

TECHNIKY ZAPOJENÍ STUENDŮ – FÁZE VYUČOVACÍ HODINY

Zuzana Krejčová, EPMA
Miriam Šipošová, EPMA





Přehled

- Icebreakers (prolomení ledů), Energizers (dodání energie) a Warmups (zahřátí)
- Práce ve skupině
- Gamifikace
- Individuální práce tvůrčím způsobem
- Hodnocení
- Reflexe

Icebreakers, Energizers a Warmups



Icebreakers (prolomení ledů), Energizers (dodání energie) a Warmups (zahřátí)

- Icebreakery a energizery, jsou obvykle známé jako aktivity, když se potřebuji probrat a skutečně začít něco dělat, nebo v horším případě známé jako trapné hry. Ale je to skutečně tak? Jsou všechny icebreakery a energizery nebo zahřívací akce nepříjemné a trapné?
- Ve skutečnosti je cíl těchto aktivit spíše opačný. Využívají se pro svou schopnost uvolnit atmosféru v místnosti, propojit účastníky na mezilidské úrovni a mají probudit skupinu a osvěžit její pozornost.

Icebreakers, Energizers a Warmups



Co je to icebreaker - "lamač ledů"?

- Icebreakery, stejně jako energizery a warmupy, jsou aktivity nebo hry, které účastníky přivítají na začátku hodiny, pomohou jim se vzájemně poznat nebo nastartují konverzaci. Icebreakery se používají, když jakákoli akce vyžaduje, aby spolu lidé pohodlně komunikovali. Koordinátor může použít icebreaker, aby vyplnil trapné ticho nebo nepříjemné pocity v místnosti.

Icebreakers, Energizers a Warmups



Proč používáme icebreaker?

- Prolomit trapnost nebo ticho
- Nastartovat tok energie
- Poznat se navzájem
- Přimět lidi, aby se skupinou komunikovali
- Bavit se!

Icebreakers, Energizers a Warmups



Některé příklady...

- **Jméno + přídavné jméno (přídavná jména):** Každý účastník se představí jedním nebo dvěma pozitivními přídavnými jmény začínajícími na stejné písmeno jako jeho jméno. Například: Příklad: Milá Martina, Velkorysý Václav, ...
- **Vstaňte. Posad'te se:** Moderátor/koordinátor řekne větu. Ti, pro které je výrok pravdivý, povstanou a ti, pro které je nepravdivý, zůstanou sedět. Například: "Dnes ráno jsem si dal kávu." "Moje oblíbená barva je červená." Po každé větě si lidé, kteří se postavili, sednou a hra pokračuje. Doporučuje se začít otázkami na obecné téma a pak pomalu, když se lidé začnou cítit komfortněji, přejít k osobnějším.
- **Představte se 7 slovy:** Moderátor požádá účastníky, aby se představili 7 slovy. Jejich úkolem je napsat 7 slov, která je nejvíce vystihují. Neexistují žádná pravidla, jakého tématu by se slova měla týkat (osobní život, koníčky, práce). Je na nich, aby se charakterizovali podle svého uvážení.

Icebreakers, Energizers a Warmups



Některé příklady...

- **Dvě pravdy a jedna lež:** každý účastník si o sobě připraví dvě pravdy a jednu lež. Zbytek skupiny bude mít za úkol zjistit, které ze tří tvrzení je lež. Každý účastník by se měl dostat na řadu.
- **Čí je to příběh?:** Každý účastník napíše na kus papíru nějakou veselou historku ze svého života. Koordinátor papíry shromáždí a jeden po druhém přečte a skupina musí zjistit, čí je to příběh.
- **Budování výzvy:** tato aktivita má mnoho variant, ale jde o to, aby lidé komunikovali, spolupracovali a dělali kompromisy. Úkolem může být například postavit co nejvyšší věž z dostupných materiálů nebo vytvořit ochranu pro vajíčko při jeho pádu či cokoli jiného. Háček je v nástrojích, které mohou účastníci použít. Nástroje se skládají z těstovin, provázku nebo je můžete upravit pomocí dřevěných tyček, lepidla, pásky atd.

