejte skupinám sadu vytištěných otázek A–F (Příloha – Aktivita 4a) a vyzvěte je, ať do každé z předkreslených komiksových bublin odpoví na jednu z nich. Žáci odpovídají z pozice hračky, o níž si četli.

Otázky ke skupinové práci:

A: Jak se mám? Co prožívám?

B: Kdo mě vyrobil a proč?

C: Proč si se mnou děti hrají?

D: Jaká je moje cena?

E: Jak by se se mnou dalo hrát?

F: Co všechno byste se mě chtěli zeptat?

- Po uplynutí času vypněte hudbu. Sezvěte skupiny zpět do kruhu, aby s ostatními sdílely, co vytvořily. Postupujte po skupinách. Vždy jedna skupina ukáže obrázek ostatním a ti hádají, jakou hračku zobrazili. Následně sdělí skupina také svoje odpovědi, případně se můžete vy nebo žáci doptat na podrobnosti, které vás zajímají.



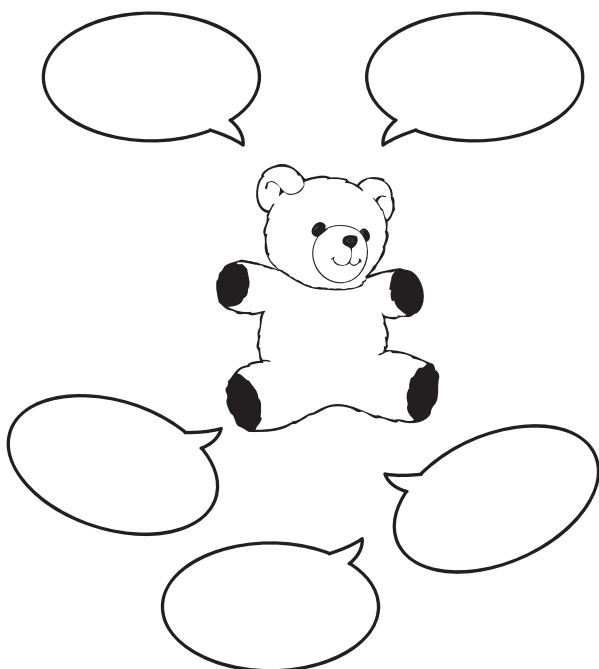
Čas: 35–40 minut



Pomůcky:

- příběh hračky pro každého žáka (Příloha – Aktivita 4)
- psací potřeby pro každého žáka
- velký arch papíru (např. balicího) s předkreslenými komiksovými bublinami a volným prostorem uprostřed na zobrazení hračky do každé skupiny (viz Obr. 3)
- fixy, pastelky
- sada otázek pro každou skupinu (Příloha – Aktivita 4a)
- hudba

- Aktivitu uzavřete zamyšlením, jak důležitost hračky souvisí s její cenou v obchodě. Ptejte se například:
*Proč si děti s tou kterou hračkou hrají? Proč je pro ně důležitá?
Jak to souvisí s cenou, kterou hračka má / měla při pořizování?
Dokážeme vymyslet příklad hračky, která má vysokou cenu, a přitom malou hodnotu pro ty, kteří si s ní hrají? A obráceně? Najdeme příklad hračky, u které třeba ani nejde stanovit cenu, přitom její hodnota je pro někoho vysoká?*
- Na závěr se můžete vrátit zpět k hračkám, které žáci sami na začátku vybrali jako pro ně nejdůležitější. *Jakou cenu mají/měly? Jak souvisí cena jimi vybraných hraček s tím, že si je zvolili jako pro sebe nejdůležitější?*
- Nechte žáky chvíli diskutovat a poté přejděte k další aktivitě, která se týká právě hraček, které mají na trhu určitou cenu.



Zdroj: Archiv NaZemi

Obr. 5: Schéma plakátu. Bubliny předkreslete co nejvíce do stran, aby uprostřed zůstalo dost prostoru na obrázek.

