

NÁZEV/TÉMA: **Divadlo**

Vyučovací předmět: Český jazyk a literatura

Škola: SOŠ a SOU strojírenské a elektrotechnické, Brno

Učitel: PhDr. Barbora Bednaříková

Třída + počet žáků: N2 (23 chlapců)

Časová jednotka: 2 vyučovací hodiny, 90 minut

Použité metody: Brainstorming, Kooperativní bingo, „pexeso“ na divadelní pojmy, práce s literární ukázkou (převedení jakékoli části příběhu do dramatické podoby, včetně scénických poznámek – domácí úkol)

Uspořádání třídy: stabilní rozmístění žáků a lavic ve třech řadách za sebou

Charakteristika třídy:

23 žáků, přítomno 20; 2 žáci s SPU – v rámci této hodiny nezohledňováni

Situace:

Opakovací hodina druhého ročníku nastavbového studia (maturitní ročník), žáci měli jako domácí přípravu zopakování tématu: Divadlo, divadelní žánry, dramatická tvorba ve starověkém Řecku a Římě.

Kompetence:

K1) kompetence k učení – žák efektivně vyhledává informace (předpříprava)

K2) kompetence k řešení problému – žák porozumí zadání úkolu, získá informace potřebné k vyřešení problému,

K3) komunikační kompetence - žák se vyjadřuje přiměřeně komunikační situaci, aktivně se účastní diskuse, formuluje a obhajuje své názory a postoje

Výukové cíle

C1) žák vysvětlí základní pojmy týkající se literárního druhu: drama

C2) vlastními slovy charakterizuje vznik a vývoj divadla ve starověkém Řecku

C3) uspořádá „pexeso“ divadelních pojmů

C4) převede vybranou část textu báje do dramatické podoby

Pomůcky:

Materiální vybavení třídy: tabule, křída, CD přehrávač,

Materiály učitele: Plakát divadla v Epidauru

 Kooperativní bingo – nakopírované texty

 Kniha: Řecká mytologie (velká řada obrazového materiálu)

 „Pexeso“ divadelních pojmů

 CD – Eduard Petiška: Staré řecké báje a pověsti (Jana Eislerová; Vladimír Brabec)

 Nakopírované texty řecké báje na domácí úkol.

Materiály předané žákům: Kooperativní bingo – nakopírované texty

 Nakopírované texty řecké báje na domácí úkol.

1. EVOKACE: Brainstorming (5 minut)

Učitel přilepí na tabuli plakát (fotografie řeckého amfiteátru v Epidauru) a bez jakéhokoli komentáře se táže žáků, co je při pohledu na obraz napadá. Jejich postřehy postupně kolem plakátu zapisuje.

2. EVOKACE: Kooperativní bingo: (25 minut)

Každý žák si svůj hrací plán podepíše. Po odstartování soutěže učitelem má každý žák pokládat svým spolužákům konkrétní otázky (podle hracího plánu) s cílem získat na ně správnou odpověď.

Tázaný nabídne odpověď (nebo řekne, že neví – hlavně nezdržuje, jde o čas). Tázející se zvěří, zda je nabízená odpověď správná. Pokud ano, nechá si ji do svého hracího plánu zapsat odpovídajícím. Pokud ne, nenechá si ji zapsat. Pokud žák zjistí nebo si během aktivity uvědomí, že má některou z již zapsaných odpovědí ve svém hracím plánu špatně, nic už s tím nemůže dělat.

Žák smí od jednoho spoluhráče získat zápis odpovědí na maximálně 3 otázky.

Vzhledem k tomu, že učitel chce zjistit připravenost žáků na výuku, hry se sám nezúčastňuje.

Jakmile někdo ze zúčastněných obdrží poslední chybějící odpověď, zvolá „BINGO“ – tím hra končí a všichni se vracejí na svá místa k vyhodnocení.

Nyní prochází učitel jednotlivé otázky binga a sjednocuje se se žáky na odpovědích (následuje kontrola, zda odpovědi, které žáci získali od spolužáků, byly pravdivé, případně jak to ovlivnilo celkový počet bodů žáků). Učitel i žáci mohou jednotlivé odpovědi komentovat, doplňovat a vzájemně diskutovat. List Binga zároveň žákům slouží jako zápis, mohou si do něj dělat další poznámky.

