



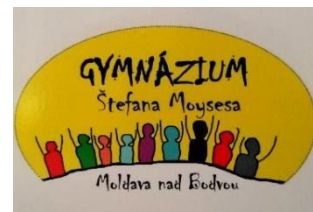
UMENIE V ETIKE

Autor: Františka Fehérová
2019/2020



Slovo mentora

Autorka pedagogického projektu **Umenie v etike**, **Františka FEHÉROVÁ**, účastníčka 4.ročníka Komenského inštitútu, vyučuje ETV a Umenie a kultúru na Gymnáziu Štefana Moysesu v Moldave nad Bodvou a zároveň vyučuje umelecké predmety v Základnej umeleckej škole v literárno-dramatickom a výtvarnom odbore. Cieľom jej projektu je zlepšiť úroveň verbálnej i neverbálnej komunikácie, komunikačných a prezentačných zručností svojich študentov cez vyjadrenie emócií, citov, názorov a postojov prostredníctvom umeleckých prostriedkov a fotografie.



Aktivity, ktoré sú súčasťou tohto metodického materiálu, môžete využiť nielen na hodinách etickej výchovy, ale aj na všetkých ostatných výchovných a hodnotových predmetoch, na triednických hodinách, na slovenskom jazyku a literatúre, vo vyučovaní cudzieho jazyka, kdekoľvek, kde je vhodné zážitkovou formou pracovať na vytváraní dobrých medziľudských vzťahov v triednom kolektíve, podporujúcej klímy a príjemnej pracovnej atmosféry na škole. Každá aktivita je stručne a výstižne popísaná, doplnená o autentické fotografie zaznamenané počas projektu. Materiál obsahuje aj pracovné listy, ktoré si môžete nakopírovať a použiť.



Prajem **UMENIU V ETIKE** veľa inšpirovaných učiteľov, veľa šťastných a úspešných študentov schopných pomenovať a vyjadriť svoje emócie, ktorí sa pomocou týchto aktivít naučia lepšie a efektívnejšie využívať svoje silné stránky v komunikácii a zároveň pracovať na tých zatiaľ slabších.

Peter Humay

REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



AKTIVITA

Tabuľa emócií

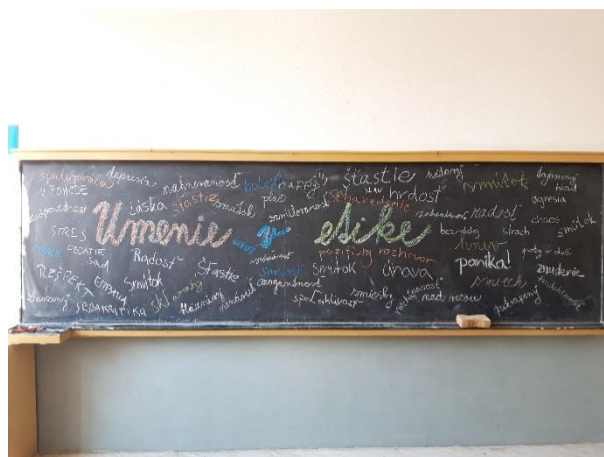


Gymnázium Štefana Moysesa



©Emma Bradová

Táto aktivita je zameraná na zistenie rozsahu slovnej zásoby žiakov týkajúcej sa emócií. Bielou alebo farebnými kriedami žiaci píšú na tabuľu všetky emócie, ktoré poznajú. Z pohľadu učiteľa nechávame aktivite voľný priebeh. Časový limit písania na tabuľu dáme 5 minút. Je dobré, ak sa do aktivity zapoja všetci žiaci na hodine. Po ukončení činnosti si sadneme do polkruhu pred tabuľu a diskutujeme o emóciách, ktoré sa na nej najčastejšie nachádzali. Ak sme objavili neznáme alebo abstraktné slovíčko, je potrebné ho vysvetliť a prediskutovať. Celá aktivita je štartovacia línia pre poznávanie emócií a tiež následnú komunikáciu/ diskusiu o nich.