Tipy pro vedení aktivity:

- Pro urychlení rozdávání natištěných příběhů hraček se osvědčilo položit papíry doprostřed kruhu textem dolů a v daný signál vyzvat žáky, aby si každý jeden vzali.



Přechod k další aktivitě:

Nyní se podíváme blíže na hračky, které se prodávají v obchodech. To znamená, že mají hodnotu vyčíslenou penězi – mají určitou cenu. Víme, kolik hraček se prodává na různých místech na světě?

AKTIVITA 5: MAPA SVĚTA

Cíle:

- Žáci porovnájí rozložení dětské populace a prodeje hraček na světě.
- Žáci diskutují nad vztahem mezi počtem hraček a schopností dětí hrát si.

Postup:

- Rozmístíte na podlaze názvy světadílů a řeknete žákům, že oni všichni teď představují veškeré děti, které žijí na světě. Ptejte se: *Na kterém světadíle si myslíte, že žijí děti? Kde jich žije nejvíce? A kde asi nejméně?*
- Na tabuli přepíšete údaje z tabulky (Příloha – Aktivita 5) a vyzvěte žáky, ať se rozmístí po světadílech v poměru odpovídajícím tabulce. Dovolí-li vám to čas, můžete nechat žáky přesné počty také nejprve odhadovat.
- Potom dejte doprostřed třídy hračky a řeknete, že tyto hračky představují všechny hračky na světě, které byly koupené v obchodech za peníze. Pokud to uznáte za vhodné, vysvětlíte, že tolik hraček by se samozřejmě do třídy nevešlo a vy je nemáte, stejně jako žáků není tolik, kolik je všech dětí na světě. Počet hraček, které jste přinesli, ale přibližně odpovídá tomu, jako kdyby se všechny peníze vynaložené na nákup hraček na celém světě v jednom roce rozdělily na tolik hromádek, kolik je žáků právě dnes ve třídě. Za každou hromádku peněz by se pak koupila pouze jedna hračka. Úkolem žáků je rozdělit si hračky mezi sebou tak, jak si myslí, že by mohly být po světě rozloženy hračky koupené za peníze na jednotlivých světadílech.
- Upravte odhady žáků podle tabulky z přílohy. Vyzvěte je, ať si na chvíli představí děti z daných částí světa, na kterých stojí. Jak si asi mohou hrát? Nabídněte jim, ať si společně zkusí pohrát s těmi hračkami, které na jejich světadíle připadly. Připomeňte, že hračky neodpovídají svým výběrem a růzností hračkám, které děti na různých místech světa mají k dispozici. Jejich počet však odpovídá přibližně tomu, kolik by si takových stejně drahých hraček mohly děti za peníze vydané na nákup hraček na tom kterém světadíle nakoupit. Dopřejte žákům chvíli hry a posaďte se spolu s nimi zpět do kruhu. Případně můžete aktivitu reflektovat rovnou „ve světadílech“. Ptejte se: *Jaké to bylo, když jste si hráli? Jak si asi hrají děti ze světadílu, na kterém stojíte? Proč si to myslíte?*

A dále:

Co nám tato mapa světa zobrazovala?

Co vás zaujalo, překvapilo?

Jak podle vás souvisí počet koupených hraček se schopností hrát si?

- Poslední z otázek je s ohledem na cíle programu vhodné prodiskutovat s žáky více. Pokud je pro ně otázka příliš abstraktní, mohou pomoci některé z níže uvedených rozvedených podotázek tím, že vztáhnou úvahy žáků přímo k prožité aktivitě:

Kolik hraček připadá na jedno dítě v Jižní Americe? A kolik v Evropě? Dá se říci, že malý Američan či Američanka si hraní užijí více? Nebo méně? Co myslíte?

Kdo myslí, že si děti na světadílech s větším počtem koupených hraček vyhrájí lépe? A kdo si myslíte, že hůře? Proč? Nebo si myslíte, že se to takhle vůbec nedá posoudit? Proč? Na čem může záležet?

