

FÉNIXOVO V KOCKE

VÝCHOVNÉ A VZDELÁVACIE PROGRAMY
PRE ČLENOV DO FÉNIX



fénix

FÉNIXOVO V KOCKE

VÝCHOVNÉ A VZDELÁVACIE PROGRAMY PRE ČLENOV DO FÉNIX,

KTORÉ OBSAHUJÚ JASNE FORMULOVANÉ PRINCÍPY, POTREBY
A CIELE A POPISUJÚ METÓDY PRÁCE A POUŽITÉ PRÍSTUPY.
UVÁDZAJÚ AKTIVITY, PRIČOM SA UPLATŇUJÚ PRAVIDELNE
A SYSTEMATICKY, REŠPEKTUJÚC PRINCÍPY NEFORMÁLNEHO
VZDELÁVANIA V PRÁCI S MLÁDEŽOU.

Legends o Fénixovi sa objavujú po celom svete. Tento kúzelný žiariaci vták sa stal symbolom nesmrteľnosti. Žije kdesi v nadoblačných výškach, na zemi ho takmer nie je možné uvidieť. Prilietá každých 500 rokov vždy na jedno určité miesto, kde umiera v plameňoch a z popola sa vždy znovu narodí. Preto je považovaný za posvätnú bytosť s nadprirodzenými schopnosťami.



Designed by Freepik



Detská organizácia FÉNIX, o. z.

pracuje s mladými
a pre mladých už
takmer 30 rokov. Je
to detská organizácia
s celoslovenskou
pôsobnosťou,
vďaka spolupráci
so zahraničnými
partnermi jej

činnosť však presahuje územie Slovenska.
30 rokov je pomerne dlhá doba a v rámci
tohto obdobia sa už vo Fénixe stretlo
a vystriedalo viacero generácií nielen detí,
ale aj dospelých. Každý prinesie niečo nové

a niečo zanechá. Tak, ako sa menia ľudia,
mení sa aj doba a požiadavky na výchovu
mladej generácie a menia sa aj plány
a zamerania činnosti v organizácii.

Súčasný výchovnovzdelávací program
vychádza z aktuálnych potrieb spoločnosti,
je inšpirovaný požiadavkami, dravosťou
a odvahou mladých, no s ohľadom
na skúsenosti starších.

Momentálne má Detská organizácia
FÉNIX, o. z. takmer 7000 členov. Veríme,
že koncepciou výchovno-vzdelávacieho
programu dokážeme osloviť nových ľudí
a organizácia sa rozrastie o nových členov.

I. PRINCÍPY

DO FÉNIX organizuje, podporuje a rozvíja aktivity zamerané na neformálne vzdelávanie detí a mládeže tak, aby sa u nich vytvárali predpoklady na získavanie poznatkov a vedomostí potrebných k realizácii aktívneho občianstva a demokracie, učí deti a mládež aktívne sa zúčastňovať na rozhodovacích procesoch v spoločnosti, na riešení problémov v obci, meste či regióne.

Organizácia podporuje a vytvára podmienky pre systematickú výchovnú prácu s deťmi a mládežou orientovanú predovšetkým na:

- šport, športovú činnosť, súťaže a hry,
- kultúrnu činnosť,
- turistickú činnosť,
- ochranu prírody,
- posilňovanie úcty k prírodnému prostrediu,
- aktivity zamerané na zachovanie kultúrneho dedičstva.

Aktívne sa zapája do podujatí, ktoré podporujú ochranu detí a mládeže pred užívaním drog, návykových látok, pred prejavmi násilia, negatívneho správania a diskriminácie.

Činnosť organizácie je celoročná, geograficky neohraničená a orientovaná projektovo. Vo svojej činnosti sa organizácia riadi Dohovorom o právach dieťaťa, propaguje ho na verejnosti a účinnými prostriedkami podrobne zoznamuje dospelých, deti a mládež s jeho princípmi a ustanoveniami. Používajú sa pritom netradičné formy. Činnosť sa uskutočňuje prostredníctvom základných kolektívov.



II. POTREBY/CIELE

Činnosť DO FÉNIX vychádza z legislatívneho rámca Slovenskej republiky na podporu neformálneho vzdelávania v práci s mládežou a aktivít zameraných najmä pre mládež s nedostatkom príležitostí, prostredníctvom dotačnej schémy MŠVVaŠ SR **Programy pre mládež na roky 2014 - 2020**, ktoré sa začali realizovať od roku 2014. Sú priamym nástrojom na podporu naplňovania Stratégie Slovenskej republiky pre mládež 2014 - 2020, nadväzujú na Zákon č. 282/2008 Z. z. o podpore práce s mládežou a Európsku stratégiu pre mládež. **Stratégia Slovenskej republiky pre mládež na roky 2014 – 2020** určuje strategické ciele politiky vo vzťahu k mládeži, pričom reflektuje potreby mládeže najmä v oblasti vzdelávania, zamestnanosti, tvorivosti a podnikavosti mladých ľudí, ich participácie, zdravia, zdravého životného štýlu a vzťahu k prírode, sociálneho začleňovania a dobrovoľníctva. Zaoberá sa aj globálnymi témami a určuje strategické ciele pre oblasť práce s mládežou.

Cieľom stratégie je prispieť k zvyšovaniu kvality života mladých ľudí najmä prostredníctvom rozvoja osobností mladých občanov SR ako kultivovaných osobností, ktoré sú pripravené pracovať v neustále sa meniacom demokratickom prostredí a využívať svoj tvorivý potenciál v praxi i aktívnej participácii v spoločnosti.

Nadväzujúc na stratégiu, **strategickými cieľmi Detskej organizácie FÉNIX o.z. sú:**

- zavádzať inovatívne metódy a prístupy do výchovno-vzdelávacích programov a pokračovať v skvalitňovaní,
- vytvárať atraktívne príležitosti pre deti a mladých ľudí na aktívne trávenie mimoškolského voľného času,
- učiť deti rozlišovať pasívne a aktívne trávenie voľného času,
- spolupodieľať sa na prevencii sociálno-patologických javov a pomáhať rozvíjať u cieľových skupín zdravý životný štýl,
- vo väčšej miere zapojiť do činnosti mládež od 15 do 30 rokov, zamerať sa na nezamestnanú mládež, mladé

ženy na materskej dovolenke a ženy v domácnosti,

- podporiť záujem, osobnosť a schopnosti každého člena (i potenciálneho),
- posilniť motiváciu vedúcich, umožniť im a zabezpečiť ich odborný rast,
- rozvíjať spoluprácu s rodičmi, verejnosťou a školami v meste,
- zlepšiť estetiku prostredia klubových zariadení a ich okolie,
- zapájať do činnosti rodičov spolu s deťmi,
- ponúkať priestor a vytvoriť podmienky pre činnosť handicapovaných detí a dospelých,
- maximálne využiť miestne médiá na šírenie cieľov DO FÉNIX a motiváciu k celoživotnému vzdelávaniu medzi potenciálnymi čitateľmi, poslucháčmi a divákmi týchto médií,
- udržiavať dobré meno DO FÉNIX a zachovávať pozitívny image v povedomí širokej verejnosti,
- zapájať mladých ľudí v našej organizácii do štruktúrovaného dialógu,
- inšpirovať a poskytovať im priestor na vyjadrovanie názorov a realizovanie svojich nápadov,
- viesť k aktívnej participácii, k medzinárodným aktivitám, k mobilite mládeže,
- rozpracovať a zaviesť do praxe nové metódy evalvácie v organizácii a aktívne do evalvácie zapojiť deti a mladých ľudí.

Základným poslaním a všeobecným cieľom výchovy a vzdelávania detí a mládeže vo voľnom čase je podieľať sa na formovaní a utváraní osobnosti – jej fyzickej, psychickej, sociálnej a duchovnej stránky, vychádzajúc z individuálnych predpokladov každého jednotlivca.

Učenie znamená pre človeka celoživotný proces. Získava vedomosti, nadobúda schopnosti a zručnosti, formuje vlastné hodnoty a ciele, učí sa správať a komunikovať v rôznych sociálnych situáciách, riešiť problémy, hodnotiť seba i iných, vyjadriť svoj názor či postoj. Vzájomné prepojenia medzi výchovou v rodine, výchovou a vzdelávaním

v školskom aj mimoškolskom prostredí a spoločenským pôsobením na rozvoj osobnosti človeka sú nepopierateľné (Turek, 2005).

Množstvo, rýchlosť, rozsah a význam zmien v 21. storočí možno označiť za tzv.

megatrendy spoločenského vývoja:

- prechod od industriálnej k informačnej, učiacej sa spoločnosti,
- vedecko-technický rozvoj,
- trend zrýchľovania a explózie informácií a inovácií,
- škola strácajúca prioritné postavenie v odovzdávaní a sprostredkúvaní poznatkov žiakom/deťom,
- zjednotená Európa, vstup Slovenska do európskych štruktúr – vyžaduje tzv. **európsku dimenziu vzdelávania**,
- globalizačné trendy svetových spoločenských, svetové hospodárstvo.

Najmä v kontexte uvedených trendov je potrebné v deťoch, žiakoch, študentoch i dospelých rozvíjať také zručnosti a schopnosti – čiže kompetencie, ktoré podľa Tureka (2005) umožnia jednotlivcovi vykonávať rôzne povolania, zastávať rôzne pracovné pozície a funkcie a tiež sú zárukou úspešného vyrovnávania sa človeka s rýchlymi zmenami v osobnom, pracovnom i spoločenskom živote a tiež adekvátneho riešenia množstva problémov najrozmanitejších oblastí ľudského života, ktoré sú často nepredvídateľné. Takéto kompetencie sa v odbornej literatúre nazývajú **klúčové kompetencie**.

V základnom strategickom dokumente vlády Slovenskej republiky v oblasti výchovy a vzdelávania v projekte **MILÉNIUM - Národný program výchovy a vzdelávania v Slovenskej republike na najbližších 15 až 20 rokov**² patrí rozvíjanie kľúčových kompetencií medzi hlavné ciele výchovy a vzdelávania. „Kompetencie sa vymedzujú ako spôsobilosť človeka preukázať vedomosti, zručnosti, schopnosti v praktickej

činnosti. Majú nadpredmetový charakter a ich realizácia je viazaná skôr k metódam vyučovania ako k obsahu učiva“.

Za **klúčové kompetencie** sa v tomto dokumente považujú:

- **komunikačné schopnosti a spôsobilosti** znamenajú schopnosti ústne a písomne sa vyjadrovať, vysvetľovať, čítať s porozumením, vyhľadávať, uchovávať poznatky v pamäti a používať ich, komunikovať a tvoriť informácie, a to aj v cudzích jazykoch,
- **personálne a interpersonálne schopnosti** obsahujú spôsobilosti sebazdokonaľovania a výkonnosti, schopnosti racionálne a samostatne sa celý život vzdelávať, kontrolovať sa, regulovať svoje správanie, tvoriť progresívne medziľudské vzťahy, schopnosť tímovej práce, preberania zodpovednosti, ďalej schopnosti starať sa o svoje zdravie a životné prostredie, spôsobilosť byť tolerantným, rešpektovať všeludské etické hodnoty, uznávať ľudské práva a slobody, a pod.,
- **schopnosti tvorivo a kriticky riešiť problémy** – identifikovať ich, analyzovať, navrhovať riešenia, reflexívne ich zhodnocovať a učiť sa z nich, vedieť pracovať aj v náročných, záťažových podmienkach,
- **pracovať s modernými informačnými technológiami**, zručnosti pracovať s osobným počítačom, internetom, využívať rozličné informačné zdroje a informácie v pracovnom aj mimopracovnom čase,
- **realizácia numerických, symbolických aplikácií** patrí v odbornom a prírodovednom vzdelávaní medzi kľúčové kompetencie,
- **formovať občiansku spoločnosť**, ide o schopnosť občanov prispievať na miestnej, štátnej, európskej i globálnej úrovni k rozvíjaniu demokratického systému spoločnosti, k trvale udržateľnému hospodárskemu a sociálnemu rozvoju štátu so zodpovednosťou voči životnému prostrediu a zachovaniu života na zemi.³

¹ Hrmo, R., Turek, I.: Návrh systému kľúčových kompetencií dostupné na: https://www.mtf.stuba.sk/buxus/docs/internetovy_casopis/2003/2/hrmo2.pdf

² Turek, I. 2005. Inovácia v didaktike. Bratislava : Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2005. ISBN 80-8052-230-8, s.65

³ Suchožová, E.: Rozvíjanie a hodnotenie kľúčových v edukačnom procese; Metodicko-pedagogické centrum, 2014, s.14

Výchova vo voľnom čase nadväzuje na výchovu v rodine a na výchovu a vzdelávanie v škole. Obidva činitele majú svoje špecifické miesto pri formovaní osobnosti dieťaťa. Rodina kladie základy výchovy. Na ňu nadväzuje škola. Výchovný a vzdelávací proces sa ale neuskutočňuje iba v rámci vyučovania v škole, prebieha aj v čase mimo vyučovania vo voľnom čase žiakov.

Úlohou našej detskej organizácie je vytvárať primerané, vhodné podmienky pre rozvoj osobnosti jednotlivca – názorov, postojov, presvedčení v spoločensky primeranom správaní a konaní v prospech vlastnej sebarealizácie i v prospech spoločnosti v súlade s humanistickými hodnotami a tradíciami našej kultúry⁴.

DO FÉNIX reflektuje súčasné trendy a cesty vedúce k príťažlivejšiemu a efektívnejšiemu rozvoju detí a mladých ľudí, ktoré sú zmysluplnou cestou pre ich osobné i profesionálne uplatnenie.

Výchovný a vzdelávací proces, ktorého súčasťou je aj výchova a vzdelávanie vo voľnom čase, sa v súčasnosti orientuje na rozvíjanie kompetencií detí a mladých ľudí, najmä na rozvíjanie **kľúčových kompetencií**.

Súčasný výchovný a vzdelávací proces má smerovať k tomu, aby si jednotlivec osvojil na úrovni zodpovedajúcej jeho schopnostiam a osobnostným predpokladom nasledujúce oblasti kľúčových kompetencií, ktoré sa prirodzene vzájomne prelínajú a dopĺňajú⁵.

DO FÉNIX vytvára podmienky pre cieľavedomý a systematický rozvoj týchto **kľúčových kompetencií** svojich členov v prostredí mimo školy a rodiny prostredníctvom špecifických činností:



1) komunikačné

(pripravenosť k dorozumievaniu sa v materinskom a cudzích jazykoch)

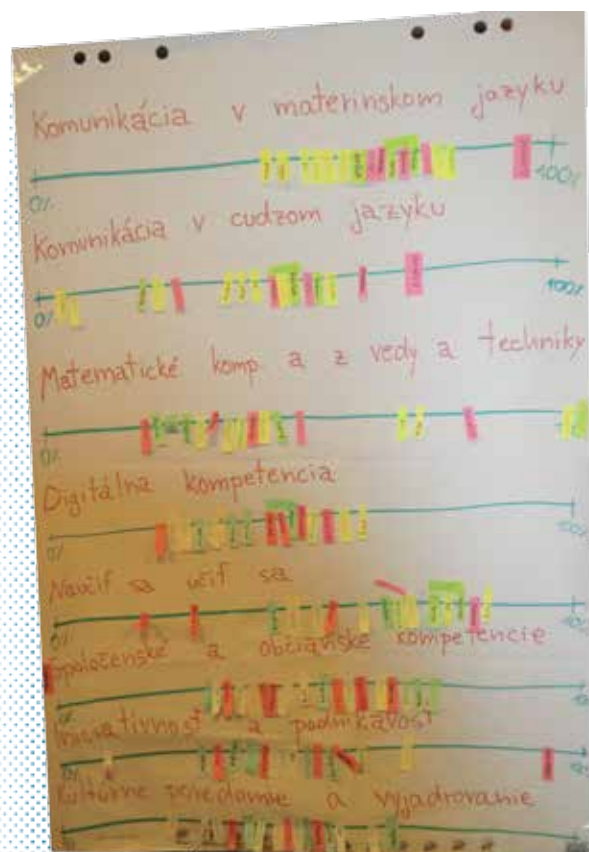
Mať komunikačné kompetencie znamená porozumieť a interpretovať myšlienky, pocity a informácie v ústnej a písomnej podobe a zapojiť sa do komunikácie v rôznych vzdelávacích, pracovných a životných situáciách, aj v cudzích jazykoch.



2) matematicko-vedné

(pripravenosť k využívaniu matematiky, základov vedy a techniky v bežnom živote)

Mať tieto kompetencie znamená funkčne využívať matematické vedomosti a zručnosti



⁴ Kratochvílová E.: Pedagogika voľného času – Výchova mimo v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi, vydavateľstvo VEDA, 2010, s. 168

⁵ Blaško, M. 2010. Úvod do modernej didaktiky I. (Systém tvorivo-humanistickej výučby). Dostupné na: <http://web.tuke.sk/kip/main.php?om=1300&res=low&menu=1310>

v rôznych životných situáciách, používať základné vedomosti a metódy vied na objasňovanie prírodných zákonitostí, uplatňovať ich v oblasti technológií a pri vysvetľovaní vedecko-technického pokroku.



3) informačné (pripravenosť k využívaniu informačno-komunikačných technológií a k narábaniu s informáciami)

Mať informačné kompetencie znamená využívať počítač a jeho príslušenstvo na získavanie, posudzovanie, ukladanie, tvorbu, prezentáciu avýmenu informácií a na komunikáciu a účasť v spolupracujúcich sieťach prostredníctvom internetu.



4) riešenie problémov (pripravenosť tvorivo a kriticky samostatne riešiť problémy bežného života)

Vzdelávanie má smerovať k tomu, aby jednotlivec bol pripravený tvorivo a kriticky riešiť samostatne bežné pracovné a mimopracovné problémy.



5) učebné (pripravenosť k učeniu sa ako sa učiť)

Mať učebné kompetencie znamená naučiť sa efektívne sa učiť, pokračovať a zotrvať v učení sa, zorganizovať vlastné učenie sa, účinne hospodáriť s časom a s informáciami, a to tak individuálne ako aj v skupinách, vyhodnocovať dosiahnuté výsledky a pokrok v učení sa, reálne si stanovovať potreby a ciele svojho ďalšieho vzdelávania.

6) personálne a sociálne (pripravenosť k sebauťváraniu, sebariadeniu osobnosti a k interpersonálnym vzťahom)

Mať tieto kompetencie znamená stanovovať si na základe poznania svojej osobnosti primerané ciele osobného rozvoja v oblasti záujmovej i pracovnej, starať sa o svoje zdravie, spolupracovať s ostatnými v skupine a prispievať k utváraniu vhodných medziľudských vzťahov.



7) pracovné a podnikateľské (pripravenosť k zamestnateľnosti a k uskutočňovaniu myšlienok)

Mať tieto kompetencie znamená iniciatívne meniť myšlienky na skutky, optimálne využívať svoje osobnostné a odborné predpoklady, uplatňovať tvorivosť, inováciu a riskovanie, plánovať a riadiť projekty pre dosiahnutie cieľov, pre úspešné uplatnenie sa vo svete práce, zmocniť sa príležitostí pre budovanie a rozvoj svojej profesijnej kariéry, i v celoživotnom vzdelávaní.



8) občianske a kultúrne (pripravenosť k zapájaniu sa do občianskeho života a k podporovaniu kultúrnych hodnôt)

Mať uvedené kompetencie znamená uznávať hodnoty a postoje podstatné pre život v demokratickej spoločnosti a dodržiavať ich, konštruktívne sa podieľať na dianí v spoločnosti, konať v súlade s jej trvalo udržateľným rozvojom, uvedomovať si dôležitosť tvorivého vyjadrovania myšlienok, skúseností a emócií, podporovať hodnoty národnej, európskej i svetovej kultúry.

⁶ Kľúčové kompetencie sú zvnútornený, vzájomne prepojený súbor nadobudnutých vedomostí, zručností, schopností, postojov a hodnotových orientácií, ktoré sú dôležité pre kvalitný rozvoj osobnosti jednotlivca, jeho aktívne zapojenie sa do spoločnosti.

III. METÓDY

Vychovávateľa, vedúci záujmových krúžkov, tréneri a v neposlednom rade učitelia v pozícii vedúcich záujmových útvarov majú podstatne viac možností spoznať deti/žiakov v prirodzených situáciách, pozorovať ich, porozprávať sa s nimi, vypočuť ich, včas zachytiť rizikové situácie, nebezpečenstvo, pomôcť im zvládnuť problémy a krízové situácie. Kvalita výchovného a vzdelávacieho pôsobenia vo veľkej miere závisí od osobnosti vychovávateľa, vedúceho, trénera alebo aktivistu voľnočasových aktivít.

Výchova a vzdelávanie vo voľnom čase nie je pokračovaním vyučovania. Napriek tomu je však **prepojenie procesu vyučovania a voľnočasových aktivít veľmi dôležité.**

Vedúci a lektori sa snažia vzbudiť záujem detí o rôzne oblasti, môžu ich tiež motivovať k získaniu ďalších vedomostí a zručností. Späť tiež voľnočasové aktivity a vzdelávanie môžu prebudiť hlbší vzťah k vyučovacím predmetom a snahu uplatniť špecifické schopnosti.