AKTIVITA

Mimika, gestá– komunikácia

Žiakom vysvetlíme čo je to mimika/ výraz tváre/ gesto / pohyb rúk. Táto aktivita má formu jednoduchej pantomímy, kde žiaci prostredníctvom mimiky a gest hrajú svoje emócie (zlosť, hnev, radosť, smiech, smútok, prekvapenie, znechutenie, nadšenie, úspech, agresivitu). Následne spolu diskutujú o význame mimiky a gesta. Kde a prečo ich používame, či a do akej miery vieme jednotlivé emócie identifikovať a opísať.

Emócie a city

RADOSŤ	HNEV	STRACH	SMÚTOK	INÉ
blaženosť	zúrivosť	úzkosť	depresia	
nadšenie	agresivita	zdesenie	melanchólia	
okúzlenie	nepriateľstvo	nervozita	apatia	
potešenie	chlad	hrôza	rozčarovanie	
rozjarenosť	nespokojnosť	obavy	skľúčenosť	
veselosť	podráždenie	znepokojenie	skleslosť	
spokojnosť	revolta	tréma	zúfalstvo	
vytrženie	zatrpkunosť		zármutok	
jasot	mrzutosť			

AKTIVITA

Rolové hry

Žiaci pracujú s výtvarnými kartami Cesta k sebe, Cesta životom (Lucie Ernestová), ktorých súčasťou sú slovné pomenované emócie a životné cnosti. Môžu pracovať aj s dostupnejšími výtvarne pekne spracovanými hracími kartami DIXIT. Karty rozložíme po zemi a každý jeden žiak si vyberie kartu, ktorá ho osloví. Následne si vytvoria trojčlenné skupiny, ktorých úlohou bude vytvoriť príbeh, s použitím svojich kariet a pridružených emócií. Po dohode, vzájomnej diskusii a nácviku svojej myšlienky zrealizujú v krátkej divadelnej etude. Úlohou ostatných žiakov je hádať, o ktoré tri emócie ide.



REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



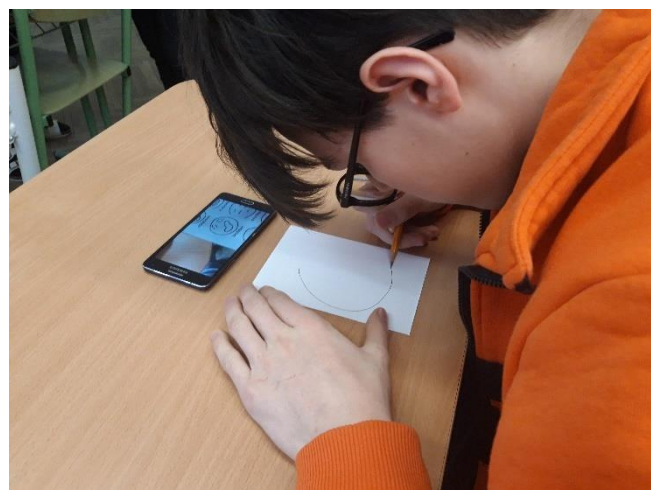
PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



AKTIVITA

Pexeso Emócií

Žiaci dostanú pripravené čisté výkresy o formáte 15x10,5 cm, čiernu centropenku, vzory emócií. Ich úlohou je spolu sa dohodnúť na tímovej práci a spôsobe realizácie pexesa emócií. Na začiatku aktivity jeden žiak zo skupinky napíše na tabuľu, ktorú emóciu idú kresliť, aby nedošlo k zbytočne duplicitnému stvárneniu. Tí odvážnejší si môžu emócie kresliť podľa vlastnej fantázie, ostatní sa môžu inšpirovať podľa predlohy. Pod obrázok pexesa sa napíše pomenovanie konkrétnej emócie, aby sme pexeso vedeli využiť ako edukatívnu hru pre iných žiakov. Vytvorené pexesá sa následne spracujú v grafickom programe.



REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



AKTIVITA

Čo cítim 1

Ide o pohybovú aktivitu, kde sa v jednej časti triedy zo stoličiek urobí veľký kruh, do ktorého vstúpia všetci žiaci. Diskutujú, ako sa cítia keď majú dostatočne veľký priestor na pohyb. Potom kruh zmenšíme o polovicu a opäť diskutujeme, ako sa cítia, keď sa im osobný priestor zúžil. Opäť zmenšíme kruh tak, že žiaci už nemajú žiaden voľný priestor na pohyb. Diskutujeme o tom, ako sa cítia vo veľmi stiesnenom priestore. Vnímajú a pomenúvajú, či je im príjemné, keď sa ich niekto dotýka, či sa v tejto polohe cítia komfortne/nekomfortne alebo sa v diskusii vrátia k tomu, v ktorej situácii sa cítili príjemne.



REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



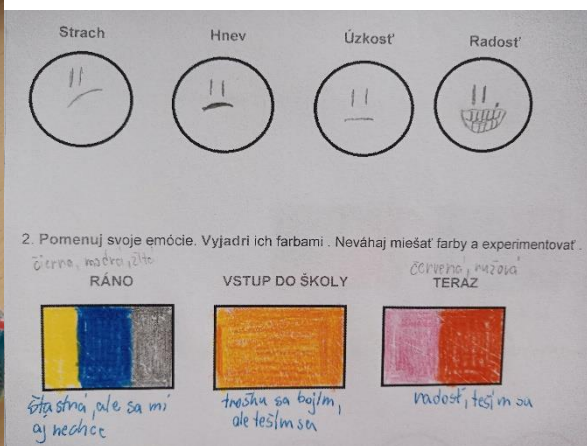
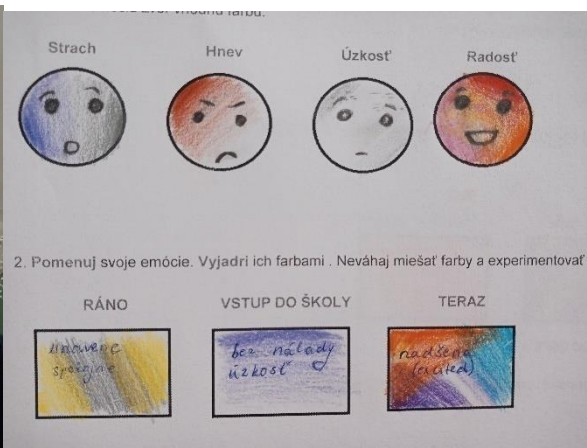
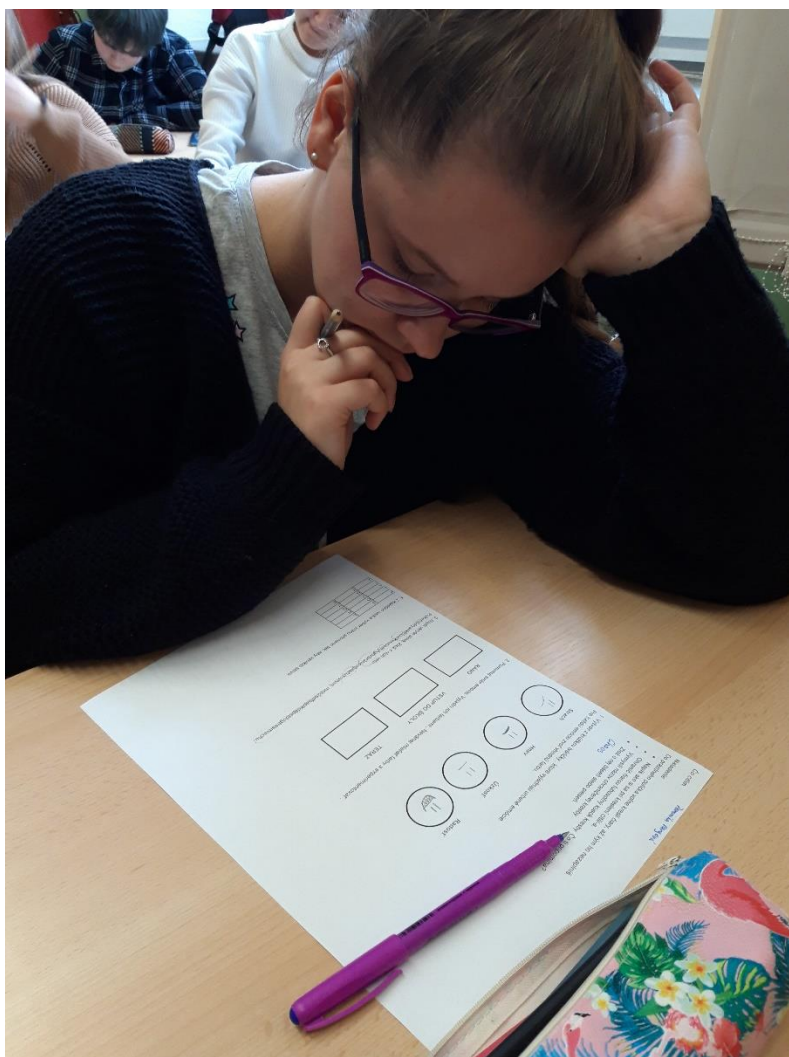
PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