A co ta Afrika? Kolik tam je hraček na jedno dítě? Znamená to, že si tu děti hrají méně? Nebo si nehrají vůbec? Na začátku jsme se shodli, že hravost je vlastní přece všem lidem, známe ji i u zvířat... Jak si děti mohou hrát bez koupených hraček?



Čas: 15 minut



Pomůcky:

- názvy světadílů (Severní Amerika, Jižní Amerika, Evropa, Afrika, Asie, Austrálie) napsané na barevném papíře
- stejný počet drobných hraček (příp. nafukovacích balonků), jako je počet žáků ve třídě
- tabulka (Příloha – Aktivita 5)



Přechod k další aktivitě:

Podívali jsme se trochu do světa a na to, kde děti žijí a kolik se v daných světadílech prodává hraček. Přemýšleli jsme, jak si děti na různých světadílech mohou hrát. Nyní se za některými z nich podíváme. Krátké video nás zavede do zemí náležících ke světadílům z naší „mapy světa“.



Čas: 15 minut



Pomůcky:

- film Síla hry (The Power to Play) od Child Fund International ke stažení zde: www.nazemi.cz/powertoplay
- počítač s reproduktory a dataprojektor
- politická mapa světa

AKTIVITA 6: SÍLA HRY – KRÁTKÝ FILM

Cíle:

- Žáci porovnají vlastní zkušenosti s tím, jak si hráli a hrají, se zkušenostmi ostatních ve třídě a dětí z jiných částí světa, nacházejí podobnosti i rozmanitost.
- Žáci diskutují o nápadech dětí ve filmu a porovnávají je se svými nápady v aktivitě Tajemný předmět, oceňují tvořivost.
- Žáci chápou tvořivost a schopnost hrát si jako společnou všem dětem.

Postup:

- Řekněte žákům, že se podíváte na přibližně 5minutové video z různých zemí světa. Vyzvěte je, aby se soustředili na hračky, které se ve filmu objeví: Jaké to jsou hračky? Z čeho jsou vyrobené? Kdo je vyrobil? Jak se s nimi hraje?
- Po projekci nechte žáky nejprve vyjádřit všechny jejich dojmy a komentáře. Poté se věnujte předem určeným otázkám: *Jaké hračky se ve filmu objevily? Které z nich vás zaujaly? Čím vás zaujaly? Kdo je vyrobil a proč? Se kterou z hraček nebo s kterými z dětí byste si chtěli zkusit hrát? Proč? Kde byste se s nimi mohli potkat?* Zde se nabízí vhodný moment k ujasnění, kde se jednotlivé země a světadíly nacházejí. Použijte glóbus nebo politickou mapu světa.
- Které hračky (a případně i jejich výrobu) byste těmto dětem předvedli vy? Pokud to žáci nezmíní sami, poukažte, že se ve filmu objevily stejné předměty, pro které oni vymýšleli využití v aktivitě Tajemný předmět.

Tipy pro vedení aktivity:

- Způsob, jakým je film Síla hry natočen, především výběr zemí a záběrů, snadno svádí ke stereotypizacím typu „chudé děti v Africe si hrají s klacky a blátem“, „děti v Indii si i přes bídu, v níž žijí, umějí skvěle vyhrát, jsou tak tvořivé“ apod. Je proto na místě věnovat zvýšenou pozornost tomu, jakým způsobem o dětech z filmu s žáky mluvíte. Protože cílem aktivity není primárně rozlišovat mezi hračkami v jednotlivých zemích, ale spíše se zaměřit na schopnost hrát si společnou všem dětem, doporučujeme o dětech z filmu mluvit spíše jako o „dětech z filmu, které si hrály s... / které vyráběly... / které žijí v...“ než obecně například o „dětech z Indonésie“. Toto drobné upřesnění pomůže zdůraznit, že zdaleka ne všechny děti v Gambii si hrají způsobem, jaký jsme ve filmu viděli.

