

J z





Jabok - Vyšší odborná škola
sociálně pedagogická
a teologická

ZKUŠENOSTNĚ REFLEKTIVNÍ PŘÍSTUPY V PEDAGOGICE

TEORIE VE ZKRATCE

Úvodní aktivita – Náš příklad úpravy hry

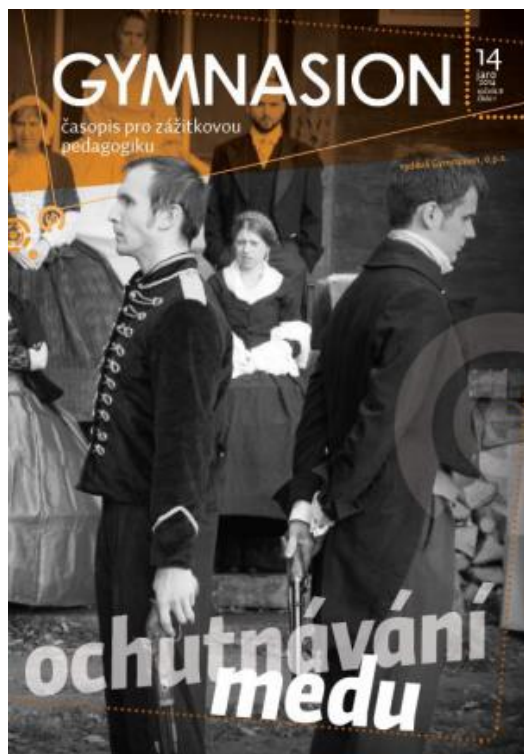
- Cílová skupina: Žáci 2. stupně ZŠ (25 dětí)
- Hra: Stavění co nejvyšší věže z kostek
- Téma: Fair Play
- Cíl: Hráči zažijí hru, při které by šlo velmi snadno švindlovat. Hráči pojmenují různé situace v životě, ve kterých lze velmi snadno překračovat pravidla a budou se bavit o roli pravidel ve společnosti.
- Úprava nastavení a pravidel hry:
 - Hraje se venku, doba hry 15 minut, 5 týmů
 - Každý tým má svou kostku – jaké číslo hodím, tolik kostek mohou postavit + každý tým hází na své podložce, která je tak, aby na ni viděl pedagog, ale ne hráči z dalších týmů (hráči dobře vidí věže i nepoužité kostky ostatních týmů)
 - Kostky jsou sice všechny stejně velké, ale jsou z různých materiálů a mají různé povrchy + jeden z týmů má ve své kupě výrazně vyšší podíl kostek, z kterých se dobře staví
 - Zpočátku jeden z pedagogů hlídá místo, kde se hází kostkami a kolik kostek hráči postaví na sebe, ale po chvíli má telefonát a poodejde stranou – zjevně nedává pozor, navíc hru o několik minut prodlouží ...
 - Po skončení hry pedagog vyhlásí vítězný tým s nejvyšší stojící věží a v reflexi otevře téma fair play, které dovede až k následujícím otázkám: V jakých situacích v životě je snadné porušovat pravidla? Proč tato pravidla porušujete/neporušujete? Podle čeho se rozhodujete? Reflexe by určitě měla končit otázkou dotazující se na to, co si žáci z debaty odnáší v souvislosti s rolí pravidel ve společnosti.

Úvodní hra – Člověče nezlob se

- Vyberte si u hry Člověče nezlob se jedno z následujících témat a pokuste se ho zaostřit do podoby pedagogického cíle. Pro účely vašeho cíle upravte i pravidla hry nebo vysvětlete, co se musí změnit, co se musí stát, aby byl cíl naplněn. Cíl si vyberte a formulujte jen jeden.
- Hra: Člověče nezlob se
- Témata
 - Přijetí prohry
 - Strategie
 - Překonání osobních fyzických hranic
 - Už nejde o hru založenou na náhodě – kostce
- Cíl: ???
- Úprava nastavení a pravidel hry: ???

Co je to „Zážitková pedagogika“?