UVĚDOMĚNÍ SI VÝZNAMU: (15 minut)

Po skončení Binga se vyučující navrátí k plakátu na tabuli a zeptá se, zda někdo tuší, o jaké divadlo se jedná. Poté shrne základní informace o divadle v Epidauru, uvede zajímavosti o jeho akustice a znovu se navrátí k tematice divadelního představení ve starověkém Řecku a Římě. Vzhledem k tomu, že se jedná o nástavbové studium, žáci tudíž neměli dějepis, je vhodné výuku podpořit výkladem o vzniku řeckého divadla (činnost učitele – použít obrázek: socha Dionýsa a kniha Řecká mytologie, ale i činnost jednoho ze žáků v rámci domácí přípravy a mluvního cvičení, viz příloha č. 1)

3. EVOKACE: Pexeso: (25 minut)

Žáci vytvoří skupinky po čtyřech a na základě předchozích znalostí správně uspořádají rozstříhanou tabulku (viz níže). Vyhrává nejrychlejší skupina, která měla pexeso správně. Poté každý žák obdrží nerozstříhanou tabulku a spolu s učitelem procházejí podle potřeby jednotlivé pojmy, žáci kontrolují případné nedostatky, společně s učitelem vysvětlují, komentují a rozšiřují své poznatky o divadelních pojmech a uvádějí konkrétní příklady. Nerozstříhaný text jim zároveň slouží jako zápis z hodiny, mohou si do něj dělat další poznámky.

REFLEXE: (20 minut)

V souvislosti s prací v rámci výuky žáci museli prokázat znalosti příslušných témat z předchozích hodin týkající se divadla a dramatické tvorby. Sdíleli mezi sebou získané odpovědi, porovnávali je, argumentovali...

Pro zpříjemnění hodiny, jako odměnu, ale i pozdější námět k domácímu úkolu učitel pustí žákům záznam mluveného slova - Petiškovy řecké báje – Tantalos. Po skončení nahrávky napíše na tabuli často používaný frazém Tantalova muka a vybídne studenty, aby na základě vyslechnutého příběhu vlastními slovy vysvětlili symboliku tohoto slovního spojení, jeho použití a zhodnotili aktuálnost a možnost využití antických příběhu pro dnešní dobu (sami mohou uvést a vysvětlit další obdobná spojení jako Danajský dar, Ikarův pád, Damoklův meč apod.).

Poté jim učitel předá fotokopie textu Petiškovy báje a vybídne je k domácímu úkolu – zdramatizování části či celého příběhu včetně scénických poznámek (fantazii se meze nekladou, autor může příběh podle vlastních představ poupravit, zasadit do jiného období apod.).

Hodnocení (formy a způsoby hodnocení v průběhu lekce – vzhledem ke stanoveným cílům a naplňovaným kompetencím):

Žák, který měl na danou hodinu nachystáno mluvní cvičení byl ohodnocen za mluvní projev nejen spolužáky, ale také učitelem, přičemž se vyučující hodnotil jak jazykovou, tak věcnou stránku projevu.

Žáci byli těsně před koncem vybídnuti ke zhodnocení sama sebe i svých spolužáků. Známkou byla ohodnocena skupinka, která měla jako první správně vyřešeno pexeso, dále žáky zvolený nejlepší příspěvatek do diskuse a nakonec všichni žáci za vypracovaný domácí úkol.

Žáci v průběhu hodiny

- využívali jazykové prostředky přiměřené komunikační situaci rozhovoru s učitelem
- formulovali své názory k jednotlivým tvrzením
- diskutovali se spolužáky
- obhajovali své názory
- dodržovali pravidla diskuse a skupinové práce

Vyhodnocení cílů:

- vysvětlili základní pojmy týkající se literárního druhu: drama
- vlastními slovy charakterizuje vznik a vývoj divadla ve starověkém Řecku
- uspořádali „pexeso“ divadelních pojmů a na základě něj charakterizovali základní znaky dramatického textu
- převedli vybranou část textu báje do dramatické podoby (kontrola za týden – odevzdání prací učiteli)

Pedagogická reflexe (co se mi podařilo, co mohu příště udělat lépe):