Výchova a vzdelávanie vo voľnom čase, resp. výchova a vzdelávanie mimo vyučovania sú špecifické oblasti, ktoré majú svoje zvláštnosti. Dôležité však je, že aj napriek všetkým zvláštnostiam sú zachované základné znaky výchovného a vzdelávacieho procesu, predovšetkým zámernosť a cieľavedomosť. Zároveň však musí byť výchovné pôsobenie vo voľnom čase nenásilné, citlivé, do činností sa nesmú účastníci nútiť, je nevyhnutné nájsť vhodné spôsoby motivácie.

V odbornej literatúre sa v súčasnosti častejšie stretávame s pojmami **výchova a vzdelávanie formálne, neformálne a informálne.**

Pričom príkladom **formálneho vzdelávania a výchovy** je pôsobenie školy a výsledky žiakov sú priebežne hodnotené. O výsledkoch výchovného a vzdelávacieho procesu sú vydávané potvrdenia (vysvedčenia).

Informálne vzdelávanie a výchova sa chápe ako nezámerne alebo tiež celkom náhodné formovanie osobnosti i jedinca v rozmanitých životných situáciách.

Neformálne vzdelávanie a výchova má najbližšie ku výchove vo voľnom čase. Má základné znaky vzdelávania a výchovy, ako je cieľavedomosť a systematickosť, zároveň však rešpektuje požiadavku dobrovoľnosti, príťažlivosti a zaujímavosti. O absolvovaní aktivít v rámci neformálneho vzdelávania a výchovy môže, ale nemusí byť vystavený doklad (certifikát).

Obsah výchovy, podobne ako ciele, je možné vymedziť z rôznych hľadísk. Môžeme vychádzať z veku, alebo tiež z toho, ktoré znaky osobnosti chceme rozvíjať a pod. Pod **neformálnou výchovou** rozumieme proces odovzdávania hodnôt, noriem, vedomostí a zručností v prostredí mimo formálneho vyučovania. Tento proces je však plánovaný, zámerný a z časti štruktúrovaný. Dôraz sa pri tom kladie na rozvoj osobnosti, emocionálnych a sociálnych zručností vedúcich k plnej integrite jedinca. Pri pôsobení vychovávateľ (pracovník s deťmi a mládežou) a vychovávaný (dieťa, mladý človek) je vzťahová zložka nadradená poznávacej. Dôležitá je i participácia a vklad samotného vychovávaného.

Výchova vo voľnom čase je špecifickou oblasťou výchovy. Preto je tiež možné vymedziť jej špecifické funkcie.

Medzi základné funkcie patria:

- výchovná a vzdelávacia funkcia,
- zdravotná funkcia,
- sociálna funkcia,
- preventívna funkcia.

Výchovná a vzdelávacia, zdravotná, sociálna a preventívna funkcia sa v bežnej výchovnej praxi prelínajú.

Vzdelávací obsah činnosti vo voľnom čase je iba do istej miery stanovený základnými pedagogickými dokumentami. Pri stanovení obsahu majú teda organizácie venujúce sa práci s deťmi a mládežou, vychovávatelia, vedúci ZO a pedagógovia voľného času značnú voľnosť, ale zároveň aj veľkú zodpovednosť. Môžu uplatniť svoju nápaditosť a tvorivosť vychádzajúc zo znalostí potrieb, záujmov a schopností zverencov a rešpektujúc ich rozumné želania. Pre stanovenie obsahu je významné poznanie základných pedagogicko-psychologických požiadaviek a uvedomenie si základných vzdelávacích a výchovných cieľov.

Neformálnym vzdelávaním označujeme program vzdelávania mimo formálneho vzdelávacieho systému s jasne stanoveným kurikulumom, ktoré však počíta s participáciou učiaceho sa na celom procese. Neformálne vzdelávanie využíva rôzne metódy aktívneho a zážitkového učenia sa. **Neformálne učenie** predstavuje proces neformálnej výchovy a vzdelávania z pohľadu učiaceho sa, ktorý neformálnou cestou nadobúda a rozvíja svoje zručnosti a vedomosti, čiže sa učí.

Výchova a vzdelávanie vo voľnom čase má svoje **osobité pravidlá – špecifické zásady (princípy)**, ktoré vyplývajú z jej osobitostí, zásadne ovplyvnených podmienkami voľného času žiakov⁷. Vychádzajúc z osobitostí výchovy a vzdelávania mimo vyučovania ako výchovy a vzdelávania vo voľnom čase a v nadväznosti na doterajší vývoj pedagogickej teórie zohľadňujeme v praxi nasledujúce špecifické zásady (princípy):

- **zásada (princíp) dobrovoľnosti** – kľúčová zásada, týka sa vytvárania možností výberu, voľby aktivít, činností, spôsobu trávenia voľného času podľa vlastných potrieb a záujmov,



- **zásada (princíp) záujmového zamerania činnosti** – nadväzuje na zásadu dobrovoľnosti a spresňuje jej obsah predovšetkým podľa záujmu dieťaťa,

- **zásada (princíp) rozmanitosti, pestrosti, zaujímavosti a príťažlivosti obsahu, foriem a metód, prostriedkov** – dáva dôraz na udržanie záujmov žiakov o účasť na organizovaných voľnočasových aktivitách,



- **zásada (princíp) aktivity, samostatnosti a tvorivosti** – požaduje vytváranie podmienok na aktívnu účasť každého jednotlivca, spoluúčasť na ovplyvňovaní obsahového zamerania, priebehu činnosti atď.,



- **zásada (princíp) humanizmu a demokracie** – hovorí o dôraze na humanistický a demokratický prístup k žiakom



- **zásada (princíp) sebarealizácie v atmosfére optimizmu a radosti** – kladie dôraz na sebavyjadrenie, uplatňovanie záujmov, rozvoj individuálnych predpokladov, nadania, talentu, na pozitívne zážitky z priebehu činnosti, sociálnych vzťahov medzi žiakmi, medzi žiakmi a vychovávateľmi, vedúcimi,



- **zásada (princíp) jednoty a špecifickosti výchovy** – kladie dôraz na spoločný cieľ výchovy v škole aj v rodine zameranej na rozvoj osobnosti každého žiaka podľa individuálnych predpokladov v špecifických podmienkach voľného času.

⁷ Kratochvílová E.: Pedagogika voľného času – Výchova mimo v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi, vydavateľstvo VEDA, 2010, s. 171, s. 173 – 176

AKTIVITY K POCHOPENIU NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA

Názov aktivity: POSUŇME SA!

Materiál: flipchartový papier, fixky, samolepiace bločky

Postup:

Najprv sa účastníci oboznámia s 8 kľúčovými kompetenciami:

1. Komunikácia v materinskom a cudzích jazykoch,
2. matematická kompetencia a základné kompetencie v oblasti vedy a techniky,
3. informačno - digitálna kompetencia,
4. naučiť sa učiť,
5. riešiť problémy,
6. spoločenské a občianske kompetencie,
7. iniciatívnosť a podnikavosť,
8. kultúrne povedomie a vyjadrovanie.

Na flipchartový papier napíšte všetky kompetencie a k nim doriebte čiaru. Na jej začiatok napíšte 0 a na koniec 100. Každý účastník si nachystá 8 samolepiacich bločkov so svojim menom. Každý bloček nalepí

postupne k jednotlivým kompetenciám na flipchartovom papieri. Lepí ho tam, kde si myslí, že sa momentálne nachádza.

Napr. Petra nalepí ku komunikácii v materinskom jazyku bloček na pomyselných 75 %, ku komunikácii v cudzom jazyku na 45 % atď.

Po ukončení podujatia (školenia, tábora...) sa účastníci vrátia späť k bločkom a posunú ich tak, ako sa ich kompetencie rozvíjali. Nasleduje skupinová reflexia.

Pre detailné vysvetlenie kľúčových kompetencií odporúčame preštudovať príručku YOUTHPASS.

Aktivita je optimálna na začiatok podujatia. Posledný deň podujatia je vhodné sa ku aktivite vrátiť a reflektovať rozvíjané kompetencie.

Názov aktivity: KVETINOVÝ ZÁHON

Materiál: flipchartový papier, fixky

Postup:

Na viditeľné miesto nalepte flipchartový papier a nakreslite zem (pôdu). Účastníkom vysvetlite, že počas školenia, tábora a pod. spoločne vytvoria kvetinový záhon z ich kompetencií. Vždy, keď sa dozvedia niečo nové, budú rozvíjať niektorú zručnosť a pod. dokreslia časť záhonu. Množstvo dokreslených detailov závisí od množstva nadobudnutých informácií/skúseností.

Každá kompetencia/zručnosť/skúsenosť bude predstavovať jednu rastlinu. Napr.

Anglický jazyk – ruža,

Nové priateľstvá – tulipán,

Triedenie odpadu – margarétka.

Aktivita je zameraná na rozvoj konkrétnych kompetencií počas vzdelávacieho podujatia (alebo záujmových stretnutí).



Názov aktivity: V? IV? NV?

Materiál: papiere, perá, podložky na písanie, obálky rôznych farieb (3ks z každej farby), nastrihané príklady vzdelávaní pre každý tím

Postup:

Aktivita je zameraná na ujasnenie rozdielov v praxi medzi formálnym, informálnym a neformálnym vzdelávaním, a podnietenie diskusie. Aktivite by mal predchádzať vstup o rozdieloch medzi formálnym, informálnym a neformálnym vzdelávaním.

Formálne vzdelávanie poskytujú vzdelávacie inštitúcie, je zámerné, má štruktúru a je ukončené všeobecne uznávanou certifikáciou. Rovnako neformálne vzdelávanie je zámerné a má štruktúru. Nekoná sa však v tradičných vzdelávacích inštitúciách a nekončí všeobecne uznávanou certifikáciou/diplomom. Existujú napr. YOUTHPASS – certifikát o absolvovaní neformálneho vzdelávania, ktorý je už uznávaný niektorými organizáciami, spoločnosťami a pod. Informálne vzdelávanie nie je zámerné ani štruktúrované. Nie je poskytované vzdelávacími inštitúciami a nekončí oficiálne uznávanou certifikáciou.

Aktivita má 2 časti: hľadanie a roztriedenie

Pre každý tím nachystajte 3 obálky, ktoré budú farebne rozlíšené. Obálky budú obsahovať nastrihané a náhodne rozdelené príklady vzdelávaní (bez správnych odpovedí uvedených v spodnej časti papiera). Obsah obálok zostáva až do druhej časti hry tajný.

1. Hľadanie:

Účastníci sa rozdelia do rovnomerných tímov. Každý tím dostane 3 obálky rovnakej farby. Medzi sebou si zvolia jedného do pozície „kresliča“. Ten dostane do rúk obálku, ceruzku a podložku na písanie s papierom. Po udelení roly sa presunú kresliči aj s obálkami o jeden tím (po ľavej ruke). Nasledujúcich 20 minút bude kreslič chodiť s tímom, ku ktorému sa presunul. Daný tím zoberie obálky od kresliča a postupne ich bude po priestore ukrývať. Priestor hry si vopred vymedzte (môže to byť niekoľko

miestností, vonkajší dvor a pod.). Upozornite hráčov, aby obálky neukrývali napr. do smetných košov, ale tak, aby ich potom iní našli, no trochu sa pritom natrápili. Kreslič popri chodení s tímom kreslí cestu a značí, kde obálky ukrývajú. Nesmie používať čísla ani písmená, s výnimkou piktogramov.

Po ukrytí obálok sa vrátia všetci na miesto začiatku a kresliči odovzdajú mapky svojim pôvodným tímom, aby mohli začať hľadať svoje obálky, ktoré im ukryl druhý tím. Po 20 minútach sa stretnite spolu na dohodnutom mieste, s obálkami alebo bez.

2. Roztriedenie:

Tímy môžu svoje obálky otvoriť. Ich úlohou je správne roztriediť činnosti uvedené na rozstrihaných kúskoch papiera do 3 stĺpcov podľa toho, či ide o formálne, neformálne alebo informálne vzdelávanie. Po roztriedení si spoločne prejdite správne odpovede. Nájdete ich na spodku priloženého obrázka.

FORMÁLNE/NEFORMÁLNE/INFORMÁLNE

1. Varenie polievky s mamou
2. Šoférovanie v autoškole
3. Jazykový kurz španielčiny v jazykovej škole
4. Workshop neverbálnej komunikácie
5. Zážitkový kurz tradičných remesiel
6. Sledovanie dokumentu v televízii
7. Vysokoškolské štúdium psychológie
8. Konverzácia s kamarátmi o politike
9. Kurz prvej pomoci
10. Škola šmyku (auto)
11. Kurz maďarskej kuchyne
12. Sused mi ukázal ako natrieť plot

FORMÁLNE: 2, 3, 7, 9

NEFORMÁLNE: 4, 5, 10, 11

INFORMÁLNE: 1, 6, 8, 12

Názov aktivity: **ZNAKY NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA**

Materiál: farebný výkres, fixka, lepiaca páska

Postup:

Pred začiatkom aktivity je potrebné prichystať farebné výkresy formátu A5 s jednotlivými charakteristikami NFV (Pozor, ak dáte každú charakteristiku na výkres inej farby, úloha bude príliš jednoduchá). Následne ich rozstrihnite na dve časti, nemusí to byť presne v strede. Ľubovoľne ich rozložte po miestnosti. Úlohou účastníkov je vziať kúsok výkresu a nájsť svoj pár. Tak, aby mali spolu jednu charakteristiku. V pároch diskutujú, čo pod danou charakteristikou rozumejú. Potom, keď všetci nájdu svoj pár, si spoločne v skupine prejdite postupne všetky charakteristiky a diskutujte o ich obsahu.

Charakteristiky (vylepte na stenu, aby boli k dispozícii aj počas ďalšieho vzdelávania):

- dobrovoľnosť,
- vlastná motivácia a aktívna účasť,
- celostný prístup pri rozvoji osobnosti,
- individuálne i skupinové učenie,
- rovnosť príležitostí,
- flexibilita,
- prítomnosť facilitátora,
- právo na chyby a učenie sa z nich,
- štruktúrovaný a plánovaný proces,
- vzdelávacie ciele,
- vychádza z potrieb účastníkov.



IV. VZDELÁVACIE STRATÉGIE

Sú to spoločné metodické postupy (metódy, formy, aktivity, príležitosti, pravidlá) spoločné pre všetkých vzdelávajúcich, ktoré cielene, systematicky utvárajú a rozvíjajú kľúčové kompetencie. Vzdelávacie stratégie sú buď formulované ku každej kľúčovej kompetencii alebo spoločne ku viacerým tak, aby bolo zrejmé, ako je zabezpečený ich rozvoj u detí. Stratégie sú spravidla členené podľa toho, ktorú z kľúčových kompetencií rozvíjajú prednostne. Je však samozrejmé, že jednotlivé výchovné a vzdelávacie stratégie smerujú súčasne k rozvoju viacerých kľúčových kompetencií (Blaško, 2010 parafrázované⁸):

Vzdelávanie vo voľnom čase a čase mimo vyučovania podporuje praktické využitie získaných poznatkov v reálnom živote. V tejto súvislosti je dôležité rozvíjať u žiakov tzv. vnútorné poznanie. V súčasnosti dochádza k situácii, keď sústavný rozvoj IKT prináša a zintenzívňuje okamžitú dostupnosť a prenášanie tzv. kodifikovaných poznatkov, ktoré sa dajú vyjadriť slovami alebo symbolmi a na ich základe sa aj prenášajú. Ide o všeobecné informácie, ktoré podliehajú rýchlemu zastarávaniu a dajú sa oddeliť od nositeľa. Na rozdiel od nich „vnútorné poznanie“ (vedenie) je úzko spojené s jeho nositeľom (jednotlivcom, dieťaťom). Až keď ho nositeľ – dieťa reflektuje a prezentuje, stane sa explicitným (vyjadreným navonok). Preto je stále menej potrebné (až nepotrebné) memorovať faktografické údaje. Dôležité je učiť sa v súvislostiach (konceptuálne) a disponovať nástrojmi, ktoré umožňujú vyberať, spracovávať a aplikovať získané vedomosti, schopnosti, zručnosti... Vzdelávanie vo voľnom čase preto vyžaduje taký spôsob odovzdávania vzdelávacích obsahov, ktorý dáva veciam zmysel. Charakterizujú ho nasledujúce všeobecno-

didaktické požiadavky na zmysluplné učenie (sa):

aktívnosť učenia sa – každý žiak je do učenia aktívne zapojený vlastnou činnosťou a myšlienkovou aktivitou,

konštruktívnosť – stavia na skúsenostiach žiaka, jeho vedomostiach, spôsobilostiach a zručnostiach, učenie je vytváraním (konštrukciou) nových a ich zabudovaním do existujúceho poznatkového systému,

kumulatívnosť – vedomosti, spôsobilosti a zručnosti na seba nadväzujú,

zacielenosť – žiak vie, čo je cieľom učenia (sa) a stotožňuje sa s ním,

situovanosť učenia – učenie prebieha vždy v určitom sociálnom, ekonomickom, multikultúrnom, politickom, či environmentálnom kontexte, ktorý ovplyvňuje každodenný život ľudí a ktorý je potrebné pri vzdelávaní zohľadniť,

autoregulatívnosť – dieťa postupne preberá zodpovednosť za svoje vlastné učenie sa, pričom sa zohľadňujú rôzne predpoklady a štýly učenia sa žiakov (podľa Čáp, Mareš, 2001, upravené).

Nestačí len poznanie a pochopenie, ale oveľa dôležitejšie je nasmerovať učiacich sa ku kritickému prijímaniu informácií, k hľadaniu argumentov a formovaniu vlastných, podložených názorov. Najmä k tomu, aby sa zaujímal o svet a ľudí okolo seba a boli aktívni pri ochrane ľudských i kultúrnych hodnôt a života na zemi – aby prijali svoj diel zodpovednosti za podobu sveta, v ktorom žijeme.

⁸ <http://web.tuke.sk/kip/main.php?om=1300&res=low&menu=1310>

Názov aktivity: METÓDY NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA

Materiál: popis vybraných metód NFV
na lístkoch (napr. z publikácie
DO Európy hrou IV)

<https://www.iuventa.sk/sk/Publikacie/Mobilita/Do-Eurupy-hrou-IV.alej>

Postup:

Účastníci sa rozdelia do skupín tak, aby ich v každej skupine bolo 3 - 5. Každá skupina si vytiahne jeden lístok, kde nájde popis určitej metódy neformálneho vzdelávania (napr. brainstorming). Účastníci v skupinách si popis aktivity pozorne prečítajú a počas 20 minút si nachystajú krátku scénu, ktorou vysvetlia ostatným ako metóda funguje v praxi a ako ju môžu využiť. Kde bude scénka prebiehať a aké roly si zvolia, je na účastníkoch. Fantázii sa medze nekladú. Po odohraní všetkých scénok si pustíte video od IUVENTA – Slovenský inštitút mládeže o metódach neformálneho vzdelávania.



 **YouTube** <https://bit.ly/35wp5dT>



Na záver nezabudnite na diskusiu o videu!

Metódy využívané v neformálnom vzdelávaní v práci s mládežou môžeme pre zjednodušenie radiť do dvoch kategórií. Metódy zamerané **na podporu dynamiky skupiny** a **ostatné metódy**, ktoré sú ľahko

adaptovalné a využiteľné v rôznych témach a bývajú súčasťou rôznych aktivít. Sú zamerané napríklad na rozvoj konkrétnej zložky kompetencií.

ENERGIZÉRY A LÁMAČE L'ADOV

Energizér, hovorovo nazývaný aj „životabudič“, je metóda, ktorej cieľom je aktivizovať účastníkov a rozprúdiť v nich energiu a navodiť odľahčenú atmosféru. Spravidla ju zaraďujeme na začiatok vzdelávacích blokov, napríklad po obede, alebo keď zistíme, že účastníci začínajú byť unavení. Energizéry nemusia mať prepojenie s preberanými témami, ale môžu byť aj veľmi vhodným vstupom do nových tém, alebo nasledujúcich častí vzdelávacej aktivity. Ich ďalšou výhodou je vytváranie neformálnej atmosféry, a často sa na ich vedenie využívajú aj skúsenejší účastníci. Rizikom je, že v prípade neprispôsobenia energizérov cieľovej skupine, môžu byť niektorými účastníkmi vnímané ako nepotrebné alebo detinské.

