



METODIKA PRÁCE S LARP PRO VÝCHOVU A VZDĚLÁVÁNÍ DĚTÍ A MLÁDEŽE

**DO ŠKOLNÍ VÝUKY A VOLNOČASOVÝCH AKTIVIT V OBLASTI DOPRAVNÍ
VÝCHOVY**

CENTRUM DOPRAVNÍHO VÝZKUMU, V.V.I.,

BRNO

2014



Technologická agentura
České republiky



Alfa

Dedikace

Metodika vznikla v rámci řešení projektu MELA – Metoda LARP v dopravní výchově.

Číslo projektu: TA02030358

Doba řešení: 1. 1. 2012-31. 12. 2014

Zadavatel: Technologická agentura České republiky, program ALFA.

Autoři tímto děkují Technologické agentuře ČR za umožnění řešení projektu a podporu v oblasti zavádění nových metod do vzdělávacího procesu.

Autoři:

Mgr. Zuzana Strnadová, odpovědný řešitel projektu

Mgr. Josef Kandrát, řešitel

a další řešitelé projektu.

Motto:

...zkratka Life Action Role Play (LARP), je forma hraní rolí, kde účastníci - hráči přijmou roli ve hře - hrají svou úlohu v předem definovaném a fiktivním příběhu. Hráči hrají své úlohy jako herci, z toho důvodu „Live Action – akce na živo“. Příběh může být prakticky o čemkoliv. Většina LARPŮ je dělána pro zábavu a příběh je často tradičně z prostředí fantasy a sci-fi.

(Petter Bøckman, 2003)

OBSAH

I.	ÚVODEM.....	5
II.	EDULARP A DOPRAVNÍ VÝCHOVA.....	7
II.1	EDULARP VE VÝUCE	7
II.2	BRAINSTORMING	10
III.	EDULARP A CÍLE ZÁKLADNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	12
	Vybavení hráčů – pomůcky.....	20
PŘÍLOHA I		
	DOPORUČENÍ PRO PSANÍ HER.....	13

I. ÚVODEM

Hra, jako prostředek nabytí vědomostí a dovedností, je jednou ze základních myšlenek Jana Amose Komenského v díle Orbis Pictus (1658), kde uplatňoval pedagogickou zásadu Scholla ludus, aneb Škola hrou. Metoda výuky poznáváním a názorností, je jednou z nejstarších metod pro vzdělávání. Zavedl ji právě J. A. Komenský a dlouhou dobu byla opomíjenou metodou vhodnou pro vyučování.

V České republice se setkáváme s termínem zážitková pedagogika. (v odborné literatuře se se setkáváme i s termínem prožitková). Je to metodou výuky, která má jako jedna z výukových metod, velmi pozitivní dopad na výsledek vzdělávacího procesu. Informace jsou sdělovány přes prožitek a přiměřenou emoční hladinu. Nástrojem dosažení pedagogického cíle jsou zážitky a prožitky a je s nimi následně pracováno v dalším procesu vzdělávání – získávání zkušeností. V České republice je termín zážitková pedagogika úzce spojen s „Prázdninovou školou Lipnice“, kde má tato forma vzdělávání či prožití volnočasových aktivit dlouholetou tradici. Jak je již z názvu patrné, nejedná se o aktivity školní, ale volnočasové. Aktivit se účastní mladí lidé, kteří chtějí aktivně prožít volný čas v přírodě, se sportovním zaměřením, překonávat sami sebe a samozřejmě se naučit poznávat nové. Aktivit slouží k sebepoznání a objevování nepoznaného.

Pokud se jedná o hry, které mají jasný pedagogický cíl, jsou tyto hry zahrnuty do oblasti eduLARP. Na rozdíl od LARPU klasického, který počítá s improvizací a nemá jasně stanovený scénář, je eduLARP cíleně zaměřený na získávání znalostí a vědomostí, tj. má daný scénář, i když ani zde nejsou pevně dané dialogy. Hry jsou konstruovány tak, aby proces učení probíhal jako „vedlejší“ produkt hraní eduLarpu, usnadňuje se proces učení.

Jednou z nezbytných podmínek je prožitek hry v roli a dostatečně silný zážitek ze hry hráče – tj. žáka. Další podmínkou je aktivní zapojení se do hry. Bez aktivní účasti, a to v jakékoliv roli ve hře, je prožitek ze hry pouhým pozorováním. Dříve bylo uváděno, že vzdělávání formou prožitku nesnadné. V současné pedagogice je forma výuky metodou eduLARP využívána, i když není zdaleka rozšířena tak, jak by si tato velmi efektivní forma výuky zasloužila. Jistě, je to metoda, která klade na přípravu vyučovací

hodiny podstatně větší nároky, než většina klasických metod výuky. Ovšem získané znalosti dovednosti a postoje žáků vynaložený čas na přípravu vrátí v efektivitě výuky.

Přínosem eduLARPu je, že se veškeré „hraní“ – vyučovací proces odehrává v bezpečném prostředí.