Icebreakers, Energizers a Warmups



Některé příklady pro online..

Většinu předchozích icebreakerů lze použít i v online prostoru, ale zde je několik dalších tipů vyloženě pro virtuální prostředí.

- **Barometr nálady:** Koordinátor položí účastníkům jednoduchou otázku: Jak se dnes cítíte? A existují různé možnosti, jak shromáždit odpovědi. Nejprve může koordinátor nechat lidi hlasovat pomocí emoji (v týmech/komentářích), nebo připravit anketu s hodnotící škálou, případně ji vytvořit pomocí slovního mraku v Mentimetru, kde mohou účastníci použít slova nebo emoji. Možnosti jsou otevřené. Tato aktivita navodí přátelskou atmosféru, kdy koordinátor může reagovat na náladu na setkání.
- **Chtěli byste raději...:** Tato hra je založena na výběru ze dvou možností v anketě. Koordinátor vytvoří anketu, ve které jsou otázky s výběrem dvou možností, např: "Dali byste si raději jahodovou nebo čokoládovou zmrzlinu?", "Chtěli byste navštívit Mexiko nebo Thajsko?". Tato aktivita pomáhá nastavit pozitivní atmosféru na setkání, protože vede účastníky k tomu, aby přemýšleli o věcech, které mají rádi.
- **Jedním slovem:** Tato aktivita klade otázky: "Jak byste jedním slovem popsali svůj uplynulý týden/ svou práci/ svou osobnost/...?". Koordinátor vytvoří mrak slov s otázkou a nechá účastníky, aby napsali jedno slovo na dané téma. Může proběhnout i diskuse o slovech a vysvětlení, proč daná osoba napsala to, co napsala, ale není to nutné.

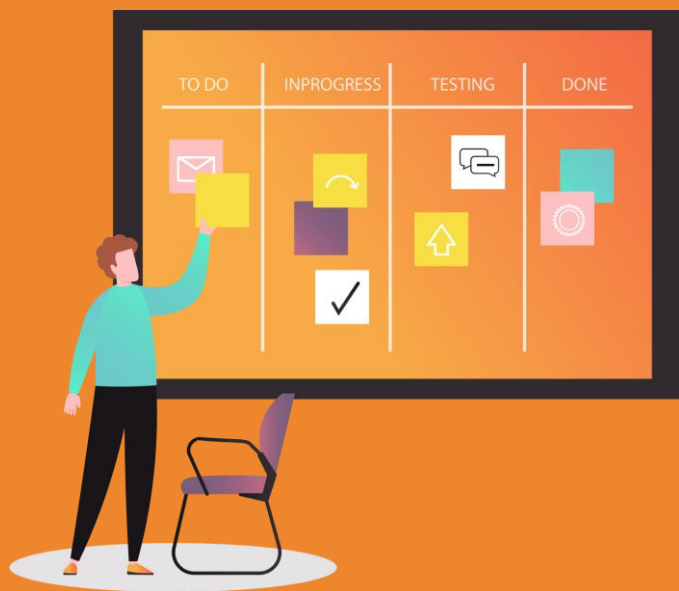
Icebreakers, Energizers a Warmups



Některé příklady pro online..

- **"5 slov":** Koordinátor požádá účastníky, aby vytvořili společný příběh. Skupina se nejprve dohodne na nějakém náhodném tématu (může to být cokoli) a pak účastníci jdou jeden po druhém a každý přidá k příběhu 5 slov. Vyzvěte účastníky, aby řekli prvních 5 slov, která je napadnou, nemusí to dávat smysl, a pak rychle přejděte k další osobě. Je vhodné nejprve stanovit čas, aby aktivita netrvala příliš dlouho. Příběh můžete zapsat na tabuli, aby ho všichni viděli.
- **To společné:** Koordinátor rozdělí skupinu do menších skupinek po třech a více členech. Jejich úkolem je zapsat min. 3 věci, které mají společné. Řekněte jim, aby přemýšleli a hledali věci, které nejsou úplně zjevné, jako například "jsme ženy", "máme dva rodiče" ... Na celém setkání pak každá skupina sdílí společné věci, které si napsala.
- **Vyprávění příběhů:** Zde je další hra s příběhem. Koordinátor si před setkáním připraví dokument se 4 obrázky. Na setkání rozdělí účastníky do skupinek a požádá je, aby vytvořili příběh spojující 4 připravené obrázky. Každá skupina má jiné obrázky. Poté je požádá, aby se o svůj příběh podělili před celou skupinou. Můžete přidat trochu soutěživosti a požádat účastníky, aby hlasovali o nejlepší příběh (např. v Mentimetru).