Podobne používame aj „**lámače ľadov**“, a to najmä na začiatku vzdelávacích aktivít, kedy potrebujeme, aby sa účastníci zoznámili a dozvedeli sa niečo o sebe. V zásade ich používame na to, aby sme podporili proces skupinovej dynamiky, o ktorej píšeme v samostatnej kapitole. Aj pri tejto metóde musíme byť opatrní, aby sme postupovali citlivo a neuviedli účastníkov do rozpakov. Ak sa pozrieme na štýly učenia, obidve metódy sú obľúbené najmä u aktivistov. Menej obľúbené u teoretikov alebo pragmatikov, ktorí často nechápu, aký je ich význam a miesto v programe. Aj preto je namieste, aby sme boli opatrní vo výbere aktivít a techník, citlivo reagovali na situáciu v skupine a boli pripravení vysvetliť, prečo to robíme.



PRÍKLADY ICEBREAKEROV (LÁMAČOV L'ADOV)

Názov aktivity: **HRA NA MENO**

(NA ZOZNÁMENIE, NA MENÁ)



Materiál: žiadny

Postup:

Všetci účastníci sa posadia do kruhu. Požiadame prvého účastníka v poradí, aby povedal svoje meno: Napríklad: „Ja som Katka“. Druhý v poradí zopakuje predchádzajúce meno a pridá svoje meno:

„Ty si Katka, ja som Ivan“. Tretí účastník zopakuje predchádzajúce v poradí: Ty si Katka, ty si Ivan, ja som XY“.

Takto v kruhu pokračujeme, až kým sa všetci nezúčastnia. Posledný účastník zopakuje mená všetkých.

Názov aktivity: **DEKA**

(NA ZOZNÁMENIE, NA MENÁ)



Materiál: deka

Postup:

Účastníci sa rozdelia na 2 tímy. Dvaja účastníci držia deku (1 z každého tímu, striedajú sa počas hry), každý za jeden roh. Ostatní sa schovávajú za deku. 1 tím na jednu stranu a druhý tím na druhú. Tak, aby na seba navzájom nevideli. Najlepšie ak sú v podpore. Každý tím si zvolí jedného hráča, ktorý sa postaví bližšie k deke. Keď sú obaja pri deke, deka sa spustí na zem a úlohou

účastníkov stojacich oproti sebe je povedať meno toho druhého čo najrýchlejšie. Ten, ktorý povie meno neskôr (alebo ho nepovie vôbec) prechádza do tímu súperov. Deku sa zdvihne a tímy si opäť zvolia svojich zástupcov, ktorí podídu bližšie k deke. Takto aktivita pokračuje, pokiaľ nie sú všetci účastníci v jednom tíme.

Hra je vhodná na úvodné zoznamovanie alebo na zopakovanie mien počas prvých dní. Pred začatím si zopakujte všetky mená.



Názov aktivity: KOVBOJKA

(NA ZOZNÁMENIE, NA MENÁ)



Materiál: žiadny

Postup:

Jeden z hráčov stojí v strede kruhu a pomaly sa otáča okolo vlastnej osi. Ukáže prstom na ľubovoľného účastníka v kruhu. Jeho úlohou je čo najskôr si čupnúť. Účastníci stojaci vedľa sa otočia čelom k sebe, vystrčia ruku akoby mali v ruke pištoľ a povedia meno druhého hráča. Ten, kto povie meno druhého

neskôr, alebo si vôbec nespomenie, vystrieda hráča v strede. Pokiaľ si ten, na koho bolo ukázané hráčom v strede zabudne čupnúť, ide do stredu on. Takto pokračujete, pokiaľ hra účastníkov baví.

Hra je vhodná na úvodné zoznamovanie sa alebo na zopakovanie mien počas prvých dní. Pred začatím si zopakujte všetky mená.

Názov aktivity: KOHO MÁŠ RADŠEJ?

(NA ZOZNÁMENIE, NA MENÁ)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci stoja v kruhu. Jeden z nich stojí v strede. Podíde k ľubovoľnému účastníkovi a opýta sa ho: „Máš ma rád (meno, koho oslovíš?)“. Ten odpovie: „Mám ťa rád (meno hráča, ktorý sa ho pýta), no radšej mám tých, ktorí (doplní vlastnosť/charakteristiku...)“. Všetci, na ktorých daná charakteristika sedí, si musia vymeniť miesto v kruhu. Hráč v strede si snaží nájsť voľné miesto v kruhu. Ten, komu sa miesto neujde, zostáva v strede kruhu a pokračuje ďalej.

Príklad:

Cyril: Máš ma rada Miška?

Miška: Mám ťa rada Cyril, no radšej mám tých, ktorí majú na sebe čierne tričko.

Všetci, ktorí majú na sebe čierne tričko si musia v kruhu vymeniť miesto. Cyril sa medzitým snaží „chytiť“ miesto v kruhu. Miesto sa neujde Editke. Editka zostane v kruhu, podíde k Milanovi a pýta sa „Milan, máš ma rád?“ atď.

Aby sa vystriedali všetci, môžete zaviesť pravidlo, že sa nesmiete pýtať tých, ktorí už boli opýtaní predtým.

Názov aktivity: PROFIL

NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE L'ADOV



Materiál: papier, písacie potreby, lepiaca páska

Postup:

Každý účastník dostane jeden papier formátu A4. Vytvorí sa náhodné dvojice. Úlohou dvojíc je vzájomne jeden druhému vytvoriť svoj profil. Mal by obsahovať:

- Krstné meno alebo prezývku (podľa toho ako si želá, aby ho/ju oslovovali ostatní),
- 3 vety so zaujímavosťami (počet súrodencov, záľuby, charakteristiku atď.),
- odpoveď na otázku „Aké slovné spojenie ťa vystihuje?“ (napr. milovníčka kníh, vášnivý kuchár),

- obrázok, ktorý bude namiesto fotografie. Kreslí ho tvorca profilu bez konzultácie, z informácií, ktoré sa dozvedel.

Po zhotovení profilov sa dvojice vzájomne predstavujú ostatným. Profily vylepte na viditeľné miesto a nechajte ich tam počas ďalších dní aktivity.

Obrázok doplňte o zábavné prvky, ktoré podčiarknu zistené informácie.

Aby sa vystriedali všetci, môžete zaviesť pravidlo, že sa nesmiete pýtať tých, ktorí už boli opýtaní predtým.

Názov aktivity: **SUPERLATÍVY**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE LADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci sa rozdelia na menšie skupiny podľa vopred daného kľúča (napr. účastníci z východu a zo západu, praváci a ľaváci, chlapci a dievčatá...). Následne sa v skupine zoraďujú do radu podľa určitého zadania (napr. podľa toho, kto má koľko súrodencov,

podľa výšky, podľa dátumu narodenia, podľa šťastného čísla,...). V tejto hre musia účastníci navzájom komunikovať a dozvedia sa tak o sebe niečo nové. Hru môžeme ozvláštniť tak, že účastníci nebudú môcť komunikovať verbálne ale iba neverbálne. Budú sa teda musieť dohodnúť na poradí v rade bez pomoci slov.

Názov aktivity: **VYTIAHNI LANKO**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE LADOV)



Materiál: špagát, nožnice

Postup:

Špagát nastriháme na menšie časti s rôznou

dĺžkou a spojíme ich do jedného kľbka. Účastníci si potom z kľbka vyťahujú špagáty. Podľa rôznej dĺžky špagátu o sebe rozprávajú dovtedy kým špagát nevtiahnu.

Názov aktivity: **TOALEŤÁK**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE LADOV)



Materiál: toaletný papier

Postup:

Účastníci si sadnú jeden vedľa druhého do kruhu. Kruhom koluje rolka toaletného papiera a každý z účastníkov si z neho odtrhne ľubovoľný počet útržkov bez toho, aby vedel na čo ich bude potrebovať. Keď majú všetci v rukách útržky, vedúci oznámi, že na základe počtu útržkov o sebe každý povie niekoľko faktov (napr. ak si niekto odtrhol 4 útržky, povie meno, vek, odkiaľ je a koľko má súrodencov).

Alternatíva: M&M

Materiál: cukríky

Postup:

Postup je úplne rovnaký ako pri toaletnom papieri, akurát namiesto útržkov papiera kolujú kruhom cukríky (napr. M&M, lentilky,...)

Názov aktivity: **ČÍ JE TO PRÍBEH?**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE LADOV)



Materiál: papier, ceruzky, čiapka

Postup:

Každý z účastníkov na kus papiera napíše o sebe nejaký fakt, zaujímavosť alebo vtipnú

príhodu. Papieriky sa vhadia do čiapky a potom sa rozdeľujú. Každý si vylosuje jeden papierik a na základe príbehu háda, ktorý z účastníkov ho napísal.

Názov aktivity: **DVE PRAVDY, JEDNA LOŽ**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE LADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Každý z účastníkov si vopred pripraví o sebe

tri vety (napr. zaujímavé fakty, zážitky,...).

Dve z nich nebudú pravdivé a jedna áno. Vety potom povie nahlas pre ostatných účastníkov a tí musia hádať, ktorá z troch viet je pravda.

Názov aktivity: **SPOJOVNÍK**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE LADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Táto aktivita sa hrá v štyroch kolách a slúži na zoznámenie a bližšie spoznanie sa s ostatnými. V prvom kole sa účastníci rozdelia do dvojíc a majú 30 sekúnd na to, aby našli päť vecí, ktoré majú spoločné (napr.

koníčky, rodinné zázemie, skúsenosti,...).

V druhom kole sa rozdelia do trojíc a opäť opakujú rovnaký postup a hľadajú čo majú spoločné. Vo štvrtom kole vytvoria štvorice a opäť hľadajú, čo majú spoločné. Aktivita je čoraz náročnejšia, keďže v skupinách nemôžu použiť tie isté spoločné znaky.

Názov aktivity: **NÁJDI SI KAMARÁTA**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE LADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Všetci stoja voľne v priestore. Ich úlohou je hľadať si nových kamarátov a kamarátky. Facilitátor hovorí: „Nájdí si kamaráta, s ktorým sa chytíte za ruku“. Každý hľadá svoju dvojicu, aby sa mohli chytiť za ruky. Facilitátor hovorí ďalej: „Nájdí si kamaráta, s ktorým sa dotknete ľavou päťou“, atď. Ďalšie

príklady: dotknúť sa pravým uchom, dotknúť sa čelom, dotknúť sa ľavým kolenom...

Háčikom je, že sa kamarát nesmie opakovať viac ako raz, a teda sa musia dvojice neustále obmieňať.

Táto hra nemusí byť pre každého. Zahrajte si ju, až keď sa účastníci aspoň trochu poznajú.

Hra je najmä pre menšie deti. Je vhodná na prelomenie ľadov.



Názov aktivity: **STANOVIŠTIA**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE LADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Súčasťou aktivity je 5 stanovišť, ktoré je možné podľa potreby obmieňať. Každé obsahuje zadanie s jednoduchou úlohou,

ktorú majú účastníci splniť. Stanovištia rozmiestnime náhodne po miestnosti, prípadne vonku. Účastníci sa voľne prechádzajú a plnia zadania v ľubovoľnom poradí.

Stanovište 1: VYTvor SI KREATÍVNU MENOVKU

Materiál: farebný papier, krepový papier, fixky, farbičky, lepidlo, lepiaca páska, špagát, nožnice, zošívacia...

Postup:

Úlohou účastníkov je vytvoriť si čo najkreatívnejšiu menovku, ktorú následne nosia. Menovky slúžia najmä na

zoznamovanie a jednoduchšie oslovenie ostatných účastníkov pri zadaniach.

Stanovište 2: VYSTRIHNI KRAJINU, Z KTOREJ SI PRIŠIEL A VYZNAČ NA NEJ MIESTO, KDE ŽIJES

Materiál: perá, fixky, papier, nožnice

Postup:

Toto zadanie je vhodné pre medzinárodné aktivity. Jeden z účastníkov vystrihne krajinu a vyznačí na nej miesto, kde žije. Ostatní z tejto krajiny už vystrihovať nemusia, len zaznačia miesto. Jednotlivé krajiny priložte k sebe tak, aby ste vytvorili mapu. Vzdialenosti by mali zodpovedať skutočným mapám. Ak môžete, nalepte ich

na stenu. V prípade, že ide len o účastníkov z jednej krajiny, vystrihnite tvar krajiny na väčší papier (resp. niekoľko zlepených papierov), aby vyznačili konkrétne mestá čo najpresnejšie.

Účastníci sa dozvedia z akých rôznych krajín prišli, na ktorých miestach žijú, z akých rôznych vzdialeností pricestovali. ostatných účastníkov pri zadaniach.

Stanovište 3: SPRAV SI FOTOGRAFIU S ASPOŇ ĎALŠÍMI 2 ÚČASTNÍKMI

Materiál: fotoaparát

Postup:

Každý účastník musí nájsť aspoň dvoch ďalších, s ktorými sa odfotí. Fotografia môže byť na súkromnom fotoaparáte/telefóne alebo

bude v miestnosti k dispozícii niekto, kto bude fotografovať.

Povzbudte účastníkov, aby sa počas tohto zadania v krátkosti predstavili.

Stanovište 4: VYROB SI JEDNODUCHÝ NÁRAMOK

Materiál: fotoaparát

Postup:

Každý účastník musí nájsť aspoň dvoch ďalších, s ktorými sa odfotí. Fotografia môže byť na súkromnom fotoaparáte/telefóne alebo

bude v miestnosti k dispozícii niekto, kto bude fotografovať.

Povzbudte účastníkov, aby sa počas tohto zadania v krátkosti predstavili.

Stanovište 5: NAPIŠ NA PAPIER JEDNU SVOJU VIDITELNÚ CHARAKTERISTIKU A VLOŽ JU DO ŠKATULE

Materiál: kúsok papiera, perá, škatuľa

Postup:

Toto zadanie je veľmi jednoduché a jasné. Zadanie bude pokračovať po tom čo účastníci dokončia ostatné stanovištia. Dovtedy im účel zadania neprehrádzajte.

Po skončení všetkých stanovišť začína aktivita Profil (viď str. 12). Obmenou aktivity je, že nevytvárate dvojice, ale účastníci musia na základe uvedenej charakteristiky svojho partnera nájsť. Keďže aj náš partner niekoho hľadá, budete musieť vytvárať väčšie skupiny.

Názov aktivity: **PORTRÉTY**

(NA ZOZNÁMENIE, LÁMANIE L'ADOV)



Materiál: papier, ceruzky, hudba

Postup:

účastníci si vezmú čistý papier formátu A4, fixku a napíšu si do pravého dolného rohu svoje meno. Následne na papier nakreslia obrys svojho tela a hlavy, pričom ich upozorníme, aby nekreslili nič viac, ani uši, ani vlasy, ani inú časť tela či oblečenia. Potom sa postaví a v momente, keď začne

hrať hudba sa po miestnosti prechádzajú a vymieňajú si papiere. Keď hudba zastaví, pozrú sa, či papier majú v rukách, nájdu ho a dokreslia mu prvú časť portrétu, napr. oči. Potom sa hudba zas pustí, opäť si vymieňajú papiere a keď sa zastaví, kreslia druhú časť tela, napr. ústa. Postupne si takto dokreslia celý portrét a nakoniec ho vrátia pôvodnému majiteľovi.

PRÍKLADY ENERGIZÉROV (ŽIVOTABUDIČOV)

Názov aktivity: **ZNÁME OSOBNOSTI INAK**

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE L'ADOV)



Materiál: škatuľa, 2 farebné papiere, písacie potreby

Postup:

Do škatule sa vhodia lístočky dvoch farieb. Na jednej bude meno známej osobnosti, rozprávkovej bytosti, filmovej postavy a pod. a na druhej prídavné meno vyjadrujúce náladu či stav (napr. unavený, tehotná).

Vyberú sa dvaja účastníci, ktorí si vytiahnu lístoček papiera z oboch farieb. Obaja naraz hrajú svoje roly so vzájomnou interakciou. Majú dovolené hovoriť. Ostatní sa snažia uhádnuť, kto sú. Po uhádnutí oboch postáv sa mení dvojica.

Na papierik píše iba osobnosti, ktoré by mohli poznať všetci zúčastnení.



Názov aktivity: **VRAHOVIA**

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE L'ADOV)



Materiál: lístočky 3 farieb, písacie potreby, náramky

Postup:

Najprv si každý účastník urobí jednoduchý náramok, napr. šnúrkou, bavlnkou. Každý účastník dostane 3 lístočky (1 zelený, 1 červený, 1 žltý). Na zelený papier napíše svoje meno, na červený miesto, na žltý predmet. Lístočky sa položia na zem/do škatule, zamiešajú sa a následne si každý účastník vytiahne 3 lístočky, 1 z každej farby. Úlohou hráčov je „zabiť“ toho, čie meno si vytiahli na lístočku na mieste uvedenom na lístočku, uvedeným predmetom.

Napr. Monika si vytiahne tri lístočky:

Zelený: Michaela

Červený: les

Žltý: papier

To znamená, že Monika bude „čítať“ na Michaelu. Keďže nie je v okolí žiaden les, musí byť Monika kreatívna. Nakreslí les na tabuľu, vyrobí stromčeky do izby a pod. Potom si len vezme papier a keď bude

s Michaelou sama, dotkne sa jej papierom a oznámi jej, že v hre končí.

Ten, kto v hre končí, prenecháva svoj náramok „vrahovi“. Ten ich musí na ruke nosiť po celý čas. Okrem náramku mu dá aj svoje tri lístočky, aby vedel kto je jeho ďalšou obeťou a tak dookola.

POZOR! Pri čine vás nikto nesmie vidieť, inak nie je platný. Odporúčame pohybovať sa po celý čas v trojici, tak sa vám nič nemôže stať

Hra je vhodná na viacdnňové podujatia.

Ak si účastník vytiahne sám seba, ťahá si opätovne. Odporúčame, aby zostal jeden človek, ktorý sa hry nezúčastní, napr. vedúci, pre prípad, že sa hra zacyklí. Vtedy si zostávajúci hráči svoje lístočky opäť premiešajú a nanovo ťahajú.

Hru na konci podujatia vyhodnoťte. Kto sa ako zapájal, akú stratégiu zvolil, ako hru vnímal a pod.

Názov aktivity: **„HEJ!“**

(VYTVÁRANIE SPOLOČENSTVA)⁹



Materiál: loptička (alebo iný predmet)

Postup:

Stojíme v kruhu, vybraný člen skupiny, dobrovoľník alebo lektor začína podávať loptičku alebo nejaký iný predmet.

Inštrukcia: „Každý sa musí dotknúť predmetu. Predmet sa musí čo najrýchlejšie dostať k poslednému účastníkovi kruhu, ktorý stojí pri účastníkovi, ktorý začínal. Keď posledný v kruhu drží predmet, všetci vyskočia so zdvihnutými rukami a zakričia „Heeej!!!“ Meria sa čas, za ktorý sa tento postup podaril.

Cieľom je znižovať nameraný čas. Po prvom kole majú deti čas na poradu, dohodnú sa a kolo opakujú. Osvedčili sa 2 -3 opakovania. Čas sa obvykle znížil, k čomu prispelo zlepšovanie organizácie postupu a spolupráce detí. Aktivitu ukončujeme krátkou reflexiou, napr.: Čo sa odohralo? Ako ste postupovali? Ktoré životné zručnosti ste použili, aby ste znížili čas? Ako ste sa pri tom cítili? Aktivita prispieva aj k budovaniu spolupatričnosti. Zároveň sa môžu účastníci zdokonaľovať v aktívnom počúvaní a v používaní primeraného hlasu.

⁹ Interné materiály ASK - vzdelávanie pre 21. st. na Slovensku, dostupné na:

<http://www.ask21.sk/sk/Article/95/Publika%C4%8Dn%C3%A9%20aktivity.proxia> (<https://bit.ly/3e2MzuP>)

Názov aktivity: **HI-HA-HO**

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE L'ADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Všetci sa postaví do kruhu. Začína ten, kto naposledy vyhral nejakú hru. Začínajúci hráč súčasne zakričí HI a predpaží ruky spojenými dľanami tak, aby ukázal na niektorého z hráčov v kruhu. Ten následne dvihne ruky nad hlavu so spojenými dľanami a zakričí HA. Dvaja vedľajší hráči

zakričia HO a súčasne sa naklonia smerom k „zasiahnutému“ s vystretými rukami so spojenými dľanami (pohyb od svojich ramien smerom k bruchu „zasiahnutého“ akoby ho mali preseknúť). Hráč kričiaci HA potom ukazuje na ďalšieho ľubovoľného hráča a kričí HI. Takto to pokračuje dookola. Ten, kto sa pomýli, vypadáva.

Hra by sa mala neustále zrýchľovať.

Názov aktivity: **ŽIRAFÁ**

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE L'ADOV)



Materiál: papier, stopky

Postup:

Všetci si vezmú papier formátu A4. Držia ho v rukách za chrbtom. Majú 30 sekúnd na to, aby pomocou rúk vytvorili čo najkrajšiu žirafu. Môžu trhať, skladať... Použiť môžu len

svoje ruky, ktoré sú spolu s papierom počas celej aktivity za chrbtom.

Výtvary sa zverejnia. Dbáme na to, aby sa medzi účastníkmi neobjavili posmešné komentáre.