Metoda práce formou eduLARP přináší a plní ve vyučovacím procesu cíle, které stanovuje Rámcový vzdělávací plán pro základní vzdělávání:

- umožňuje žákům osvojit si strategie učení a motivovat je pro celoživotní učení,
- podněcuje žáky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a k řešení problémů,
- vede žáky k všestranné, účinné a otevřené komunikaci,
- rozvíjí u žáků schopnost spolupracovat a respektovat práci a úspěchy vlastní i druhých,
- připravuje žáky k tomu, aby se projevovali jako svébytné, svobodné a zodpovědné osobnosti, uplatňovali svá práva a naplňovali své povinnosti,
- vytváří u žáků potřebu projevovat pozitivní city v chování, jednání a v prožívání životních situací; rozvíjí vnímavost a citlivé vztahy k lidem, prostředí i k přírodě,
- učí žáky aktivně rozvíjet a chránit fyzické, duševní a sociální zdraví a být za ně odpovědný,
- vede žáky k toleranci a ohleduplnosti k jiným lidem, jejich kulturám a duchovním hodnotám, učí je žít společně s ostatními lidmi
- pomáhat žákům poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti v souladu s reálnými možnostmi a uplatňovat je spolu s osvojenými vědomostmi a dovednostmi při rozhodování o vlastní životní a profesní orientaci.¹

¹ Citace z Upraveného Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání platného od 1. 9. 2013.

II. EDULARP A DOPRAVNÍ VÝCHOVA

Dopravní výchova byla na základních školách zařazována do problematiky Ochrana člověka za mimořádných okolností. Do změn v RVP, resp. v ŠVP bylo pouze na osobnosti učitele (požadavcích školy), jak se k výuce dopravní výchovy postaví a v jaké šíři bude dopravní výchovu vyučovat. Mnoho pedagogů si pod pojmem dopravní výchova nedovede představit nic jiného, než jen výklad dopravních značek, ev. vysvětlení chování na přechodech pro chodce. V zapojení hry do výuky (hry LARP, či eduLARP) mají možnost objevit nový rozměr výuky, který do procesu vyučování a výchovy zapojuje tvořivost žáků. Učení se hrou a jejím prožití je možné aplikovat i do dalších výuky a to nejen v dopravní výchově ale i v dějepisu, přírodopisu, fyzice a dalších předmětech.

II.1 EDULARP VE VÝUCE

Metody výuky nemají stejnou hodnotu, co se týká aktivního zapojení žáka do vyučovacího procesu. eduLARP zaručuje, že žák bude po celou dobu aktivní. Pro řešení problémů, se v eduLARPu objevuje heuristická metoda. Žák poznává nepoznané a vyvozuje si toho zkušenosti. eduLARP má daný scénář, kde je akcentována jistá míra napětí a náročnost řešených situací, přiměřeně věkové kategorii žáků.

Nikdo z hráčů, zapojených do procesu hry není okrajovou postavou, všichni jsou si rovnocenní.

Bez aktivního zapojení hru nezažije, a tím nezíská vědomosti, dovednosti a postoje do dalšího procesu poznávání.

Každý z hráčů se do hry zapojuje dobrovolně, byť je součástí výuky. Ani do hry nelze žáky nutit. V tomto případě jakékoliv násilné zapojení žáka za strany učitele by nepřineslo patřičný efekt. Naopak by mohlo být kontraproduktivní. Pokud se v třídním kolektivu najde jedinec, který nechce hrát (a důvod může být jakýkoliv) nikdy nenutíme k zapojení do hry a žáka necháváme v roli pozorovatele. I neaktivní žák si může odnést mnoho nového pouhým pozorováním hry svých spolužáků. Je pravděpodobné, že se aktivně zapojí do dalších her.

Ve hře se procvičí dokonale participace na realizaci cíle hry. Kolektiv, ve kterém hráč hraje, ho přímo „vtáhne“ do děje, nenechává stát opodál. Je zaručen aktivní přístup

hráčem. Hra je natolik atraktivní pro příslušnou věkovou kategorii, že si hráči - žáci nenechají ujít možnost zviditelnit se, případně i seberealizovat v jiném světě, než ho zná třídní kolektiv. A mnoho žáků je schopno se realizovat právě prostřednictvím hraní v roli. Bez opory role ve hře (nehraje sám sebe, ale někoho jiného) by nedokázali vystoupit před ostatními spolužáky.

Vcítění se do role je jedním z herních prvků, se kterými se ve scénáři hry počítá jako se samozřejmostí. Bez empatie by nebyli hráči schopni zahrát svoji roli a navzájem spolu reagovat. Každá role předpokládá určitou míru vcítění se do druhého a pokusit se vcítit do jeho „kůže“. Ve hrách v roli, jde především o neverbální komunikaci, tzv. řeč těla – v našem eduLARPu např. role „dopravních prostředků“, „účastníků dopravních situací“, apod.

Získat informaci je jedním z cílů eduLARPu. Formou hry se žáci dozvídají o faktech, které sice mimoděk vnímají, spojují si je do souvislostí. Prožitím určité situace si dávají do souvislostí i s jinými ději a vyvozují si závěr pro další jednání (chování). Problémy se učí pojmenovávat a zjišťovat i příčinné souvislosti. Učí se pokládat otázku proč.

