Vzdelávacia jednotka v práci

sociálneho pedagóga a vychovávateľa

**Ďalšie vzdelávanie - kariérny rast odborníkov**

(samotná vzdelávacia aktivita realizovaná SPG, alebo dlhodobá cyklická/systematická odborná príprava formou vzdelávacieho programu/výcviku, ktorú SPG zorganizuje a koordinuje – nemusí pôsobiť ako lektor)

Názov aktivity: kniha – GEMBLER

Cieľová skupina: 15-16 rokov

Obsah/ÚLOHY/kurikulum edukačnej aktivity:   
 Lektor rozdelí účastníkov na dve skupiny, pričom jedna bude spisovať všetky argumenty, prečo hrať (čo mi hra dáva), a druhá všetky argumenty, prečo nehrať (čo mi hra berie). Každá zo skupín si určí svojho hovorcu. Potom sa do stredu kruhu postavia dve stoličky a hovorcovia sa vyzvú, aby zahrali modelovú situáciu, pri ktorej každá strana vyberie vhodné, najpádnejšie argumenty, ktoré sú v danej chvíli najvhodnejšie na udržanie svojej pozície (čo mi hra dáva, čo mi hra berie). Možná inštrukcia môže byť formulovaná takto: „Prestavte si situáciu, žeste stretli kamaráta na ulici a on vás začne presviedčať, aby ste s mím išli do herne, ale vy nechcete.“

CIE: Pomocou hrania rolí v modelovej situácii ukázať účastníkom aktivity nízku efektívnosť presviedčania nemotivovaného aktívneho závislého na zmenu životného štýlu a abstinenciu. Prostredníctvom hry zároveň sumarizovať informácie o závislosti od hier

Dĺžka trvania aktivity: 45 min.

Metódy: pozorovanie, rozhovor, diskusia,

Prostriedky: dva papiere (A4) na spísanie skupinových argumentov a dve perá

Organizačné formy: skupinová (neskôr aj individuálna)

Metodický postup:

**Úvodná časť**: Vychovávateľka oboznámi deti s tým, o akú aktivitu pôjde.

**Hlavná časť:** Diskusia o drogách

**Záverečná časť:** Po ukončení aktivity môžete vyzvať oboch hovorcov skupín, aby povedali, ako sa cítili vo svojej role. Diskusiu je možné smerovať k zložitosti argumentácie a presviedčania niekoho, kto je stále ešte motivovaný hrať. Mnohokrát je výsledkom hry zážitok, že hovorca skupiny, ktorá prezentovala argumenty proti hraniu, sa nakoniec cítil ohrozený a mal chuť podľahnúť a hrať. Túto aktivitu účastníci hodnotia ako sviežu a príjemne interaktívnu**.**