Názov aktivity: **LIETADLO**

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE L'ADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Skupina stojí v kruhu blízko seba na dotyk ramien. Všetci sa otočia doprava a snažia sa

sadnúť si na toho za sebou. Musia preto stáť veľmi blízko seba. Keď už sedia, rozpažia ruky ako „lietadlo“ a snažia sa spraviť aspoň jeden krok alebo sa posunúť ako celok.



Názov aktivity: ELEKTRINA

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE L'ADOV)



Materiál: (až na zložitejšie verzie) minca, fľaša, 4 perá 2 rôznych farieb

Postup:

Jeden z účastníkov má úlohu spínača. Ostatní sa rozdelia rovnomerne do dvoch skupín. Postavia sa vedľa seba držiace sa za ruky tak, aby prvý člen skupiny bol čelom k „spínaču“ a posledný k „strážnikovi“. Nesmú vidieť na spínača, ani na strážnika, ani na členov druhej skupiny.

Keď ukáže spínač palec hore, znamená to, že vedením (teda ľuďmi držiace sa za ruky)

prechádza prúd. Tým pádom prví členovia majú stlačiť ruky suseda, vyslať signál, sused má poslať signál ďalej až k poslednému členovi, ktorý ihneď ako dostane signál, dvihne ruku. Cieľom je poslať signál čo najrýchlejšie a predbehnúť druhú skupinu.

Pozor na omyl. Keď spínač ukáže palec dole, prvý člen nesmie poslať signál. Ak sa pomýli, znamená to bod dole. Pokiaľ signál pošle správne a skupina je prvá, získavajú bod. Po každom kole sa môžu členovia striedať (prví budú poslední).

Náročnejšia verzia:

Je možné pridať mincu. Keď padne číslo, posiela sa signál. Keď padne znak, signál sa neposiela.

Posledný člen má za úlohu chytiť ako prvý fľašu (alebo iný predmet), ktorá je uprostred medzi poslednými členmi. Je tak jasnejšie, ktorá skupina bola prvá.

Ešte náročnejšia verzia:

Namiesto mince použiť farbičky dvoch farieb, kedy je napríklad červená jedno stlačenie a oranžová dve.

Najnáročnejšia verzia:

Do škatule sa dá niekoľko predmetov, na každý z nich si musí skupina pripraviť znamenie (poklepanie po hlave, vyplazený jazyk). Na druhú stranu sa dajú rovnaké predmety, ktoré musí posledný člen po tom, čo dostane daný signál správne zdvihnúť. Hodnotiť sa dá na body za správne poslanie signálu a zdvihnutie predmetu ako prvý, za nesprávne poslanie signálu môže byť mínus bod.

Optimálne je, keď sú skupiny vyrovnané (napr. vekovo). V prípade, že je počet účastníkov párny, môže byť okrem „spínača“ aj „strážnik“. Hráči medzi nimi nesmú vidieť ani na spínača ani na strážnika.



Názov aktivity: HONEY BUNNY

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci sa postavajú do kruhu. Jeden sa postaví do stredu. Vyberie si niekoho, pristúpi k nemu, pozrie do očí a povie „Honey Bunny,

prečo má nemáš rád?“. Úlohou osloveného je sa nezasmiať a odpovedať „Ale ja ťa mám rád/rada, len sa mi nechce usmievať.“ Ak sa oslovený zasmieje, roly sa vymenia a ide do stredu. Vyberie si ďalšieho z kruhu, podíde k nemu, pozrie do očí, atď.

Názov aktivity: NÁJDI SI KAMARÁTA

(NA PREBUDENIE, LÁMANIE ĽADOV)



Materiál: žiadny

Postup:

Všetci účastníci stoja voľne v priestore. Ich úlohou je hľadať si nových kamarátov a kamarátky. Facilitátor hovorí: „Nájdí si kamaráta, s ktorým sa chytíte za ruku“. Každý hľadá svoju dvojicu, aby sa mohli chytiť za ruky. Facilitátor hovorí ďalej: „Nájdí

si kamaráta, s ktorým sa dotknete ľavou päťou“, atď. (ďalšie príklady: dotknúť sa pravým uchom, dotknúť sa čelom, dotknúť sa ľavým kolenom). Háčikom je, že sa kamarát nesmie opakovať viac ako raz, a teda sa musia dvojice neustále obmieňať. Hra je najmä pre menšie deti. Je vhodná na prelomenie ľadov.

Názov aktivity: EVOLÚCIA

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Táto zábavná aktivita, vhodná ako energizér medzi prednáškami, či inými aktivitami slúži na rozhybanie tela aj uvoľnenie mysle. Aktivita začína tak, že si všetci účastníci na povel vedúceho čupnú a dajú ruky nad hlavu (predstierajú, že sú vajíčko). Takto sa pohybujú po miestnosti a keď k niekomu prídu, zahrajú si „kameň, papier, nožnice“. Ten z dvojice, ktorý vyhrá začne mávať krídlami (predstiera, že je sliepka) a hľadá ďalšiu sliepku, z ktorou si opäť zahrá „kameň,

papier, nožnice“. Ten, ktorý prehrá ostáva vajíčko a hľadá ďalšieho, ktorý prehral. Takýmto štýlom účastníci prechádzajú jednotlivými vývojovými štádiami, preto názov evolúcia. Sliepka, ktorá vyhráva súboj sa stáva psom, teda chodí po štyroch, breše a hľadá ďalšieho psa. Pes, ktorý vyhrá sa stáva prasaťom, ktoré kvíka a hľadá ďalšie prasa. Víťazné prasa sa stáva opicou a z opice sa stáva človek. Víťazom tejto hry je ten účastník, ktorému sa ako prvému podarí prejsť celým evolučným procesom a stať sa človekom.

Názov aktivity: NATIAHNUTIE KOSTÍ

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci vytvoria dvojice. Každá dvojica si sadne chrbtom k sebe a snaží sa spoločne postaviť bez pomoci rúk.

Názov aktivity: ČÍSLA

(NA PREBUDENIE)



Materiál: 2 šatky

Postup:

Účastníci si sadnú do kruhu a do stredu sa postaví jeden z nich, ktorému sa oči zaviažu šatkou, aby nič nevidel. Do rúk dostane ďalšiu šatku, ktorou bude neskôr triafať. Keď už účastník v strede nevidí, ostatní dostanú

čísla, každému bude prislúchať iné. Úlohou toho v strede je povedať dve ľubovoľné čísla. Účastníci, ktorí majú tieto čísla, si vymieňajú miesta. Musia však tak robiť veľmi opatrne a potichu. Úlohou toho v strede je chytiť ich. Na to môže použiť šatku, ktorou triafa. V momente, ako niektorého z účastníkov trafi, v strede končí a strieda ho práve ten.

Názov aktivity: RUKY-NOHY

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci sa rozdelia do viacerých skupín s rovnakým počtom osôb. Keď sú pripravení, vedúci zadá pokyn „Na zemi je ...nôh, ...rúk“

(napr. na zemi je 5 rúk a 3 nohy) a účastníci v skupinách musia splniť toto zadanie. Musia sa podržať, niektorí vyskočiť na chrbát, či ľahnúť si. Táto hra je výborná na posilnenie tímového ducha a zlepšenie komunikácie medzi deťmi.

Názov aktivity: ŠPORTOVÁ GALÉRIA

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Ide o akčnú aktivitu, pri ktorej jeden účastník predstiera rôzne športy a športové schopnosti pomocou pantomímy (napr. lyžovanie, lukostreľba, tenis,...). Úlohou ostatných je prísť na to, aký šport ukazuje. Ten, kto uhádne, získava bod a môže ísť ukazovať ďalší šport.

Postupne sa tak môžu vystriedať všetci účastníci.

Alternatíva: Pantomíma je skvelá aktivita v akejkoľvek forme. Deti pri nej zlepšujú svoje kreatívne zmýšľanie, strácajú ostych a učia sa spolupracovať. Nemusia pri tom ukazovať len športy, táto hra sa dá hrať s rôznymi témami (napr. povolania, zvieratá, veci,...).

Názov aktivity: RUŽOVÝ PALEC

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Ružový palec je ideálny energizér medzi prednáškami či hodinami. Vedúci alebo jeden z účastníkov vymýšľa úlohy pre ostatných. Úloha spočíva v tom, že nahlas zakričí časť

tela a farbu (napr. zelené ucho). Účastníci musia v miestnosti nájsť predmet, ktorý je danej farby a dotknúť sa ho danou časťou tela, ktorá odznela. Aktivita sa môže zmeniť aj na súťažnú, kde budú tí najpomalší vypadávať. Najpohotovejší z účastníkov tak vyhráva.

Názov aktivity: ROZTLIESKAČKA

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci stoja v kruhu spolu s lektorom. Lektor zadá smer, v ktorom každý z účastníkov raz tleskne. Účastníci tleskajú

jeden po druhom a v prípade, že niekto z účastníkov tleskne dvakrát, smer aktivity sa zmení. Účastníci musia dať pozor na moment, kedy sa smer zmení. V prípade, že niekto nesprávne zareaguje, z hry vypadáva. Rýchlosť tleskania sa časom zrýchľuje.

Názov aktivity: KOALA

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci stoja voľne v priestore. Jeden z nich je „vedúci“. Ten má 4 príkazy, ktoré ľubovoľne zakričí. Ostatní ich musia vykonať:

GO – prechádzať sa

STOP – zastaviť

JUMP – vyskočiť

KOALA – objasť druhého hráča.

Začína sa len s príkazmi GO a JUMP. Keď si ich účastníci chvíľu vyskúšajú, nastáva

zmena! GO znamená zastaviť a STOP prechádzať sa. Po niekoľkých pokusoch pridáme JUMP a KOALA s pôvodnými pravidlami, bez obmien. Po minúte je nasledovná zmena:

GO je STOP

STOP je GO

JUMP je KOALA

KOALA je JUMP

Hru možno hrať ľubovoľne dlho, pokiaľ účastníkov bavi.



Názov aktivity: RAZ, SKOK, TRI

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci sa rozdelia do dvojíc a postavajú sa k sebe čelom. Striedavo rátať od 1 do 3.

Príklad:

M: jeden

E: dva

M: tri

E: jeden

M: dva...

Ďalej nahradí 2 dupnutie

M: zatlieska

E: dupne

M: tri

E: zatlieska...

No a nakoniec nahradí 3 výskok.

M: zatlieska

E: dupne

M: vyskočí

E: zatlieska...

V ďalšom kroku nahradí 1 tlesknutie.

M: zatlieska

E: dva

M: tri

E: zatlieska

Názov aktivity: KRIK

(NA PREBUDENIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Ide o trochu hlasnejšiu aktivitu. Účastníci stoja v kruhu a pozerajú sa na seba. Na povel zdvihnú hlavu a musia sa pozerieť na inú

osobu. Ak sa dá, osoba na nich nepozerať, nič sa nedeje. Ak sa tá osoba na nich pozerá tiež, začnú kričať a kto prestane prvý, vypadáva z hry. Takto hra pokračuje až do chvíle, kedy v kruhu ostane stáť ten najhlučnejší z účastníkov.

Názov aktivity: ZAPAMÄTANIE ZVUKOV

(NA ROZMÝŠĽANIE)



Materiál: písacie potreby, papier

Postup:

Všetci účastníci sa usadia, každý dostane pero a papier. Počas hry musia mať zavreté oči, písať budú až neskôr. Vedúci hry postupne vydáva pomocou rozličných predmetov zvuky (napr. zaštrnganie kľúčov, driblovanie loptou, zahrkanie fľaše s vodou...).

Pred každým novým predmetom povie poradové číslo, aby bolo jasné, že sa jedná o ďalší predmet. Počet môže byť ľubovoľný, no odporúčame 7 - 9.

Po poslednom zvuku si účastníci môžu otvoriť oči a ich úlohou je zapísať v správnom poradí predmety, o ktorých si myslia, že vydali dané zvuky.

TEAMBUILDING

Tieto metódy sú zamerané najmä na posilnenie interakcie medzi účastníkmi a ich lepšie spoznanie sa. Služi tiež na podporu procesu skupinovej dynamiky a vytvorenie pozitívnej atmosféry a bezpečného prostredia. Využívame ju najmä v úvode dlhších vzdelávacích aktivít, často je prepojená aj s miestom konania vzdelávacej aktivity. I keď nebýva priamo previazaná na určité preberané témy, je dôležité ju zaraďovať, najmä ak sa vzdelávanie venuje témam, kde je potrebné, aby sa účastníci cítili bezpečne a boli ochotní sa otvoriť (napr. pri riešení konfliktov alebo interkultúrnom učení). Rizikom môže byť odmietnutie tejto metódy niektorými účastníkmi, ak neporozumejú významu jej zaraďenia. To sa podobne ako pri dvoch vyššie popísaných metódach stáva, ak máme v skupine vyhranených teoretikov a pragmatikov.

Názov aktivity: MISSION (IM)POSSIBLE

Materiál: zoznam úloh, časovač, soundtrack Mission Impossible

Postup:

Účastníkom v úvode povedzte, že dostanú (jeden) zoznam úloh, ktoré musia splniť ako skupina. Ak ich nesplnia všetky, všetci prehrávajú. Je jedno, ako si jednotlivé úlohy rozdelia a koľko ľudí ich bude plniť (ak to nie je špecificky uvedené). Podľa počtu účastníkov a úloh určite čas, za ktorý musia úlohy splniť. Výborným doplnkom je, ak dáte na viditeľné miesto časovač, kde sa čas postupne odrátava (nájdete ich na webe). Odporúčame zapnúť aj soundtrack z filmu Mission Impossible, ktorý dodá hre tú správnu atmosféru.

Príklad úloh pre 20 účastníkov. Čas 50 min.

1. Urobte si VŠETCI spoločnú fotografiu. Na fotografii musí byť 5 rúk a 11 nôh vo vode.
2. Nacvičte si 3 minútovú scénu na tému

„Hrami k zábavnému učeniu“.

3. Zozbierajte 15 predmetov na písmeno M.
4. Vytvorte vlajku, ktorá vás všetkých vystihuje.
5. Zistite tri zaujímavosti o mieste, kde sa nachádzame (2 účastníci).
6. Vytvorte drobný darček pre pani na recepcii.
7. Zistite, koľko rokov majú všetci účastníci dokopy.
8. Napíšte slovo pes v 10 jazykoch a naučte sa ich naspamäť. (1 účastník)
9. Vymyslite hru na vzájomné spoznávanie, ktorú si po večeri zahráme.

Všetky úlohy po skončení skontrolujte aj s dôkazmi. Scénku si zahrajte, básň zarecitujte a pod. Je veľmi dôležité, aby po hre nasledovala reflexia. Porozprávajte sa o rozdelení úloh v tíme, názory a pocity jednotlivých účastníkov...

Názov aktivity: PRÍBEHY NA POKRAČOVANIE

Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci sedia v kruhu. Vedúci povie prvú, úvodnú vetu príbehu. Jeden z nich vymyslí druhú vetu, teda pokračovanie príbehu.

Nasledujú ďalší účastníci v poradí. Takto postupne celá trieda vytvorí jeden príbeh. Vymýšľanie príbehu býva napínavé a zároveň zábavné vtedy, keď úvodná a záverečná veta spolu veľmi nesúvisia.

Názov aktivity: NEDOROZUMENIA

(NA ROZMÝŠĽANIE)



Materiál: stoličky, rôzne predmety, papier, ceruzka/pero/fixky

Postup:

Hra, na ktorej sa pobavia nielen hráči, ale aj tí, ktorí sa prizerajú. Pravidlá sú jednoduché – dvaja hráči sedia na stoličkách chrbtom

k sebe, jeden z nich drží v ruke predmet, opisuje ho bez použitia názvu predmetu. Druhý hráč ho musí na základe opisu nakresliť. Po uplynutí stanoveného času sa predmet a obrázok porovnávajú. Ostatní rozhodnú, či ide o zhodu, alebo nie.;

Názov aktivity: NORDICKÝ UZOL

(NA ROZMÝŠĽANIE)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci sa postavia do kruhu vedľa seba, zavrú oči a predpažia ruky. S predpaženými rukami sa pomaly začnú približovať do stredu kruhu. Keď sú všetci v strede, chytia prvú ruku, ktorú zacítia a pevne ju držia.

V momente, kedy všetci účastníci oboma rukami niekoho držia, začína rozmotávanie nordického uzla. Počas toho sa nikto nesmie pustiť. Táto aktivita je naozajstnou skúškou trpezlivosti, tímovej práce a vytrvalosti. Na konci by v najlepšom prípade mali všetci účastníci stáť opäť vedľa seba v kruhu a držať sa za ruky.

Názov aktivity: TVORBA SPOLOČENSKEJ HRY

Materiál: papiere, písacie potreby, rôzny materiál na výrobu hier

Postup:

Spoločenské hry môžu byť dobrým prostriedkom učenia a osobného rozvoja. Ich hraním sa rozvíjajú rôzne kompetencie. S účastníkmi najprv diskutujte, ktoré hry poznajú a aké rôzne spoločenské stolové hry existujú. Následne sa rozdelia do

skupín a úlohou každej skupiny je vytvoriť spoločenskú hru podľa zadania:

Návrh spoločenskej hry (vrátane názvu)
Fáza 1: Dohodnúť sa na téme, aký bude cieľ hry, ktoré kompetencie bude rozvíjať.
Fáza 2: Prototypovanie – výber hernej mechaniky, plocha, karty, zdroje, ciele, výherné podmienky.
Fáza 3: Zhotovenie.
Fáza 4: Prezentácia.;

Názov aktivity: NATÁČANIE VIDEOA

Materiál: videokamera/telefón

Postup:

Účastníkov rozdeľte do skupín (4-5 v jednej skupine). Ich úlohou je natočiť video na jeden záber, bez strihania. Dĺžka videa by mala byť 1-3 minúty. Zadanie volí facilitátor/vedúci podľa charakteru podujatia.

Niekoľko tipov od lektorky zo školenia:

Ak natáčate osobu, auto, alebo iný pohybujúci sa putujúci objekt, je tu zopár typov na efektívnu kompozíciu:

1. Pohľad zo zeme smerom hore, človek prejde nohou blízko objektívu.
2. Pohľad z diaľky na celok; osobu a okolie.
3. Pohľad z diaľky len na tvár alebo len na nohy.
4. Pohľad z boku z výšky; švenk na celé prejdenie okolo.
5. Približujúci (zoom) pohľad z idúcich nôh na celú osobu, alebo na tvár (vhodné na začiatok scény).

Zadanie môžete zamerať aj na konkrétnu problematiku, zvyšovanie povedomia o istej téme a pod.

Názov aktivity: VYVEŠAJME

(NA OČAKÁVANIA)



Materiál: žiadny

Postup:

Účastníci stoja voľne v priestore. Jeden z nich je „vedúci“. Ten má 4 príkazy, ktoré ľubovoľne zakričí. Ostatní ich musia vykonať:

GO – prechádzať sa

STOP – zastaviť

JUMP – vyskočiť

KOALA – objat druhého hráča.

Začína sa len s príkazmi GO a JUMP. Keď si ich účastníci chvíľu vyskúšajú, nastáva

zmena! GO znamená zastaviť a STOP prechádzať sa. Po niekoľkých pokusoch pridáme JUMP a KOALA s pôvodnými pravidlami, bez obmien. Po minúte je nasledovná zmena:

GO je STOP

STOP je GO

JUMP je KOALA

KOALA je JUMP

Hru možno hrať ľubovoľne dlho, pokiaľ účastníkov baví.

Názov aktivity: KOŠIELKY

(NA SPOZNÁVANIE, MENÁ, OČAKÁVANIA)



Materiál: pripravený pracovný list formátu A4 s vyobrazením košielky, fixky/ceruzky/perá

Postup:

Po porozďávaní pripravených pracovných listov, ceruziek alebo pier/fixiek, vyzveme účastníkov, aby do stredného štvorca napísali, akým zvieratom by chceli byť a prečo (stručne). Pod štvorec napíšu, ako si želajú, aby ich ostatní účastníci oslovovali. Nad spodný okraj košielky uvedú svoj

oblúbený výrok, do goliera košielky majú napísať, ako si predstavujú, že by vedeli prispieť k úspešnému priebehu podujatia, na ľavý rukáv napíšu 5 prídavných mien, o ktorých si myslia, že ich čo najvýstižnejšie charakterizujú, na pravý rukáv napíšu, čím chceli byť ako deti, resp. pri dospelých účastníkoch, čím by boli, ak by neboli tým, čím sú teraz. Do úplne spodného lemu košielky by mali účastníci uviesť očakávania od podujatia/vzdelávania/tréningu.