- Máte-li dostatek času, můžete s žáky reflexi pozadí filmu rozvést hlouběji. Podpoříte tím u nich schopnost kriticky se zamýšlet i nad způsoby, jimiž autoři filmů obecně rozhodují o tom, které informace nám svými díly předají a které ne. Diskuzi s žáky můžete vést například skrze některé následující otázky:

Co děti ve filmu používaly na výrobu hraček? Proč se ve filmu neobjevily žádné kupované hračky? Znamená to, že žádné dítě v například v Gambii nemá koupenou hračku? Proč asi ve filmu nebyly žádné děti z Evropy? Kdo asi film natočil a proč? Kdybyste měli natočit podobné video o dětech z České republiky, kterou jednu hračku byste vybrali? Byla by vyrobená, nebo koupená? Kdyby byla vyrobená/koupená, znamenalo by to, že všechny děti v České republice si hrají jen s vyrobenými/koupenými hračkami? Co by si asi mysleli děti z jiné země, kdyby takové video viděli, o tom, s čím si hrajete zrovna vy? A co například o tom, s čím si hráli vaši rodiče, když byli malí?

O filmu Síla hry

Video Síla hry (The Power to Play) vzniklo k příležitosti výstavy Z odpadků k pokladům (From Trash to Treasure), která od roku 2010 putuje po veřejných výstavních místech Spojených států amerických. Podle tvůrců – nevládní neziskové organizace Child Fund International – je cílem výstavy poukázat na obrovský potenciál, který se skrývá v dětech. Přes znevýhodnění a nepřející životní podmínky si uchovávají schopnost tvořit, smát se a hrát si. Organizace Child Fund International věří, že podaří-li se jí zajistit dětem výživu a vhodné zázemí umožňující hrát si a podpoříme-li jejich schopnosti vhodně cíleným vzděláním, je pravděpodobné, že se dnes ohrožené děti jednou stanou sebejistými členy či vůdci místních komunit.

Záměrem výstavy Z odpadků k pokladům je seznámit veřejnost, a tím i potenciální donory jak s činností organizace, tak s jejím přesvědčením o síle hry u dětí. Video dokresluje výrobu některých ze zhruba tří set kusů hraček z výstavy. Hudbu k filmu složil Eric Severson, americký zpěvák a skladatel zaměřující se na humanitárně laděná témata. Eric Severson je mimo jiné také více než 30 let dárce Child Fund International.

Více o organizaci Child Fund International, filmu a výstavě najdete zde: www.childfund.org/toys.

Jiná varianta:

Video můžete průběžně zastavovat a ptát se: *Co to vyrábí? Máte doma takovou mačetu? Měli jste doma káču? Co myslíte, že je tohle? A podobně.* Pokud zvolíte tuto variantu, je vhodnější pouštět film bez zvuku. Zároveň, pokud se rozhodnete video zastavovat, můžete pauzy využít k vyjasnění, kde dané země leží. Ukazujte na glóbusu nebo na politické mapě světa.



Přechod k další aktivitě:

Prozradte žákům, že se dílna blíží ke konci. Je čas podívat se, co jsme společně zažili, a ohlédnout se za tím, co za poznatky si o hračkách a hraní odnášíme.



Čas: 10 minut



Pomůcky:

- papír a psací potřeby pro každého žáka
- grafické schéma pětilístku předkreslené na tabuli nebo vytištěné pro každého žáka

AKTIVITA 7: PĚTILÍSTEK

Cíle:

- Žáci si zformulují svůj pohled na to, co pro ně hračka znamená.
- Žáci reflektují, jak se jejich představy o hračce během dílny proměnily, a pojmenují, co si z programu odnášejí.

Postup:

- Stručně si spolu s žáky připomeňte, kterými všemi aktivitami jste během dílny procházeli.
- Řekněte žákům, že program zakončíte vytvořením pětilístků. Předkreslete pětilístek na tabuli a vysvětlete význam jednotlivých řádků podle grafického schématu.
- S ohledem na uzavření individuálního učebního procesu každého žáka je důležité, aby si každý vytvořil vlastní pětilístek a pečlivě si jej promyslel. Ubezpečte proto žáky, že pokud nebudou chtít, nebude jejich pětilístek nikdo další číst. Není nutné proto vpisovat první slova, která je napadnou, ale ta, která podle nich jsou opravdu charakteristická pro jejich vnímání tématu. Nechte žákům cca 5 minut na promyšlení a vytvoření pětilístku.
- Poté vyzvěte ty žáky, kteří chtějí, aby se o své pětilístky podělili.