Žáci v hodinách pracují aktivně a je to třída poměrně snaživá s relativně dobrými studijními výsledky. Žáci jsou soutěživí, proto jsem zvolila obě metody ve fázi uvědomění si významu formou znalostní hry založené na rychlosti, ale i správnosti. Metoda Binga byla pro žáky nová, ale zvládli ji bez problémů, dodržovali všechna stanovená pravidla a podle jejich slov se jim aktivita líbila. Ne všichni z nich však měli odpovědi správné. Následné zhodnocení tedy přineslo požadovaný efekt i prohloubení učiva. Částečně jsem s určitou neznalostí počítala, protože pro domácí přípravu dostali žáci zadáno jen téma bez konkrétnějšího přiblížení.

Hodina byla aktivní, relativně ve větším klidu než jsem čekala a pro opakovací hodinu maximálně vyhovující. Jako velmi zdařilou spatřuji reflexi, žáci se aktivně zajímali o význam slovních spojení přejatých z řecké mytologie. Stejně tak domácí úkol se setkal s úspěchem. Přes překvapení a počáteční nervozitu, kterou vyvolal, dopadl výborně, žáci se jej zhostili po svém, ale se zachování základních parametrů pro divadelní text.

K přípravě příkládám:

Příloha č. 1 - mluvní cvičení jednoho z žáků

Příloha č. 2 - výklad učitele (text)

Příloha č. 3 - Kooperativní bingo

Příloha č. 4. - Tantalos - Eduard Petiška - Staré řecké báje a pověsti

Příloha č. 5 - Pexeso - pojmy

Příloha č. 1

Mluvní cvičení jednoho ze žáků – měl si připravit krátký projev o bohu vína Dionýsovi

Narodil se v Thébách, ale uvádí se také Naxos, Kréta, Élis a další místa. Když se žárlivá manželka Héra dozvěděla, že její manžel Zeus přivede na svět dítě se svou milenkou Semelé, dcerou Thébského krále Kadma, rozhodla se, že to tak nemůže nechat. Navštívila ve změněné podobě Semelu a přesvědčila ji, že se má ujistit o tom, že její milenec je skutečně bůh. Ať ho požádá, aby se před ní objevil v celé své božské nádheře. Protože jí Zeus předem slíbil splnit jakékoliv přání, objevil se před ní opravdu s celou parádou, se všemi svými blesky a hromy. Následky byly hrozné: Jeden blesk zapálil Kadmův palác, plameny zasáhly Semelu a ta předčasně porodila. Pomoci jí už nebylo, ale Zeus zachránil dítě, nechal kolem něj vyrůst šlahouny břečťanu, které ho uchránily. Potom si dítě nechal zašít do boku a sám ho donosil. V pravý čas se syn „podruhé“ narodil a dostal jméno Dionýsos.

Posel bohů Hermés předal chlapce do výchovy Semelině sestře Ínó, která byla manželkou orchomenského krále Athamanta. Netrvalo dlouho a dopátrala se toho Héra, seslala na Athamanta šílenství, ve kterém zabil své syny, ale Dionýsa Hermés zachránil. Pak ho vychovávaly nymfy v jeskyni porostlé révou. Odtud později přinesl lidem první sazenici vína. Dal ji Íkariovi, athénskému pastýři, a naučil ho, jak z hroznů vyrábět víno.

Dionýsova tažení světem byla provázena hlučným veselím, hrála bouřlivá divoká hudba. Provázeli ho nejen Siléni, Satyrové a Bakchantky, ale také Kentauři, nymfy i Múzy. Dionýsos dostával stále nová jména - Bakchos - třešticí, Bromios - bouřící, Lénios - ochránce lisu a mnohá další.

Dionýsos nebyl jenom bohem vína, ale také bohem veškerého růstu v přírodě, rozdával básnické a vědecké nadšení, přinášel i zdraví, nemocným zjevoval ve snu léčebné prostředky. K jeho počtě se konaly mnohé velkolepé bouřlivé slavnosti. Řekové ho ctili jako ochránce ovocných stromů a keřů, uctívali ho jako původce píce, dovedností a pracovitosti v pěstování plodin. Oceňovali i to, že přinášel radost ze života, osvěžoval ducha i tělo, podněcoval lásku, uvolňoval inspiraci a tvůrčí nadšení. To vše ale jenom tehdy, byla-li dodržena zásada „ničeho příliš“.