Názov aktivity: DRAMATIZÁCIA / SCÉNKY / HRANIE ROLÍ

Materiál: videokamera/telefón

Postup:

pri dramatizácii účastníci verne alebo voľne reprodukujú nejaký príbeh alebo si vymýšľajú vlastný, pričom sa pohybujú v priestore, využívajú gestá a mimiku. Takouto formou si upevňujú vedomosti, rozvíjajú si slovnú zásobu, uvedomujú si konanie postáv a budujú vzťahy medzi sebou. K dramatizácii patrí okrem iného aj hranie rolí a scény. Hranie rolí na rozdiel od scény nemá

vopred pripravený scenár. Je zadaná iba situácia a úlohy, ktoré majú účastníci zahrať. Dramatizácia, hranie rolí a rôznych scénok je veľmi zábavné a viete ním kvalitne využiť čas. Na táboroch je ideálnym večerným programom (poobede si deti môžu začať pripravovať svoje vystúpenie a večer ho odprezentovať). Je to skvelý spôsob na rozvíjanie komunikačných zručností, tímovej práce a využitie energie a fantázie. Deti sa osmelia a strácajú tak trému a obavy.

Ďalšími osvedčenými skupinovými metódami sú brainstorming, brainwriting, bzučiace skupiny, učebné koliesko, hranie rolí, mentálne mapovanie atď.

OSTATNÉ METÓDY

Tieto metódy výučby spolu s príslušným obsahom participujú na rozvíjaní životných zručností detí.

V nasledujúcom texte uvádzame charakteristiky vybraných metód, ktoré prispievajú k efektívnosti vzdelávania spolu s ukážkami. Výučba je teda procesom súčinnosti vzdelávajúcich a vzdelávaných. Aktívny má byť nielen lektor/vedúci ZK/ZO, ale aj dieťa, čo predpokladá menej direktívne riadenie učebných aktivít. Direktivita sa znižuje smerom k metódam učenia s aktívnejším zapojením vzdelávaných, ktoré naopak rastie.

R. J. Hallman (1998, citované podľa Maňáka, Šveca, 2003)¹⁰ uvádza príklady techník podnecovania učebnej iniciatívy detí:

- **neautoritátorstvo** - vytvorenie slobodného prostredia pre prácu,
- **podporovanie tvorivého myslenia** detí vytváraním podmienok pre ich tvorivú prácu,
- **umožňovanie intelektuálnej flexibility** detí,
- **povzbudzovanie detí k sebahodnoteniu**,
- **rozvíjanie ich citlivosti k problémom druhým ľuďom**,
- **ovládanie techniky kladenia otázok**,
- **podporovanie žiakov pri prekonávaní neúspechu**.

Medzi „Ostatné metódy“ patria:

- 1) dialogické (diskusné) metódy,
- 2) metódy skupinového vyučovania a kooperatívneho učenia,
- 3) projektové metódy,
- 4) metódy rozvíjajúce kritické myslenie,
- 5) prípadové metódy (vrátane situačnej metódy),
- 6) hranie rolí (dramatizácia, inscenačné metódy),
- 7) simulačné metódy,
- 8) metóda objavovania a riadeného objavovania,
- 9) výskumné metódy,
- 10) didaktické hry.



Charakteristika vybraných metód

V nasledujúcom texte uvádzame ukážky využitia vybraných aktivizujúcich metód vzdelávanie vo voľnom čase:

1. dialogické (diskusné) metódy,

2. metódy skupinového vyučovania a kooperatívneho učenia,
3. projektové metódy,
4. metódy rozvíjajúce kritické myslenie.

Príklady aktivít je možné podľa potrieb modifikovať, najmä čo sa týka ich zložitosti.



Dialogické (diskusné) metódy

Využívajú prirodzené potreby každého človeka komunikovať s inými ľuďmi, spolupracovať, byť v súčinnosti, v kontexte s problematikou a tak sa učiť. Označujú sa aj ako participatívne metódy. Dialóg, diskusia prebieha vo väčšej alebo menšej skupine. Lektor sa tejto aktivity môže zúčastňovať ako diskutujúci alebo facilitátor (usmerňovateľ). Niektoré, predovšetkým čiastkové problémy, si môže skupina vyriešiť aj bez lektora, ktorý je v tom prípade pozorovateľom. Diskusia môže viesť k zvýšeniu individuálneho porozumenia, prípadne k dosiahnutiu skupinového konsenzu, alebo je ich hlavnou témou riešenie konkrétnych problémov. Deti sa učia aktívne počúvať, parafrázovať, „neskákať si do reči“, disponovať prejavmi primeranej neverbálnej komunikácie, nezosmiešňovať a nezraňovať iných. Diskusia si od všetkých zúčastnených vyžaduje istú sumu vedomostí vzťahujúcu sa k riešenému problému. Je to funkčná metóda širšieho významu, môže sa využívať aj pri rozvíjaní nižších poznávacích funkcií, pri tréňovaní zručností potrebných na spoluprácu v skupine, pri rozvíjaní komunikačných zručností, pri posilňovaní sociálnych väzieb medzi lektorom a deťmi, aj medzi deťmi navzájom.

¹⁰ Švec, Š. 1971. Didaktika I. Bratislava : Filozofická fakulta UK, 1971. 170 str.

Názov aktivity: SIEŤ ZÁVISLOSTÍ

Materiál: papier, písacie potreby

Postup:

1. Každé dieťa si pripraví zoznam osôb, od ktorých počas bežného dňa v niečom závisí. V časovej postupnosti od rána opíše, v čom to spočíva, napríklad mama – raňajky, pekáreň – chlieb,... (15-20 min).
2. Deti sa náhodným spôsobom rozdelia do 4-členných skupín (aktivity na vytváranie skupín). V novovytvorených skupinách diskutujú o svojich zoznamoch a porovnávajú si ich. Keď v zozname ostatných členov skupiny nájdú niečo, čo platí aj o nich, zoznam si doplnia a sadnú si na miesto.
3. Deti pokračujú diskusiou a reflexiou vo veľkej skupine. Príklad otázok: Našli ste niečo spoločné s ďalšími členmi vašej skupiny? V čom ste sa odlišovali? Našli ste sa vzájomne v niektorom zozname? Od koho závisia ľudia, ktorí sú vo vašom zozname? Našli ste rôzne úrovne a povahu závislosti medzi ľuďmi? (blízki ľudia, vzdialení ľudia, ľudia vytvárajúci nejaké produkty, ktoré využívame a pod.)
4. Deti môžu následne znázorniť (kresbou, na počítači, špagátom a pod.) svoju pavučinu vzťahov, ktorá bude odrážať skutočnosti zistené v priebehu diskusie.

Názov aktivity: SVET V ZO

Materiál: papier, písacie potreby, farebné nite, špendlíky

Postup:

1. Deti pracujúce vo dvojiciach dostanú 15 minút na to, aby našli čo najviac druhov surovín, ktoré sa nachádzajú v ich okolí. Materiály môžu byť neviditeľné, ako keď v elektrickom vedení, či ropa v umelých vláknach svetrov. Taktiež sa započítajú viditeľné materiály, ako je napr. drevo v nábytku.
 2. Po uplynutí 15 minút môžu deti dostať zoznam surovín a ešte 10 minút pokračujú v hľadaní.
 3. Následne sa na základe údajov o ťažbe a vývoze surovín môžu pokúsiť odhadnúť, odkiaľ materiál pochádza a priradiť k predmetom ich „rodokmeň“. Tieto údaje môžu pomôcť k skonštruovaniu mapy „sveta okolo nás“ (pri výrobe mapy používame papierové šípky alebo farebné nite a špendlíky). Aktivitu možno realizovať v náročnejšej verzii pre staršie deti.
- Variant 1:** Každé dieťa dostane pridelené určité krajiny. Úlohou je preskúmať export krajín a odhadnúť, akou mierou každá krajina prispela do „materiálovej bilancie ZO“.
- Variant 2:** Deti môžu na jednotlivé predmety v ich okolí lepiť štítky s odhadom pôvodu surovín potrebných k výrobe predmetu. Potom hľadajú informácie na internete, aby potvrdili alebo upravili pôvodný odhad.
4. Po ukončení aktivity lektor vedie reflexiu. Príklady otázok: Ako sa vám hľadali materiály? Čo vám najviac pomáhalo pri hľadaní? Materiály z ktorých krajín sa nachádzajú v triede? Z ktorej krajiny je najviac materiálov? ...

Názov aktivity: SCI-FI

Materiál: poviedky (v knižnej alebo elektronickej podobe)

Postup:

Deti si prečítajú rôzne krátke vedecko-fantastické poviedky. Úlohou je

posúdiť tieto poviedky z hľadiska toho, či poviedka pomohla pochopiť alebo poukázať na dôležitý fakt týkajúci sa budúcnosti. Diskutujú o svojich názoroch, využívajú argumentáciu na ich podoprenie.

Názov aktivity: **POSTAVME SA NA ČIARU**¹¹

Materiál: poviedky (v knižnej alebo elektronickej podobe)

Aktivita je zameraná na zisťovanie toho, aké majú deti názory na vyjadrovanie vlastných názorov a na argumentovanie. Diskutujú v dvojiciach, prípadne v trojiciach. Diskusné skupinky sa vytvárajú pomocou pohybovej aktivity – Postavme sa na čiaru.

Postup:

Náčrtne problém, ktorý vyjadríme protikladnými výrokmi, napr.: „Sci-fi poviedky nám presvedčivo ukazujú, ako sa svet bude v budúcnosti vyvíjať“ (deti veria/čiastočne veria tomu, čo poviedky

predpovedajú). „Sci-fi poviedky nám neukazujú presvedčivo, ako sa svet bude v budúcnosti vyvíjať“ (deti neveria/čiastočne neveria predpovediam v poviedkach). Postavia sa na čiaru (priamku). Vľavo stoja tí, ktorí sa stotožňujú s prvým výrokom, vpravo tí, ktorí sa stotožňujú s druhým výrokom. Medzi tieto krajné body sa postavia tí, ktorí viac alebo menej súhlasia s niektorým z výrokov. Potom sa čiara v strede pomyselne preklopí (obidvomi polovicami k sebe) a žiaci v skupinách (zástancovia dvoch rôznych názorov) spolu diskutujú, argumentujú, parafrázujú, snažia sa pochopiť rozdielne stanovisko druhých.

Názov aktivity: **METÓDY SKUPINOVÉHO VYUČOVANIA A KOOPERATÍVNEHO UČENIA**

Materiál: žiadny

Postup:

Pre metódu skupinovej práce je charakteristická práca detí v skupinách (dvoj – až šesťčlenných), ktoré vznikajú delením do skupín podľa rôznych hľadísk, napríklad podľa záujmu, druhu činnosti, náročnosti úloh, náhodným alebo zámerným delením podľa nejakého pravidla, prípadne odčítaním. Metóda skupinovej práce môže byť využitá len ako organizačná forma, ale aj prerásť do kooperatívneho vyučovania, ktoré obohacuje skupinové vyučovanie o sociálne aspekty. Výsledky jednotlivca sú podporované činnosťou celej skupiny a celá skupina má prospech z práce svojich členov.

Skupinová práca/kooperatívne vyučovanie je vhodným prostriedkom na dosiahnutie výsledkov v troch oblastiach:

• **poznávacie alebo intelektuálne ciele**

Spolupráca účinne podporuje pojmové učenie, spôsobilosť tvorivo riešiť problémy, rozvíja ústnu komunikáciu. Dôležitý je výber a štruktúrovanie učiva pre skupinovú prácu. Základným kritériom je, že úloha nesmie byť

jednoduchšie realizovateľná pre jednotlivca (vzhľadom na náročnosť, potrebný čas na úlohu, množstvo výstupov a pod) a výsledok vzniká zmysluplným príspevom všetkých.

• **sociálne ciele**

V živote je každý z nás členom rôznych skupín. Ak by sme patrili iba do jednej skupiny, naše skúsenosti by boli obmedzené. Podobne je to aj v ZO, kde pružne zoskupujeme deti do skupín rôznej dĺžky trvania, podľa cieľa skupinovej práce.

• **riešenie spoločných problémov ZO**

Deti, ktoré sú dlhodobo členmi v skupine, kde cítia podporu a akceptovanie zo strany iných, majú menej výchovných problémov, ich správanie sa stáva zodpovednejšie a dosahujú vyššie výkony v učení. Ideálny počet detí pre skupinovú prácu je 18 až 26 žiakov v ZO. Tento počet zaručuje dostatok času pre prácu skupín, obsahové a organizačné zvládnutie témy aj priestor pre hodnotenie a reflexiu. Veľkosť pracovnej skupiny závisí aj od toho, aké skupinové metódy výučby sa učiteľ rozhodne použiť.

¹¹ (upravené) Pike, G., Selby, D. 1994. Globální výchova. Praha : Grada, 1994. ISBN 80-85623- 98-6.

Pike, G., Selby, D. 2000. Cvičení a hry pro globální výchovu. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-369-2.

Pike, G., Selby, D. 2000. Cvičení a hry pro globální výchovu 2. Praha : Portál, 2000. ISBN 978-80-7367-630-8.

Pri niektorých metódach pracujú len dvojice (interview), pri niektorých je optimálny určitý počet detí 4 až 6 (dramatizácia, rolové hry), pri niektorých (skôr výnimočne) aj celá skupina - ZO (brainstorming). Prípravou na spoluprácu je aj zaraďovanie kooperatívnych hier. Kooperatívne hry sú

štruktúrované tak, že podporujú spoluprácu, zdieľanie, prijatie. Deti hrajú s druhými, nie proti druhým, každý vyhráva, všetci sa snažia o jeden spoločný cieľ. Aktivity tohto druhu je vhodné vo väčšej miere zaraďovať najmä pre najmladšie deti.

Názov aktivity: **UDRŽME BALÓN VO VZDUCHU**¹²

Materiál: balón

Postup:

Účastníci vytvoria jeden kruh v priestore. Nafúknutý balón si posúvajú jemnými údermi tak, aby čo najdlhšie vydržal vo vzduchu bez spadnutia. Nikto sa balóna nesmie dotknúť dvakrát za sebou skôr, pokiaľ sa všetci nevystriedajú. Skupina

spolupracuje, aby čoraz dlhší čas udržala balón vo vzduchu. Precvičujú si osobnú zodpovednosť a spoluzodpovednosť za splnenie úlohy skupiny.

Reflexia: Ako sa vám darilo? Aké životné zručnosti ste použili, aby ste predĺžili čas balóna vo vzduchu? Čo vám najviac pomohlo? Koho chcete oceniť?

Názov aktivity: **SKLADAČKA**

Materiál: balón

Typickou aktivitou kooperácie je Skladačka (podobná je technika párového čítania). Štruktúra skladačky (postup) sa môže využiť na akékoľvek vzdelávanie za predpokladu, že text je možné rozdeliť na toľko častí, koľko je členov skupiny.

Postup:

1. Predpokladajme, že pracujeme so 4-člennými skupinami, potom vybrať text rozdelíme na štyri približne rovnako rozsiahle časti a každú časť, tak ako ide text za sebou, očísľujeme od 1 do 4.
2. Vytvoríme štyri pracovné stanovišťa v rohoch priestoru (klubovňa, trieda, apod.), ktoré taktiež označíme číslami 1, 2, 3, 4. Rozdelený a očíslovaný učebný text položíme v potrebnom množstve na stanovišťa. Na stanovištiach budú v prvej fáze aktivity pracovať tzv. študijné skupiny.
3. Pred vytvorením študijných skupín

deti sedia v „domovských“ (predtým vytvorených) skupinách po štyroch. Rozpočítajú sa – 1, 2, 3, 4 a zapíšu si svoje číslo do zošita alebo na samolepku a prilepia napríklad na ruku. V ZO bude napr. päť žiakov s číslom jedna, päť s číslom 2 atď.

4. Po rozpočítaní v „domovských“ skupinách celej triede vysvetlite proces skladačky, aby žiaci vedeli, o čo ide a čo je ich úlohou. Každý zo skupiny je zodpovedný za to, že si osvojí svoj učebný text (v učebnej skupine napr. dieťa s číslom 1 v študijnej skupine č. 1 atď.) a neskôr ho ostatným v skupine vysvetlí. Postupuje sa od člena skupiny s číslom 1 až po člena s číslom 4. Keď každý člen skupiny vysvetlí ostatným svoj text – všetci budú vedieť všetko.
5. Po rozpočítaní a vysvetlení podstaty skladačky žiaci odídu na príslušné stanovišťa – jednotky na stanovište č. 1, dvojky na stanovište č. 2. atď., kde si najskôr individuálne a potichu preštudujú

¹² Interné materiály ASK - vzdelávanie pre 21. st. na Slovensku (upravené)

„svoje“ časti učebného textu. Určíme čas na štúdium podľa zložitosti textu, 5 až 10 minút. Prechádzame sa od skupiny k skupine a pomáhame porozumieť podstate textu, ale len keď je to skutočne potrebné. Prípadne fungujeme ako experti, ktorí podávajú vysvetlenie počas študijného času, ktorý deťom dáme. Expertmi môžu byť aj dopredu pripravené deti, napr. keď je taký počet detí, že nie je možné vytvoriť rovnako početné, t.j. štvorčlenné skupiny. Prípadne to riešime tak, že niektorí dostanú časti skladačky alebo jednu časť majú napr. 2 deti, ktoré sa dopĺňajú pri výklade.

6. Po individuálnom prečítaní textu sa deti na stanovištiach porozprávajú o informáciách vo svojom texte a vzájomne si ho interpretujú.
7. Keď skončí študijný čas, vrátia sa do pôvodných skupín a postupne vlastnými slovami oboznámia ostatných s informáciami, ktoré sa naučili. Postupujú od č.1 po č. 4, aby sa nestratila súvislosť textu. 8. Po skončení vysvetľovania

jednotlivých častí textu v skupinách umožníme spoločnú diskusiu.

9. V závere venujme čas reflexii a oceňovaniu.

Diskusia:

Čo nové ste sa dozvedeli? - Čo z obsahu textu považujete za najdôležitejšie a prečo? - Do akej miery ste si zapamätali, čo vás učili druhí?

Reflexia:

Ako ste sa cítili pri práci v študijnej skupine? - Aký pocit ste mali zo seba, keď ste v svojej pôvodnej skupine učili ostatných? - Čo by ste mohli urobiť inokedy lepšie?

Ocenenie:

Oceňujem spôsob, akým si nám (meno) vysvetlil, čo si sa naučil/dozvedel, - (oslovenie), veľmi mi pomohlo, keď si mi v študijnej skupine povedal svoj názor a pod.

Zdroj: Interné materiály ASK - vzdelávanie pre 21. st. na Slovensku (upravené)

Názov aktivity: CIFERNÍK¹³

Materiál: papier, písacie potreby

Ďalším príkladom skupinovej práce s globálnou problematikou je aktivita Ciferník.

Postup:

Účastníci sa rozdelia do skupín a v každej skupine si nakreslia/zostroja ciferník hodín. Každá minúta na hodinách predstavuje 50 rokov, pričom dvanásťka predstavuje prítomnosť. Skupiny si vyberú rôzne oblasti ľudskej činnosti,

napríklad poľnohospodárstvo, doprava, umenie, vzdelávanie a iné. Účastníci sa pokúsia zostaviť históriu najdôležitejších udalostí vo zvolenej oblasti a zaznačia ju na príslušnom mieste v ciferníku. Výsledok ukáže viditeľnú informáciu o zrýchľovaní vývoja. Obmenou je, že účastníci pripraví iný ciferník, kde minúta predstavuje jeden rok, pričom hodiny začínajú prítomnosťou a pokračujú do budúcnosti. Účastníci v rámci skupiny diskutujú o pravdepodobnom smere vývoja. Výsledky zaznamenajú a povedia ich ostatným skupinám.

TVORBA VÝSTUPNÝCH PRODUKTOV

Na Skladačku môže nadväzovať ďalšia práca v skupine. Deti vytvoria spolu určitý produkt (napr. plagát, prezentáciu, video, prostredníctvom ktorého vysvetlia nové poznatky ďalším skupinám alebo verejnosti).

¹³ Pike, G., Selby, Globální výchova. Praha : Grada, 1994. ISBN 80-85623- 98-6. (upravené)

DELENIE DO SKUPÍN PROSTREDNÍCTVOM AKTIVÍT

a) Cílené vytváranie skupín

Vzhľadom na cieľ skupinovej práce vytvárame skupiny krátkodobé a dlhodobé.

Ako vytvárať skupiny, aby pracovali čo najefektívnejšie?

1. Podľa prejavenej záujmu vytvárame skupiny krátkodobu na splnenie nejakej konkrétnej úlohy napr. pri práci na projekte, na výmenu skúseností v nejakej oblasti, pri plnení špecifických úloh, pri motivácii na nejakú tému a jej otvorenie, ako aj pri ukončovaní tém, aplikácii naučeného/zisteného do života. Tieto skupiny môžu vzniknúť aj spontánne, podľa záujmu žiakov, alebo náhodným spôsobom.
2. Skupiny podľa precvičovaných zručností sa vytvárajú podľa potreby na krátky čas a na základe konkrétnej situácie. Vznikajú preto, aby si deti osvojili určité pojmy a súvislosti, alebo precvičili špecifické zručnosti, napr. čítať s porozumením. Tieto skupiny sa často menia a deti sa presúvajú do ďalších skupín podľa aktuálnych potrieb.