—	Téma pětilístku = hračka
— —	Jaká je? (dvě přídavná jména)
— — —	Co dělá? Co se s ní děje? (tři časovaná slovesa, přičemž téma je podmětem)
— — — —	Věta o 4 slovech, která se vztahuje k tématu
—	Slovo shrnující podstatu tématu (může být i citoslovce)

Tipy pro vedení aktivity:

- Abyste ušetřili čas, můžete žákům dát nakopírované grafické schéma pětilístku s předepsanými významy jednotlivých řádků.
- Protože porozumění pětilístku může být zpočátku trochu náročnější, vytvořte společně s celou třídou nejprve jeden vzorový pětilístek na tabuli – například na téma zima.

Uzavření dílny

Pro úplné uzavření dílny se usadte znovu do kruhu a zeptejte se žáků, co je dnes zaujalo, co si s sebou z dílny odnášejí. Jejich dojem či poznatek se může týkat jak tématu her a hraček, tak například procesů, které probíhaly ve skupině, toho, co objevili nového o sobě a podobně. K předávání slova můžete použít takzvaný mluvící předmět (např. větší kámen). Mluví jen ten, kdo jej má v ruce. Mluvící předmět si předávejte po kruhu a zapojte se také. Postřehy jednotlivců by ovšem měly zůstat již bez komentáře.

PŘÍLOHA – AKTIVITA 1 (BINGO)

Najdi někoho, kdo...

... rád vymýšlí hry.	... si myslí, že hrát si umí každý.	... má nebo měl doma kostky.
... zná nějakou hru, při které se používá provázek.	... si rád hraje.	... si už někdy koupil nějakou hračku.
... si už někdy vyrobil nějakou hračku.	... si myslí, že hraček má každý dost.	... má nebo měl hračku po někom (např. od staršího sourozence nebo kamaráda).

PŘÍLOHA – AKTIVITA 4 (PŘÍBĚHY HRAČEK)

Provázek

Ještěže mám konec těla svázaný se začátkem, takže vždycky vím, kde je mi konec! Dřív jsem byl klubko vlny, to jsem ještě ani nevěděl, že jsem, ale pak to přišlo! Objevila se milá paní, ti malí kolem jí říkali mami a měla nůžky. Tiše stříhla a už jsem byl na světě. To bylo krásné! Pak mě něčí malé ruce svázaly. Trvalo to dlouho, ale ten uzlík mi slušel! Tehdy jsem byl pěkně huňatý, tělo pěkně rovnoměrné, žádná plst'. Teď už jsem trochu vyhublý, místy. No, snad se ještě nějakou dobu neroztrhnu. To je stejně z toho, jak si mě pořád navlékají na prsty a natahují mě mezi rukama. Ale nevzdal bych se toho ani za nic. Je to zábava – jsem prostě dělaný na všechny ty obrazce, které ze mě vyrábějí. Když vymyslí nějaký nový, tak jsem z toho úplně na větvi.

Je pravda, že mě pak často strčí do kapsy a dlouho nevytáhnou, ale to jen na pár dní. Jednou mě dokonce vyprali! To bylo tóčo, myslel jsem, že je po mně! Když mě někde odloží, tak já prostě čekám a pospávám. Těším se, až mě zase vytáhnou a budou si mě předávat z rukou do rukou, jako nějakou vzácnost. V té chvíli jsem nejšťastnější provázek mezi provázky.