Hra v roli je také způsobem, jak si procvičit sociální dovednosti. Už jen vzájemnou interakcí se spolužáky se trénují sociální dovednosti v třídním (herním) kolektivu. Dovednost sociální komunikace jednotlivých žáků je dobře viditelná nejen v průběhu hraní, ale také v procesu workshopu. V této fázi hry se uplatňují dovednosti, zda téma hry a roli ve hře správně hráči vnímali, vyhodnotili a přizpůsobili chování dané situaci. Také si ověřují, zda správně pochopili problematiku dopravního chování, zda umí správně a přiměřeně reagovat na řešení situací a také ostatním hráčům – spolužákům sdělovat vhodnou formou a obsahem svoje poznatky ze hry. Pokud je někdo za hru v roli kritizován, nemusí se cítit dotčen. Přece hrál roli někoho jiného a nevystupoval sám za sebe. Jak věrně ztvárnil roli je přece věcí hráče. A případná kritika se přece netýká jejich osoby, ale postavy ve hře.

A navíc zde nehrozí špatné ohodnocení známkou. Vždyť je to stále jen a jen hra...

Reflexe – oddělení hráče a postavy probíhají především na závěrečných workshopech. V této fázi hry je pokládáno mnoho otázek nejen od animátora hry (ve většině případů pedagoga), ale také hráčů mezi sebou. Vše se děje přiměřeně věkové skupině. Zde je nezastupitelná role pedagoga, jako koordinátora. Reflexe probíhá

v celé skupině. Jsou kladeny otázky, které se vztahují k prožitku ve hře, ale také k chování ve skutečném životě. Je třeba porovnávat a vyvozovat závěry. V herním kolektivu žáků mladší věkové skupiny je zapotřebí aktivity pedagoga, který bude pokládat otázky, než se vytvoří základ pro diskuzi v kolektivu.

Hry v roli – tzv. LARPOvé hry se vzdělávacím cílem jsou nazývány souhrnně jako eduLARP a mají pro vzdělávací proces velký přínos. Umožňují dětem hrou v roli si prožít situace, které by v jiném, než herním prostředí nebylo možno realizovat, bez rizika úrazu. Navíc jsou pro žáky velmi atraktivní metodou, jak se vzdělávat.

Přínosy pro vzdělávací proces:

- LARP patří do skupiny zážitkové pedagogiky a jako taková má vyšší dopad na získání a uchování si vědomostí a dovedností. Využití výuky dopravní výchovy eduLARPem přináší i komplexní pohled na dopravu jako celek.
- LARP je hra, ve které si hráči prostřednictvím role ve hře mohou vyzkoušet to, s čím by se v životě nemohli (nechtěli) setkat, např. zranění při dopravní nehodě.
- LARP v edukační podobě, tzv. eduLARPu má jasně daný příběh, každý z hráčů hraje svoji roli.
- Prostřednictvím „hry v postavě“ jedinec prožívá a zároveň se učí to, co ještě nezná a nové poznatky se učí aplikovat i na ostatní hráče. Tak se hráči vlastně učí jeden od druhého.
- Edukační LARP, hra, není o tom, kdo zvítězí, ale o tom, jak se hráči se svojí rolí ztotožní, jak ji věrně zahrají.
- Edukační LARP podporuje tvůrčí myšlení, aktivitu, schopnost přizpůsobit se hře ve skupině, rozhodovací proces a logické myšlení.

Souhrnně můžeme říci, že LARP umožňuje:

- Rozvoj schopností, zejména sociálních a komunikačních dovedností. Díky tomu, že eduLARP je hra, nutí žáky k neustálé verbální a nonverbální komunikaci mezi hráči. Rozvíjí se schopnost empatie a emoční inteligence.
- Podporuje nácvik reakce na nečekané situace. Během eduLARPu jsou vymodelovány různé situace, kde se má žák prosadit podle předem daného scénáře, případně se si vytvořit vlastní reakci ve hře.

- Umožňuje navázání nových nebo hlubších vztahů v třídní skupině.
- Zapojuje do hry žáky, kteří stojí mimo třídní kolektiv (vytvoření a budování si postavení v kolektivu).
- Rozvíjí kreativitu a představivost a fantazii, pomocí hraní příběhu jednotlivých postav.
- eduLARP jako hra vybízí k učení se novým dovednostem a získávání nových znalostí, případně si uvědomit vzájemné vazby jednotlivých znalostí a spojovat je v celek.
- Hra v roli je jednou z možností, jak žákům přiblížit tvorbu hodnotového žebříčku prožitím si situací ve hře, ale ve skutečném životě mohou mít negativní dopad na zdraví a život žáků.
- Vysoká efektivita zapamatování si nových znalostí a dovedností. Pamatujeme si nejlépe:

5 – 10 % toho, co slyšíme,

15 % toho, co vidíme,

20 % toho, co současně vidíme a slyšíme,

40 % toho, o čem diskutujeme,

80 % toho, co přímo zažijeme nebo děláme,

90 % toho, co se pokoušíme naučit druhé.

eduLARP vlastně nabízí všechny varianty zapamatování si, podle míry zapojení se do hry žákem.

II.2 BRAINSTORMING

Brainstorming je nedílnou součástí hry. Je to fáze, kdy se hráči tzv. „vystupují za své role“. V této fázi hry se společně hledají nápady na řešení problematiky ztvárněné ve hře. Hráči mají možnost popustit uzdu svojí fantazie a hledat a hledat...V české literatuře bývá brainstorming nazýván jako „burza nápadů“, což je pro závěr hry velmi vítaným ukončením. V této fázi je kladen velký důraz na přípravu a aktivní zapojení pedagoga (animátora). Klíčovými pro úspěšný průběh této fáze jsou otázky:

Proč?