Ak je to účelné, môže sa stať, že skupiny riešia aj rôzne úlohy, napr. deti si v jednotlivých skupinách precvičujú rôzne zručnosti (paralelná práca skupín).



b) Vytváranie skupín náhodným spôsobom

„Krátkodobé“ skupiny je vhodné vyberať náhodným spôsobom. Obmedzujú sa tak prejavy nechuti detí s niekým spolupracovať (vidia, že sa členstvo v skupine strieda, výber je spravodlivý, nikto nie je zvýhodňovaný). Trénujú sa spôsobilosti spolupracovať s rôznymi ľuďmi tak, ako je to aj v živote.

Existujú rôzne náhodné spôsoby, medzi jednoduché patrí:

Odpočítanie podľa počtu členov skupiny

Varianty:

Odpočítanie podľa plánovaného počtu skupín

Napríklad pri 24 deťoch chceme vytvoriť štvorčlenné skupiny, čím vznikne 6 skupín. Žiaci sa v kruhu postupne odpočítavajú – prvý, druhý, tretí, štvrtý, piaty, šiesty a znovu pokračujú od prvého po šiesteho, kým skončí posledný žiak. Potom sa vytvoria skupiny z „jednotiek“, „dvojok“, „trojok“, atď. Pre plynulý presun do novovytvorených skupín reflektujeme u žiakov zapamätania si svojho poradia – napr. všetci prví zatlieskajú, všetci druhí urobia drep, všetci tretí vyskočia, atď. V nasledujúcom kroku postupne odídu k svojim stolom – „jednotky“ k očíslovanému stolu „1“ (stoly ako pracovné miesta sme viditeľne označili už predtým), atď.

Zložitejší variant – využitie štruktúry aktivity „Postavme sa na čiaru“ Žiaci sa postavajú do radu, určíme začiatok, koniec radu a smer otočenia podľa jedného z nasledujúcich kritérií a to napr. podľa:

- mesiaca a dňa narodenia,
- abecedne podľa krstného mena,
- dĺžky vlasov, veľkosti dlane, či farby očí (od najsvetlejších po najtmavšie) a pod.,
- podľa toho, kedy ráno vstali alebo iných činností.

Úlohu skomplikujeme pravidlom, že je možné použiť len neverbálnu komunikáciu.

Príklad postupu tvorby skupín pri uplatnení kritéria „podľa mesiaca a dňa narodenia“

Žiaci sa pohybujú po vyhradenom priestore a ukazujú si pomocou prstov mesiac a deň narodenia. Podľa toho sa stavajú postupne do radu, napr. od okna narodení v januári, postupne až po dvere, kde budú stáť deti narodené v decembri. Rovnaký postup sa uplatňuje pri dňoch. Dôsledne dodržiujeme, že sa nesmie hovoriť. Keď všetci stoja v rade tvárou k nám, urobíme „kontrolu“,

každý povie mesiac a deň narodenia, nesprávne zaradenie „opravíme“. Neskôr sa žiaci odpočítajú a potom postupujeme ako v bode a).

Hoci je tento variant náročnejší, v prípade, že máme v úmysle používať skupinové alebo kooperatívne vyučovanie pravidelnejšie, investícia do času sa nám oplatí:

- posilňujeme spolupatričnosť v triede, prehĺbime vzájomné poznanie detí,
- učíme deti používať a dodržiavať pravidlá,
- trénujeme spôsobilosť riešenia problémov, organizáciu činností, vynaliezavosť,
- neverbálnou komunikáciou stíšime prípadný hluk v triede a skoncentrujeme žiakov na prácu v skupine - učíme deti reflexii a sebareflexii.

Vytvorenie skupín prostredníctvom prúžkov farebného papiera

Pripravíme toľko farebných prúžkov papiera jednej farby (rôznych tvarov), koľko členov chceme mať v skupine. Postup opakujeme s ďalšími farbami podľa plánovaného počtu skupín. Farebné papiere pomiešame napr. v klobúku, taške, a pod. Deti si vyberú jeden farebný kus, nájdú pracovné miesto označené tou istou farbou a sadnú si k spoločnému stolu. Poskladajú z jednotlivých častí farebný obrázok, čím vznikne znak skupiny. Prvý krát umožníme výber farby podľa záujmu, keď už deti aktivitu poznajú, uložíme farebné

papiere tak, aby nevideli farbu a výber ostal náhodný, prípadne nahradíme farebné prúžky a použijeme puzzle.

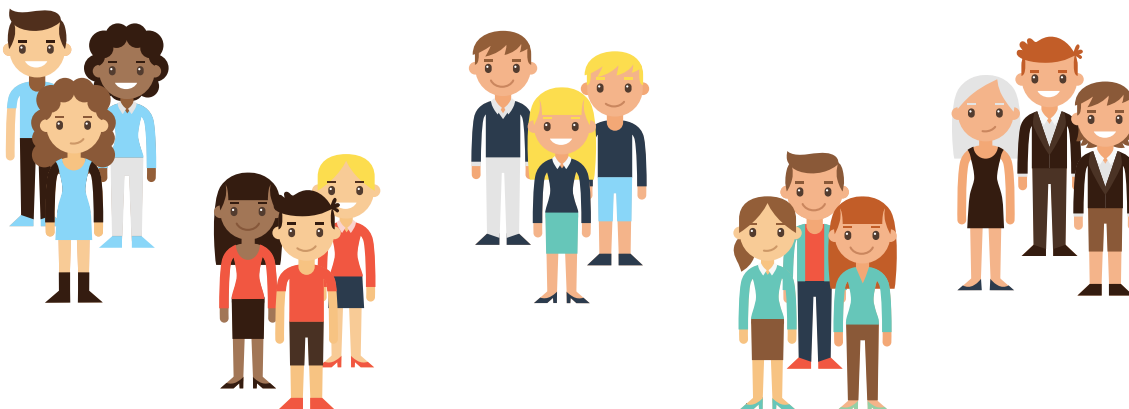
Iný variant – možné je ako kritérium využiť aj prevládajúcu farbu oblečenia žiakov – vytvoriť farebné skupiny (modrú, bielu, zelenú a pod.)

Vytvorenie skupín losovaním¹⁴

Deti si losujú číslo svojej skupiny a sadnú si k dopredu označeným stolom. Možno je použiť aj karty, rozdeliť do skupín podľa farby, alebo hodnoty hracích kariet, podľa kartičiek s rôznymi motívmi, názvami ktoré patria k sebe (možnosť využiť učivo), podľa obrázkov zvierat, balených cukríkov rôznych príchuťí a farieb a pod.

Príklad vytvorenia skupiny losovaním/výberom

Postup je rovnaký, aj keď použijeme rôzne veci. Deti si vyberú (tak, aby nevideli, čo vyberajú z vrecúška) určitú vec a na jej základe vzniknú skupiny. Napríklad vo vrecúšku sme pre 24 detí pripravili 6 druhov obrázkov s hudobnými nástrojmi po 4 kusy (budeme mať 6 štvorčlenných skupín). Všetci sa prechádzajú po priestore a znázorňujú hru na vylosovanom nástroji, môžu pridať aj zvuk, vzniknú skupiny rovnakých hudobných nástrojov, napr.: gitarová skupina, husľová a pod.



Designed by Freepik

¹⁴ Bagálová, L., Gogolová, D.: „Ako učiť efektívne: metodická príručka pre pedagógov s aktivitami na vytváranie pozitívnej sociálnej klímy a nápadmi na motivovanie žiakov k učeniu, Skalica Dr. Jozef Raabe Slovensko, s.r.o. 2011, ISBN 9788089182954

BRAINSTORMING (BÚRKA MOZGOV - BS)

Patrí v praxi medzi najznámejšie metódy a využíva sa ako burza nápadov. Jeho výhoda spočíva v tom, že je nenáročný na prípravu aj čas a dá sa použiť v rôznych situáciách – ako súčasť vyučovania, ale aj v mimovyučovacích aktivitách, na triednických hodinách, výletoch, na krúžkoch a pod. Prínosný a ľahko aplikovateľný je v začiatkových fázach jednotlivých tém, keď učiteľ potrebuje v krátkom čase zistiť, aké poznatky žiaci o daných skutočnostiach majú, prípadne aké informácie im chýbajú. Cieľom metódy je neobmedzená produkcia nových myšlienok, nápadov, ktoré nie sú nijako obmedzované a hodnotené. Vzniká množstvo nápadov, ktoré sa často vymykajú stereotypom tradičného myslenia, zvykov a postojov. V 1. fáze sa však nekomentujú, ani nehodnotia. Deti sa učia tolerovať všetky názory ostatných, v druhej časti tieto názory hodnotia – podporujú alebo s nimi polemizujú. Dôrazne trváme na tom, aby žiadny názor nebol znevažovaný, ironizovaný a pod.

Podmienky pre realizáciu brainstormingu:

- najvýhodnejšia je čo najviac heterogénna skupina, aby sa docielila pestrosť nápadov (deti nediferencujeme podľa žiadnych kritérií),
- najvhodnejšie sú 12 až 15 členné skupiny, ale je možné použiť túto metódu aj vo veľkej skupine,
- produkované nápady sa zaznamenávajú na plagát, alebo sa využíva notebook a dataprojektor, interaktívna tabuľa...

- klasické zapisovanie môže nahradiť nahrávanie na diktafón alebo natáčanie videokamerou.

Postup:

1. Problém, ktorý je potrebné riešiť, je napísaný a umiestnený centrálne na flipcharte, plagáte, či premietaný dataprojektorom, na interaktívnej tabuli a pod. Všetkým musí byť zrozumiteľný. Napr. „Čo považujete pri vnímaní ľudí za predsudok?“
2. Učiteľ vysvetlí spôsob práce – každý hovorí, čo ho v súvislosti s otázkou napadne voľne a bez obáv, nápady sa v 1. kole nehodnotia, (zosmiešňovanie nie je prípustné), vždy hovorí len jeden. Deti pracujú samostatne, vyjadrujú sa postupne tak, ako sa im informácie, nápady, návrhy, postupy vynárajú v mysli.
3. Odpovede sa zapisujú (je určený zapisovateľ, prípadne túto úlohu plní lektor). Tento spôsob poskytuje aj pomalšie pracujúcim deťom čas na premyslenie.
4. Na začiatku lektor modeluje postup aj sám, povzbudzuje deti, vytvára príjemnú pracovnú atmosféru. V tejto fáze nehodnotí kvalitu príspevkov ani zapojenosť.
5. Keď je informácií/nápadov dostatok, uskutoční sa výber nápadov podľa určitého kritéria (zhlukujú sa), pričom sa postupuje citlivo, aby sa deti neskôr neobávali vyjadriť. Lektor sa snaží postupovať vecne, napr.: Čo si myslíte o predsudkoch? Ktoré sú tradične zaužívané predsudky?



BRAINWRITING (BW)

Brainwriting je písomná obdoba brainstormingu.¹⁵

Využitie tejto metódy je podobné ako pri brainstormingu, rozdiel je len ten, že nápady sa nehovoria, ale píšú. Je to vhodná metóda, keď žiaci nechcú verejne diskutovať, majú obavy, psychické zábrany. Výhodné je použiť tento variant pri veľkých skupinách, alebo aj keď dôjde k opačnej situácii, deti sa prekrikujú, chceme ich utíšiť. Najjednoduchšie je písanie nápadov na lístky – post-it, ktoré priebežne alebo koordinovane po skupinách prilepia na plagát s napísanou otázkou či problémom. Postupujeme podobne ako pri brainstormingu. Námety na variácie brainwritingu:

Námet 1 – Každé dieťa má papier, na ktorý môže v určitom čase napísať, napr. najviac 3 nápady, potom papier na znamenie posunie

dohodnutým smerom ďalej a pokračuje na papieri od spolužiaka.

Námet 2 – Rozdelíme deti na skupiny po štyroch, ktorí sedia spolu. Každá skupina dostane papier A3, alebo až A2, ktorý je poskladaný na spôsob harmoniky. Členovia skupiny postupne píšú odpovede na jeden riadok „harmoniky“, ktorý ohnú tak, aby ho ostatní nevideli. Papier si posúvajú v smere hodinových ručičiek viac kôl, kým ešte majú nápady. Potom sa nápady v skupinách prečítajú a uskutoční sa výber. Pri spracovávaní sa môže spočítavať aj početnosť opakovania niektorých nápadov. Autori môžu byť vyzvaní, aby niektoré svoje nápady vysvetlili a pod.

PRAVIDLÁ V OBOCH METÓDACH

- **Pravidlo zákazu kritiky.**

Počas celého priebehu realizácie BS a BW treba vylúčiť akúkoľvek kritiku a komentáre.

- **Pravidlo – kvantita vyvoláva kvalitu.**

Každý žiak (a v neskoršej fáze všetci žiaci) sa spoločne usilujú vyprodukovať čo najviac asociácií. V prípade dochádzania nápadov lektor zaradí prestávku (napr. energizér). Platí zásada, že najlepšie asociácie sa objavujú spravidla až ku koncu.

- **Pravidlo vzájomnej inšpirácie.**

Tretie pravidlo vychádza zo synergického efektu. Ak ľudia pracujú spoločne, navzájom sa inšpirujú, podporujú, rozvíjajú myšlienky ostatných – teda vyprodukujú viac, ako keby pracovali individuálne.

- **Pravidlo úplnej rovnosti účastníkov.**

Počas BS a BW neplatia vzťahy nadradenosti a podriadenosti. Všetci účastníci sú si rovní a navzájom sa rešpektujú.

¹⁵ Bagálová, L.: Inovácie pedagogických metód: doktorandská dizertácia, školiteľ Miron Zelina. Nitra: Pedagogická fakulta UKF, 2010. 188 s. a 6 príloh (upravené)

Názov aktivity: **BZUČIACE SKUPINY**

Materiál: vopred vybrané texty, papier, písacie potreby

Táto metóda je jednoduchá na prípravu a organizáciu, môže sa zaradiť kedykoľvek – ako úvodná motivácia, ako technika nového na poznané, na vyhľadávanie informácií na internete, zopakovanie, výpis poznámok a pod.

Postup:

1. Lektor požiada deti, aby vytvorili dvojice, ktorým zadá úlohy. Napríklad: spoločné prečítanie textu a jeho interpretácia, vypísanie poznámok, pripravenie si niekoľkých otázok k zadanému textu, vypísanie kľúčových informácií z textu, tvorba myšlienkového mapy atď. V závislosti od náročnosti úlohy a rozsahu úlohy stanoví čas. Na zadanej úlohe žiaci pracujú približne 5-7 minút a vytvoria záznam požadovanej úlohy.
2. Lektor dvojice spojí do štvoríc, ktoré pracujú na rovnakej úlohe, porovnávajú výsledky

ktoré zistili vo dvojiciach, odstraňujú nedostatky, nepresnosti, vylepšujú formuláciu, pridávajú ďalšie informácie (približne 5-7 minút).

3. Lektor spojí štvorice do osemčlenných skupín, určí role v skupine. Deti pracujú na rovnakej úlohe, opäť porovnávajú vzájomne svoje výsledky, upravujú, doladujú, rozširujú, spresňujú, pripravuje sa interpretácia. (predstaví ju hovorca skupiny – približne 5 minút).
4. Lektor vyzve skupiny k prezentácii výsledkov, pozorovatelia (určí sa jeden v skupine) zhodnotia prácu jednotlivých skupín.
5. Na záver lektor zhrnie a porovná výsledky práce všetkých tímov, zhodnotí priebeh ich práce, pochváli výsledky, odporučí ďalšie kroky, využije závery k ďalšej práci (Sitná, 2009, s. 78). Namiesto prečítania textu (bod 1 predchádzajúceho postupu) je možné využiť aktivitu Svet v komore. V bodoch 2 až 5 je možné pokračovať podľa postupu.

Názov aktivity: **SVET V KOMORE**¹⁶

Materiál: papier, písacie potreby

Postup:

Žiaci v skupine si napíšu zoznam potravín, ktoré majú v komore, v chladničke, mrazničke a zaznačia si pôvod krajiny každej potraviny. Výsledky môžu dokumentovať vo forme mapy. Pravdepodobne sa vyskytnú isté problémy, pretože niektoré výrobky pochádzajú z inej krajiny, ako sú spracované. Podobne

môžeme realizovať iné prieskumy: „svet v skrini“, „v kúpeľni“, „v obchodnom dome“, Svet v záhrade... Pomocou botanických a záhradníckych príručiek/kníh deti skúmajú pôvod jednotlivých rastlín pestovaných v záhradách a vysadených v parkoch. Deti sa môžu pokúsiť zistiť, ako k nám rastliny prišli, získať informácie o súčasnom obchode s rastlinami. S výsledkami oboznáma ostatných.

Názov aktivity: **UČEBNÉ KOLIESKO**

Materiál: papier, písacie potreby, loptička

Postup:

1. Lektor zapíše na tabuľu vybranú tému, napr. Čo máme odlišné a čo máme spoločné?
2. Deti zoradí do skupín (kruhov). Skupiny pracujú súbežne, snažia sa, aby sa vzájomne nerušili.
3. Vedúci/lektor vyzve deti, aby postupe odpovedali, pričom si môžu odovzdávať napríklad loptičku. V prípade, že niekto nechce odpovedať (nemusi), lektor ho

- k odpovedi nenúti, deti v kruhu pokračujú ďalej v odpovediach. Lektor sa na záver vráti k deťom, ktoré nechceli odpovedať a vyzve ich znovu k odpovedi (ak však nechcú, nemusia odpovedať).
4. V priebehu metódy lektor zaznamenáva získané odpovede (zápis môže robiť aj zapisovateľ).
5. Po realizovanom kruhu lektor zrekapituluje odpovede, zhodnotí, zhrnie ich, prípadne doplní. Následne sa rozhodne, ako využije výsledky pre ďalšiu prácu.

¹⁶ Pike, G., Selby, Globální výchova. Praha : Grada, 1994. ISBN 80-85623- 98-6. (upravené)

AKCEPTOVANIE ODLIŠNOSTÍ

Názov aktivity: CIBUĽA ODLIŠNOSTÍ

Materiál: žiadny

Postup:

Deti požiadame, aby vytvorili vonkajší a vnútorný kruh (predstavujúci vrstvy cibule).

Deti v kruhoch sa postavia k sebe čelom (dieťa stojace vo vnútornom kruhu sa postaví čelom k dieťaťu stojacemu vo vonkajšom kruhu). Každý pár musí nájsť v krátkom čase jednu vec (zvyk, aspekt, pôvod, postoj) ktorú majú spoločnú a nájsť pre ňu vhodnú formu vyjadrenia (zaspievať, vyjadriť pantomímou, vytvoriť báseň, vydať zvuky, symboly). Následne po realizácii sa posunie vonkajšia

vrstva cibule doprava a každý nový pár musí znovu nájsť podobnosť a vyjadriť ju. Môžeme skúmať typ podobnosti (obľúbené jedlo, rodina, hudba, rodinné zvyky, názory) a ísť tak do svojich cibúľ hlbšie. Dvojice sa môžu niekoľkokrát zmeniť, až kým sa kruh neuzavrie (v závislosti od veľkosti skupiny). Ťažším variantom by bolo hľadanie odlišností vo dvojici a vyjadriť, ako sa dopĺňujú (alebo nájsť vyjadrenie/situácia zahrnujúce oboje).

Diskusia:

Aké odlišnosti/podobnosti nás prekvapili? Ako vznikajú? Nakoľko a v čom sa naše odlišnosti môžu dopĺňať?

Názov aktivity: NÁLEPKOVANIE

Materiál: papier, písacie potreby

Všetko čo zažívame, odkiaľ pochádzame, čím chceme byť – to všetko z nás robí jedinečnú bytosť. Na druhej strane nás to spája so skupinami ľudí, ku ktorým patríme. Cieľom tejto aktivity je uvedomiť si, že každý z nás patrí do nejakej skupiny, osvojiť si fakt, že kdekoľvek môžeme dostať nálepku. Chceme, aby každý na vlastnej koži skúsil, aké to je, keď si o ňom ľudia myslia niečo, čo možno ani nie je pravda (nálepka prezývka).

Postup:

Každé dieťa odpovie na 3 otázky:

1. Napíš štyri skupiny do ktorých patríš.
2. Myslia si o tebe ľudia niečo, čo nie je pravda? Dostávaš neprávom nejakú prezývku alebo „nálepku“? Ak áno, akú? (v prípade že deti odpovedia „nie“, nedostali

žiadnu nálepku v súvislosti so svojou osobou, je potrebné opýtať sa, kde sa s „nálepkovaním“ stretli).

3. Napíš, prečo takéto nálepkovanie je alebo nie je predsudkom.

Následne deti prednesú svoje odpovede a diskutujú o probléme predsudkov, lektor môže využiť túto praktickú časť ako motiváciu a na ňu nadviazať, alebo aj opačne – zaradiť aktivitu po výklade. Je potrebné, aby si deti uvedomili, že predsudok je hodnotenie človeka alebo skupiny ľudí, ktoré si vytvárame vopred. Vznikajú ešte pred tým, ako určitého človeka alebo skupinu stretneme a spoznáme. Aj keď každý z nás má predsudky, nikto sa s nimi nenarodil. Získavame ich na základe toho, čo nám o iných ľuďoch hovoria naši rodičia alebo priatelia, čo o nich počujeme alebo vidíme napr. v médiách.