AKTIVITA

Čo cítim 2

Žiaci dostanú pracovný list s názvom ČO CÍTIM, do ktorého zaznamenávajú svoje pocity pri práci, akoby znázornili danú emóciu pomocou emotikonov. Potom vyfarbujú svoje emócie nasledovne: 1. emócia z rána (zaznačia prvú emóciu po prebudení), 2. emócia pri vstupe do školy (emócia, ktorú vnímali pri príchode do školy), 3. emócia z hodiny (súčasná emócia, ktorú zažívajú práve v danej chvíli na hodine). Následné opíšu svoj pocit. Po vypracovaní pracovného listu diskutujú o tom, čo cítia a prežívajú počas tohoto dňa.



REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



AKTIVITA

Tvorba emocionálneho plagátu

Žiaci dostali za úlohu vytvoriť plagát emócií: radosť, smiech, úzkosť, hnev, strach, smútok. Potrebujeme k tomu rôzne časopisy, lepidlo, výkres A3 a nožnice. Rozdelíme žiakov do skupín. Vyžrebujú si emóciu. V časopisoch, ktoré si priniesli z domu, vyhľadávajú obrázky znázorňujúce emócie, vystrihujú ich a lepia na výkres. Čas trvania samotnej tvorby plagátu je 20 - 25 minút. Po skončení skupinovej tvorivej práce sa plagáty rozložia na stôl. Na záver hodiny spolu diskutujeme o emóciách, ktoré sa v časopisoch ľahko alebo ťažko hľadali, prípadne o tom, ktoré emócie prevládali.



REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



AKTIVITA

Čelovka

Aktivitu hrajú 4 až 5 žiaci. Hra je zameraná na verbálnu komunikáciu. Na lepiaci lístok si každý hráč napíše známu osobnosť z rôznych oblastí alebo rozprávkovú bytosť či vec. Počkáme, kým si každý žiak zvolí svoju osobnosť. Dbáme o to, aby sa aktivite zúčastnil každý žiak triedy. Následne každý člen skupiny nalepí vybratému protihráčovi papierik s pomenovaním osobnosti na čelo tak, aby ho dotyčný nevidel. Úlohou je dávať spoluhráčom jednoduché zatvorené otázky (Som muž/žena? Som veľmi známa osobnosť? Som rozprávková bytosť? Som blondínka?...) s cieľom zistiť osobnosť na svojom čele. Odpovedať možno len ÁNO alebo NIE. Keď súťažiaci dostane negatívnu odpoveď, nasleduje ďalší hráč v poradí. Vyhráva ten, kto uhádne „svoju osobnosť“.



REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



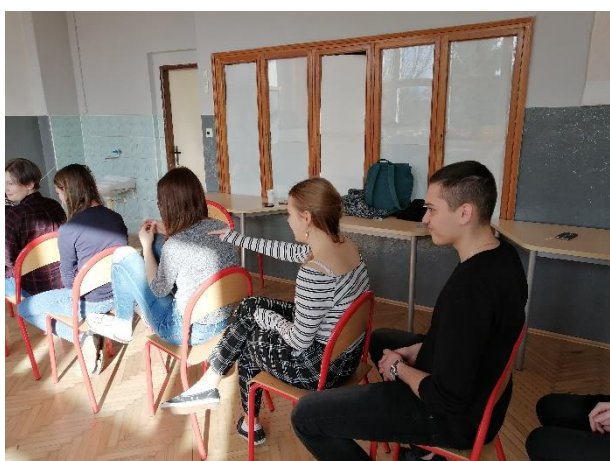
PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



AKTIVITA

Špióni

Ide o aktivitu zameranú na neverbálnu komunikáciu. Túto hru hrá celá trieda. Žiaci si sadnú do dvoch radov, buď na stoličky alebo priamo na zem. Sadnú si tak, aby svojmu hráčovi sediacemu pred nimi, mohli kresliť prstom na chrbát. Posledný hráč v rade dostane od učiteľa kreslenú správu (tvar, písmeno, slovo, symbol...). Jeho úlohou je posúvať informáciu prostredníctvom kreslenia prstom na chrbát spoluhráča sediaceho pred ním, ten správu ďalej posúva ďalšiemu spoluhráčovi. Keď hráč, ktorý sa nachádza vpredu, dostane správu, zakreslí ju na tabuľu alebo papier. Prvý a posledný žiak porovnajú, či sa ich správy zhodujú. Hrá sa dovtedy, kým informácia nebude podaná správne.



REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU

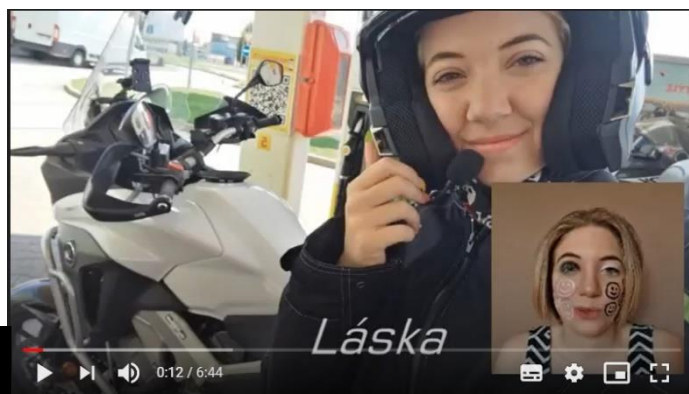
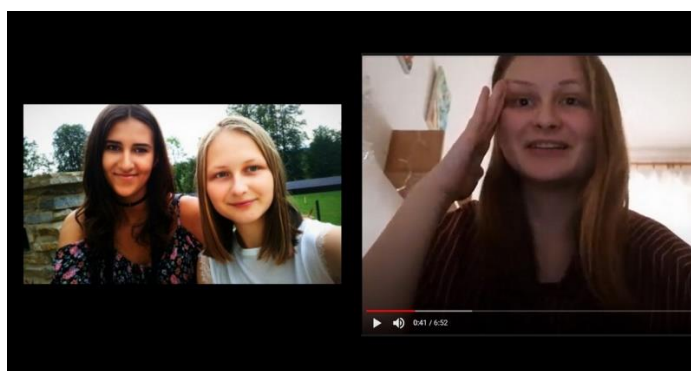