Navrhněte řešení...

Vyřešte problém, jak by...

Jak by se dala situace řešit...

Jaká doporučení by...

Zpětná vazba

Pro ověření si, zda hra v hráčích zanechala požadované znalosti, vědomosti a dovednosti, je zpětná vazba. Je součástí herního scénáře ihned po ukončení hry. Účelem je nejen faktické ukončení hry v roli. Zvláště děti mladšího školního věku potřebují pro přechod z herního prostředí do reality ukončit hru v roli. Závěrečná fáze umožňuje hráčům reflektovat hru ze všech pohledů herních rolí. Je na animátorovi hry (pedagogovi či jiné osobě, která hru sledovala a provázela) pokládat otázky, které vybudí aktivitu všech účastníků hry a navzájem si sdělit svoje poznatky ze hry. Animátor má také možnost ověřit si, zda hráči pochopili smysl hry a zda cíl hry – získat nové vědomosti, dovednosti, které budou používat v reálném životě, jsou správné.

Nedílnou součástí fáze ukončení hry je příležitostí k rozvoji verbálních dovedností žáků, obohacení si slovníku a seznámení se pojmy v oblasti dopravy.

Část hry, zpětná vazba, je vlastně výuková metoda rozhovoru. Výukový rozhovor je veden v celé skupině. Vedoucí závěrečného workshopu (pedagog) při vedení rozhovoru musí postupovat velmi citlivě. Do celého procesu nesmí vnášet sebemenší prvek nadřazenosti nebo poučování. V tomto případě by měl být ve stejném postavení, jako jsou hráči. Tím by byl celý přínos hry narušen. Úloha vedoucího workshopu (zpětné vazby) spočívá především ve vytvoření atmosféry porozumění a pohody. Je zde zapotřebí využít toho, že se hra neklasifikuje a hráči (žáci) se vyjadřují bez stresu.

III. EDULARP A CÍLE ZÁKLADNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

Cíle základního vzdělávání – citace z Rámcového vzdělávacího plánu, verze platná od 1. 9. 2013:

Základní vzdělávání má žákům pomoci utvářet a postupně rozvíjet klíčové kompetence a poskytnout spolehlivý základ všeobecného vzdělání orientovaného zejména na situace blízké životu a na praktické jednání.

V základním vzdělávání se proto usiluje o naplňování těchto cílů:

- umožnit žákům osvojit si strategie učení a motivovat je pro celoživotní učení,
- podněcovat žáky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a k řešení problémů, vést žáky k všestranné, účinné a otevřené komunikaci,
- rozvíjet u žáků schopnost spolupracovat a respektovat práci a úspěchy vlastní i druhých,
- připravovat žáky k tomu, aby se projevovali jako svěbytné, svobodné a zodpovědné osobnosti, uplatňovali svá práva a naplňovali své povinnosti,
- vytvářet u žáků potřebu projevovat pozitivní city v chování, jednání a v prožívání životních situací; rozvíjet vnímavost a citlivé vztahy k lidem, prostředí i k přírodě, učit žáky aktivně rozvíjet a chránit fyzické, duševní a sociální zdraví a být za ně odpovědný,
- vést žáky k toleranci a ohleduplnosti k jiným lidem, jejich kulturám a duchovním hodnotám, učit je žít společně s ostatními lidmi,
- pomáhat žákům poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti v souladu s reálnými možnostmi a uplatňovat je spolu s osvojenými vědomostmi a dovednostmi při rozhodování o vlastní životní a profesní orientaci.

V potenciálu eduLARPu jsou obsaženy všechny cíle stanovené pro základní vzdělávání:

- Motivují pro *celoživotní učení* – pro pohyb v dopravním prostředí a to v jakékoliv roli a jakékoliv věku (v roli: chodec, cyklista, řidič, motocyklu, řidič automobilu a další) je zcela nezbytné pro uchování si vlastní bezpečnosti. Je důležité pro získávání znalostí dopravního práva a povinnosti účastníka provozu na pozemních komunikacích. Pokud se tak nedějí, stává se účastník nebezpečný nejen sobě, ale především druhým.

- eduLARP podněcuje *k logickému uvažování a řešení problémů*, což je vlastně principem každé hry. Hledat řešení a nacházet jej.
- eduLARP vede hráče ke spolupráci při hře a učí je respektovat úspěch druhých. Není důvod k závisti – hraje se hra v roli a prostřednictvím role se hráči učí přijímat úspěch druhých, i když nejsou vítězi. Vítěz je opět jen role. Vítězí vlastně role a ne žák.
- eduLARP vede žáky k uplatnění svého já, učí je odpovědnosti nejen k sobě samému, ale i k ostatním, byť se tak děje prostřednictvím hry. Hráči se učí naplňovat svoje povinnosti, ale zároveň uplatnit i svoje práva.
- Prostřednictvím eduLARPu prožívají situace, učí se být vnímavější i na velmi drobné podněty.

EduLARP je považován za přínosnou a smysluplnou metodu pro výuku dopravní výchovy formou hry v roli z důvodů:

Je to atraktivní metoda, je zcela jiná než výukové metody, se kterými se žák běžně setkává.