Plyšový medvěd

Tak už jsem tady. Posadili mě na regál vedle pár známých – potkali jsme se v letadle. Opice, hadi a psi byli taky v těch pytlích. Já jsem byl jen s medvědími brásky – jsme fakt velká rodina. Teď nás tu vystavili jen pár. Jsme na chlup stejní. Tedy na každý medvědí chlup! Jsem totiž plyšový medvěd – mám velké oči a usmívám se, jako všichni moji bráchové. Tedy usmívat jsem se začal, až když mi jedna paní v továrně přišla úsměv. Ty paní si mě tam předávaly tak rychle, že jsem se na ně ani nestihl pořádně usmát, natož tak prohodit pár slov. Když jsem něco zaslechl, tak to bylo jen čínsky. Bylo tam strašně horko a hluk a taky se všude válely chlupy z našich kožichů. A drnčely tam nějaké stroje s jehlami. To byl rachot!

Jó, tady v regálu je to jiné. Tady mě chodí okukovat – malí i velcí. Vezmou mě, hladí, dívají se na visačku. Já se na ně usmívám. Tady je času dost. Čekám, že si mě někdo vezme k sobě domů. Slyšel jsem od barbín na vedleším regále, že ti malí mě klidně nechají spát ve vlastní posteli! Ale prý to tak nemusí být vždycky. Tak nevím. Jsem zvědavý, co se mnou a s mými brásky bude.

Igelitový kopačák

Zas mě nakopli! A já jsem letěl a letěl, jak nejlíp jsem mohl. A oni křičeli a běhali za mnou. Hned, jak mě doběhli, tak mě zase nakopli a já jsem se tak snažil, abych letěl ještě dál, ale teď to nešlo. Uvolnila se mi jedna igelitka. Dopadl jsem na zem, jen to žuchlo. Hned se zase seběhli kolem, jeden vytáhl provázek, druhý mě pevně držel a zatlačil dovnitř roztrhanou igelitku. Pak mě celého ovázali pevně šňůrou. Uf, už to bylo dobré. Tak jdeme zase na to! Kopejte do mě, ať se něco děje! A nasměřujte mě do brány – tak, ano, to vypadá dobře – gól!! Jej, to byla hra. Všichni odpočívají ve stínu a mě kopli k vlnitému plechu.

Jsem fakt dobrý kopačák. Když mě kluci vyráběli, měl jsem trochu pochyby, jak dlouho vydržím. I když jsem celý z igelitek a provázků, tak vím, že se o mě zvládnou dobře postarat. Jednou jsem zahlédl i opravdový kopačák, ale ten se na mě ani nepodíval. Říkal mi, že jsem vyrobený z odpadků. No to nevím, z čeho byl vyrobený on... Nafoukanec!

Jé, už vidím nohy, jak se ke mně blíží. Doufám, že si budou kopat v malém kolečku a já budu jen tak svištět vzduchem – jako bych létal...



Kozí kůstky

Naše nejdávnější vzpomínky sahají do té doby, kdy jsme ještě byly součástí kozy. Koza se pásala a sem tam i běhala po stepi, která byla pěkně suchá a vyprahlá. Naštěstí se o všechny kozy a ovce starali lidé, kteří vždycky vytáhli z hlubokých studní vodu, aby je napojili. To se pak mečelo radostí! Jednoho dne přišel jeden člověk a kozu snědl. Nás si ale nechal – mě a mou sestru. Já jsem kůstka z kotníků pravé nohy a ségra je z levé nohy. Myslím, že jsem hezčí. Ten člověk nás potom dlouho držel v ruce. Díval se na nás ze všech stran a pak řekl, že tyhle kůstky potřebuje, a hodil nás do kapsy k ostatním kůstkám. Trochu jsme se před nimi styděly. Ostatní kůstky tu už byly doma. Byly pěkně vyleštěné a voněly jako ten člověk, co si nás vzal.

V kapse nás pak přenesl do velkého kruhového stanu, jurty. Bylo tam teplo a vonělo to tam masem. Hned se kolem toho velkého člověka seběhly děti. Člověk sáhl do kapsy a vytáhl nás všechny ven. Ti malí pištěli a začali si nás prohlížet. Pak nás jeden vzal do rukou a třepal s námi a potom nás hodil na stůl. Prohlíželi si nás a pak se to opakovalo. Štěrchali s námi, pak házeli a radovali se. Byly jsme celé rozdováděné a těšilo nás, že jim děláme radost. Když už s námi zatřepali všichni, tak nás ti malí dali do něčeho měkkého a šli si po svých. Večer si lehli a někdy nás ve spaní pošimrali. Byla tam úplná tma.