Postupem času však se slavnosti začaly měnit v bouřlivější, účastníci upadali mnohdy do extáze, tažení byla divoká a nespoutaná. Oficiální slavnosti se v Athénách konaly několikrát do roka, nejvýznamnější byly „velké dionýsie“ koncem března. Končily obvykle velkým závěrečným představením se sborem pěvců v kozlích kůžích a zpěvy s doprovodem tance.

Příloha č. 2

Výklad učitele

Učitel vymezí, že právě z oslav boha Dionýsa se vyvinulo řecké drama a výklad zaměřuje na vývoj divadelního představení, herce a úlohu chóru.

Vývoj řeckého divadla můžeme sledovat od 5. do 4. století př. n. l., kdy nastal jeho úpadek. Divadelní umění se zde vyvinulo z náboženských slavností, zejména dionýsií, které doprovázel sborový zpěv, živé obrazy a tanec a teprve později je doplnil dramatický děj, předváděný jedním, dvěma a později třemi herci. Příznačným znakem slavností bylo přestrojování, nasazování masek bohů, zvířat či démonů. Tento zvyk má původ v názoru, že člověk, který si nasadí masku, získává vlastnosti té bytosti, již maska zobrazuje.

Divadelní představení se pořádala o velkých svátcích a měla podobu soutěže. Herci byli pouze muži, účastnili se jich však všichni, včetně žen a dětí. Thespis snad uvedl v letech 636-633 př. n. l. první tragédii, která se pokládala za vyšší formu, ale brzy se k ní připojila i komedie. Řecké divadlo v této době položilo základ evropskému divadlu, na toto divadlo navázal starověký Řím a tím se rozšířilo do celého světa.

Tragédie i komedie se hrály v přírodních divadlech (theatron od theaomai, dívat se, pozorovat), která se stavěla na návrších. Divadelní prostor byl rozdělen na tři části:

1. **Theatron** tj. stupňovitý, terasovitý půlkruhový prostor pro sedící diváky. Některá divadla mohla pojmout i více než 10 tisíc diváků (Epidaurus).
2. **Orchestra** tj. kruhový či půlkruhový prostor dole uprostřed hlediště, kde původně vystupoval pouze chór, později i herci.
3. **Skené** čili divadelní budova, obvykle patrová, se sloupovím, balkony a branami, která uzavírala orchestru. Později před ní vzniklo proscénium, vyvýšené nad orchestrou, kde vystupovali jednotliví herci.

Na jevišti nejspíše stával oltář zasvěcený bohům, obětovalo se na něm při zahájení her a také sloužil jako rekvizita v průběhu děje. Některé tragédie také vyžadovaly přítomnost kultovních soch nebo hrobu. Většinou jako dekorace sloužila skéné, ale v polovině 5. st. BC se začala rozlišovat dekorace pro tragédii - sloupy, štíty střeš a sochy, pro komedii - obyčejné domy, balkony a průhledy okny, a satyrské hry - krajinná dekorace se stromy, jeskyněmi, horami...Z helénismu máme archeologické stopy po periaktech - malé trojboké točny na dekorace které zároveň zakrývali postraní vchody. Vstupenky se podobaly kovovým mincím. Písmena na vstupenkách určují, v jaké části hlediště si má divák sednout. Pro významné osoby byla určena čestná sedadla.

První divadelní hry měly přesná a poměrně přísná pravidla:

- ještě v Aischylových hrách převládá úloha sboru
- hráli pouze muži, a to i ženské role
- od Aischyla hráli dva herci, třetího zavedl Sofokles; každý však mohl hrát i více rolí, které odlišoval hlasem
- hrálo se ve slavnostních kostýmech s maskami. Maska symbolizovala danou postavu a při změně role se měnila maska, ne oblek. Masky zakrývaly nejen tvář, ale celou hlavu herce. Dutá maska a paruka zvýrazňovala nějakou typickou vlastnost postavy či její společenské postavení, a zároveň podporovala a slyšitelnost mluveného slova pod širým nebem. Protože masky znemožňovaly mimiku a koturny pohyb, bylo těžiště hereckého výkonu hlavně v hlasovém projevu a v gestech.

