



VAR  ANTY

?



— HRA —

— S DOBRÝMI —

— OTÁZKAMI —

Klima ve třídě

LEPŠÍ ŠKOLA 
PRO VŠECHNY

Hra s dobrými otázkami – Klima ve třídě
@ Člověk v tísni, o.p.s.
Praha, únor 2020

Toto dílo [Hra s dobrými otázkami] je licencováno pod licencí Creative Commons [BY-NC-SA] – „Uveďte autora – Neužívejte komerčně – Zachovejte licenci 3.0 Česko“ Licenční podmínky najdete na adrese: [<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cz/legalcode>]

Autorky hry:
Lucie Pivoňková

Hra s dobrými otázkami je vzdělávací deskovou hrou, která facilituje rozvoj znalostí, dovedností a postojů v oblasti, na kterou se tematicky zaměřuje. Hra vychází z principů sociálního konstruktivismu. Žáci v tříčlenných skupinkách postupně odpovídají na otázky a plní úkoly, které je vedou k osvojení daného tématu. Otázky ve hře jsou formulovány tak, aby probouzely zvědavost a aby docházelo k propojování nových a stávajících poznatků. Tato skupinová aktivita vytváří příležitost pro rozvoj kritického myšlení, kreativity, schopnosti spolupracovat na řešení problémů i komunikační a občanské kompetence.

Hra je kompatibilní s rámcem doporučeným UNESCO pro Enquiry Based Learning (badatelské vzdělávání ve společenskovědních předmětech). V návaznosti na hru mohou žáci své vlastní zkušenosti a nové znalosti proměnit v hypotézy a ty ověřit pomocí návrhu vlastního badatelského projektu.

Koncept hry vyvinula Vladěna Baetge Jahn v rámci kurzu na Massachusetts Institute of Technology a dál jej rozvíjela během svého působení na Vrije Universiteit v Bruselu. Česká verze Hry s dobrými otázkami adaptovaná na čtyři témata vznikla v rámci projektu Otázkami k rozvíjení demokratických hodnot (reg. č. CZ.07.4.68/0.0 /0.0/16_037/0000348), který byl spolufinancován Evropskou unií v rámci Operačního programu Praha – pól růstu ČR.

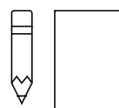
OBSAH

Ikony u otázek	4
Herní plán a pravidla hry	5
Metodický list pro pedagogy	6
Žluté otázky	8
Červené otázky	10
Zelené otázky	12
Modré otázky	14
Reflexe a sdílení	16
Příloha 1 – „Pizza“	17
Příloha 2 – text k vyvěšení na chodbě	18
Příloha 2 – text k vyvěšení na chodbě	19

