

Dramaturgie programů

Co je to dramaturgie?

Úkolem dramaturgie obecně je zvolit a propojit jednotlivé dílčí aktivity do uceleného souboru, uměleckého díla (např. divadelní hra). Pojmu dramaturgie se také hojně užívá v zážitkové pedagogice.

V tomto smyslu je dramaturgie programu popisována jako činnost, která se zabývá skladbou programu tak, aby s pomocí všech jeho dílčích částí dosáhla stanoveného pedagogického cíle. Co je myšleno těmi dílčími částmi?

Prostor pro brainstormingovou aktivitu

Na základě předchozích zkušeností s uváděním vzdělávacích modulů vypište všechny omezující podmínky, které byste potřebovali vědět, abyste byli schopni připravit hodinový program pro druhý stupeň ZŠ.

- délka programu
- věk a počet účastníků
- místo uvádění programu, jeho forma
- jaký materiál je možné použít k uvádění, jaký je rozpočet programu
- úroveň znalostí účastníků
- v kterou denní dobu bude program probíhat
- bude čas pro zpětnou vazbu k programu?
- bude u programu přítomen učitel?
- jaká jsou specifika skupiny
- jak zajistit bezpečnost účastníků během programu
- jaký je Rámcový vzdělávací program ročníku, případně Školní vzdělávací program (tak, aby lekce vhodně doplňovala tyto dva dokumenty)
- jaké téma můžeme zpracovat
- jakého cíle chci programem dosáhnout

Výše uvedené příklady nemusí být vždy omezujícími. Naučme se je brát jako vymezení „herního pole“.

Do přípravy programu se tedy můžeme pustit, jestliže známe odpovědi na základní otázky:

- Co budu dělat? (**téma programu**)
- Proč to budu dělat? (**cíl programu**)
- Jak to budu dělat? (**forma programu**)

Zodpovězení si těchto otázek může být někdy časově opravdu náročné, hledání odpovědí může dokonce zabrat více času než samotná příprava programu. Taková situace je však vždy lepší, než nechat tyto otázky bez odpovědí, protože tento fakt se zaručeně objeví v průběhu programu a může jej negativně ovlivnit.

Téma programu

Úkol

Opět na základě předchozích zkušeností z přípravy programů zavzpomínejte, zda jste měli téma zadáno nebo ne.

Téma bylo předem zadáno:

- tato situace velmi šetří čas. Její nevýhodou však je, že vybrané téma nám nemusí být moc blízké. Je třeba si tedy s tímto pohrát, popřemýšlet a najít si v něm něco, co nás zaujme a je v našich silách to zpracovat.

Téma nebylo předem zadáno

- začínáme s čistým štítem, můžeme si vymyslet a zpracovat co chceme, co nás zajímá. Jako výchozí stav je toto pro někoho ideální. Abychom však vybrali něco užitečného, je třeba vynaložit spoustu času na prvotní přemýšlení.

Cíl programu

Při zadávání cílů je to podobné. Dobře definovaný cíl je jako další člen týmu, kterého se mohu zeptat o radu. Kolik cílů však zvolit pro cca hodinový program?

- 4 – příliš vysoký počet. Aktivita se v tuto chvíli stávají velmi povrchními, účastníci pro velký počet úkolů nestíhají pronikat do jádra aktivity
- 3 – stále poměrně vysoké číslo. V tomto případě je nutné vědět, který cíl je hlavní, nadřazený všem ostatním
- 2 – ideální stav, který nám dovoluje měnit priority, pokud zjistíme, že je skupina činností jinde, než očekáváme
- 1 – stanovení pouhého jednoho cíle klade velké nároky na jeho splnění. Problém může nastat ve chvíli, kdy se situace nečekaně změní, neboť zde není prostor pro náhradní řešení.

Jaké by cíle měly být?

- **Specifikované** – tedy jednoznačné, bez možnosti různého výkladu
- **Měřitelné** – stačí i pouhé rozlišení, zda ho bylo dosaženo nebo ne (vhodné pro zpětnou vazbu)
- **Achievable** - dosažitelné
- **Realistické**
- **Termínované** – časově ohraničené

Skladba programu

Jako každý příběh i program by měl mít určitý rytmus. Je třeba střídat fyzicky náročné části s psychickým vypětím, své místo si musí najít také zklidňující aktivity, které mohou sloužit nejen k relaxaci účastníka, ale také mohou být prostorem pro přemýšlení a vstřebávání zážitků z akce. V dramaturgii programu hovoříme o tzv. křivce akce.



Závěrečná aktivita

Ukázkovým příkladem gradace v programu je básnička od Františka Hrubína – Kuřátko a obilí. Ti z vás, kteří si říkanku z dětských let pamatujete, máte obrovskou výhodu, neboť víte, jak jdou jednotlivé verše za sebou. Vy, kteří si ji nepamatujete, snažte se poskládat rozstříhané verše do původního stavu, tak aby byla zachována křivka akce.

František Hrubín

Kuřátko a obilí

Jak to bylo, pohádko?

Zabloudilo kuřátko

za zahradou, mezi poli,

pípá, pípá, nožky bolí.

Ve vysokém obilí

bude večer za chvíli.

„Povězte mi, bílé ovsy,

kudy vede cesta do vsi?“

„Jen se zeptej ječmene,

snad si na to vzpomene.“

Kuře bloudí mezi poli,

pípá, pípá, nožky bolí.

„Pověz, milý ječmínku,

jak mám najít maminku?“

Ječmen syčí mezi vousy:

„Ptej se pšeníc,

vzpomenou si.“

Kuře pípá u pšeníc,

nevědí však také nic.

„Milé kuře, je nám líto,

ptej se žita, poví ti to.“

Kuře hledá žitné pole,

ale to je dávno holé

a na suchá strniska

vítr tiše zapíská:

„Vždyť jsi doma, za chalupou,

slyšíš, v stáji koně dupou,

kocour ve stodole vrní

a tvá máma za vraty-

-zob zob, zobe bílé zrní

s ostatními kuřaty.

„Děkuju ti, žitné pole!“

„Pozdravuj tam ve stodole.“

„Koho, milé políčko?“

„Zrno i to zrníčko.

Ať se ke mně zjara hlásí,

vychovám z něj nové klasy.“

A tak mámu zakrátko

našlo malé kuřátko.

[Kvíz k lekci Dramaturgie programů](#)

From:

<https://mscb.vida.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/sa/elearning/dramaturgie>

Last update: **2015/08/28 11:42**