V eduLARPu je nutností participace žáků na řešení úkolů

Hráči se v roli vciťují do „kůže“ zcela někoho jiného. Je tak zaručena vysoká míra empatie.

Hra je podpořena faktografickými údaji, které mají přispět k získání vědomostí a dovedností v oblasti dopravní výchovy.

eduLARP je trenažerem sociálních dovedností, kde si hráči mohou vyzkoušet, zda jsou schopni vypořádat se s požadavky každodenního života, tj. bezpečného pohybu v dopravním prostředí.

Nezanedbatelným přínosem je možnost získat vědomosti a dovednosti v bezpečném prostoru hry.

PŘÍLOHA I

Zkušenosti pro psaní her

Jedním z nezbytných předpokladů aplikace metody eduLARP do dopravní výchovy, je aktivní participace na hře ze strany pedagoga (-ů) nebo animátorů. Je zapotřebí koordinace ze strany pedagogického dozoru pro bezproblémový průběh hry.

Nejvhodnější školou, kde lze realizovat eduLARPové hry, jsou školy, které se pravidelně účastní výuky na dětských dopravních hřištích. U těchto škol by měla být zaručena preedukace na takové úrovni, že hráči budou schopni aktivně spolupracovat a je i předpoklad, že by mohli aktivně přispět svými nápady k rozvoji hry.

Jedním z problémů, se kterým se řešitelé setkávají, je fakt, že mnoho pedagogů si pod pojmem dopravní výchova nedovede představit nic jiného, než jen výklad dopravních značek, ev. vysvětlení chování na přechodech pro chodce. V eduLARPU mají možnost objevit nový rozměr výuky, který do procesu vyučování a výchovy zapojí tvořivost žáků. Učení se prožitkem je možné aplikovat i do dalších předmětů ve výuce a to nejen v dopravní výchově ale i v dějepise, přírodopisu, fyzice a dalších předmětech.

eduLARP nabízí pedagogům vhled do pedagogického procesu i z jiné stánky, než jsou běžně využívané didaktické metody výuky.

Prostor pro hru

Herní prostor je ideální na dopravním hřišti. Umožňuje především bezpečný pohyb dětí, bez dalších opatření na zajištění bezpečného prostředí a velmi ulehčí i hru jako takovou. Usnadní i práci pedagogů či animátorů, neboť DDH je vybaveno i herními prvky, které se nemusí vyrábět nebo chystat. Dopravní hřiště, jako herní prostor, je doporučen především pro I. stupeň základní školy. I vzhledem k menší ukázněnosti dětí. Je také zapotřebí zdůraznit, pokud bude realizační tým příliš zasahovat a usměrňovat chování stětí, může hra ztratit na spádu a vytratí se spontánní reakce dětí.

Dalším vhodným místem je prostor školy, kde se děti dobře orientují a který znají. Nejvhodnějším místem je prostor tělocvičny, i když se naruší organizace průběhu vyučovacího procesu v den hry (žáci dalších třídy přijdou o hodinu TV v tělocvičně).

Hodinu tělesné výchovy mimo tělocvičnu lze využít pro aktivní výuku zásad první pomoci nebo např. některé části z výukové oblasti OČMU, které jsou součástí RVP.

Jako další vhodné prostory lze úspěšně využít chodeb škol (pouze tam, kde je prostor dostatečně velký), nebo místností školní jídelny (po ukončení stravování dětí) nebo si pronajmout sál (= navýšení finančního rozpočtu hry).

Ve dnech, kdy je možné využít hřiště školy je to jedna z možností, jak děti dostat ven a umožnit jim i dostatek pohybu. Školní hřiště je ohraničené = bezpečný prostor pro hru, prostor je i dostatečně velký pro realizaci náročnějších her (pro II. stupeň). Je zde množství vhodně zařaditelných překážek, které lze zakomponovat do hry. Pro všechny varianty herních prostor je zapotřebí mít na zřeteli bezpečný pohyb žáků a to nejen v průběhu hry, ale i v době přemísťování se z místa výuky na místo hry. Ideálním prostorem, resp. místem, kde tyto hry hrát, jsou mimoškolní aktivity třídy – škola v přírodě, lyžařský výcvik, školní výlety, apod. Na těchto akcích je výhodou, že mají všichni stejné znalosti o herním prostředí – neznámé místo, které si velmi snadno mohou hráči představit na zcela cizí svět, dále je to neomezení časem (tzn. i nad herní dobu) a jisté uvolnění hráčů v prostředí mimo školu. Může to v hráčích povzbudit kreativitu ve prospěch tvůrčího přístupu ke hře. Hra se tak může stát ještě zajímavější a přitažlivější, když budou hráči spolutvůrci scénáře.

Herní pomůcky - náročnost

Veškeré herní pomůcky jsou k dispozici zcela běžně v rodinách nebo přímo ve škole. Pokud některé pomůcky, potřebné ke hře, jsou ve scénáři nazvané odborným termínem, jsou zcela snadno nahraditelné buď hereckým výkonem hráče, který bude hrát „jako“ a zapojením jeho a dalších hráčů a jejich fantazie do hry, nebo je možné použít náhradu, která bude mít stejný herní význam jako původní pomůcka. Organizátor hry (animátor) bude muset připravit dle návodu hrací karty a další velmi snadno vyrobitelné či připravené pomůcky. Samozřejmě, že tato fáze bude klást na organizátora hry (animátora) jisté časové nároky, ale zcela jistě nebude překračovat běžné penzum hodin na přípravu vyučovacího procesu. Navíc ke každé hře je daný přesný návod jak hru připravit, včetně seznamu rekvizit potřebných do hry.