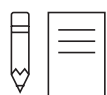
IKONY U OTÁZEK



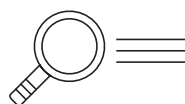
Diskutujte ve skupině



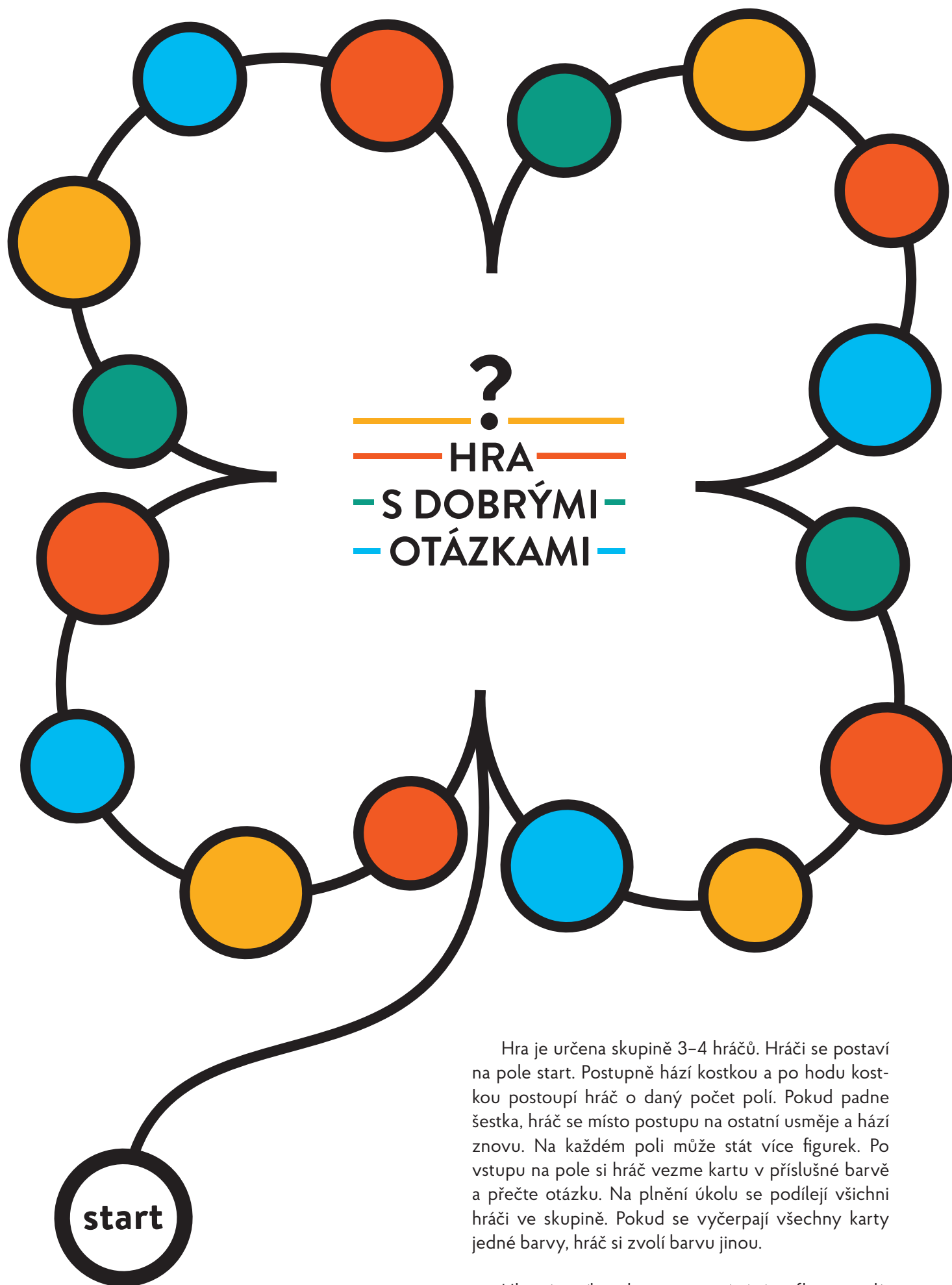
Zapište na plakát



Zapište



Hledejte v textu



Hra je určena skupině 3–4 hráčů. Hráči se postaví na pole start. Postupně hází kostkou a po hození kostkou postoupí hráč o daný počet polí. Pokud padne šestka, hráč se místo postupu na ostatní usměje a hází znovu. Na každém poli může stát více figurek. Po vstupu na pole si hráč vezme kartu v příslušné barvě a přečte otázku. Na plnění úkolu se podílejí všichni hráči ve skupině. Pokud se vyčerpají všechny karty jedné barvy, hráč si zvolí barvu jinou.

Hlavním cílem hry je poznávání, reflexe a sdílení nápadů. Hra končí, když již nezůstávají žádné ba-

METODICKÝ LIST PRO PEDAGOGY

revné karty.