Práce ve skupině



Práce ve skupině

Skupinová práce na online schůzkách je možná díky skupinovým místnostem.

Psali jsme o nich v Modulu 2 a zde najdete návody, jak vytvořit a spravovat skupinové místnosti.

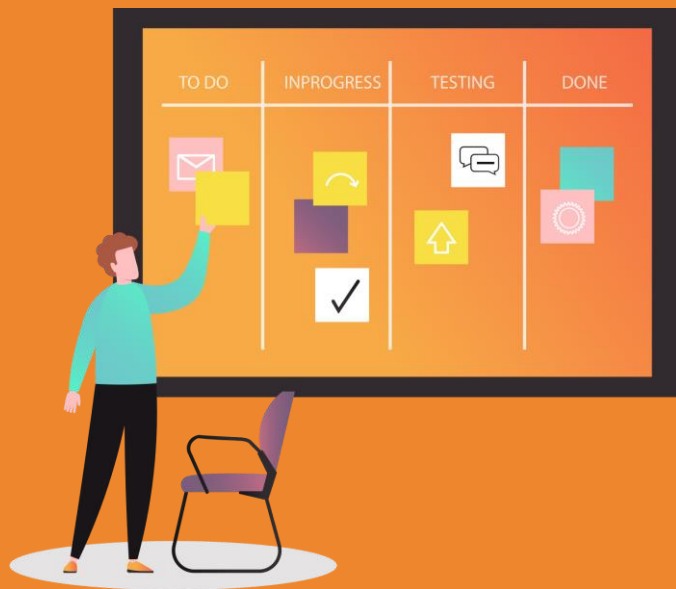
Pokyny ve formě videa:

- [Google meet](#)
- [Zoom](#)
- [Microsoft Teams](#)

Písemné pokyny:

- [Google Meet](#)
- [Zoom](#)
- [Microsoft Teams](#)