- Gymnasion č. 14 – Ochutnávání medu
- <http://gymnasion.org/vydani/>



Jabok~

Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika (také **zážitkové vzdělávání** nebo **vzdělávání prožitkem**) je přístup ke vzdělání založený na vyšší schopnosti lidské paměti vstřebávat informace jejichž **vnímání je provázeno intenzivní emocí**. Jde o **učení z důsledků vlastního jednání**, hledání netradičních řešení a společné překonávání úkolů a výzev. Předností zážitkového vzdělávání je rozvíjení tvůrčích postupů, **aktivní jednání**, lepší vytváření neformálních vztahů a především intenzivní učení z prožitků namísto pouhého shromažďování informací.

Profesní sdružení pro zážitkové vzdělávání (uvádí např. APA UPOL nebo Wikipedie)

Jabok~

O co tedy jde? O zážitky?

- V zážitkové pedagogice je prožitek – zážitek – zkušenost „**jen**“ prostředkem k dosažení našich cílů!
- Neplatí, že nejdůležitější je zážitek!
- Zážitek nemusí být příjemný, hlavně že je silný ... opravdu?
- Komentáře:
 - vlastně se „to“ dostalo od důrazu na pobyt v přírodě až k dnešnímu důrazu na prožitky-zážitky!
 - Role J. Činčery – návrat k přírodě, která není tělocvičnou
 - To, co jsme sami zažili, co jsme dělali si pamatujeme mnohem déle než to, co jsme „jen“ viděli či slyšeli

Jabok~

Prožitek – Zážitek – Zkušenost

- **Prožitek**

- Tady a teď, nepřenosný
- Jako filmový pás – jednotlivá okénka fotografie

- **Zážitek**

- To, co se nám uložilo v hlavě, ale ještě to nemáme moc zpracované , nepřenosný
- Výsek filmového pásu – uchopený až zpětně

- **Zkušenost**

- Zpracovaný zážitek – to, co už můžeme předat druhým nebo použít sami příště v podobné situaci
- AJ: Experience, NJ: Erlebnis / Erfahrung, FJ: Expérience

Jabok~

Zkušenost

Zkušenost není to, co jsem zažil, ale to, co jsem s tím zážitkem udělal!

Jabok~

Zóny (dis)komfortu

- Chceme-li efektivně učit (obzvlášť pomocí her či aktivit), je třeba vyvádět účastníky programu mimo zónu komfortu, do zóny lehkého diskomfortu – zóny učení. Aby to bylo bezpečné, je nutné nejprve dobře nastavit pravidlo dobrovolnosti.
- Každý pedagog by si měl být vědom toho, že zóna (dis)komfortu je u každého člověka jinak široká v oblasti fyzické, psychické, spirituální, ... Jakmile se účastník dostane do zóny ohrožení, přestává se učit a řeší pouze svou obranu (tou může být i útok).



Jabok~

Bezpečné prostředí

- **Prostředí**
 - Lidé, kteří tvoří skupinu vč. pedagoga
 - Místo, kde se skupina nachází (výzdoba, světlo, hluk, prostor, uspořádání prostoru, ergonomie židlí a stolů, estetický dojem, teplota, ...)
 - Psychohygiéna skupiny (podmínky, které vedou ke spokojenosti, štěstí, ale i zdatnosti a výkonnosti)
- **Atmosféra**
 - Má krátké trvání a rychle se může změnit
- **Klima**
 - Dlouhodobý stav, který se nepříliš snadno mění
 - Ovlivňují ho všichni členové skupiny, ale i instituce, vztahy mezi pedagogy, ...