Cílová skupina: 4.–5. třída ZŠ, druhý stupeň ZŠ, SŠ

Časová dotace: 45 minut + reflexe 10–45 minut

Hra se hraje ve dvou kolech. Předpokládaný roze-
stup mezi dvěma herními koly je 2–3 měsíce. Každé
kolo hry má 2 fáze, je ideální, pokud vám čas umož-
ňuje využít 2 po sobě jdoucí vyučovací hodiny.

1. fáze 45 minut – hra a krátká reflexe.

2. fáze – rozpracování podnětů ze hry. Množství
času závisí na produktivitě skupiny a do jaké hloubky
je pro vás aktuálně přínosné jít. Zároveň můžete pod-
něty používat i v dalších hodinách již nezávisle na hře.
Pokud nemůžete využít dvou po sobě následujících
hodin, doporučujeme 2. fázi realizovat do 14 dnů.

Ve druhém kole se v první fázi hry hraje s otáz-
kami, které jsou určeny pro druhé kolo. Žáci by ide-
álně měli být rozděleni do stejných skupin jako v prv-
ním kole, aby mohli pracovat s výstupy ze skupin
z prvního kola.

Seznam pomůcek pro každou skupinu:

- herní plán (pravidla jsou na každém herním plánu)
- figurky – jako figurky lze použít cokoliv
- 1 kostka
- 3 volné listy A4
- kartičky s otázkami (set otázek všech barev do
každé skupiny, otázky tiskněte ze samostatného sou-
boru k tisku, otázky jsou rozlišené podle kol hry)

Pouze pro první kolo:

- papír s předkreslenou „pizzou“ (viz příloha
k tisku – doporučujeme větší formát např. A3)
- fixy – černá, zelená, modrá, červená (vztahuje
se k jedné otázce ze zelených)

Pouze pro druhé kolo:

- „pizzy“ z prvního kola – protože „pizzy“ jsou
anonymní, učitel je před hrou rozloží na zem a sku-
piny si je rozeberou
- návrhy na zlepšení pohody z prvního kola –
protože návrhy jsou anonymní, učitel je před hrou
rozloží na zem a skupiny si je rozeberou
- 2 pruhy papíru pro každého (cca 1/3 A4)

Další pomůcky:

- krabička či obálka na odpovědi – zůstane
u učitele
- informace k vylepení na zeď – např. na chodbě

(viz doplňující informace a příloha k tisku)

Cíle hry

Tato verze Hry s dobrými otázkami vychází z pří-
stupu Appreciative Inquiry - což je pozitivně laděná
metoda řízení změny kolaborativně s účastníky.
Appreciative Inquiry staví na existujícím zdravém
jádru, na rozvoji silných stránek a na přáních samot-
ných účastníků a jejich vlastní iniciativě. Hra je kola-
borativní, nikoli soutěživá. Chceme spolu něco po-
stavit, užít si společnost spoluhráčů, chceme se něco
smysluplného naučit a přijít s nápady užitečnými pro
nás pro všechny.

Cíle jednotlivých hromádek hry Klima ve třídě:

ŽLUTÁ:

- naladění na téma,

ČERVENÁ:

- analýza současného stavu pohody a nepohody,

ZELENÁ:

- nasměrování založené na vědeckých poznatcích,

MODRÁ:

- příprava na realizaci vlastních nápadů.

Průběh hry:

Seznamte žáky s pravidly hry a rozdejte do sku-
piny otázky a další pomůcky. Během hry prochází
učitel mezi skupinami, zodpovídá případné dotazy
a pomáhá těm, kteří nevědí, kudy dál. Jinak pouze
sleduje dění v celé třídě a poskytuje skupinám bez-
pečné soukromí.