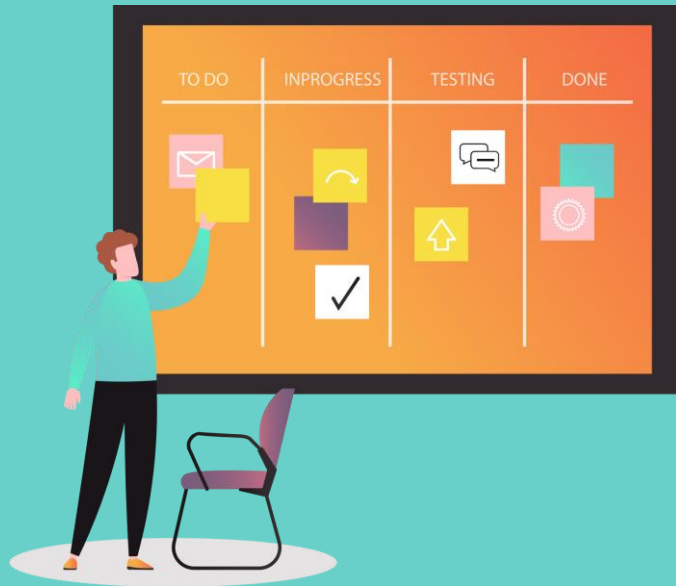
Práce ve skupině



Tipy, jak řídit aktivity ve skupinových místnostech

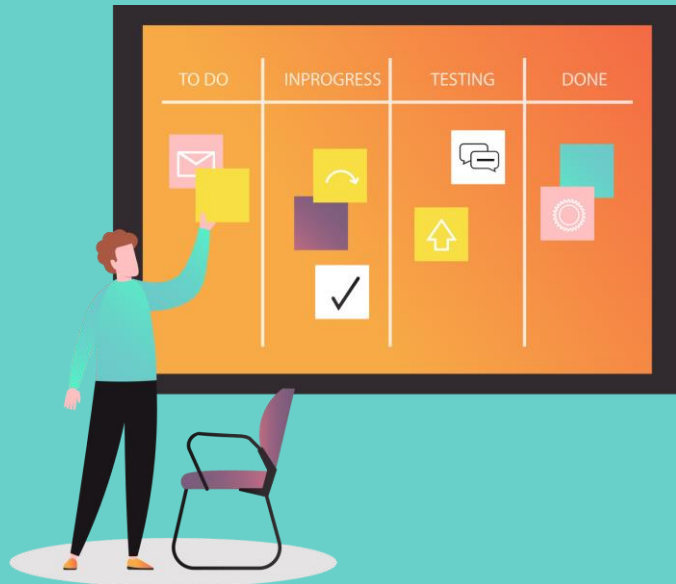
**Breakout Room
Activities**

Gamifikace



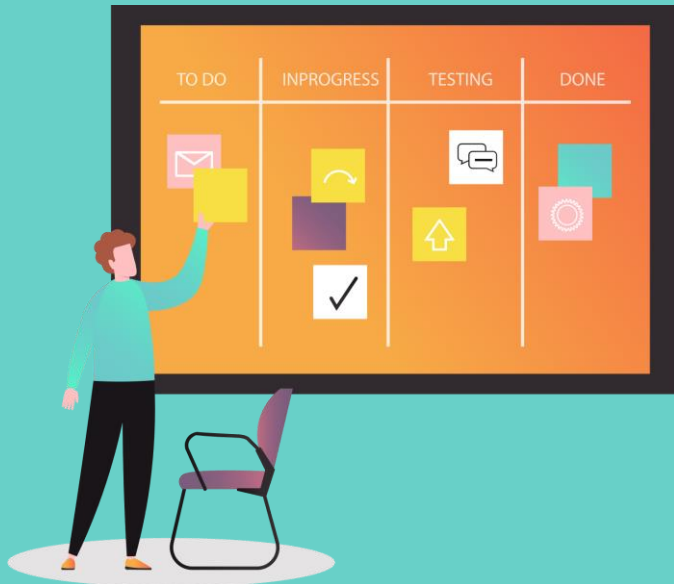
Gamifikace

Stručný úvod do gamifikace

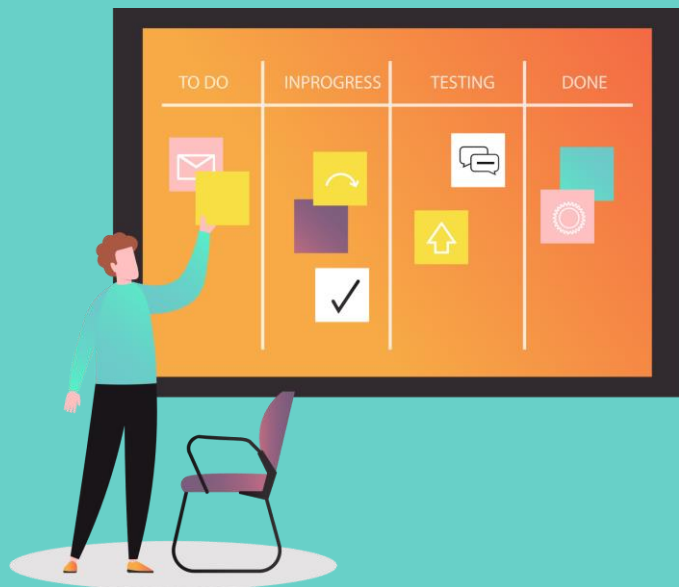


*Upozornění: Nedělejte si hlavu s technologickými částmi. Nyní víme, že gamifikaci lze v e-learningu využít a je to více než žádoucí.
PS: Video je z roku 2017, tedy z doby před COVID.*

