

2. Role-playing



Cíl: Navazuje na předchozí aktivitu a u studentů a studentek rozvíjí empatii a asertivní techniky. Vžít se do role umožňuje vcítit se do „kůže“ někoho jiného. Cílem je naučit studenty nahlédnout určenou problematiku nebo téma z různých perspektiv a úhlů pohledu, a tím vést studenty k hledání porozumění, zároveň si začít procvičovat používání argumentů bez ohledu na osobní postoje. Jde o nácvik, kterému se také někdy říká „hrát si na d'áblova advokáta“.

Čas: 30 min.

Pomůcky: Prezentace/studijní podklad k typům asertivních technik.

Postup: Vyzvěte studenty, aby si vybavili nějakou situaci z minulosti, ve které by se rádi příště zachovali asertivněji. Poté požádejte studenty a studentky, aby se rozdělili do dvojic a vzájemně si dané situace z minulosti představili. Zeptejte se jich, jak by nyní jejich reakce vypadala za využití některé z asertivních technik. Pak je požádejte, aby danou situaci ve dvojici „sehráli“. S tím, že protistrana se pokusí být ve své roli co možná nejautentičtější. Případně studenty nechte vyzkoušet si více technik – buď ve stejné dvojici, nebo nových dvojicích. Zakončete simulaci debatou, jak se studenti cítili, jestli a jakou techniku považují za efektivní, jak se poučili z předchozích chyb apod.