Počet osob pro zajištění hry

Každá činnost mimotřídní aktivity sebou nese nároky na personální zajištění. Ke hrám eduLARP jsou nejpočetnějšími učitelé, kteří mají zajištění výuky dopravní výchovy ve své náplni práce. Hry ale kladou nároky na početnější zajištění bezpečí dětí. Doporučujeme, aby se her, i jako pomocní organizátoři, účastnili pedagogové, kteří tuto metodu jsou ochotni aplikovat ve své práci. Pro aplikaci her eduLARP je zapotřebí 2 pedagogů a pomocníků, kteří mohou být i z řad posluchačů pedagogických fakult, apod.

Pozn.: Není vhodné využívat pedagogické pracovníky, kteří nejsou kreativní, jejich vyučovací metoda je pouze frontální. A není to jen o pedagogických pracovnících starších ročníků!

Upozornění:

Vzhledem k tomu, že se nejedná o klasickou vyučovací metodu, bude v průběhu celého eduLARPU vyvíjena dětmi aktivita, která sebou přinese zvýšený pohyb a ruch. Je nedílnou součástí kreativity hry. Pokud pedagog zpozoruje u hráčů nezájem či nízkou aktivitu při hře, může se jednat:

- nevhodnou (špatnou) motivaci žáků,*
- skupinu žáků, která chce trochu „aktivizovat“ k tvorbě průběhu hry (může být i herním prvkem, který není součástí scénáře),*
- skupinu, která bojkotuje každou činnost jak ve třídním tak mimotřídním prostředí.*

A s takovými žáky je pak velmi těžká spolupráce. V tomto případě doporučujeme přizvat si na realizaci hry animátora z mimoškolního prostředí, který bude mít velmi těžkou pozici, ale skupina hráčů by ho mohla vzít mnohem lépe, nežli pedagoga. Jedna z možností je, předem vytipovaného žáka, který bývá středem „nespolupracující“ třídy, se pokusit zaangažovat jako jednoho z klíčových hráčů eduLARPU. Je to řešení, která vyžaduje od pedagoga velmi dobrou znalost třídního prostředí i atmosféry ve třídě. Udělením „role“ nabývá žák pozornosti třídního kolektivu tak, jak by býval v případě „organizování“ bojkotu hry celou třídou.

Poznámky k psaní manuálu

Je třeba vypracovat manuál, tj. něco jako „kuchařku“ celé hry, která bude jasně srozumitelná pro člověka, který má s dětmi pracovat, popř. i pro další úpravy (modifikace) hry. Tento manuál by měl být přehledně strukturovaný. Je možné dodržovat následující strukturu:

1. Úvod

- *Základní popis hry.*
- *Definice účastníka.*
- *Přínos pro rozvoj konkrétních kompetencí – jakých - definovat...*

2. Teoretické pozadí – co konkrétně má eduLARP učit a rozvíjet.

3. Praktické informace

- *Počet a věk účastníků (praktické je pracovat s jednou třídou, dělení tříd může představovat pro učitele x ředitele velký problém).*
- *Kdo má být s dětmi – zajištění pedagogického dozoru nad žáky (učitel, více učitelů atd.).*
- *Kde se hra má odehrávat, zda je „přenosná“, nebo je vázána na určité místo, co se bude dít, když bude pršet a hra je plánovaná na venek atd.*
- *Pravidla pohybu (pokud se eduLARP odehrává venku, děti musí být v dohledu – kam budou chodit na WC.*
- *Vlastní, nebo zajišťované občerstvení?*
- *Struktura hry (např. plánované přestávky – jak je udělat, aby nenarušovaly běh hry, atd.).*

4. Příprava prostoru, rozdělení rolí učitelů (animátorů)

- *Co konkrétně bude který animátor dělat?*
- *Jak se má přesně nachystat herní prostor?*
- *Jaké rekvizity dát kam, kdy a jak?*

5. Úvodní workshopy

- *Obsah workshopů před eduLARPem – jak s žáky konkrétně pracovat, na co se jich ptát - viz manuály pro učitele*

- *Jak se dětem přiblíží eduLARP?*
- *Co konkrétně vysvětlit, co budou hrát a jak to budou hrát*
- *Forma vysvětlení pravidel – ukázat na modelovém případě, přečíst, informace předat prostřednictvím počítačová prezentace.*
- *Workshop by měl mít jasnou strukturu, přesně danou všem lektorům (děti budou v novém prostředí, nebudou vědět, co mají čekat atd.)*
- *Jak bude konkrétně vypadat výběr role? Vyberou si, co chtějí? Hrozí, že se děti „poperou“ o atraktivní rekvizity a atraktivní role?*

6. Úvod do hry

- *Jakou formou proběhne zahájení hry? Scénka? Prostě se řekne „začínáme“? Spustí se hudba? Co mají dělat konkrétní animátoři během začátku?*