Příklady gamifikace ve vzdělávání



Přednáška TEDx



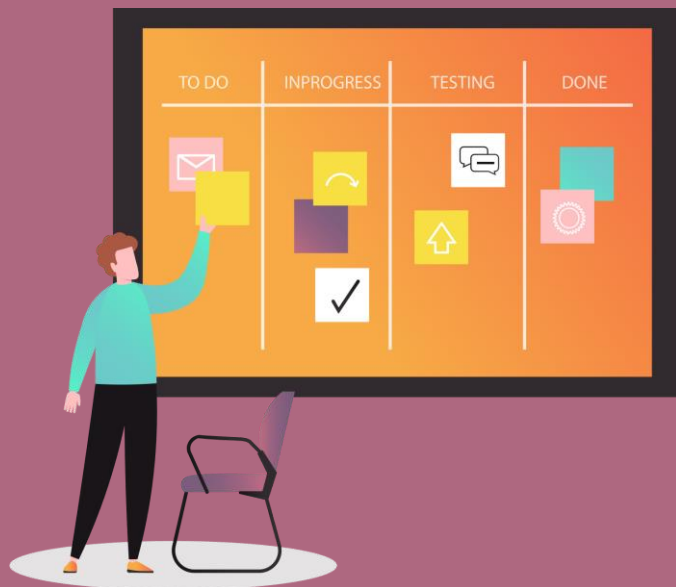


Úkol č. 1

Zkuste si sestavit plán jedné vyučovací hodiny, ve které využijete metody gamifikace.



Individuální práce tvůrčím způsobem

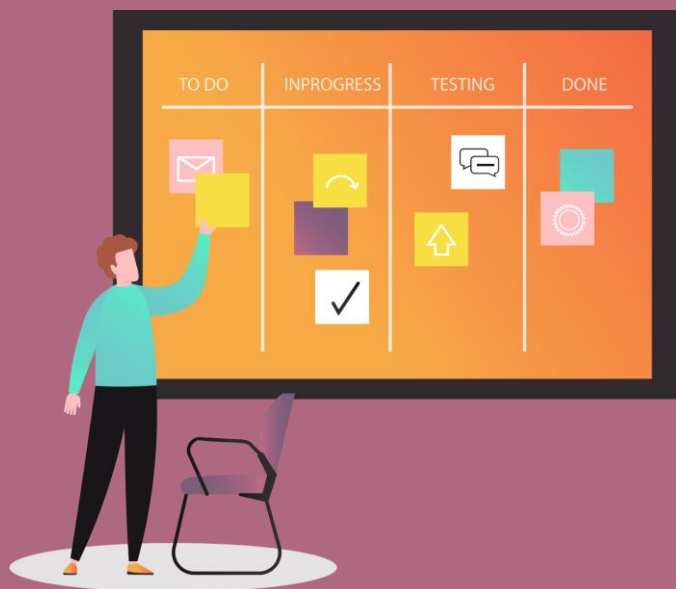


Individuální práce tvůrčím způsobem

Proč je kreativita ve vzdělávání důležitá?

- budování důvěry
- vyjadřování emocí, myšlenek a nápadů verbálními i neverbálními způsoby.
- poznávání světa z pohledu někoho jiného.
- nácvik rozhodování, řešení problémů a kritického myšlení.
- procvičování a zlepšování sociálních dovedností
- rozvoj fyzických a motorických dovedností