Než začneme cokoli připravovat

HODNOTY

ZÁMĚR PROGRAMU (témata, cíle)	ÚČASTNICKÁ SKUPINA (počet, věk, pohlaví, ... další důležité údaje)	MÍSTO (kde to bude)	ČAS (termín, délka programu)	ZDROJE (materiál, finance, lektori)
---	---	-------------------------------	---	---

Jabok~

Programový kontrolní list – část 1

- Cíl
 - Vím, čeho chci dosáhnout, co má aktivita žákům přinést? (Jak se mají po jejím skončení cítit, co mají vědět, dělat, o čem přemýšlet atd.)
- Účastníci
 - Vím, kolik bude žáků?
 - Jaké je jejich složení a zda to může ovlivnit aktivitu?
 - Chci záměrně pracovat s některými jednotlivci (dát jim podpůrnou, vedoucí nebo jinou roli?)
- Místo
 - Kde bude aktivita probíhat – venku, nebo uvnitř?
 - Přináší místo realizace nějaké omezení? (jaké činnosti zde mohu/nemohu dělat, může zde aktivitu něco/někdo rušit?) Vyhovuje mi místo realizace, anebo je třeba jej dotvořit tak, aby splňovalo mé představy o průběhu aktivity a atmosféry?
- Čas
 - Kdy bude aktivita probíhat – ráno, v poledne, večer?
 - Jaké počasí očekávám?
 - Do jakého rámce ostatních činností bude zařazena – co mají žáci ten den už za sebou a před sebou?
 - Jak dlouho bude trvat příprava?
 - Kolik času je potřeba na realizaci samotné aktivity?
- Materiál
 - Mám všechny potřebné pomůcky?

Programový kontrolní list – část 2

- Rizika (fyzická, psychická)
 - Mohou se nějaká vyskytnout?
 - Lze je eliminovat dopředu?
 - Jaká jsou kritická místa?
 - Jak mohu problematickým momentům předcházet?
- Pravidla
 - Mám připravená pravidla?
 - Víím, jakou formou je žákům předám?
 - Mám odpovědi na možné dotazy?
 - Jsou v pravidlech nějaká slabá místa, možnost různého výkladu? (Vím, co s tím udělám?)
- Motivace před hrou
 - Jak se mají žáci po motivaci cítit, jak mají jednat, co mají dělat?
 - Jak toho docílím?
- Realizace
 - Vím, jak proběhne losování do týmů, kolik týmů bude a zda budou vyrovnané?
 - Mám časový harmonogram jednotlivých fází aktivity (motivace, pravidla)?

Programový kontrolní list – část 3

- Reflexe a hodnocení
 - Vím, čím bude aktivita končit a jak její konec oznámím?
 - Mám představu o tom, kam by měla vést následná reflexe aktivity? (bude se jednat spíše o odfiltrování a pojmenování zážitků a zkušeností, či se budete chtít věnovat konkrétnímu tématu?)
 - Jak chci aktivitu hodnotit?
 - Kdo provede hodnocení?
 - Byla sdělena kritéria hodnocení v rámci vstupních informací?
- Zakončení programu
 - Jak po aktivitě uklidíme?
 - Bude potřeba udělat něco dalšího po ukončení programu? (např. přesunout se na jiné místo, atd.)

