



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
120 minut



Prostor
uvnitř



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
10–15



Věková kategorie
15+

ART – INVEST

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: pracovní, ke komunikaci a k učení.

Konkrétní cíl: Rozvoj tvořivosti, argumentace, asertivity, příp. týmové spolupráce.

Motivace: Soutěž jednotlivců. V simulovaném prostředí hráči předkládají umělecké projekty do konkurzu a následně je vybráno několik projektů, které jsou realizovány.

Legenda: Planeta Poznání – viz příběh v úvodu metodiky.

Potřeby: Papíry A4, tužky/pera, kolíčky, provázek, žetony, obálky, výtvarné potřeby a pomůcky, příp. další materiál dle druhu zadání.

Provedení: Aktivita je rozdělena do několika fází, se kterými musíme účastníky na začátku seznámit.

1. fáze KONKURZ – Účastníky seznámíme s podmínkami konkurzu a předáme jim je v tištěné podobě. Zadání připravíme podle výsledku, jehož chceme dosáhnout, a materiálu, který máme k dispozici. Příkladem zadání může být výzdoba místnosti či konkrétního objektu, vytvoření obrazu, sochy, monumentu či jiného díla, jež použijeme v jiném programu nebo při jiné aktivitě. Zmíníme se o možnostech realizace – výtvarných pomůčkách a materiálu.

2. fáze PROJEKT – Každý „umělec“ vypracuje a předloží vlastní projekt, jehož tvorba je ohraničená limitem 30–45 minut. Všechny projekty (popisy, náčrty...) formátu A4 jsou potom zveřejněny a vystaveny.

3. fáze VÝBĚR – Všichni účastníci obdrží stejný počet žetonů (5–10), které podle svého uvážení rozdělují mezi projekty, do obálek, jež jsou pod každým zveřejněným projektem. Kritériem výběru je zájem podílet se na realizaci. Uskutečněno bude totiž pouze několik projektů, které obdrží nejvyšší počet žetonů. V této fázi, trvající 30 minut, mezi sebou autoři projektů diskutují a argumentují ve snaze prosadit své plány i předjednat spolupráci na cizích.

4. fáze TVORBA TÝMU – Vyvěsíme výsledkovou tabuli, kde jsou podle úspěšnosti seřazeni autoři a jejich projekty. Autoři 3–5 nejlépe ohodnocených projektů mezi sebou licitují o možné spolupracovníky pro realizaci projektu. Mají k dispozici žetony získané za své projekty. Vybraní členové týmu pak s sebou přinášejí nejen své schopnosti, dovednosti, ale i reinvestovatelné žetony. Licitace je řízena režisérem hry.

5. fáze REALIZACE PROJEKTŮ – V této fázi je třeba zejména hlídat čas, koordinovat přidělování materiálu a zapůjčování nástrojů.

6. fáze VERNISÁŽ – Vhodnou podmínkou zahájení závěrečné vernisáže je uklizení „epicenter tvořivosti“ jednotlivých realizačních týmů. Každý tým představí svůj objekt tvorby a přítomným „znalcům umění“ nechá dostatečný prostor pro vstřebání dojmů, otázky a vyslovení názorů k dílu.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Překonání a Pravda.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – hra pouze pro lehčí stupeň postižení. Jedinci s těžším postižením budou potřebovat pomoc další osoby.

Sluchově postižení – dát si pozor na to, aby účastník byl poblíž a mělo možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího. Názorná ukázka vhodná.

Pohybově postižení – záleží na stupni postižení, jednodušší zadání.

Mentálně postižení – srozumitelné vysvětlení hry v jednoduchých krátkých větách. Názorná ukázka a jednodušší zadání.

Řečově postižení – bez omezení. Jen dát dostatečný prostor na dotazy, vyslyšet je.

Obtížně vychovatelní – striktní hranice a pravidla.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – bez omezení, záleží na typu postižení.

Pozor na: Po skončení hry doporučujeme zařadit rozbor hry s cílem rozebrat zkušenosti, prožitky a pocity z jednotlivých fází programu.

Moje poznámky: