

Andre miri cipa / V mojí kůži

Materiál pro využití digitální hry

Metodické pokyny a pracovní listy pro 2. stupeň ZŠ a nižší stupeň víceletých gymnázií (8. a 9. třída), Člověk a společnost, Výchova k občanství

Autorský tým

Mgr. Kateřina Čanigová, Ph.D.

MgA. Lucie Formánková

Mgr. Vladimír Holík

Zuzana Kantorová

Irena Kašparová, M. A., Ph.D.

Ing. arch. Ondřej Mohyla

MgA. Martina Růžicková, Ph.D.

Mgr. Barbora Vacková, Ph.D.

Ilustrace: MgA. Filip Hauer, Ph.D., Mgr. Art. Denis Kozerański, Ing. arch. Ondřej Mohyla

Grafická úprava: BcA. Zdeňka Giacintová

Jazyková korektura: Mgr. Bc. Klára Březinová



[www](#) stránky projektu i ve formě QR
(Obsahují odkaz ke stažení hry.)

Metodika *Andre miri cipa / V mojí kůži* – Materiál pro využití digitální hry byla vytvořena se státní podporou Technologické agentury ČR (projekt TQ01000081) v rámci Programu SIGMA ve spolupráci Fakulty výtvarných umění VUT, Fakulty sociálních studií MU a Pedagogické fakulty MU.

„Být Romem vůbec není lehká věc. Moje maminka vždycky říkala, „jen co otevřeš oči, máš nálepku ci*ána,“ což mezi gadži není moc oblíbená nálepka“ (citace z výzkumného rozhovoru).

„Mám strach z toho, že lidi mě budou odsuzovat za něco, co nejsem, anebo budou říkat, jaký jsem, i když to nebude pravda, a vlastně mě nebudou ani znát a budou mě soudit, tak z toho mám strach“ (citace z výzkumného rozhovoru).

Jak se cítí Romky a Romové, když se u každodenních aktivit musí vyrovnávat s předsudky, stereotypním odsuzováním a systematickou nedůvěrou většinové společnosti? Výuková hra *Andre miri cipa / V mojí kůži* tuto zkušenost jinakosti v naší společnosti zprostředkovává. Ve třech kapitolách se žáci a žákyně snaží splnit více či méně běžný úkol, ovšem v pozici mladých Romek a Romů. Jdou na nákup, snaží se včas dojít na schůzku s přáteli a pomoci rodině najít vhodné bydlení. Cílem je nechat mladé lidi pocítit, jak může odlišná etnicita, respektive rasistické předsudky, které vůči lidem jiného etnika ve společnosti panují, tyto úkony komplikovat. Co se v lidech odehrává, když jsou odsouzeni už předem.

První kapitola je zaměřena na téma nepřiměřeného dohledu, při kterém se i běžný nákup pro Robina stává adrenalinovou hrou o čas.

Ve druhé kapitole je tematizována identita a její performance na veřejnosti prostřednictvím oblečení. Vanessa, která se snaží dojít na schůzku s přáteli, prochází řadou více či méně nechtěných a předpojatých situací, kdy ji kolemjdoucí oslovují a soudí na základě jejího vzhledu, ať je jakýkoli.

Ve třetí kapitole řešíme téma dostupnosti bydlení: Marie zjišťuje, že její romská identita, třeba jen romsky znějící příjmení, je často překážkou pro získání adekvátního bytu, na který by neromská rodina ve stejném sociálním postavení bez větších problémů dosáhla.

Koncepce hry

Děj hry je zasazen do blízké budoucnosti, ve které hrají etnická příslušnost a společenské předsudky mnohem menší roli než dnes. Hráči a hráčky se dostávají do prostředí mimo město, do tábora uprostřed klidného lesa, kde společně vzpomínají na nepříjemné události svých životů. Přinášejí si je s sebou jako střepy zrcadla, ve kterých se tyto vzpomínky odrážejí.



Motiv vychází z legendy o romském zrcadle [Romano Gendalos](#).

Koncepce scénáře poukazuje mimo jiné na to, že problémy a emoce s nimi spojené máme společné a že jejich sdílení v bezpečném a respektujícím prostředí může v mnoha ohledech napomáhat čelit nepochopení a předcházet předsudečnému jednání.

Koncepce metodiky

V tomto balíčku jste spolu s tímto úvodem stáhli následující dokumenty:

- Metodická podpora pro 1. kapitolu;
- Metodická podpora pro 2. kapitolu;
- Metodická podpora pro 3. kapitolu;
- Encyklopedie;
- Kapitola 2. – scénář.



Metodika je připravena primárně pro výuku vzdělávacího oboru Výchova k občanství. Předpokládá, že jednotlivé kapitoly jsou hrány přímo ve škole během výuky. Vyučující mohou volit z několika variant: mohou postupně v jednotlivých hodinách projít celou hrou nebo vybrat tu kapitolu či kapitoly, které jsou vhodné pro jejich výukovou koncepci. Celá hra může být podkladem například pro projektový den, kdy je žádoucí spolupracovat v rámci mezipředmětových vztahů s vyučujícími dalších předmětů (především se vzdělávacími obory Dějepis, ale také Český jazyk a literatura (komunikační stránka hry), Výtvarná výchova (a filmové umění) a Hudební výchova (včetně taneční a dramatické složky), tedy především v oborech vzdělávacích oblastí Člověk a společnost, Jazyk a jazyková komunikace a Umění a kultura). Vyučující také mohou využít pro další inspiraci rozšířenou verzi Encyklopedie dostupnou [online](#) (QR), ve které najdou přesné odkazy na použité a doporučené materiály.