Odpovědi, které žáci odevzdají učiteli:

Mějte připravené obálky nebo krabičky, kam budou žáci odpovědi sami dávat. Pokud je začnete číst během hodiny, je vhodné počkat, až jich bude větší hromádka, aby byla zachována určitá anonymita (přestože můžete znát jejich písmo, je vhodné vytvořit co největší prostor pro bezpečí). Odpovědi, které vám hráči nosí, jsou určeny k přímému využití během hry pouze v případě, že máte čas je pořádně přečíst a je dostatek času na reflexi. Pokud tomu tak není, je možné se k výstupům vracet při třídnických hodinách či při jiných vhodných příležitostech.

– Papírky s nápady, jak může učitel přispět ke zlepšení atmosféry, přinášejí nejrůznější typy odpovědí. K návrhům žáků je důležité se vyjádřit, a to přímo při reflexi hry nebo později. Pro vzájemný pocit důvěry je dobré komentovat, proč jsou některé nápady sice podnětné, ale z určitých konkrétních důvodů není možné je v tuto chvíli vyzkoušet. Pro posílení vzájemné důvěry i sebedůvěry žáků je dobré, aby se i k bláznivým nápadům či nápadům testujícím vaši otevřenost přistupovalo jako k plnohodnotným návrhům do diskuze. V realizaci návrhů, co mohou žáci udělat, se je snažte podporovat.

– Papírky s oceněním jsou určeny ke zjištění, nakolik žáci rozumí tomuto principu a dokáží ho aplikovat. Další práce s nimi je proto závislá na konkrétních výstupech. Tyto výstupy nejsou obecně doporučitelné ke sdílení, protože je vysoké riziko, že oceněnými budou pouze někteří, což může vést k frustraci. Slouží spíše k orientaci učitele a jako podnět k tomu, aby se tomuto tématu i nadále věnoval. Práci s ním je možné zařadit do běžných hodin.

Doplňující informace:

Dvě kartičky v sekci modrá (pro každé kolo jedna) obsahují instrukci: odpověď hledejte na zdi. Zde si připravte text, který odpovídá věkové a znalostní úrovni vašich žáků, a nalepte jej na zeď ve třídě, případně na chodbě.

1. kolo: otázka: Víte, co jsou „hormony štěstí“ a jak si je můžete vyrobit?

Zde můžete využít nabídku z přílohy nebo si připravit vlastní text, který odpovídá věkové a znalostní úrovni vašich žáků, nalepte jej na zeď ve třídě, případně na chodbě.

– **Např.: Endorfiny** přináší pocity dobré nálady, štěstí, snižují riziko vzniku deprese či úzkosti a zbavují stresu. Tvoří se zejména při fyzických aktivitách (alespoň 10 minut) a poslechu hudby. Jejich hladinu zvyšuje také cukr, ale ten má pouze krátkodobý efekt a není zdravý.

– Díky **serotoninu** máme energii a cítíme se svěží. Naše tělo ho vytváří při pobytu na slunci. Proto v zimě bývají lidé unavenější a protivnější. Jeho tvorbu podporují také některé potraviny jako losos nebo krůtí maso, špenát, vejce, banány, ořechy, semínka, zelenina, mléčné výrobky a celozrnné pečivo.

Pokud chcete pracovat s tématem návykových látek, jsou vhodné i dopaminy.

2. kolo: otázka: V minulé hře jste předváděli pohybové aktivity, způsobující pocit štěstí a spokojenosti, pamatujete si nějaké? Chcete vědět, na co přišli vědci?

Zde je možné se zaměřit na oblast, kterou potřebujete probrat v konkrétní třídě nebo která se tematicky hodí k nějakému vašemu předmětu.

Můžete využít nabídku z přílohy nebo si připravit vlastní text např. k těmto tématům:

- vliv počítačů na spánek a náladu,
- význam dobrých mezilidských vztahů,
- vliv psaní dopisů vyjadřujících vděčnost na pocit štěstí,

– podrobnější informace o fungování hormonů v těle např. viz <https://blog.tomashajzler.com/clanek/ctyri-chemikalie-stesti>

ŽLUTÉ OTÁZKY – 1. KOLO HRY



Jak se cítíte, když jdete ráno do školy?
Co na to má největší vliv?