Dřevěné kostky

Je nás celkem devět. Myslím, že jsme se od té doby, co nás děda vyřezal, celkem daly dohromady. Na začátku to mezi námi sice trochu drhlo, ale postupně, jak se nám všem zaoblily hrany a obrázky ze všech stran začaly pomalu mizet, tak jsme si řekly, že je to vlastně dobré být spolu. Navíc to byl vždycky hezký pocit, když nás někdo poskládal pěkně vedle sebe nebo na sebe do komínku. Ale to předbíháme! Když nás děda nesl na jarmark zavřené v krabičce, moc se nám od něj nechtělo, byly jsme smutné. V dílně to hezky vonělo, bylo nám tam dobře, i když si s námi nikdo moc nehrál. Najednou si nás někdo z pultu vzal do ruky a už nás nepustil. Dal dědovi nějaké barevné papírky a odešel s námi. Pak nás balil do papíru a dával přes nás mašli. Dost to tahalo, ale vydržely jsme. Potom nás zas někdo rozbaloval. Chytil nás jednu po druhé do malých jemných ručiček – děda měl mnohem větší a hrubší. A pak nás ty malé ručičky hladily, ale taky s námi házely. Byly dny, kdy si na nás vůbec nevzpomněly. Někdy to trvalo moc dlouho. Nudily jsme se a taky jsme se dost hádaly. Pak jsme byly na dovolené pod postelí. Byla tam tma a prach. Podřimovaly jsme. Jednoho dne nás ale vytáhli na světlo a jiné malé ručičky nás zase hladily, potom nás dokonce okusovala bezzubá pusa! To se nám vůbec nelíbilo. Naštěstí to netrvalo dlouho. Teď si na nás čas od času ty malé nové ručičky vzpomenou a staví z nás komín. My se pak děsíme, která z nás bude úplně nahoře a spadne z výšky dolů přímo na hranu. Ale na druhou stranu, vidět svět úplně shora stojí za to!

PŘÍLOHA – AKTIVITA 4 (OTÁZKY KE SKUPINOVÉ PRÁCI)

A: Jak se mám? Co prožívám?

B: Kdo mě vyrobil a proč?

C: Proč si se mnou děti hrají?

D: Jaká je moje cena?

E: Jak by se se mnou dalo hrát?

F: Co všechno byste se mě chtěli zeptat?

PŘÍLOHA – AKTIVITA 5 (TABULKA ROZLOŽENÍ SPOTŘEBY HRAČEK VE SVĚTĚ)

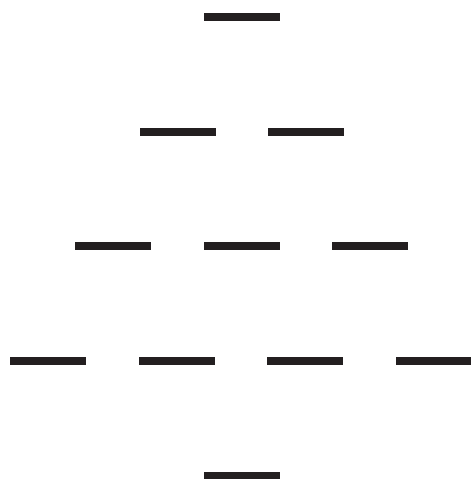
Počet žáků celkem	Počet hraček celkem	Afrika		Asie		Evropa		Jižní Amerika		Severní Amerika	
		dětí	hraček	dětí	hraček	dětí	hraček	dětí	hraček	dětí	hraček
15	15	3	0	9	4	1	5	1	1	1	5
16	16	3	0	10	4	1	5	1	2	1	5
17	17	3	0	10	4	1	5	2	2	1	6
18	18	3	0	11	4	1	6	2	2	1	6
19	19	4	0	11	5	1	6	2	2	1	6
20	20	4	0	12	5	1	6	2	2	1	7
21	21	4	1	13	5	1	6	2	2	1	7
22	22	5	1	13	5	1	7	2	2	1	7
23	23	5	1	14	6	1	7	2	2	1	7
24	24	5	1	14	6	2	7	2	2	1	8
25	25	5	1	15	6	2	8	2	2	1	8
26	26	5	1	16	6	2	8	2	2	1	9
27	27	6	1	16	7	2	8	2	2	1	9
28	28	6	1	17	7	2	9	2	2	1	9
29	29	6	1	17	7	2	9	3	2	1	10
30	30	6	1	18	7	2	9	3	3	1	10
100	100*	21	2	60	24	6	30	9	8	4	33