Velký význam měl sbor. Vlastně můžeme říci, že divadlo vzniklo ve chvíli kdy se od sboru oddělil sólový herec. To se stalo díky řeckému básníkovi Thespidovi v roce 534 BC, který zavedl jednoho herce, Aischilos druhého a Sofoklés třetího. Tím se počet herců v tragédii ustálil. Občas na jevišti vystopovaly takzvané "němé postavy", ty mohli na chvíli zastupovat jednoho z herců který si šel vyměnit masku, občas jim bylo dovoleno pronést pár veršů.

Příloha č. 3

Z oslav kterého řeckého boha se vyvinulo divadlo?	Do čeho se oblékali Řekové při slavnostech, z nichž divadlo vzniklo?	Jakou úlohu měl v řeckém divadle chór?	Jak se říká otevřenému venkovnímu divadlu, ve kterém se v Řecku hrála představení?
Který literární žánr dramatu je nejstarší?	Odkud nejčastěji čerpali řečtí dramatikové náměty pro svá díla?	Který řecký dramatik přivedl na scénu druhého herce a zavedl tak dialog?	Který řecký dramatik zvýšil dramatickost děje a jeho hrdinové sami určují své chování (Antigona)?
Který řecký dramatik se zaměřoval na konflikt mezi lidmi, ženské hrdinky a problémy athénské společnosti?	Jak se jmenuje hra, v níž hlavní hrdina zabije nevědomky vlastního otce a ožení se se svou matkou?	Jak se jmenuje hra, v níž se hlavní hrdinka pomstí manželovi tím, že zabije své syny?	Napiš alespoň jedno jméno autora řecké komedie.
Z jakých měst jsou ženy, které se snaží zajistit mír Istii v Aristofanově hře Lysistrate?	Kdo je autorem spisu Poetika, který se zabývá také teorií řeckého dramatu?	Jaké zásady vymezuje Zákon tří jednot?	Pro kterého dramatika se stala inspirací k vlastní tvorbě Plautova Komédie o hrnci?

Příloha č. 4

TANTALOS

V Lýdii, v krajině, která dnes patří Turecku, panoval za starých časů král Tantalos. Nebylo bohatšího krále nad Tantala. Hora Sipylos mu dávala zlato, jeho pole se táhla na dvanáct dní cesty a klasy na nich byly dvakrát tak těžké než na ostatních polích. Na travnatých stráních hlídaly houfy pastevců obrovská stáda dobytka.

I bohové obdařili Tantala svou přízní. Dovolili mu, aby s nimi zasedl na Olympu za stůl a účastnil se jejich hostin a poslouchal, o čem nesmrtelní bohové hovoří.

Přesto byl Tantalos obyčejný smrtelník. I jemu předla sudička Klóthó nit života, sudička Lachesis ji rozvíjela a třetí, Atropos, čekala, až mu ji přestřihne. Ale na smrt Tantalos nemyslel.

„Chodím na hostiny bohů,“ říkal si, „a ničím se od nich neliším. Nalévají mi do poháru božský nektar, jím s nimi božskou ambrózií a vím, co si povídají. Nikdo z lidí nemůže pochybovat o tom, že

jsem také bohem.“ Nejsi vševědoucí — ozvalo se v Tantalovi svědomí. „To nejsem,“ připustil Tantalos, „ale kdo ví, jsou-li vševědoucí bohové. Vyzkouším je a přesvědčím se o tom.“

Tehdy právě ukradl nějaký smělý chlapík v Diově chrámu na Krétě drahocenného zlatého psa. Přinesl ho Tantalovi, neboť věděl, že se král bohů nebojí. Král Tantalos skryl ukradený předmět u sebe. Zanedlouho přišel do paláce rozhořčený kněz.

„Králi,“ řekl, „nebývá zvykem vládařů, že se spolčují s rouhavými zloději. Vrať do chrámu, co ti nepatří.“

„Nevím, o čem mluvíš,“ odpověděl král.

„Jen si skrývej kradenou věc,“ blýskl kněz očima, „sebe před hněvem bohů neskryješ.“

„Kdybych byl provedl něco zlého,“ usmíval se Tantalos, „jistě by o tom vševědoucí bohové už věděli a potrestali by mě.“

A král Tantalos odprísáhl, že zlatou sošku nemá. Kněz odešel s nepořízenou a král byl přesvědčen, že se bohové jenom tak tváří, jako by byli vševědoucí. Ve skutečnosti nevědí o nic víc než smrtelní lidé.