Kdo/co vás naposledy ve škole mile překvapil/o?



Co se vám líbilo (na táboře, na kroužku,
v jiné škole...) a mohlo by to fungovat
i v naší třídě?



Co bychom potřebovali ve třídě, aby nám bylo
dobře, nebo ještě lépe?

ŽLUTÉ OTÁZKY – 2. KOLO HRY



Kdo/co vás naposledy ve škole mile překvapil/o?



Na co se těšíte, když jdete do školy?

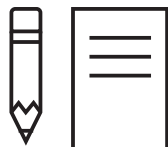


Kdybych mohl/a v naší třídě změnit jednu věc,
tak by to bylo...
Napište na proužek papíru fixem.

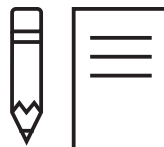


Kdybych mohl/a v naší třídě navždy zachovat
jednu věc, tak bych...
Napište na proužek papíru fixem.

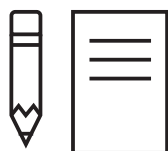
ČERVENÉ OTÁZKY – 1. KOLO HRY



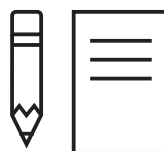
1. Kruh na pracovním listě znázorňuje čas strávený ve škole. Představte si ho jako pizzu a tu rozdělte na dvě části – první s vaší oblíbenou oblohou, tedy kolik ve škole zažíváte pohody, a druhou část s tím, co vám nechutná, tedy kolik zažíváte ve škole nepohody.



2. Nakreslete jednotlivé ingredience na pizzu – vedle napište seznam pochutin a nechutin a jaké aktivity či chování pro vás symbolizují. Vymyslete alespoň 9 libovolných ingrediencí.



3. Pojmenujte ve skupině společnou pizzu podle toho, jak se ve škole cítíte. Název napište nad ní.



4. Kdy se váš učitel/vaše učitelka ve škole cítí dobře? Sepište své domněnky na spodní okraj stránky s pizzou a pak se běžte zeptat. Doplňte odpověď učitele/učitelky.



5. Co nebo kdo a jak přispívá k tomu, že se ve škole cítíte dobře?

ČERVENÉ OTÁZKY – 2. KOLO HRY



1. Prohlédněte si pizzu z minula. Změnilo se něco od té doby? Změnili byste poměr dobré a nechutné části?



2. Přibyly nebo zmizely z pizzy nějaké ingredience? Pokud ano – jaké?



3. Přejmenovali byste vaši pizzu? Pokud ano, jak?



4. Změnilo se od minulé hry něco na tom, jak se ve škole cítí váš učitel/vaše učitelka?

Sepište své domněnky na spodní okraj stránky s pizzou a pak se běžte zeptat. Doplňte odpověď učitele/učitelky.

ZELENÉ OTÁZKY – 1. KOLO HRY



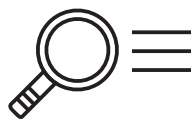
Které druhy pohybových aktivit podle u vás vyvolávají pocit štěstí a spokojenosti? Beze slov to sdělte spoluhráčům a hádejte, co předvádí ostatní.



Jaká je souvislost mezi kvalitou spánku a vaší pohodou či nepohodou? Zkuste to vyjádřit matematicky.



Vzpomeňte si na nějakou situaci, kdy se k vám někdo choval nepřijatelně. Porad'te se, co v tu chvíli můžete dělat, zapište to a předejte učiteli.



Víte, co jsou „hormony štěstí“ a jak si je můžete vyrobit? Odpovědi hledejte na zdi.