Schopnost – Dovednost – Kompetence

1. Poznám, že jde o tkaničku a ne běžný provázek – protože vidím (schopnost)



2. Umím ji rozbalit a nějak smotat / zamotat / zauzlovat (dovednost)



3. Použiju své schopnosti a dovednosti a navléknu si tkaničku – zavážu si botu (kompetence)



Jabok~

Dělení cílů výuky

KOGNITIVNÍ (vzdělávací) vědomosti

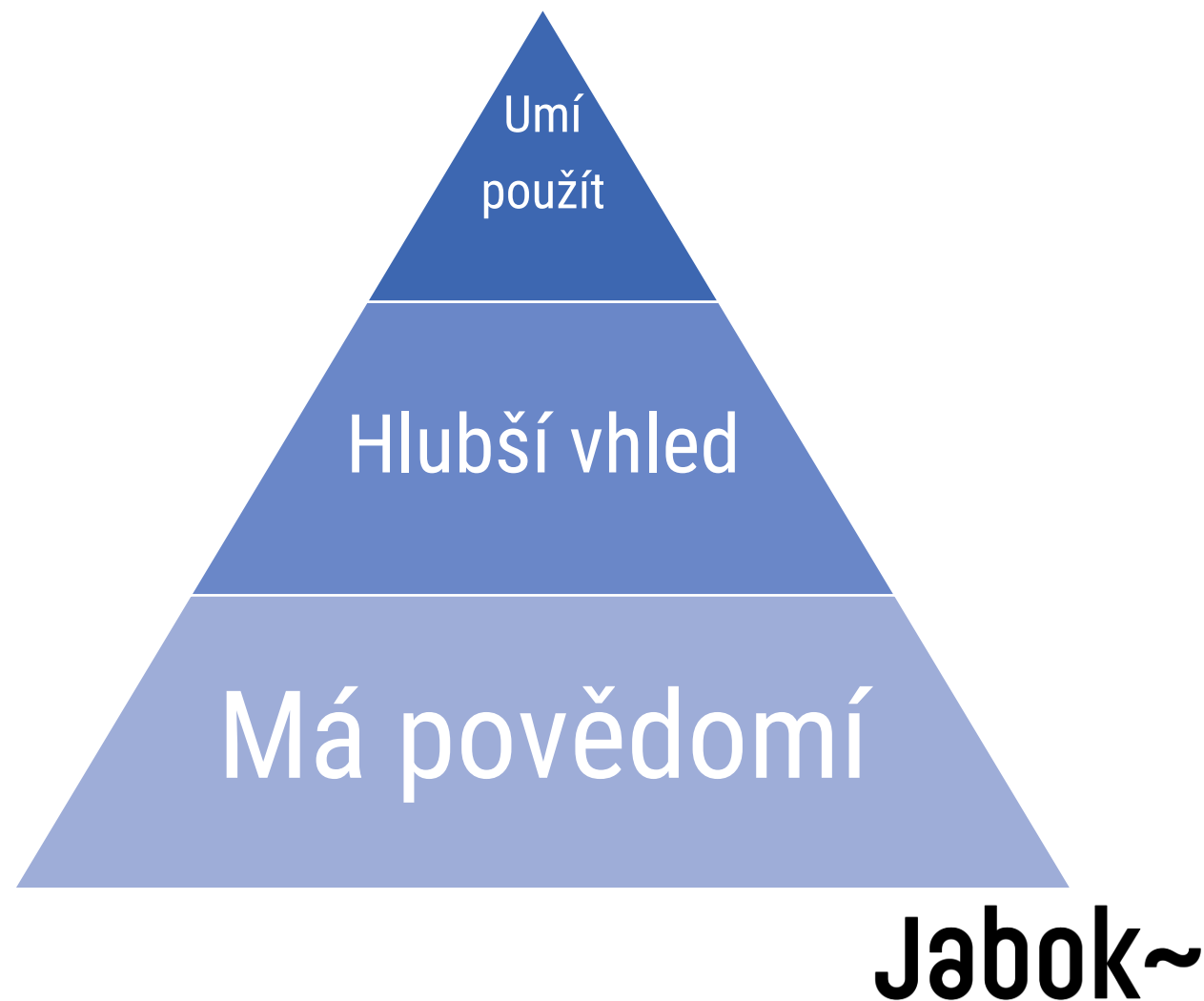
AFEKTIVNÍ (postojové) emoce, hodnoty

PSYCHOMOTORICKÉ (výcvikové) pohyb