7. Popis eduLARPU

- *Popis místa, kde se hra odehrává - současnost, koho hráči představují, atd.*
- *Popis rolí (animátoři, účastníci, detailní seznam + teorie – čím je role definována – tím, co ten člověk dělá, kostýmem, nějakou věcí, která má aktivně hrát, informací, kterou má ve hře použít?)*
- *Popis herních mechanismů (pravidla a skrytá pravidla – co je „pohonem“ hry)*
- *Scénář hry (co se má dít v jakou dobu, co mají animátoři v jakou chvíli dělat) – popis herních scén a vstupů, přeneseně řečeno „dramaturgie“ celé aktivity*

8. Popis závěru

- *Jak hra dopadne? Jsou možné různé konce? Může někdo prohrát?*
- *Popis závěrečné scénky, zakončení (prezentace, uzavření hry pro účastníky)*

9. Popis reflexe a workshopu po hře

- *Co bude obsahem reflexe*
- *Otázky, na které se budete ptát*
- *Co budou děti po hře dělat? Něco vytvářet? Kdo a jak se jim bude věnovat?*
- *Zapojení učitele*

10. Seznam herních rekvizit

- *Podrobný popis všech rekvizit, číselný seznam, (nejlépe je očíslovat i rekvizity – dokumenty, materiály, předměty) a mít tak před hrou možnost rychlé kontroly*
- *Kontrolní seznam rekvizit a shrnuté informace pro každého animátora v bodech, aby měl vždy po ruce stručný výpis struktury eduLARPU a co všechno je třeba pro kterou fázi hry připravit.*

11. Kontaktní a krizové informace

- *Scénáře v případě zranění, definována možná nebezpečí během hry*

Poznámky k psaní herního designu

Obecné poznámky

- *Neustále je potřeba si odpovídat na otázku „Proč by to ten člověk měl hrát? Čím to bude zábavné?“ popř. „Co konkrétně ho bude na tomto konkrétním místě bavit?“ Samozřejmě, že děti budou pravděpodobně nadšené do každé aktivity, ale v případě špatného designu hrozí, že začnou po nějaké době aktivitu ignorovat, nebo že se přestanou bavit a začnou si hledat vlastní zábavu – a to není dobře.*
- *Je dobré si jasně a konkrétně pojmenovat, co se mají eduLARPem naučit. Napsat si učební cíle někde nad pracovní stůl, na nástěnku a neustále se k nim vracet. Vágní definice za pomoci kompetenčního přístupu jsou dobré do teoretického popisu hry, ale u designování je potřeba pracovat s konkrétním výtahem. (Např. „tato část eduLARPU má naučit, že na přechodu pro chodce má chodec přednost, ale je vždy potřeba dávat pozor, zda nás auta při přecházení mají čas zaregistrovat“).*
- *eduLARP je tvořen souhrnem herních mechanismů (jakýchsi ozubených koleček hry), které dělají samotnou hru. Tyto mechanismy by měly být zábavné a v přímé souvislosti se vzdělávacími cíli eduLARPU.*
- *Např. jakým způsobem bude hledat nebezpečná a bezpečná místa? Jak je hráč pozná? Jakým mechanismem je ve hře zastoupeno nebezpečí? Co se stane, když někdo přejde špatně cestu, nebo si bude hrát na nebezpečném místě? Upozorní ho na to někdo? Jaký je mechanismus plnění herních cílů?*
- *Návrh mechanismu: žáci se pohybují po herním prostoru, na kterém se nacházejí nebezpečná místa. Nebezpečí je prezentováno jen virtuálně – „jako“.*

- *Herní prvky naznačené barevnými páskami – pokud je mají hráči nějak identifikovat jako nebezpečí, nebo se jimi řídit, tak je možné, že jejich pozornost přitáhne samotná páska (hele tady něco je, tak to asi bude nebezpečné – nebudou si nad herními prvky přemýšlet, že to je přechod, ale bude přemýšlet mimo herní setting (páska! = musím si dávat pozor, aby mi nehrozilo nebezpečí).*
- *Je možné do hry zařadit určité dílčí cíle, např. (ty chceš zajít na poštu a tam vyzvednout dopis, pak nakoupit v samoobsluze a vrátit se domů). Herní cíle definují trasu daleko přitažlivěji, než „běž z bodu A do bodu B). Taky to může být orientační - najdi nemocnici, kde koupíš lék, pak najdi park na vyvenčení psa, doprovod dítě do školy, cíle navazující na sebe. Znamená to určitou tvorbu stanovišť mezi úseky cesty, reprezentovanými např. animátory, nebo nápisy, apod.*
- *Role může být vymezena cíli (chceš jít do obchodu, na poštu a do banky), způsobem chování, který by měl být jasně daný (jdeš za pomocí holí a zabíráš celý chodník).*

Doba hry:

Délka hry trvá cca 2 – 3,5 hodiny, včetně úkonů před hrou.

Rozdělení žáků do rolí

V každé hře mají hráči možnost vybrat si roli, ve které budou hrát. Vedoucí hry má seznam rolí, které děti mohou hrát. Je možné, že některé z dětí vymyslí ještě další možnou roli = učení se mezi sebou.