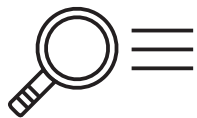
Atmosféru ve skupině významně zlepšuje, když se dokážeme vzájemně ocenit. Rozdíl mezi pochvalou a oceněním může vypadat takto:

Pochvala: „Ty jsi skvělá!“

Ocenění: „To, jak jsi podpořila Kláru, mi přišlo opravdu důležité a jsem ráda, že jsi to udělala.“

Společně napište ocenění jedné konkrétní osobě a předejte učiteli.

ZELENÉ OTÁZKY – 2. KOLO HRY



V minulé hře jste předváděli pohybové aktivity způsobující pocit štěstí a spokojenosti, pamatujete si nějaké?
Chcete vědět, na co přišli vědci?
Odpovědi hledejte na zdi.



V minulé hře jste si možná povídali o přínosu spánku. Vzpomeňte si na nějaký příklad, kdy vám spánek ovlivnil průběh dne.
Co vám napomáhá k tomu, abyste se lépe vyspali?

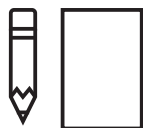


Měli jste od poslední hry nějakou dobrou zkušenost s tím, že jste vyřešili situaci, kdy se k vám někdo choval nepříjemně? Jakou?



Zamyslete se nad tím, kdo v poslední době přispěl něčím k dobré atmosféře ve třídě.
Napište jemu/jí ocenění a předejte učiteli.

MODRÉ OTÁZKY – 1. KOLO HRY



Sepište alespoň 6 různých nápadů, co můžete udělat pro to, aby byla ve třídě příjemná atmosféra.

1. Černě podtrhněte nápad, který můžete zrealizovat hned.
 2. Modře podtrhněte nápad, který bude nejjednodušší uskutečnit.
 3. Červeně podtrhněte nápad, který bude mít podle vás největší pozitivní dopad.
 4. Zeleně podtrhněte nápad, který chcete uskutečnit.
- Některé nápady mohou být podtrženy více barvami.



O svou pohodu se můžeme starat i sami, bez ohledu na okolí.
Po jakých aktivitách se cítíte šťastně, spokojeně nebo prostě plní energie?



Jak vám může učitel pomoci, aby byla ve třídě větší pohoda?



Jaký dopad má asi pohoda na učení?
Zamyslete se a запиšte nebo nakreslete své nápady na volný list.

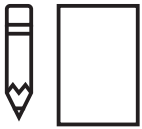
MODRÉ OTÁZKY – 2. KOLO HRY



V minulé hře jste sepsali nápady, jak zlepšit atmosféru ve třídě. Které z těchto nápadů podle vás dobře fungovaly? Překvapilo vás něco?



Zažili jste v poslední době něco, po čem jste se cítili šťastně, spokojeně nebo prostě plní energie?



V čem jste jako třída dobří a jak to můžete využít ke zvýšení společné pohody?
Výtvarně to znázorněte pro závěrečné sdílení.



Zapište a předejte učiteli:

- Co dělá učitel pro to, aby byla pohoda?
- Co ještě může dělat?

REFLEXE A SDÍLENÍ

1. kolo

– Jednotlivé pizzy se pověsí na zeď nebo umístí tak, aby bylo možné si je dobře prohlédnout. Podle času, který máte k dispozici, nechte obrázky žáky prezentovat nebo si je prohlédnout před přestávkou či během ní (tedy bez společného sdílení). Pokud nebudete mít čas věnovat se pizzám hlouběji, prohlédněte si je a položte doplňující dotazy vyjadřující zájem. Upozorněte je, že s nimi budete pracovat v druhém kole hry.

– Je něco, co vás překvapilo, dozvěděli jste se něco nového?

– Prezentace výstupů ze zelené otázky – Jaká je souvislost mezi kvalitou spánku a vaší pohodou/nepohodou?

– Prezentace výstupů z modré otázky – Jaký má dopad pohoda na učení?

– Prezentace návrhů na zlepšení atmosféry a hledání shody na akčním plánu, co teď jako třída budeme dělat. Plán může zůstat ve třídě až do dalšího kola hry. Případně ho můžou žáci v jiné hodině graficky zpracovat.