Jabok~

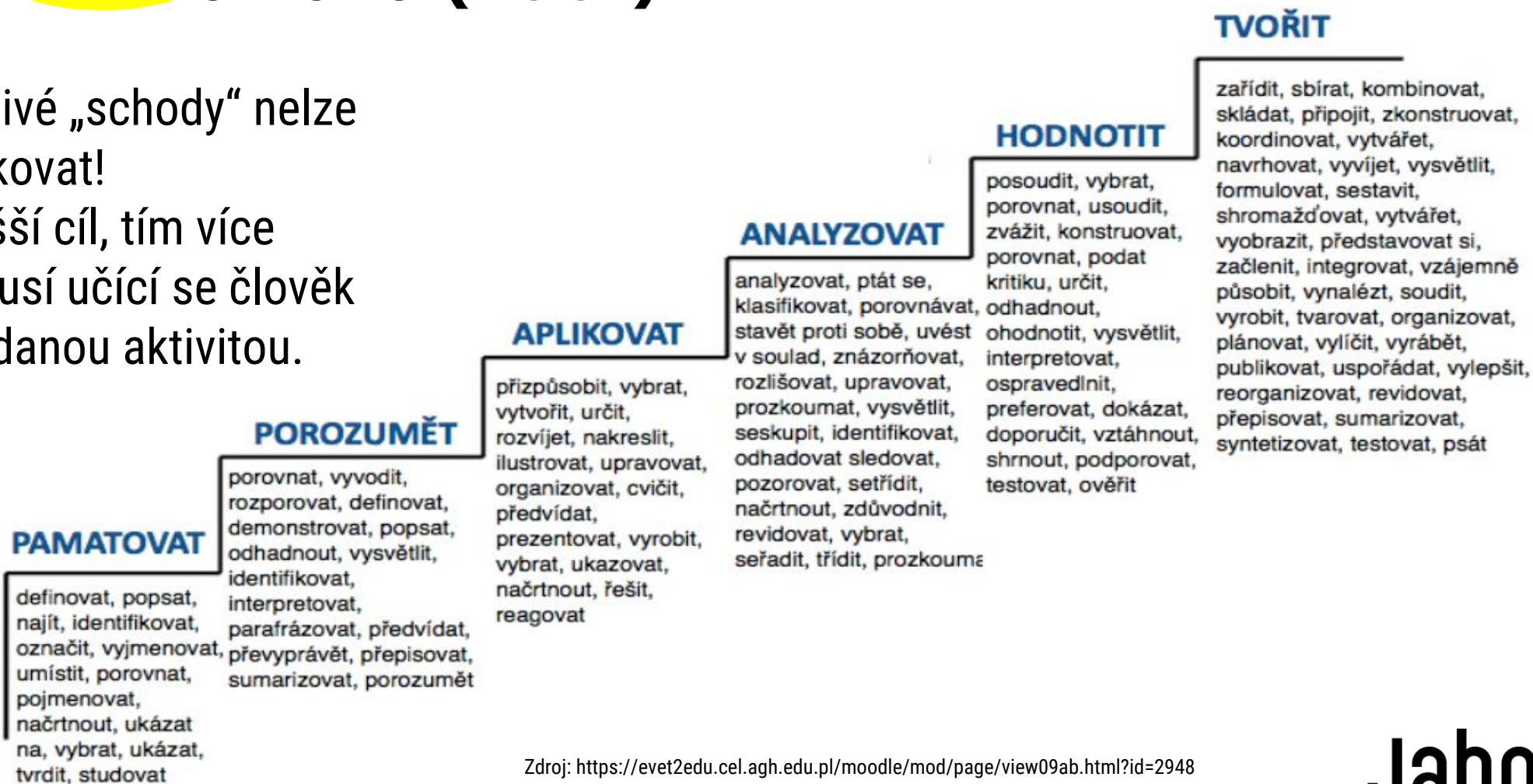
Jak formulovat konkrétní cíle

- Co tedy chci konkrétně (na)učit?
 - Formulovat přes KOMPETENCE
- Jak formulovat cíl(e):
 - Podmět (žák, student, účastník, ...)
 - Sloveso dle úrovně cíle
 - Co se konkrétně naučí



Bloomova revidovaná taxonomie kognitivních cílů (2001)

Jednotlivé „schody“ nelze přeskokovat!
Čím vyšší cíl, tím více času musí učící se člověk strávit danou aktivitou.