Zatím bohové věděli dobře o každém Tantalově činu, ale čekali, zda zaslepený král přece jen nedá přednost pravdě před lží, poctivosti před zlodějstvím a spravedlnosti před křivdou.

Tantalova zpupnost rostla a rostla. Už mu nestačilo, že sám směl pít nektar a jíst ambrózi. Kradl božský nápoj a pokrm ze stolu bohů a nosil jej z Olympu na zem, lidem. Každým skutkem se vysmíval božím a lidským zákonům a nakonec si vymyslel hrozný a neslýchaný čin.

Zabil svého syna Pelopa a pozval bohy na hostinu k sobě do paláce. Při hostině jim předložil maso vlastního syna. Démétér, bohyně rolnictví, snědla v zamyšlení kousek předloženého pokrmu, ale ostatní bohové zděšeně vyskočili od tabule.

I Tantalos se ulekl, poznal, že bohové jsou vševědoucí, a začal se jim klanět a prosit o slitování. Novým zločinem však dovršil míru zlých skutků. Zeus, vládce bohů, bez váhání srazil nelidského Tantara do nejhlubšího podsvětí, do tartaru. Za zlé činy spáchané zaživa odsoudil Tantara k věčnému trápení.

V říši mrtvých stojí Tantalos v čisté svěží vodě a trýzní ho krutá žízeň. Kdykoliv se sehne, aby zavlažil vyprahlé, rozpukané rty, voda mu zmizí pod rukama a nahmatá suchý písek. Na dosah roste na větvích nádherné ovoce, a Tantalos nemůže utišit mučivý hlad. Jakmile vztáhne ruku po hrušce, fíku nebo granátovém jablku, zvedne náhlý vítr větve a ovoce zmizí do výšky. Nad Tantalovou hlavou visí obrovský balvan a hrozí každou chvíli zřícením. Věčná smrtelná úzkost stiská Tantalovi hrdlo. Trojími mukami trpí král Tantalos v říši stínů.

Pozůstatky Tantalova syna Pelopa vhodili bohové do kotle. Sudička Klóthó vyňala z kotle Pelopa ještě krásnějšího, než býval, a vzkřísila ho k životu. Chyběl z něho jen kousek na lopatce, který snědla roztržitá Démétér. Snědený kousek nahradili bohové kouskem slonové kosti. Všichni z toho rodu mívali pak bílou skvrnu na lopatce.

Příloha č. 5

drama	= literární druh založený zejm. na přímých promluvách postav; divadelní hra, obvykle vážného obsahu
dramatik	= autor divadelních her.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

dramaturg	= osoba, která připravuje repertoár divadla, rozhoduje, která představení se budou hrát a spolupodílí se na případných změnách v dramatickém textu hry.
režisér	= osoba, která připravuje divadelní hru či filmovou inscenaci nebo film. Řídí činnost herců, upravuje text hry, zabývá s vzhledem scény.
tragédie	= drama s nesmiřitelným konfliktem a truchlivým koncem.
komedie	= veselá divadelní hra.
fraška	= komediální žánr s drsnější komikou a značnou nadsázkou.
činohra	= hra ze současnosti zabývající se aktuální tematikou.
opera	= forma spojující dramatické divadelní představení s hudbou tak, že herci text zcela či zčásti zpívají za instrumentálního doprovodu.
libreto	= text k opeře.
opereta	= hudebně-dramatický divadelní útvar zábavního rázu, v němž se střídá mluvené slovo se zpěvem. Jedná se vlastně o kombinaci klasické divadelní činohry s operou.
muzikál	= žánr hudebně zábavného divadla nebo filmu, skloubení tance, hudby, zpěvu a herectví.
scénář	= text k filmu, inscenaci hry s replikami jednotlivých postav.
scénická poznámka	= doprovodný text, který informuje o prostředí na scéně, přítomnosti postav, jejich stavu, psychickém rozpoložení, případně jak pronášejí své repliky (ironicky, nazlobeně...).
monolog	= ucelená promluva jediného mluvčího, herce; samomluva.
dialog	= rozhovor mezi dvěma nebo více osobami, herci.