Názov aktivity: PROBLÉM DEVIATICH BODIEK¹⁷

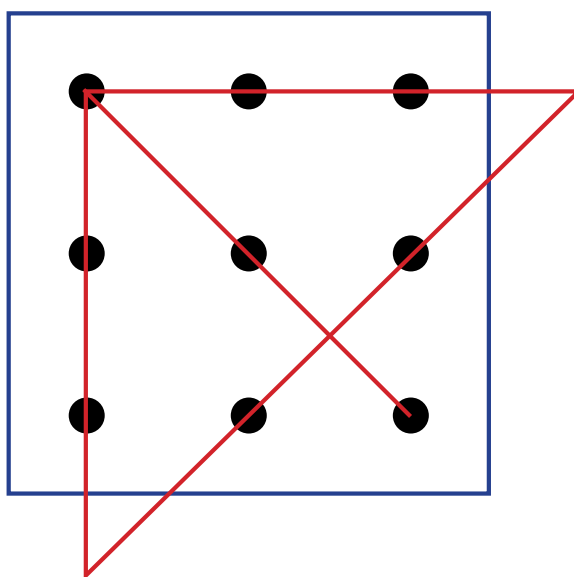
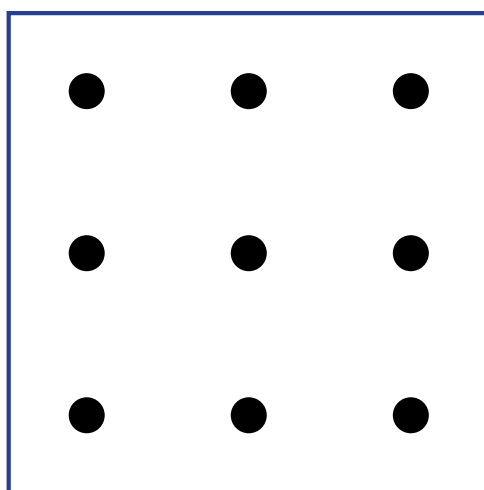
Materiál: vopred pripravené kópie nákresu, písacie potreby

Postup:

Každému účastníkovi dáme jednu kópiu nákresu. Požiadame ich, aby pracovali samostatne a spojili deväť bodiek štyrmi rovnými čiarami, nemôžu však zdvihnúť pero z papiera. Pero môžu zdvihnúť len vtedy, keď dokončia kresbu štyroch spojených rovných čiar. Po chvíli sa spýtame, či niekto prišiel na riešenie a pozrieme sa, ako bolo prevedené. Existuje iba jedno riešenie. Následne od nich zisťujeme, prečo bolo zložité nájsť riešenie úlohy. Uvedieme, že ľudia majú tendenciu

mať obmedzenú predstavu o veciach a že niekedy musíme zájsť až za hranice, najmä v prípadoch, keď sa interkultúrne učíme. Naše vlastné štandardné perspektívy sú vždy kultúrne ovplyvnené a môžu byť pri hľadaní riešenia v interkultúrnom (multikultúrnom) prostredí závažným obmedzením. Potrebujeme si vytvoriť širší obraz. Táto aktivita veľmi dobre funguje ako doplnok multikultúrneho vzdelávania.

Zdroj: upravené podľa Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy. 2013, dostupné na: <http://www.pdf.umb.sk/katedry/katedra-socialnej-prace/publikacie-na-stiahnutie.html>



¹⁷ Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy. 2013, dostupné na <http://www.pdf.umb.sk/katedry/katedra-socialnej-prace/publikacie-na-stiahnutie.html>

Názov aktivity: MENTÁLNE MAPOVANIE¹⁸

Mentálne mapy (pojmové mapy, mapy mysle, pamäťové mapy) sú vynikajúcim nástrojom na zmysluplné učenie. Mentálne mapy graficky znázorňujú vzájomné vzťahy myšlienok či pojmov a tak si ich deti ľahšie zapamätajú. Tvorba myšlienkových máp je veľmi dobrou metódou pre skupinovú kooperáciu. Mentálne mapy svojou podstatou zamestnávajú pravú aj ľavú hemisféru, pretože sa v nich uplatňuje zobrazenie a predstavivosť v kombinácii so slovami, číslami a logikou. Mentálne mapy sú aj nástrojom tvorivého myslenia. Dôležitý pri práci s mentálnou mapou je nielen výsledok, ale aj proces jej tvorby. Dá sa použiť vo dvojici, väčšej skupine, ale aj v celej triede, vhodná je aj pre individuálnu prácu. Pojmová mapa sa dá využiť v akomkoľvek predmete, ale aj pri riešení problémových úloh a situácií. Graficky pozostáva z usporiadaných oválov alebo rámečkov, trojuholníkov a pod., ktoré sú spájané čiarami alebo šípkami. Význam im dodávajú slovné informácie, ktoré sú umiestnené tak, že vytvárajú štruktúru vzťahov medzi pojmami.

Používa sa na:

- motiváciu a uvedenie témy, ktorej sa budeme venovať,
- spracovanie prečítaného textu, deti po prečítaní textu zaznačia hlavné pojmy do pojmovej mapy, hľadajú súvislosti medzi pojmami v texte,
- sumarizovanie informácií, napr. aj výsledkov brainstormingu,
- riešenie problémov,
- hodnotenie/spätnú väzbu.

Postup:

1. Pomôckár každej skupiny vezme zo stola s pomôckami hárok papiera, farebné fixky a lepiacu pásku.
2. Skupinu tvorí 4 až 5 členov, odporúča sa rozdelenie rolí, napr. hovorca, zapisovateľ, pracovník s informáciami, pozorovateľ. Skupiny majú buď rovnakú úlohu, alebo učiteľ rozdelí úlohy tak, aby na seba logicky

nadväzovali. Počas práce skupiny medzi sebou nekomunikujú.

3. Učiteľ vysvetlí žiakom podstatu tvorby mentálnej mapy, ukáže príklad postupu k vybranej téme a žiaci sa spolu s ním podieľajú na tvorbe mapy mysle.
4. Tému alebo problém, ktorý máme zmapovať, lektor/facilitátor prispôbuje kognitívnym schopnostiam účastníkov, začína od najjednoduchších štruktúr, vychádza z ich skúseností. Postupne vyberá náročnejšie témy, problémy,
5. Určí tiež dĺžku pracovného času, napr. 15-20 minút.
6. Účastníci samostatne v skupinách pracujú, znázorňujú dôležité pojmy alebo svoje názory a ich súvislosti, vyznačujú väzby a hierarchické vzťahy medzi pojmami. Postupujú pri tom tak, že jeden zo skupiny začína zapisovať na papier možné riešenie (mapovať problém), ďalší sa pridávajú (môžu postupovať napr. v smere pohybu hodinových ručičiek), navzájom sa inšpirujú. Mapu súčasne dopĺňujú a rozvíjajú. Práca trvá dovtedy, kým nevyčerpajú všetky nápady.
7. Po určitom čase samostatnej práce, lektor/facilitátor usmerňuje prácu účastníkov k dosiahnutiu cieľa, vysvetľuje prípadné nepresnosti, udržiava pracovné tempo tak, že komunikuje s každou skupinou samostatne podľa jej potrieb.
8. Na záver skupiny prezentujú svoje myšlienkové mapy. Vysvetľujú, prečo použili toto usporiadanie. Mapy sa môžu porovnávať (myšlienky sa môžu opakovať alebo sa prezentujú len tie, ktoré ešte nezazneli).
9. Lektor/facilitátor vo funkcii pozorovateľa procesu zhodnotí prácu a ocení skupiny, účastníci sa oceňujú aj navzájom.

¹⁸ Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy, 2013 dostupné na: <http://www.pdf.umb.sk/katedry/katedrasocialnej-prace/publikacie-na-stiahnutie.html>

METÓDA ZHLUKOVANIA¹⁹

Metóda je založená na sieťovaní alebo mapovaní. Zhlukovanie je nelineárna brainstormingová aktivita, prostredníctvom ktorej deti rozmyšľajú voľne a otvorene o určitej téme. V rámci EUR sa využíva vo fázach evokácie a reflexie. Zhlukovanie

dáva príležitosť zamyslieť sa nad témou, nechať svoje myslenie plynúť a zosumarizovať postupne už poznané. Metóda umožňuje zmysluplne spojiť predchádzajúce a nové poznatky.

METÓDA HRANIA ROLÍ

Pri tejto metóde ide o simuláciu stanovených situácií, keď sa riešenie realizuje prostredníctvom hrania rolí. Žiaci musia pochopiť podstatu inscenácie, aj charakter jednotlivých postáv. Hranie rolí pomáha vyjadriť vlastné osobné postoje a myšlienky, a v prípade slobodnej možnosti výberu, či výmeny roly so spoluhráčom, dochádza u väčšiny detí k identifikovaniu sa s danou rolou. Rolové hry odrážajú rôzne uhly pohľadov na určitú situáciu alebo problém. Ide o simuláciu situácií alebo procesov, ktoré sa stali alebo sa môžu prihodiť. V záverečnej reflexii sa všetci spoločne, alebo v jednotlivých skupinách, porozprávajú o možných riešeniach nastolených problémov, o pocitoch, ktoré mali počas hrania rolí. Môže sa použiť aj na nácvik životných zručností a praktických zručností.

Postup:

1. Účastníci sú rozdelení do pracovných skupín.
2. Pokiaľ je potrebné pripraviť pracovný scenár, pracujú na tejto úlohe všetci členovia skupiny.
3. Scenár môže byť aj dopredu pripravený, alebo účastníci majú na výber len stručný náčrt určitých situácií. Skupiny sa s ním oboznámia. Následne lektor prideli konkrétne roly (prípadne si ich účastníci vyberajú sami). Potom vysvetlí priebeh nacvičenia vybranej situácie a stanoví
- čas pre jej prehranie (dĺžka jednotlivých scénok je závislá na charaktere zadaných rolí).
4. Každý účastník sa v skupine zoznámi so svojou rolou. Skupina vymyslí pôsob, akým scénku predvedie, dohodne sa na postupe, pripraví sa na aktivitu.
5. Skupiny prehrávajú jednotlivé scénky postupne celej triede.
6. Po prehraní rolí účastníci vysvetlia a zdôvodnia svoj prístup ku stvárneniu rolí, prípadne vyjadria svoje pocity z jednotlivých postáv a ich správania, zhodnotia náročnosť jednotlivých rolí a z toho vyplývajúcich úloh. Zároveň pozorovatelia (ostatní vo funkcii divákov) vyhodnotia dôveryhodnosť stvárnenia jednotlivých postáv.
7. Na záver lektor vyhodnotí správnosť stvárnenia zadaných rolí (pokiaľ to dovoľí charakter úloh), zopakuje a zhrnie príslušnú teóriu, zhodnotí výsledok práce skupín, doplní ďalšie informácie, prípadne vysvetlí význam zaradenia niektorých zadaných situácií. (Sitná, 2009, s. 82).
8. Postup lektor prispôbuje podľa potrieb, začína jednoduchými situačnými scénkami.

¹⁹ Dostupné na: https://www.statpedu.sk/files/sk/metodicky-portal/metodicke-podnety/globalne_vzdelavanie_metody.pdf

PROJEKTOVÉ METÓDY

V bežnej praxi sa často projektom označuje vzdelávanie, ktoré obsahuje nejakú súvislosť medzi oblasťami a trvá dlhší čas. Je to však trochu zložitejšie. Projektové vyučovanie je založené na integrácii obsahu. Dôraz sa kladie na prepojenie (integráciu) obsahov spolu s rôznymi kontextami, napríklad s najbližším okolím, profesiami a pod. tak, aby sa stali pre deti zmysluplnými. Integrácia sa môže uskutočňovať na troch úrovniach sprostredkovania obsahu:

- **obsahová integrácia**,
- **prepojenie učebných obsahov vzdelávacích oblastí**,
- **didaktická integrácia** – systém (usporiadanie a prepojenie) stratégií, metód a postupov používaný lektorom pri výbere a uskutočňovaní vhodnej formy integrácie a tým aj napĺňaní didaktického cieľa,
- **psychologická integrácia** - začleňovanie žiakov do procesov prebiehajúcich v škole v rámci výučby.

Obsahová integrácia obsahuje zámerné a vedomé vytváranie prieniku medzi viacerými sledovanými oblasťami/obsahmi a vlastnou skúsenosťou detí vo vzdelávacom procese. Integrácia obsahu sa realizuje tematicky, ďalej na základe vzorových schém a organizujúcich aspektov, ktoré ľudský mozog využíva pri poznávaní. Vzorové schémy sú najvšeobecnejšími generalizáciami. L. Hart identifikuje šesť hlavných kategórií vzorových schém, podľa ktorých sa mozog pokúša pripísať poznávanému obsahu význam: predmet, činnosť, postup, situácia, vzťahy, systém²⁰. Generalizácia (zovšeobecnenie) je výrok, ktorý vyjadruje vzťahy medzi dvoma alebo viacerými pojmami²¹. Obsahová integrácia sa môže realizovať rôznymi spôsobmi, najefektívnejšia je koncentrácia (riešenie určitého problému z rôznych hľadísk) a koordinácia (znamená súčinnosť medzi jednotlivými predmetmi, kde sa využíva obsah alebo forma jednej oblasti ďalšími). Oblasti sa pri koordinácii navzájom podporujú a nenarúšajú svoj obsah, ani obsah druhej oblasti. Projektové vzdelávanie používa ako hlavnú učebnú metódu projektovú metódu, ktorá je jednou z variant problémovej metódy. Metóda je orientovaná na aktívne zapojenie detí do vzdelávania a jeho aktívne učenie sa. V pedagogickom slovníku²² je projektová metóda definovaná

ako vyučovacia metóda, pri ktorej sú žiaci vedení k riešeniu komplexných problémov a získavajú skúsenosti praktickou činnosťou a experimentovaním. Projektové vzdelávanie je spojené s aktívnym učením. Aktívne učenie je charakterizované:

- tvorivým zapojením vzdelávaných do vzdelávacieho procesu,
- ich snahou a iniciatívou,
- spoluprácou - sociálnym učením,
- uplatňovaním a novým nadobúdaním skúseností detí,
- využívaním zážitkového učenia, bezprostredným kontaktom s predmetmi a ľuďmi,
- uplatňovaním problémovej metódy pri riešení problémov,
- prezentovaním výsledkov svojej práce,
- uvedením si vlastného prežívania, pomenovaním procesov, reflexiou a sebareflexiou.

Projekty klasifikujeme z viacerých hľadísk.

Z hľadiska účelu:

- problémové - cieľom je vyriešiť nejaký problém,
- konštruktívne - vytvoriť niečo nové,
- hodnotiace - skúmať nejaký problém, predmety, porovnávať, robiť závery,
- precvičovacie - trénovať nejaké spôsobilosti a zručnosti.

²⁰ Kovaliková, S., Olsenová, K. 1996. Integrované tematické vyučovanie– Model. Bratislava : Faber. 1996. ISBN 80-967492-6-9

²¹ PASCH, M. a kol.: Od vzdelávacieho programu k vyučovacím hodinám. vyd. 1. Praha : Portál, 1998. 424 s. ISBN 80-7178-127-4, 51 – 61 s.

²² Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J.. Pedagogický slovník. 3. rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2001. 322 s. ISBN 80-7178-579-2.

Z hľadiska dĺžky trvania:

- krátkodobé - jeden vyučovací blok, dva bloky (4 hod.), tematický deň,
- strednodobé - napr. týždeň,
- dlhodobé - napr. polročné, celoročné, celoročná téma v integrovanom tematickom vyučovaní.

Z hľadiska zapojenia žiakov:

- individuálne - samostatná práca žiaka,
- kolektívne - skupinové, základné kolektívy, základné organizácie, celoslovenské,
- kombinované.

Z hľadiska navrhovateľa projektu:

- spontánny - vyrástol z potrieb a záujmov detí, navrhli ho,
- umelý - pripravený vedúcim alebo Ústredím a pod.,
- reálny - využije sa konkrétna životná situácia,

- kombinovaný – deti a lektori ho navrhli spoločne.

Projektové vyučovanie²³ môže mať určité úskalia, ktorým je potrebné predchádzať:

- premyslenou organizáciou a riadením vzdelávacieho procesu,
- odhadnutím miery voľnosti a zodpovednosti detí,
- mierou využívania projektovej metódy a vhodného obsahu projektu vzhľadom k predmetnej oblasti/oblastiam,
- mnohostrannosťou javov jednotlivých oblastí vzdelávania - môže dôjsť k nerešpektovaniu zásady postupnosti vo vzdelávaní,
- adekvátnym časom a možnosťou ním disponovať.

KRITICKÉ MYSLENIE, STRATÉGIA UČENIA A MYSLENIA EUR A METODICKÝ POSTUP INSERT

Stratégia učenia EUR Stratégia učenia a myslenia EUR (Turek, 2008), nazývaná aj integrovaný model myslenia²⁴, či trojfázový model učenia²⁵ alebo jednoducho - rámec EUR²⁶ je základom metódy kritického myslenia. Kritické myslenie je označované ako „činnosť, nástroj, ktorý pomáha prejsť od povrchného k hlbkovému učeniu, k odhaľovaniu súvislostí, k porozumeniu učiva a k vlastným záverom“²⁷. Kritické myslenie je jednou zo základných zručností v otvorenej demokratickej spoločnosti. Je komplexom myšlienkových procesov, ktoré začínajú informáciou a končia prijatím rozhodnutia²⁸. Stratégia myslenia a učenia EUR je proces vytvárajúci metodický rámec, v ktorom učiteľ sprevádza žiaka, aby mu

pomohol lepšie porozumieť učivu a aktívne si ho osvojiť. Tvorí ho tri nasledujúce fázy:

1. Evokácia (1. fáza)

Táto fáza má vyvolať záujem o učebnú látku, problematiku. V tejto fáze sa uskutočňuje niekoľko dôležitých kognitívnych činností:

- a) Prvým cieľom je zistiť, aké vedomosti žiaci o téme majú a motivovať ich k ďalšiemu učeniu. Žiaci sú nútení preskúmať svoje vlastné vedomosti a samostatne uvažovať o téme, ktorú podrobne preskúmajú. Cieľom je vyvolať u žiakov záujem, vyprovokovať ich, aby rozmýšľali. V tejto fáze vytvárajú základ svojich individuálnych vedomostí,

²³ Petrášová, E., 2007. Projektové vyučovanie. Prešov: Metodicko-pedagogické centrum. ISBN 978-80-8045-463-0. (upravené)

²⁴ Kolláriková, Z.: Výchova ku kritickému mysleniu: teória a prax, Zborník na pomoc učiteľom na základných a stredných školách, Štátny pedagogický ústav, 1995, ISBN: 8085756188, 9788085756180

²⁵ Maňák, J.; Švec, V. Výukové metódy. Brno: Paido, 2003. 223 s. ISBN 80-7315-039-5.

²⁶ L. Sičáková – L. Liptáková. Prešov: Pedagogická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove 2005, s. 100 – 107. ISBN 80-8068-362-X. 20

²⁷ Gavora, P. 1999. Akí sú moji žiaci. Pedagogická diagnostika. Bratislava: Práca, 1999. 233 s. ISBN 80-7094-335-1.

²⁸ TEMPLE, Ch. – STEELE, J. L. – MEREDITH, K. S. 1997. Plánovanie hodiny a hodnotenie. Združenie Orava pre demokraciu vo vzdelávaní, Bratislava. 1997.

ku ktorým budú pridávať nové informácie. Majú byť založené na tom, čo už žiak vie a čomu rozumie. Tým, že umožníme žiakom nadviazať na predchádzajúce vedomosti a názory, položíme široké základy pre lepšie porozumenie a lepšie zapamätanie si nového. Pomáha to tiež osvetliť nejasnosti, chyby, ktoré by sa inak nedostali na povrch.

b) Druhým cieľom tejto fázy je aktivizovať žiakov. Ak sa má uskutočniť zmysluplné učenie (ktoré vedie k trvalým vedomostiam), žiaci sa musia aktívne zapájať do vyučovacieho procesu (činnostné učenie). Aktivizujú sa doterajšie myšlienkové „schémy“ o danej téme, lepšie sa spájajú nové informácie s už známymi. Žiaci si uvedomujú svoje vlastné myslenie a používajú vlastné výrazové prostriedky. Majú vyjadriť, čo sa naučili a pochopili prostredníctvom aktívneho myslenia, písania alebo rozprávania.

c) Tretím dôležitým cieľom evokácie je vytváranie trvalého pochopenia v procese porovnávania nových informácií s doterajšími. V tejto fáze sa vytvára záujem o učenie. Z hľadiska dlhodobého učenia je mimoriadne dôležité stanovenie cieľa (u učiteľa, aj u samotných žiakov), pretože učenie s určitým zámerom je účinnejšie. Bez záujmu žiaka sa stráca motivácia, porozumenie a schopnosť prispôbovať sa novým situáciám.