Individuální práce tvůrčím způsobem



Individuální práce tvůrčím způsobem

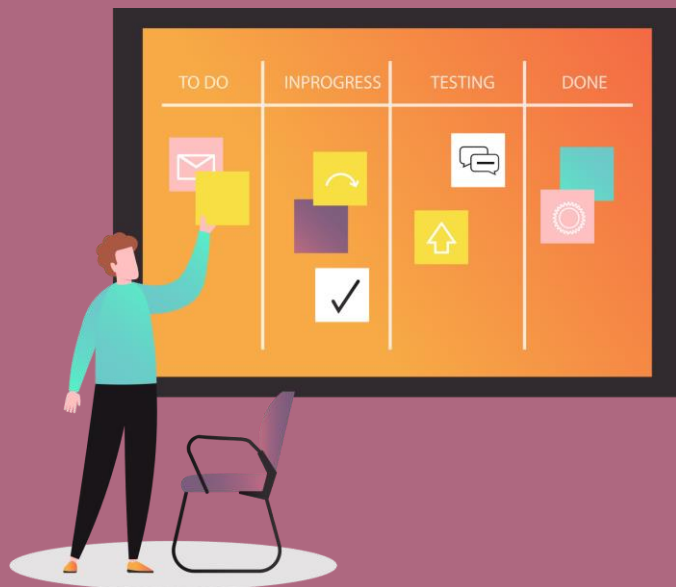
Náš pohled na kreativitu se pod vlivem rychle se měnícího světa poněkud změnil. Kreativita není jen vlastností umělců se štětcem a sochami. Kreativita je nyní nazývána: dovedností budoucnosti.

To proto, že základem inovací je právě kreativita. Dnešní složité globální problémy nemají jediné jednoduché řešení a abysmě k řešení došli, potřebujeme popustit uzdu své představivosti a kreativitě.

Jak ale můžeme používat kreativitu, kterou nemáme? Protože jsme nepovažovali za důležité ji rozvíjet, pěstovat nebo chtít?

Kreativita je "schopnost vytvářet nebo používat originální a neobvyklé nápady" (Cambridge Dictionary) a tuto schopnost je třeba rozvíjet. Proč tedy nezačneme rozvíjet schopnost být kreativní ve školách?