2. kolo

– Chce někdo se třídou sdílet zkušenosti ze zelených otázek?

– Změnila se nějak vaše pizza?

– Jak podle vás dopadl plán změn, překvapilo vás něco příjemně/nepříjemně? Máte nějaké nové návrhy?

– Vyberte si z papírků, na nichž jsou napsány návrhy co zachovat a co změnit, jeden, který je pro vás nejdůležitější, podle toho vytvořte skupinky a vymyslete návrh co udělat pro to, aby věc zůstala zachována nebo se změnila. Na závěr skupinky sdílí návrhy, které učitel запиše. (K tomuto zápisu je možné se vrátit podle potřeby.)

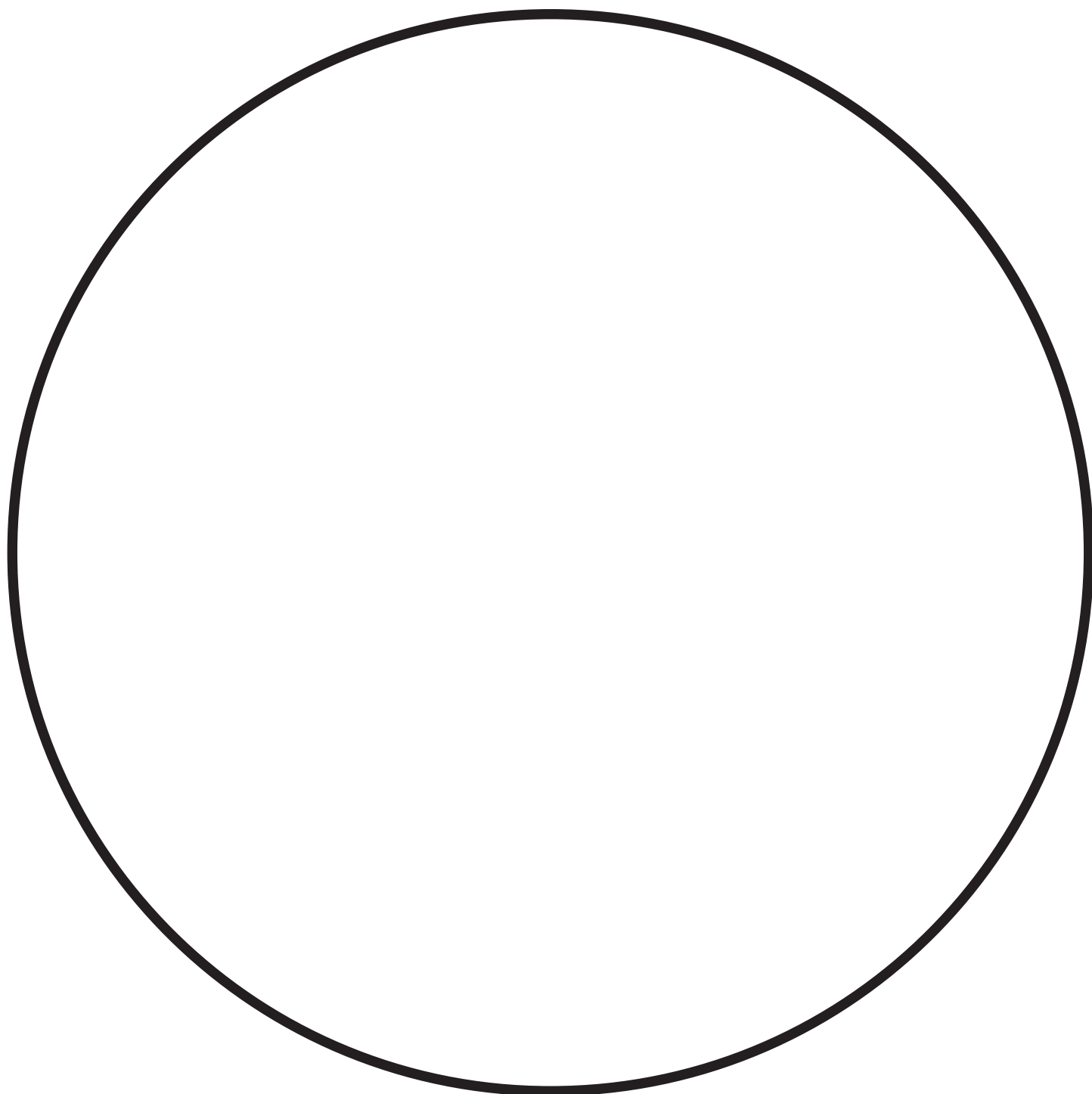
NÁSLEDNÉ AKTIVITY

– Při práci s oceňováním se v praxi osvědčuje například zařazení ocenění jednoho spolužáka jako součásti závěru některé běžné vyučovací hodiny (za tuto vyučovací hodinu, den, týden). Přátelsky motivujte žáky, aby pokaždé ocenili někoho jiného. Ved'te si soukromě evidenci, kdo již byl oceněn, a pokud je ve třídě někdo, kdo stále nepřichází na řadu, oceňte žáka vy způsobem, který bude návodný – čeho je možné si všimnout, co lze ocenit. Dokud se žákům nebude dařit používat ocenění, ale budou to pochvaly, parafrázuje obsah formou ocenění.

– Jedna z aktivit, které můžete při jiné hodině použít, navazuje na otázku: Jak se zachovat, pokud se k nám někdo začne chovat nepříjemně. Můžete vyvolat diskusi, zda si pamatují, jak se chránit a jednu techniku si vyzkoušet. Žáci vytvoří dvě řady čelem

