

PREZentační DOVEDNOSTI KROK 9

Dokážu upravit strukturu projevu, jazyk a gesta tak, abych zaujal/a publikum.

Při zvládnutém kroku 9 žáci dokážou vzhledem ke kontextu projevu řeč vhodně strukturovat, volit vhodné jazykové prostředky a gesta.

V předchozím kroku se učili upravit jazykové prostředky a míru podrobností, aby zaujali konkrétní publikum. V tomto kroku se mají naučit především zaujmout konkrétní publikum pomocí vhodné gestikulace.

Žák musí zvládnout

- Udržet si pozornost publika díky využití vhodných jazykových prostředků a vhodné míry podrobností.
- Podpořit svůj projev využitím vhodných gest.

Hodnocení

Následujícími způsoby zjistěte, jestli žáci kroku porozuměli a jsou si v něm dostatečně jistí.

- Vyzvěte žáky, aby se hodnotili navzájem: jednotlivcům nebo skupinkám žáků můžete zadat, aby např. po skupinové debatě mluvčím ohodnotili, jak si vedli v některé z kategorií – jak využívali jazykové prostředky, jak projev strukturovali nebo jak používali gesta.
- Vyzvěte žáky, aby definovali, co je to „gesto“, uvedli alespoň 5 příkladů různých gest a zároveň navrhli, v jakém kontextu se dají využít.

POSILOVÁNÍ KROKU 9

- Naučte žáky, aby se před tím, než se k něčemu vyjádří, vždy nejdřív zamysleli: „Než začnete mluvit, uvědomte si, kdo vás poslouchá. Jaké je hlavní sdělení vašeho projevu? Je potřeba nějak přizpůsobit jazykové prostředky, které použijete? Jaká gesta je vhodné použít?“
- Při projevech žáků se zaměřte konkrétně na gestikulaci.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



SCHOLAEPIRICA

BAREVNÉ ČEPIČKY

Pomůcky: Stůl nebo školní lavice, dvě židle, tři čepičky s kšiletem: bílá, žlutá, zelená

Cíl aktivity: Žáci si vyzkouší měnit role postav, mění tón hlasu, jazyk i gesta.

Průběh: Přehrávají se různé situace, ve kterých vystupují vždy tři žáci. Každý hráč má v učitelem dané situaci takovou roli, ve které se může zachovat jako autorita, ale i jako podřízený. Žákovo chování v roli reguluje učitel tím, že na začátku hry přidělí každému hráči čepičku jedné barvy (je jedno, komu na začátku hry jakou čepičku dá) a během hry pak hráčům čepičky mění. Hráči musí hraní své role přizpůsobovat barvě čepičky, kterou v dané chvíli mají na hlavě, což je podstatou hry.

Tato hra může být pro spolužáky velmi zábavná a zajímavá, ale je potřeba držet se role, kterou hrají.

Bílá čepička – hráč má nejvyšší status, nejvyšší pravomoci, kompetence, postavení v dané situaci. Může si dovolit rozkazovat a rozhodovat.

Žlutá čepička – hráč je v jakési rovnováze mezi dominancí a submisí. Může si dovolit komentovat různé výroky.

Zelená čepička – hráč má nejnižší status, je podřízeným oběma ostatním hráčům. Měl by jen splnit, co se po něm žádá.

Na základě čeho uskutečňují své jednání? Jaké argumenty mohou v určité chvíli použít?

Obměna: Aktivitu lze zaměřit pouze na gesta při projevu, kdy každá barva čepičky reprezentuje vlastnosti dané osobnosti a s tím spojená gesta. Situace lze použít stejné, ale je možné zvolit jednoduché scénky, např. nákup lístků do divadla, objednávka jídla v restauraci apod.

Bílá čepička – strnulá šíje, strohost, těžkopádnost, škrobenost

Žlutá čepička – přirozená gesta a mluva

Zelená čepička – italská gesta (např. ruce do špetky, lamentování) a výřečnost, hulákání

Instrukce pro žáky (pravidla hry):

1. Situace: V kanceláři ředitele školy.

Hrají: uklízečka, ředitel, zájemce o zaměstnání (aprobace: angličtina).

Za stolem sedí ředitel školy a možný budoucí učitel angličtiny. Ředitel již delší dobu shání aprobovaného angličtináře. Oba jednají v ředitelně po páté hodině odpolední, protože angličtinář nemohl přijít dříve. Po páté hodině vstupuje do ředitelny uklízečka, která má každodenní povinnost utřít v ředitelně prach a vyluxovat. Tak je to ve smlouvě. Uklízeček ředitel také nemá nazbyt.

Tuto situaci je možné rozehrát s tím, že jako výchozí postavení má na hlavě ředitel čepičku bílou, angličtinář žlutou a uklízečka zelenou.

2. Situace: Zkoušení

Hrají: učitel, zkoušený žák, přihlížející žák

Učitel sedí za stolem a zkouší žáka. Zkoušený žák řekne správný údaj (například letopočet), ale učitel ho chybně opraví. Přihlížející žák zvedne ruku a chce na chybu upozornit.

3. Situace: Večerka na adaptačním kurzu

Hrají: učitel, žák 9. ročníku ZŠ, vedoucí rekreačního objektu

Učitel sedí v restauraci rekreačního objektu u stolu s vedoucím rekreačního objektu a povídají si. Za učitelem přijde žák poprosit o prodloužení večerky z desáté hodiny na dvanáctou.

4. Situace: V hotelu na recepci

Hrají: recepční, podnikatel, manželka (podnikatele)

Do hotelu v malém městě přijíždí v noci podnikatel s manželkou, zabukoval si pokoj, ale recepční mu oznámí, že pokoj volný není (a nebude).

5. Situace vymyšlená žáky

Učitel spolu s žáky může vymyslet další situace, ve kterých není role jednoznačně vymezena a dá se v ní volně přecházet z nadřízenosti do podřízenosti.

Reflexe: Je na učiteli, aby pro hraní této hry zvolil takovou situaci, kterou žáci svojí mentální vyspělostí zvládnou a nezneužijí. Zajímavé je, když se povede učiteli vyměnit čepičky v polovině vyřčené věty. Učitel s žáky může diskutovat o těchto bodech:

- Co si při sledování této scénky uvědomili?
- Jaké to bylo okamžitě změnit své chování se změnou statusu (čepičky)?
- Jaké možnosti jednání jste měli, když jste byli podřízení nebo nadřízení?