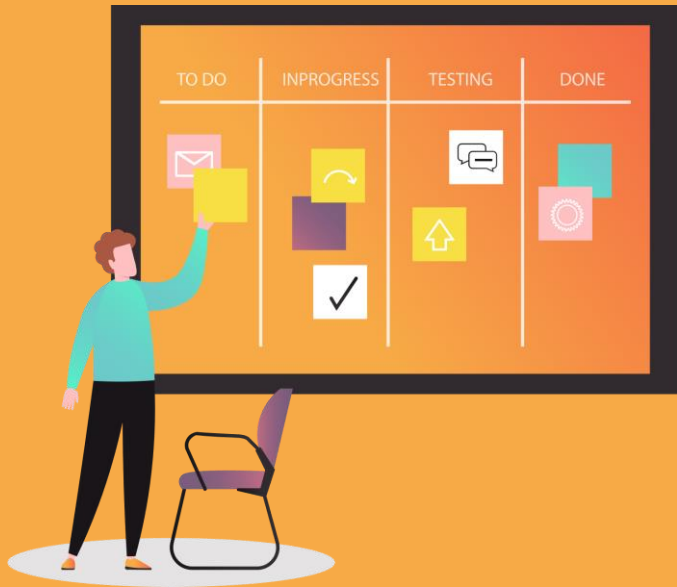
Individuální práce tvůrčím způsobem



Kreativita ve třídách

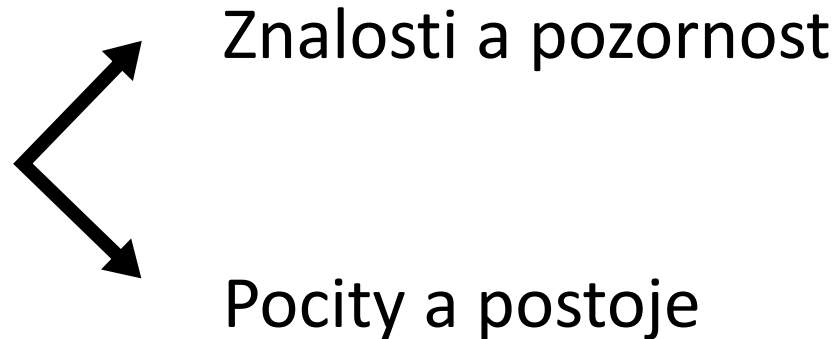


Hodnocení

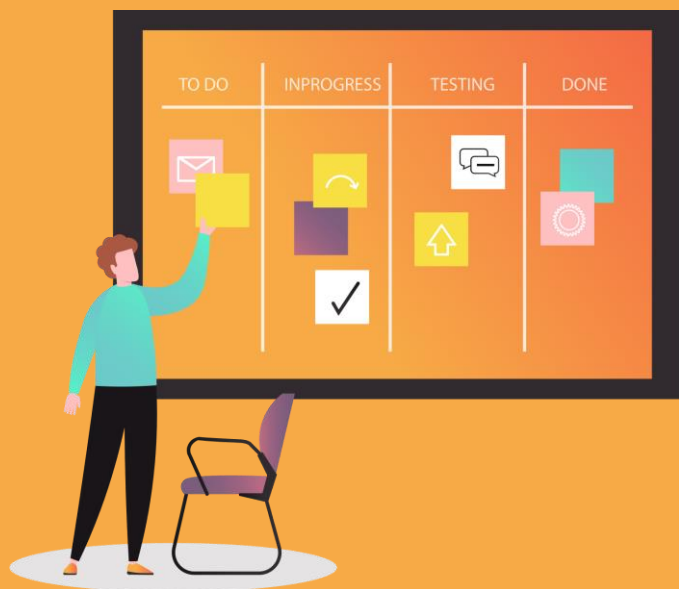


★★★ *Hodnocení*

Na konci setkání, ve vašem případě pravděpodobně vyučovací hodiny, doporučuji didaktici provést shrnutí a reflexi. To vám pomůže získat zpětnou vazbu, jak studenti byli pozorní, co se naučili nebo zda byl obsah srozumitelný a také jak se cítili a jaké měli postoje.



Hodnocení



Hodnocení znalostí

Shrnutí znalostí lze prezentovat na jednom slajdu s animací, kde jsou jednotlivá témata zobrazena postupně. To studentům pomůže uspořádat si informace, které v hodině získali.

Pokud chcete zjistit, co se studenti naučili, vytvořte kvíz v Kahoot a nechte studenty hrát hru o vzdělávacím obsahu, který byl právě přednášen.

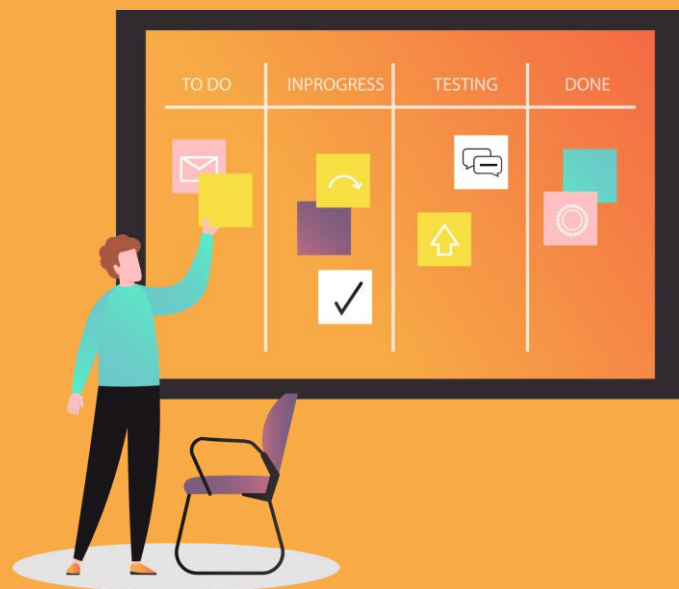
Žáci jsou obvykle rádi, když mohou ve třídě hrát hry.

Netradiční shrnutí lze provést prostřednictvím Slido, kdy otázky kladou studenti. Mohou být také těmi, kdo na ně odpovídá, nebo můžete na otázky odpovídat za ně.