k sobě a vždy jedna řada na váš pokyn řekne pevným hlasem: „Nedělej to, je mi to nepříjemné!“ a dívá se druhému do očí (několikrát za sebou). Stejně tak druhá řada. Poté se všichni posunou o jedno místo doleva, aby proti sobě stály nové dvojice, a cvičení se opakuje. Pokud je to možné, každý by si měl vyzkoušet 3 protistojící. V reflexi zjistíte, jak se kdo cítil, jaké to bylo a zda se shodnete na tom, že u vás ve třídě nerespektování této zpětné vazby znamená porušení společných pravidel.

– Na informace na zdi je možné navázat tím, že si žáci samostatně hledají tento typ informací v hodině, pokud to umožňuje technické zázemí. Pokud to možné není a žáci jsou aktivní, mohou hledat další informace doma. V obojím případě je vhodné doplnit otázkou: Jak si dávat pozor na důvěryhodnost dat.



Endorfiny přináší pocity dobré nálady, štěstí, snižují riziko vzniku deprese či úzkosti a zbavují stresu. Tvoří se zejména při fyzických aktivitách (alespoň 10 minut) a poslechu hudby. Jejich hladinu zvyšuje také cukr, ale ten má pouze krátkodobý efekt a není zdravý.

Díky **serotoninu** máme energii a cítíme se svěží. Naše tělo ho vytváří při pobytu na slunci. Proto v zimě bývají lidé unavenější a protivnější. Jeho tvorbu podporují také některé potraviny jako losos nebo krůtí maso, špenát, vejce, banány, ořechy, semínka, zelenina, mléčné výrobky a celozrnné pečivo.

Četné studie opakovaně potvrzují, že **pravidelné cvičení** pomáhá bojovat proti úzkosti a depresi právě důsledkem uvolňování endorfinů. K němu totiž ve zvýšené míře dochází během fyzické aktivity a po ní. Někteří lékaři dokonce pravidelný pohyb doporučují jako řešení mírné až střední deprese a úzkosti.