Zdroj: <https://evet2edu.cel.agh.edu.pl/moodle/mod/page/view09ab.html?id=2948>

Jabok~

Příklady kognitivních cílů na téma peníze

- 1A – Dítě si zapamatuje, jak vypadá stokoruna
- 6A – Dítě navrhne stokorunu
- 2B – Dítě dokáže popsat, k čemu peníze slouží
- 5B – Dítě dokáže vyjádřit význam peněz pro život
- 3B – Dítě umí vysvětlit co to znamená, když rodiče přijdou o práci – plat
- 2D – Dítě vysvětlí, co se děje s hodnotou peněz v době inflace
- 5D – Dítě zhodnotí, zda je výhodné si v dané době dělat úspory nebo se naopak zadlužit
- 6D – Dítě (finanční mág) navrhne komplexní fiskální systém 😊

SMARTer – pomůcka pro ověření cílů

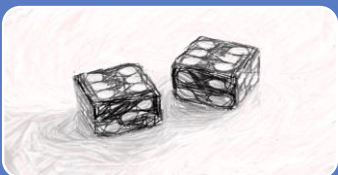
SPECIFIC	MEASURABLE	ACHIEVABLE	RELEVANT	TIME-BOUND	EVALUATED	REVIEWED
KONKRÉTNÍ	MĚŘITELNÝ	DOSAŽITELNÝ	RELEVANTNÍ	OHRANIČENÝ V ČASE	Z-HODNOCENÝ	REVIDOVANÝ
Significant - významný	Meaningful - smysluplný	Appropriate - odpovídající	Realistic - realistický	Timed - termínovaný	Ethical - etický	Rewarded – dává odměnu
Stretching - posouvající	Motivational - motivující	Agreed - odsouhlasený	Result-oriented – orientovaný na výsledek	Timetabled - načasovatelný	Enjoyable - zábavný	Recordable - zaznamatelný
Simple - jednoduchý	Manageable - uřiditelný	Assignable - zadatelný	Resourced – pokrytý zdroji	Trackable - dohledatelný	Ecological - ekologický	
		Ambitious - ambiciózní	Rewarding - odměňující	Tangible - hmatatelný	Engaging - poutavý	

Typologie her dle Rogera Caillois



AGON

- Soutěživá hra čili zápas – všichni proti všem / 2 týmy proti sobě / všichni proti úkolu
- Poskytuje na začátku všem hráčům stejnou šanci v rámci pravidel a vyžaduje osobní výkon (fotbal)



ALEA

- Hra založená na náhodě (ruleta, loterie)



MIMIKRY

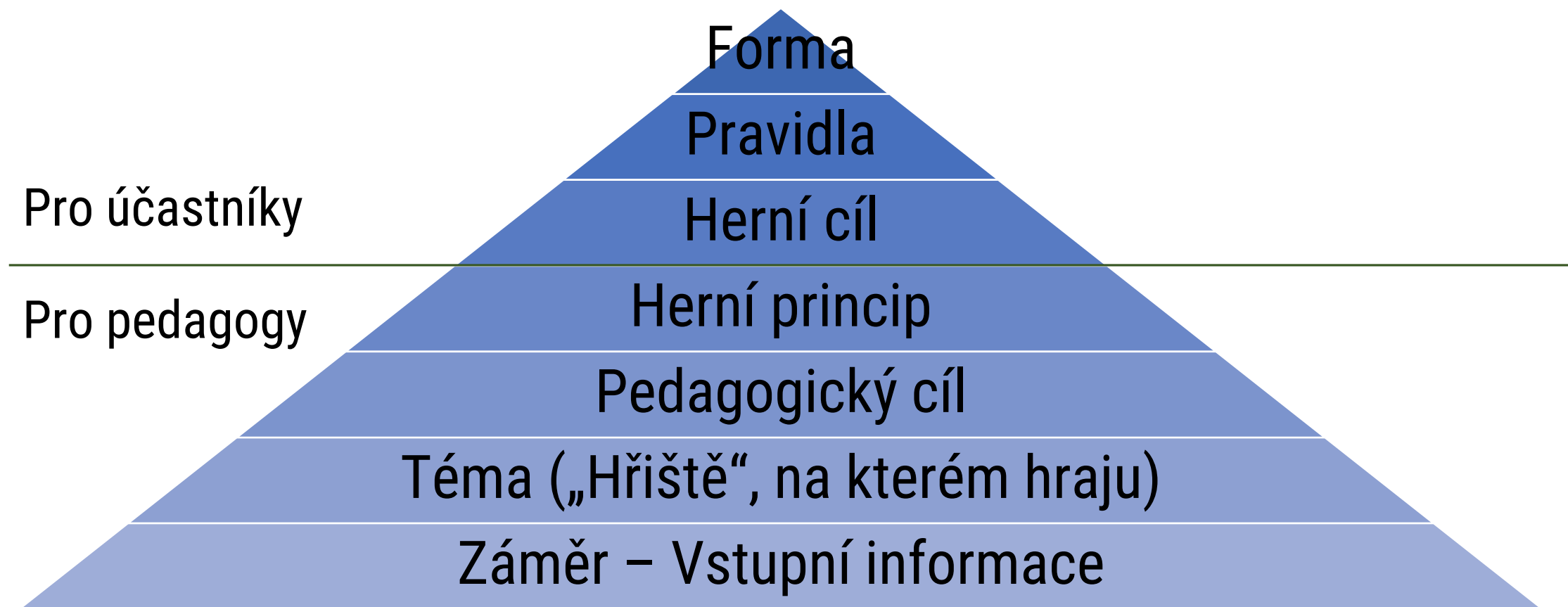
- Hra založená na dočasném přijetí fikce (divadelní a dramatické aktivity – dramatická hra, kostýmování, maskování)