*3 hračky by zůstaly pro děti z Oceánie, které ovšem při přepočtu na 100 dětí statisticky neexistují.

Podle: **Kdyby svět byl vesnicí.** (2010), vydala Společnost pro Fair Trade v rámci *Víte, s čím si hrajete? Kampaň za lepší pracovní podmínky při výrobě hraček.*

PŘÍLOHA – AKTIVITA 7

Grafické schéma pětilístku:



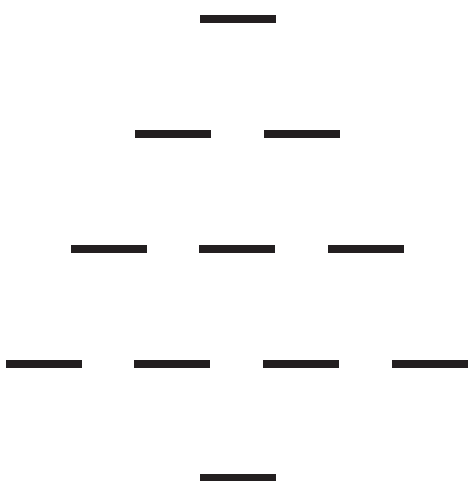
Téma

Jaké to je? (dvě přídavná jména)

Co dělá? Co se s tím děje?
(tři časovaná slovesa, přičemž téma je podmětem)

Věta o 4 slovech, která se vztahuje k tématu

Slovo shrnující podstatu tématu
(může být i citoslovce)



Téma

Jaké to je? (dvě přídavná jména)

Co dělá? Co se s tím děje?
(tři časovaná slovesa, přičemž téma je podmětem)

Věta o 4 slovech, která se vztahuje k tématu

Slovo shrnující podstatu tématu
(může být i citoslovce)

OČIMA HRAČEK

Manuál vzdělávacího programu

Vydala organizace NaZemi, Kounicova 42, Brno

Autorky dílny a manuálu: Jitka Oláh, Eva Malířová, Zuzana Kostřicová

Redakce: Kristýna Hrubanová, Tereza Kulhánková

Grafický návrh: Petr Kulda

Ilustrace: Miroslava Šulcová

Sazba: Denisa Kuimcidis

Fotografie v manuálu: archiv NaZemi

Jazykové korektury: Lucie Krejčí

Tisk: Jiří Havránek, Brno

NaZemi

Kounicova 42, 602 00 Brno, Česká republika

www.nazemi.cz

Publikace byla vytištěna na recyklovaném papíře.

Publikace byla vytvořena s finanční podporou Evropské unie. Obsah je zcela na odpovědnosti NaZemi a jako takový nemůže být považován za stanovisko Evropské unie.





Nevládní nezisková organizace NaZemi se zaměřuje na propojenost našeho spotřebního chování s problémy v tzv. rozvojových zemích a motivuje jednotlivce, firmy i státy přijmout za tyto problémy odpovědnost. Prosazuje globální rozvojové vzdělávání do škol, zasazuje se o zodpovědnost firem v oblasti jejich dodavatelského řetězce a propaguje fair trade jako účinnou podporu chudým pěstitelům a řemeslníkům ze zemí globálního Jihu.

www.nazemi.cz