Vybavení hráčů – pomůcky (ukázka):

Dětský kočárek (pro panenky)

hole pro „starší“,

nákupní taška,

balík,

koloběžka,

kolo + cyklistická přilba,

aktovka + sáček na přezůvky

dopravní značky – stezka pro chodce.

Role - ke hře, jak mohou role vypadat (jen ukázka)

Chodec – mladý člověk,

chodec – dítě, chodec s aktovkou (žák),

starší pár – žen a muž,

stará paní s hůlkou,

starší pán s holemi (velmi špatně chodí),

maminka s kočárkem,

dítě na kole,

žena s nákupem,

muž s velkým balíkem,

malé děti – věk cca od 2 – 5 let,

dítě s koloběžkou,

dítě s maminkou.

Před hrou:

Je zapotřebí vymezit prostor pro bezpečnou hru.

Ve vyznačeném prostoru naznačit barevnými páskami:

*přechod, (na jedné straně bude přechod zacloněn vzrostlými keři – natažené
prostěradlo nebo kus látky),*

přechod se světelnou signalizací,

podchod,

schodiště,

*prudké klesání bez zábradlí (může být vyznačena stezka pro chodce – dopravní
značkou),*

místo, kde není chodník, pouze se musí jít po silnici,

překážka na chodníku – výkop – musí se vyhýbat po silnici.

Motivační část hry

Před započítím hry se bude formou vyprávění zapojovat do expozice hry celá skupina dětí. Námětem vyprávění bude:

- *Jak a kde se cítím v provozu bezpečně*
- *kde mám strach,*
- *případně kam raději vůbec nechodím.*

Děti budou popisovat, jak probíhá jejich cesta do školy.

Jaký dopravní prostředek používají - (auto, tramvaj, vlak, kolo, koloběžka, in line brusle).

Cesta do školy pěšky.

Kdo s nimi do školy chodí – doprovází je.

Přes jaké komunikace chodí – silnice, chodník, přechod, podchod, nadchod.

Čeho si děti během cesty do školy všímají:

- *pohybu vozidel,*
- *zvířat, která majitelé vodí ven,*
- *obchodů,*
- *lidí, které míjejí,*
- *dopravní značky, které, vidí (zda si vůbec všimnou, že nějaká na cestě je – měl by znát vedoucí hry - alespoň v blízkém okolí školy),*
- *domů, stromů, kamarádů na druhé straně silnice, apod.*

Atd. Motivační část musí být přizpůsobena věkovým odlišnostem.

Evaluace

Je nezbytná pro ověření her a jejich hratelnosti, tj. chápání pravidel a mechanismu her je zásadní evaluace her, resp. scénářů. A zda přinesly požadované znalosti a dovednosti v oblasti dopravní výchovy.

Neopomenutelnou součástí hry je získat zpětnou vazbu, co hra dětem přinesla a jaké znalosti a dovednosti si ze hry odnesly pro bezpečné chování. Mohou také najít další souvislosti ve hře a pokusit se scénář hry pozměnit se stejným cílem.

Pro ověření znalostí je vhodné použít tyto metody:

1. *Dotazníková metoda – je nebezpečí, že se stanou odpovědi pouze formálními a nedají obraz o získaných vědomostech a dovednostech. Tato metoda je naprosto nevhodná pro žáky 1. – 3. ročníku ZŠ.*
2. *Kombinace dotazníku a rozhovoru. Metoda vyhovující. Rozhovor vedený pedagogem by měl být vedený jako zcela neformální = nechtít slyšet „správné odpovědi“. Motivovat žáky k hledání správného řešení.*
3. *Ideální je použít metodu vedení volného rozhovoru se žáky. Nejlépe zvolit neformální prostředí, mimo sezení ve školních lavicích (stačí si sednout na podlahu) a diskutovat nad tématem hry. K tématu je doporučené se vracet opakovaně.*

Kdy rozhovor, resp. zpětnou vazbu uskutečnit?

Nejméně týden po uskutečnění hry. V kratším termínu by výsledek mohl být zkreslený prožitkem ze hry. V této době si děti budou pamatovat průběh hry. Ideální je rozhovor vedený cca po měsíci ode dne uskutečnění hry. V tomto časovém horizontu by měly být výsledky prožitku prokazatelné a dávají i obraz o nově nabytých znalostech a dovednostech dětí.

LITERATURA

[1] Maňák, J., Švec, V. Výukové metody. Brno. Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

[2] Národní strategie bezpečnosti silničního provozu 2011-2020. [online]. Praha.

Ministerstvo dopravy, 2011. [cit. 2013-11-25]. Dostupné z www:

<http://www.ibesip.cz/data/web/soubory/akcni-program-besip.pdf>

[3] Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha. Výzkumný

ústav pedagogický v Praze, 2007. Dostupné z www:

http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf

[4] Gade, M. (ed.) (2003). As LARP Grows Up: Theory & Methods in Larp.

BookPartner. ISBN 87-989377-0-7

[5] Hyltoft, M., Holm, J. T. Elements of Harry Potter. Deconstructing an edu-larp. In

Larp, the Universe and Everything. Knutepunkt, 2009. ISBN 978-82-997102-2-0

[6] Janoušek, J. (2000). Sociálně kognitivní teorie Alberta Bandury. Československá

Psychologie, ročník 36, č.. 5, str. 385 – 397.