ILINX / VERTIGO

- Hra, jejichž podstatou je potěšení z rotace, pohybu, pádu, závratí, z porušení stability (tanec, houpání, bungee jumping, skoky)

Anatomie hry



Jabok~

Hra na babu – různé cíle

TÉMA	CÍL	PRAVIDLA A NASTAVENÍ „ŠOUPÁTEK“
Pobavení, radost z pohybu	Hráči se pobaví.	Normální hra na babu.
Sobě rovní	Hráč honí jen podobně rychlé účastníky hry.	Normální hra na babu, ale každý si předem určí, koho honit bude a koho ne (ostatní neví, o koho jde) a zároveň hráč může dát babu komukoliv chce.
Fair play	Hráči hrají fair play a pokud překročí pravidla, sami se přiznají.	Hra na babu, při které se např. baba dá předat jen dotykem na záda (lze zvolit i jiné místo). Pokud se hráč nedotkne, honí dál – naopak, ten koho se baba dotknula nedělá, jako že nic necítil a sám babu převezme.
Rozvoj rychlosti a zrychlení.	Hráči běhají velmi rychle po krátkou dobu	Klasická hra na babu (zvážit vyšší počet hráčů, kteří mají babu); malý prostor (zvážit domečky)
Rozvoj vytrvalosti	Hráči prokáží vytrvalost v běhu	Hra na babu na velkém území; lze měřit čas – jak dlouho babu mám / babu nedostanu
Strategické myšlení o poloze	Hráči přemýšlí o tom, jak co nejvýhodněji stát vůči pohybu toho, kdo má babu.	Hru pedagog v určitém okamžiku stopne a baví se s hráči o tom, kde je v tu chvíli výhodné stát a kterým směrem se pohybovat.

Principy ZP v praxi

ZÁMĚR

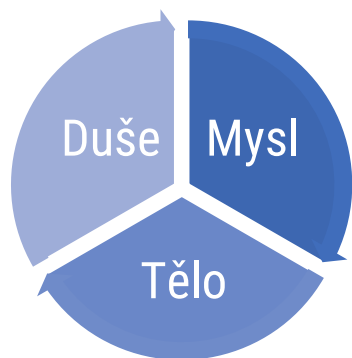
PROGRAM

REFLEXE

Jabok~

Celostní-holistické působení

- Ať programové celky zasáhnou celého člověka
- Instruktorový slabikář s. 108 – Optika trivia
 - znalosti / dovednosti / postoje
 - hodnoty / názory / zkušenosti
 - spiritualita / realita / přesah
 - minulost / přítomnost / budoucnost



Jabok~

Program

- Záměry se realizují v podobě jednotlivých aktivit
 - Složkou programu může být jakákoli aktivita, která pomáhá naplňovat zvolené cíle, nebo k nim vede (tedy nejen hra)
- Čeho chci hrou dosáhnout? ... rozhodují CÍLE!!!
 - Cíl je ve hře samé
 - Já-pedagog mám určitý cíl a hra je jen prostředkem k dosažení tohoto cíle
 - Cíl není téma (cíl je zúžením a konkretizací tématu)
- Mít na paměti, že program a prožitky – zážitky, které přináší, jsou jen prostředkem pro naplnění cílů
 - Připravujeme-li už program, pak už víme jak a na co budeme jednotlivé programové celky cílit
 - S tím souvisí např. velikost skupin, náročnost programů a výzev – úkolů, ...
- Nezapomínat na celostní rozměr, který hra může přinášet
 - Složky tělesné, emocionální, kognitivní, sociální, estetické, spirituální

Reflexe

- Zpětný pohled na aktivitu s cílem uvědomit si (konsolidovat) klíčové body učení (nejen verbálně – kognitivně)
- Pohled zpět tak ovlivňuje pohled do budoucna
- Odvětrat emoce
- Pokusit se urovnat si v sobě to, co se dělo (proměnit zážitek ve zkušenost) a přenést zkušenost do dalších aktivit i do praxe
- Všímat si toho, jak tu samou aktivitu vnímali ostatní a co to dělalo se mnou
- Zacílit pozornost buď na stanovený pedagogický cíl či na téma skupiny

Jabok~

S čím reflexe může pomoci

- Umožní sledovat vlastní (po)kroky jak jednotlivcům, tak celé skupině
- Uvědomit si problémy (a řešit je)
- Sdílet nápady, myšlenky, pocity
- Plánovat a organizovat aktivity
- Prodat své myšlenky
- Podpořit jeden druhého
- Odnést si z programu co nejvíce

Co promyslet před reflexí?

- Celkovou strategii
 - Jakou techniku zvolit?
 - Jak bude znít první (otvírací) otázka?
 - Promyslet sled typů otázek tak, aby vedly k stanovenému cíli
 - Co by asi tak mělo zaznít?
- Cíl reflexe
 - Na co se chci zaměřit, co chci v reflexi vyzdvihnout?
 - Jak moc jsem ochoten cíl opustit a věnovat se tématu skupiny?
- Načasování
 - Bude reflexe následovat hned po aktivitě nebo zařadím prodlevu?
 - Jak dlouhá může reflexe (maximálně) být
- Kde a v jakém prostředí bude reflexe probíhat
 - Venku, uvnitř, při chůzi, při jídle, na lodi/lodích, ...
- Atmosféra
- Zapojit všechny nebo jen ty, kdo mluvit chtějí?
- Bude se pořizovat záznam či zapsání klíčových výroků, ...?

Zásady reflexe

- Vzájemný respekt
- Každý mluví sám za sebe, ne za skupinu
- Každý má právo na svůj názor ... každý je přece odborníkem na to, co sám prožíval
- Jeden mluví, ostatní naslouchají
- Každý má právo se diskuse/zvolené techniky nezúčastnit
- Vše, co je řečeno, zůstane ve skupině

- Neotvírejte to, co nebudete umět / víte, že nestihnete uzavřít

Jabok~

Na co si dát při vedení reflexe pozor

- Neutíkat od témat (držet se tématu, dokud není dostatečně vyčerpáné)
- Vědět co chci, ale neutíkat před tématy skupiny
 - Připravit si otevírací otázky, ale pak už reagovat na skupinu (nemít vše pevně napsané a zafixované)
 - Reflexe vedená více lidmi je náročná! Mít zálohu, která to po mě přebere, ale nedoporučujeme vést reflexi ve více lidech.
- Neopakovat témata
- Nebát se ticha
- Zapojení účastníků do reflexe (nemluví stále ti stejní lidé?)
- Hlídat si čas (aby reflexe nebyla neúměrně dlouhá)
- Přemýšlet o zakončení
- Neotočit si skupinu proti sobě
- Téma je zevnitř / téma je zvenku

CO SE DĚLO

CO Z TOHO

CO DÁL

Jabok~