2. Uvedomovanie si významu (2. fáza)

V tejto fáze sa žiak dostáva do kontaktu s novými myšlienkami, informáciami. Kontakt môže mať rôzne formy:

- vyhľadávanie informácií na internete,
- čítanie textu,
- sledovanie filmu,
- uskutočňovanie experimentu,
- počúvanie výkladu a pod.

Stúpa aktivita žiakov a cieľom tejto fázy je ju udržať. Existujú rôzne učebné postupy, ktoré im pomáhajú zostať v tejto fáze aktívnymi. Takýmto postupom je INSERT – interaktívny záznamový systém pre efektívne čítanie, metóda na sledovanie porozumenia, alebo aj na mapovanie, zhľukovanie a pod. Uplatňuje sa na čítanie naratívnych a výkladových textov. Žiak postupuje

pri čítaní tak, že si robí na okraji textu značky (poznámky), ktorými označuje:

- „I“ informácie, ktoré už pozná - informácie, ktoré protirečia tomu, čo už pozná + informácie, ktoré sú pre neho nové,
- „?“ informácie, ktorým nerozumie,
- „o“ informácie, ktoré ho oslovili ako veľmi dôležité, ktoré by chcel/mal pochopiť.

Následne zaznamenáva informácie do tabuľky pracovného listu k príslušným značkám (príloha 1). Pri vyplňaní tabuľky postupuje tak, že ku každej značke napíše aspoň 4 informácie z textu (pod príslušnú značku), neopisuje text doslova, ale ho preformuluje vlastnými slovami. Žiaci tak sledujú svoje myšlienkové postupy, ako rozumejú učivu. Z informácií označených v texte značkami sa vytvorí tabuľka, s ktorou sa ďalej pracuje v dvojiciach alebo v skupine: porovnávajú sa, hľadajú nové informácie. Pokračovaním môže byť brainstorming, alebo sa vytvorí zápisy, plagáty, ktoré sa prezentujú. Nové získané informácie môžu žiaci doplniť do pamäťových schém (napríklad si vytvárajú pojmové mapy).

3. Reflexia (3. fáza)

Na túto fázu sa vo výučbe často zabúda, ale je prinajmenšom tak dôležitá ako prvé dve fázy. Počas tejto fázy dochádza k prehĺbeniu učiva, vznikajú trvalé vedomosti. Žiaci si pamätajú najlepšie to, čomu rozumejú, preto v tejto fáze systematizujú získané vedomosti a upevňujú ich tým, že ich prevádzajú do svojej poznatkovej štruktúry. Dôležitým výsledkom tejto fázy je, že medzi žiakmi dochádza k výmene myšlienok, čím sa rozširuje ich slovná zásoba, prezentujú a prijímajú rôzne názory. V diskusii sa učia formulovať otázky a informácie, rešpektovať rôznorodé názory. Žiaci, ktorí pri organizácii vyučovania prechádzajú rámcom EUR, získavajú určité učebné návyky pre celoživotné vzdelávanie, dokážu v budúcnosti hľadať súvislosť s novými poznatkami a úspešne ich integrovať s predchádzajúcimi. Učitelia, ktorí uplatňujú rámec EUR v praxi, vystupujú ako facilitátori, žiaci sa učia aj navzájom a trieda sa stáva učebnou komunitou, v ktorej funguje rôznorodosť názorov. Využívanie komplexnej metódy kritického myslenia, stratégie EUR

a ďalších aktivizujúcich metód a postupov podporuje u žiakov sebadôveru, aktívnu participáciu na vyučovacom procese, pozorné (aktívne) počúvanie, zdieľanie názorov a pocitov, sebareguláciu a sebadisciplínu. Príkladom reflexie môže byť facilitovaná záverečná diskusia zameraná na zhrnutie zistení a názorov.

Záverečná diskusia²⁹

Cieľ

Podpora aktivity žiakov, upevnenie získaných vedomostí, rozvoj poznania

Počet študentov: 20 – 30

Postup:

Kladíme otázky, riadime a podporujeme diskusiu, t. j. vytvárame vhodné podmienky na rozvinutie vzťahov medzi diskutujúcimi. Na záver sumarizujeme názory a informácie, ktoré odzneli v diskusii, prípadne ju doplníme a zdôrazníme základné zovšeobecnenia. Niektoré časti zhrnutia diskusie, napr. sumarizáciu môže uskutočniť aj vybraný účastník.

Poznanie a ovládanie metód a techník výučby je síce dôležité, ale ešte dôležitejšie je vedieť sa rozhodnúť, kedy tú ktorú metódu, techniku alebo postup má lektor tvorivo aplikovať. Berie pri tom do úvahy to, čo deti už vedia, aké majú skúsenosti, čo prežívajú v kolektíve a aj mimo neho,

aké postoje si osvojil, aké sú ich možnosti pre osobný a sociálny rozvoj. Potrebuje tiež schopnosť neustálej reflexie vzdelávacieho procesu a sebareflexie, aby vedel, ako upraviť a aplikovať aktivitu, ako ju prispôbiť vzdelávacím potrebám.

Názov aktivity: LEN JEDNO SLOVO

(NA EVALVÁCIU)

Materiál: žiadny

Postup:

Každý účastník povie LEN JEDNO slovo, ktoré vystihuje práve skončenú aktivitu, prípadne celý deň.

Aktivita je vhodná najmä vtedy, keď je málo času alebo ak po aktivitách nie je „nálada“ na diskusiu.



Názov aktivity: NÁŠ POHLAD

(NA EVALVÁCIU)

Materiál: flipchartové papiere, fixky, farbičky

Postup:

Účastníkov facilitátor náhodne rozdelí do skupín (max. 4-5 v jednej skupine). V rovnakej skupine budú účastníci spolupracovať každý deň. Úlohou je vytvoriť spoločnú kresbu na flipchartový papier. Obraz by mal predstavovať zážitky, dojmy, vedomosti..., ktoré počas jednotlivých dní

podujatia získali. Obraz sa bude dotvárať postupne. Je na dohode skupiny akú tému si pre svoj obraz zvolia. Je dôležité, aby sa každý deň obraz aj nanovo prezentoval ostatným skupinám. Slúži ako zhodnotenia dňa a jednotlivých aktivít. (Např. kalendár, cesta, horská dráha a pod.)

Aktivita je vhodná najmä na viacdňové podujatia.



²⁹ Upravené podľa: Rozvojové vzdelávanie. Témy a metódy. 2013, dostupné na <http://www.pdf.umb.sk/katedry/katedra-socialnej-prace/publikacie-na-stiahnutie.html>

ZHRNUTIE OSVEDČENÝCH POSTUPOV PRI PRÁCI V SKUPINÁCH

1. Usporiadajte vhodne učebný priestor.

2. Určite dostatočne jasne úlohu každej skupiny a jednotlivých členov v nej, čo znamená:

• rmulovať úlohu jasne a úplne – slovne aj písomne (plagát, prezentácia, pracovný list, na interaktívnej tabuli a pod.),

- vysvetliť jasne úlohu, dať čas na otázky, umožniť žiakom úlohu vlastnými slovami zreprodukovať pred začatím ich činnosti,
- určiť čas na splnenie úlohy.

Vysvetlite, že všetci členovia skupiny sú spoločne zodpovední za splnenie celej úlohy a každý za splnenie svojej časti.

4. Pripravte stôl s pomôckami, kde bude chodiť len pomôckar každej skupiny, buď na základe pokynu, alebo keď to skupina potrebuje pre splnenie úlohy

5. Používajte účinné postupy pre premiestňovanie z nábytku do skupín a opačne

6. Rozdeľte organizačné role v skupine a vysvetlite, čo je ich úlohou:

- organizátor/vedúci – „prerozpráva“ vlastnými slovami úlohu skupiny a ubezpečí sa, že jej všetci členovia rozumejú, usmerňuje rozdelenie úloh v skupine a postup práce, určuje tempo, navrhuje metódy práce, koordinuje prácu jednotlivých členov,
- pomôckar – po zadaní (výbere) úlohy, prípadne inštrukcie lektora ide k „stolu pomôcok“ a zabezpečí potrebné pomôcky a prostriedky (papier, fixky, nožnice,

encyklopédiu, CD, DVD, knihy, rozmnožené pracovné listy a pod.),

- zapisovateľ – zapíše/zodpovedá za znenie finálneho výstupu úlohy (samozrejme podieľať sa môžu všetci členovia skupiny podľa typu úlohy),
 - hovorca – tlmočí názor skupiny, stav realizácie úlohy, kontaktuje sa s inými skupinami a pod.,
 - „sledovateľ“ času – sleduje účelné využitie času na úlohu a dodržiavanie časového limitu, prípadne efektívnosť práce skupiny, usmerňuje prácu tak, aby sa splnila v stanovenom časovom limite. Nie je nutné vždy využívať všetky roly.
7. Sledujte činnosť skupín a poskytujte potrebné rady tak, aby ste nerobili prácu za deti. Je potrebné viesť deti k činnosti bez toho, aby ste sa zapojili do riešenia.
8. Modelujte vlastným správaním prijaté pravidlá, vedte deti k tomu, aby pozorne/aktívne počúvali nielen vás, ale aj iné deti. Tiež aktívne počúvajte to, čo vám hovoria (uplatnite všetky zložky aktívneho počúvania).
9. Pri dlhšie trvajúcich činnostiach zadávajte čiastkové úlohy, ku ktorým dávajte priebežne spätnú väzbu a oceňujte deti, aby ste udržali ich motiváciu.
10. Pri poklese energie zaraďte energizér na jej doplnenie, alebo naopak harmonizér na ukludnenie atmosféry.
11. Umožnite skupinám, aby po ukončení úlohy prezentovali výstupy podľa kritérií, ktoré si dopredu určíte alebo dohodnete.

V. UČEBNÉ ŠTÝLY³⁰

Problematika učebných štýlov (learning styles) je relatívne nová a zaraďujeme ju do oblasti psychodidaktiky.

V zahraničí sa venuje tejto problematike veľká pozornosť od sedemdesiatych rokov 20. storočia, do povedomia slovenskej pedagogickej verejnosti vstupuje intenzívnejšie len v posledných rokoch.

V ideálnom svete by sme privítali rovnakých učiacich sa, ktorí sa učia rovnakým štýlom, v rovnakom tempe a dosahujú približne rovnaké výsledky. Každý učiaci sa je však iný a v poznávaní a učení preferuje vlastný štýl – poznávací aj učebný.

Kognícia predstavuje **poznávanie**, t. j. procesy vnímania, zapamätávania, predstavivosti, usudzovania, myslenia a reči – procesy prijímania a spracovávania informácií. Učenie sa predstavuje proces, v priebehu a v dôsledku ktorého mení človek svoj súbor poznatkov o svete, mení svoje formy správania a spôsoby činnosti, postoje, svoje osobnostné vlastnosti a obraz seba samého, a to smerom k väčšej účinnosti a rozvoju.

Kognitívny štýl je spôsob, ktorý človek preferuje pri prijímaní a spracúvaní informácií. Je prevažne vrodený, ťažko sa mení a je len v minimálnej miere viazaný na obsah. Kognitívne štýly sú základom

pre postupný rozvoj individuálnych učebných štýlov a úzko súvisia s primárnou asociačnou štruktúrou jedinca.

Učebný štýl je súhrn postupov, ktoré jednotlivec v určitom období preferuje pri učení sa. Vyvíja sa z vrodeného základu, ale v priebehu života sa mení a zdokonaľuje. Učebný štýl pomáha jednotlivcovi dosahovať dobré výsledky pri učení sa určitého typu učiva v určitej edukačnej situácii, ale môže mu komplikovať úspešnosť pri učení sa iného typu učiva v inej edukačnej situácii.

Keďže je učebný štýl do určitej miery nezávislý od obsahu učiva, je pozorovateľný len vo viacnásobne opakovaných a pozorovaných učebných situáciách. Učebné štýly nemôžeme považovať za statické postupy. Zámerne aj spontánne sa menia a obohacujú v súlade s požiadavkami pedagogického prostredia nezávisle od obsahu učiva. Predstavujú tzv. metakognitívny potenciál učiaceho sa³¹. Niektorí autori ich považujú za predispozíciu na vytvorenie učebnej stratégie (súbor krokov na realizáciu plánu učenia sa; spôsoby zvládania učebných úloh). Niektorí autori vysvetľujú učebný štýl ako repertoár učebných stratégií, ktorými disponuje jedinec (žiak), pričom je kombinovaný s kognitívnym štýlom, teda tým, ako učiaci sa informáciu organizuje a prezentuje.

Klasifikácia podľa dominancie mozgových hemisfér

Pravá hemisféra je typická pre *divergentný* (umelecký) kognitívny, učebný aj vyučovací štýl a pre nonverbálne myslenie a cítenie. Plní aj úlohu výberového filtra všetkých podnetov pôsobiacich na človeka a význam

pochybných podnetov anuluje alebo redukuje. Učiaci sa sú intuitívni, vnímajú skôr celok ako detaily, potrebujú vzory a preferujú analogickú metódu. Na to, aby sa učili, potrebujú určitú psychosociálnu

³⁰ Rovňanová L.: Učebné štýly žiakov a vyučovacie štýly učiteľov, Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave, 2015, ISBN: 70 978-80-565-0953-1

³¹ Kaliská, L., 2013. Vyučovanie zamerané na učebné štýly. Banská Bystrica: PF UMB. ISBN 978-80-557-0513-2.,.

klímu. Ľavá hemisféra je typická pre *racionálny* (vedecký) kognitívny, učebný aj vyučovací štýl a zabezpečuje činnosti spojené s verbálnym a písomným prejavom. Učiaci

sa, ktorí preferujú túto hemisféru, sú logickí, majú radi vo všetkom poriadok, systém, uprednostňujú štruktúrovaný štýl učenia sa aj vyučovania.

Klasifikácia podľa zmyslových preferencií VARK

Akronym VARK predstavuje prvé písmená štyroch anglických slov: visual (vizuálny, zrakový), aural (auditívny, sluchový), read/write (čítať/písať, verbálny, slovný), kinesthetic (pohybový).

Vzhľadom k rozsiahlosti charakteristík všetkých štyroch učebných, resp. kognitívnych štýlov, vyberáme len ich podstatné znaky³².

Učiaci sa preferujúci pri učení zrak

uprednostňujú učivo v obrazovej podobe – obrázky, diagramy, grafy, mapy, fotografie, filmy, rôzne symboly. V texte si vyznačujú dôležité časti farebne a graficky (šípky, bloky, kružnice...). Majú radi bohato ilustrované a štruktúrované texty, pri vysvetľovaní sami používajú schémy a pojmové mapy. Učivo si dokážu predstaviť. Nemajú radi prednášky.

Učiaci sa preferujúci pri učení sluch

sa najlepšie učia počúvaním a verbálnou komunikáciou, diskutovaním, preto sú pre nich vhodné skupinové formy práce. Dobré si zapamätajú počuté. Pri učení si učivo nahlas opakujú. Takíto jedinci majú hudobný sluch i nadanie a predpoklady úspešne si osvojovať cudzie jazyky. Pri učení im neprekážajú zvukové kulisy v pozadí, naopak, hudba podporuje ich procesy učenia sa.

Učiaci sa preferujúci pri učení zrak v spojení

so slovom uprednostňujú prácu s písaným textom. To, čo si prečítajú, si dokážu premietnuť do pamäti a následne identicky z pamäti vybaviť. Počuté si zapisujú, dokážu pracovať samostatne, majú dobre rozvinuté abstraktné myslenie. Lektor podporuje tento štýl aj prácou s pracovnými listami,

dostatočnými zdrojmi rôznych študijných materiálov.

Učiaci sa preferujúci pohybový učebný

štýl potrebujú fyzickú činnosť, pohyb, manipuláciu s predmetmi, pomôckami. Často žujú žuvačky, čím uspokojujú potrebu pohybu. Niektorí autori ho nazývajú haptický. Nevýdržia dlho sedieť, radi sa učia pri chôdzi. Ak na to nemajú priestor, potrebujú častejšie prestávku na krátke pohybové rytmické cvičenie, potom dokážu pokračovať v učení (tzv. eurytmia – waldorfská pedagogika). Majú dobrú motorickú koordináciu a s ľahkosťou si rozvíjajú psychomotorické spôsobilosti. Učiacim sa s týmto učebným štýlom vyhovujú laboratórne práce, praktické cvičenia, exkurzie, inscenačné metódy, rolové hry a projektové vyučovanie. Lektori by v práci s týmto typom žiakom mali dbať o dôsledné uplatňovanie didaktickej zásady prepojenia teórie a praxe, školy so životom. Učiaci sa bývajú napomínaní kvôli vysokej pohybovej aktivite.

Považujeme za dôležité upozorniť, že tieto typy sa vyskytujú v čistej vyhranenej podobe len zriedkavo. Prakticky existujú učiaci sa s rôznymi zmiešanými štýlmi alebo medzištýlmi/medzitypmi. Dospievaním, učením a skúsenosťami sa učebné štýly zdokonaľujú a môžu sa meniť. V dôsledku rôznych vyučovacích štýlov lektorov si môžu učiaci osvojovať aj viac učebných štýlov, ale môžu aj nevyužiť svoj preferovaný učebný štýl, lebo preň lektor nevytvoril vhodné podmienky. Z toho usudzujeme, že ak sa človek neučí svojím prirodzene preferovaným štýlom, nedosahuje takú vzdelávaciu úspešnosť, na akú má predpoklady.

³² Turek, I., 2010. Didaktika. Bratislava: IURA EDITION. ISBN 978-80-8078-322-8. Výstižne a stručne ich vymedzujú aj E. Petlák (2012) a W. Zielke (1984) (Petlák, E., 2014. Aktuálne otázky edukácie v otázkach a odpovediach, Bratislava: IRIS, ISBN 978-80-7-8153-021-0; Zielke, W., 1984. Jak racionálně studovat. Praha: Svoboda)

³³ Kolb, D. A.: Experiential Learning. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1984

Klasifikácia podľa vnímania reality a spôsobu spracovania informácií

Už Dewey v 19. stor. rozvinul myšlienku, že existuje úzky vzťah medzi skúsenosťami z praktickej činnosti a efektívnym vzdelávaním. Práve táto myšlienka inšpirovala D. A. Kolba k vytvoreniu jedného z najznámejších modelov skúsenostného učenia.

Východiskom je bezprostredná konkrétna skúsenosť žiaka so svetom a so sebou, zážitok, nová skúsenosť, praktická činnosť, konkrétna aktivita, skúsenosť. Učiaci sa ju vníma, prežíva, pozoruje a premýšľa o nej aj o sebe. Analyzuje ju z rôznych hľadísk, rozmyšľa nad tým, čo a ako sa udialo, čo sa z toho možno naučiť, čo je použiteľné – spätný pohľad na skúsenosť – reflexia. Jej výsledkom je analýza a interpretácia skúsenosti a ich vloženie do istého logického rámca, konceptualizácia problému na abstraktnej úrovni, tvorenie pojmov, teórií a hypotéz, pravidiel, záver zo skúsenosti – *teória*.

Nasleduje aktívne experimentovanie, aplikácia zameraná na prenos získaných poznatkov do praxe. Nová praktická skúsenosť prináša novú skúsenosť s použitím poznatkov, overovanie nových zručností v realite, plánovanie ďalších krokov, prípravu novej akcie.

Nová skúsenosť sa opäť reflektuje v ďalšom cykle atď.

Proces utvárania vedomostí žiakov v tomto modeli nie je lineárnym, ale cyklickým procesom. Z začať môžeme v ktorejkoľvek fáze cyklu. Tento model učenia hovorí aj o vhodnosti prístupu k jednotlivým učiacim sa. Niektorí z nich uprednostňujú začiatok procesu učenia sa v inej fáze ako ostatní (odlišnosti v kognitívnych štýloch a štýloch učenia sa). Z tohto dôvodu je dôležité postup kombinovať. Zvyšuje to dynamiku prístupu a jeho zaujímavosť. Zmysluplnosť výcvikových programov potvrdzujú aj výskumy z oblasti pamäťových schopností človeka. V zhode s autorom uvádzame tzv. hierarchiu skúseností, ktorá zobrazuje vzájomný vzťah edukačnej metódy a jej efektívnosti:

Čo si pamätáme

10 % z toho, čo čítame;

20 % z toho, čo počujeme;

30 % z toho, čo vidíme;

50 % z toho, čo počujeme a vidíme;

70 % z toho, čo hovoríme;

a 90 % z toho, čo robíme.

VÝCHOVNO- VZDELÁVACIE PROGRAMY DO FÉNIX



Výchovno-vzdelávacie programy FÉNIXOVO V KOCKE vám v plnej verzii poskytneme mailom.
Kontaktuje nás na spravnecentrum@do-fenix.sk