Autor: Františka Fehérová

AKTIVITA

Pecha Kucha

PechaKucha je rozprávací formát zameraný na rozvoj komunikačných a prezentačných zručností žiakov. Úlohou žiaka je odprezentovať dopredu vytvorenú vlastnú prezentáciu zloženú z 20 obrázkov za sebou, kde rozprávač venuje každej snímke presne 20 sekúnd. Táto aktivita trvá 6 minút 40 sekúnd.



REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



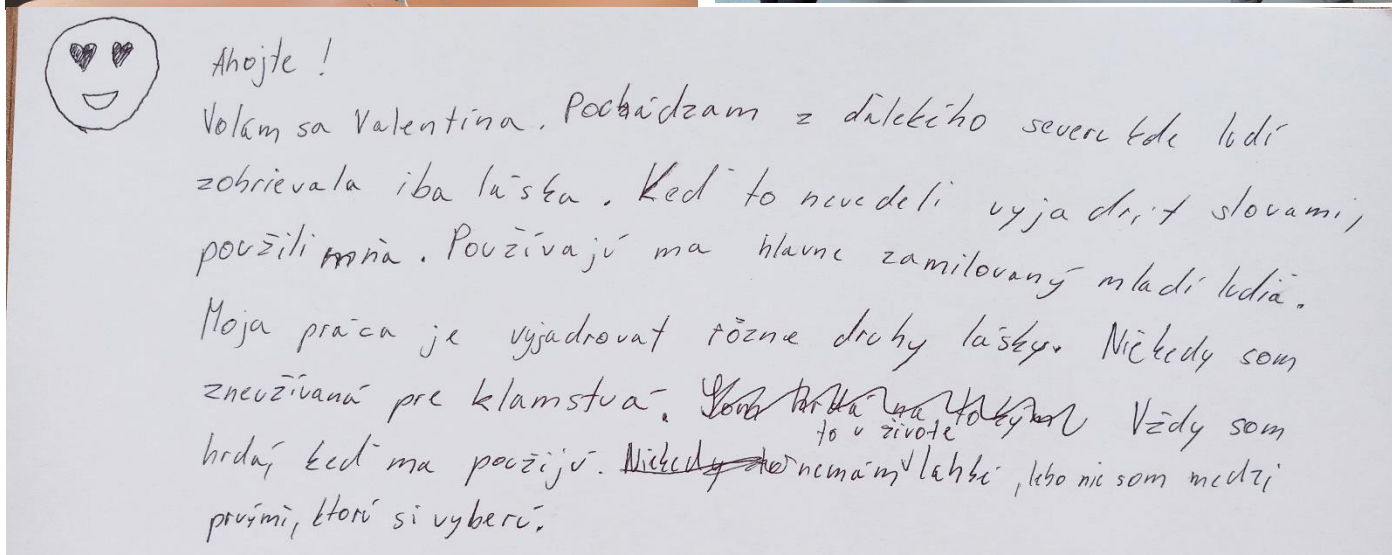
PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



AKTIVITA

Narodenie smajlíka

Žiaci dostanú od učiteľa pracovný list, na ktorom sa nachádzajú japonské a európske smajlíky a emodži zobrazujúce emócie. Úlohou každého žiaka je vybrať si troch japonských a troch európskych smajlíkov a pomenovať ich. Následne si žiaci zo svojho užšieho výberu zvolia jedného smajlíka, ktorý ich najviac oslovil a vytvoria príbeh jeho narodenia. Po dopredu určenom primeranom čase odprezentujú svoj príbeh.



Pracovný list

Čo cítim 2

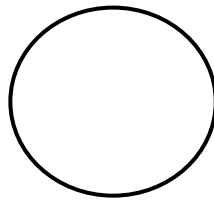
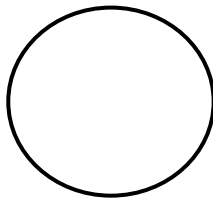
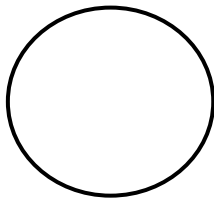
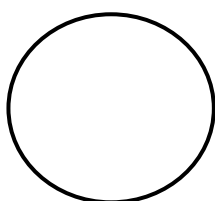
- Vytvor z krúžkov tváre, ktoré vyjadrujú určené emócie.
Pre každú emóciu zvol vhodnú farbu.

STRACH

HNEV

ÚZKOSŤ

RADOSŤ



- Pomenujte svoje emócie. Vyjadri ich farbami. Neváhaj miešať farby a experimentovať.

RÁNO

VSTUP DO ŠKOLY

TERAZ



- Z každého riadka vyber jedno písmeno tak, aby vzniklo slovo.

P	S	L
L	O	H
A	V	C
I	G	V
U	T	E

Pracovný list

Emócie a city

RADOSŤ	HNEV	STRACH	SMÚTOK	INÉ
blaženosť	zúrivosť	úzkosť	depresia	
nadšenie	agresivita	zdesenie	melanchólia	
okúzlenie	nepriateľstvo	nervozita	apatia	
potešenie	chlad	hrôza	rozčarovanie	
rozjarenosť	nespokojnosť	obavy	skľúčenosť	
veselosť	podráždenie	znepokojenie	skleslosť	
spokojnosť	revolta	tréma	zúfalstvo	
vytrženie	zatrpknutosť		zármutok	
jasot	mrzutosť			

REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU



Pracovný list

Narodenie smajlíka

EURÓPSKY

JAPONSKÝ



@(· ● ·)@	(^O^)	(^o^)	^_^
^^	^_^	^o^	(^^) (^^)
(^_^)	(^-^)	(^.^)	(^o^)
(^O^)	(^O^)	(^O^)	(^O^)
(*^^*)	(*^_^*)	(≧▽≦)	
(^_^)		(^◇^)	
(^▽^)		(^O^)	
(_▽_)	(^▽^)	(*^O^*)	
(o^^o)	(^ω^)	(^ω^)	
(^v^)	(*^o^*)	(^-^)/	
(^o^)/	(^O^)/	* (^o^)/*	
(^—°)	(-_^)	(^_-)	o(^_-)O
(^-^)/	(^▽^)/	p(^_^)q	

REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU





UMENIE V ETIKE

Autor: Františka Fehérová



Záverečné slovo

Projekt Umenie v etike sa mi osobne páči. Je to o rozvoji a pozorovaní, čo sa okolo mňa deje. Etika je forma rozvoja osobnosti človeka. A umenie je súčasťou etiky. Od praveku sa dá povedať, že etika bola prepojená s umením, kedy reč ešte nemala žiadny význam. A pritom už vznikala "etika". Uvediem príklad pravekej Venuše. Venuša je znázornená výraznými materskými prvkami. Praveký umelec zdôraznil krásu ženského tela, keď sa stáva matkou. Nie je to lacná pornografická socha. Ale socha, ktorá oceňuje hodnotu ženy. Je to silná etická hodnota života. Ľudská dôstojnosť. Aj môj projekt je ako praveká venuša, o hodnotách, dôstojnosti, sebaúcte, pozitívnom hodnotení, empatii, emóciách, citoch a asertivite. Umenie a etika idú ruka v ruke, ale potrebujeme sa ju naučiť vnímať a prijímať. História sa začala vyvíjať od praveku. Mám pocit, že aj môj projekt je ešte v pravekom období. Potrebuje sa rozvíjať, zdokonaľovať a rásť.

Františka Fehérová

REALIZÁCIU PROJEKTU PODPORIL



PARTNERI KOMENSKÉHO INŠTITÚTU