Tabule vytvářejí prostor pro další typ shrnutí vzdělávacího obsahu a můžete na ně nechat studenty zapisovat fráze, data, jména atd. a uspořádat je do souvislého přehledu předcházející hodiny. Na konci budete mít tabuli, která představuje výuku ve vaší třídě.

Vytvořit online hodnocení není snadné, ale na dalším snímku je několik videonávodů, jak k tomu použít online aplikace.

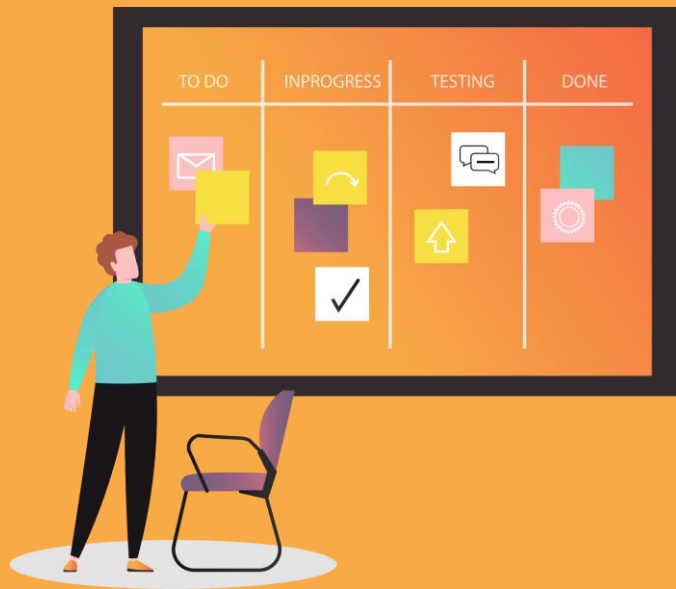
Hodnocení



Online nástroje pro hodnocení



Hodnocení



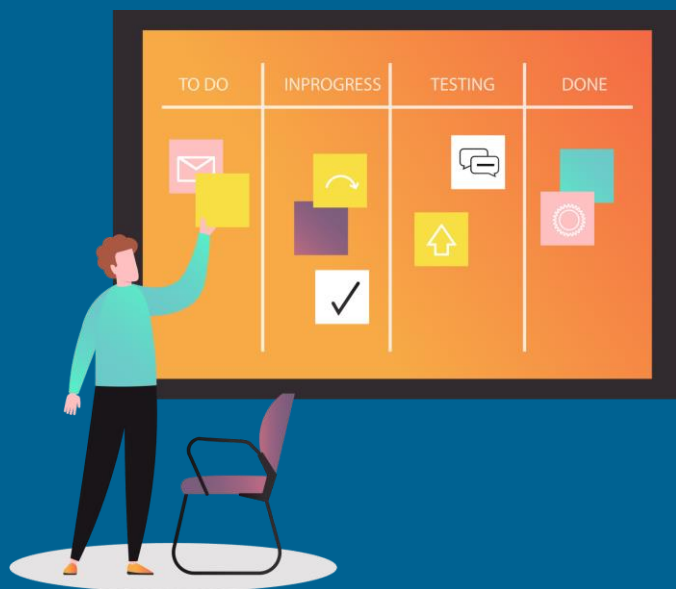
Aplikace pro učitele

Best Teaching Apps
Explained



E.P.

Reflexe



Pak se zaměříme na **pocity a postoje** studentů.

Jako učitel se staráte o obojí, o znalosti a vzdělání žáků i o jejich rozvoj jako celek (včetně emocí, postojů, hodnot atd.). Reflexe pocitů a postojů je proto velmi důležitá.

Odras emocí a postojů lze realizovat pomocí emotikonů v Teams nebo v komentářích. Pokud chcete, aby toto bylo anonymní, můžete použít anketu (např. emotikony) v Mentimetru, Slidu, SurveyMonkey, ... nebo slovní mrak v Mentimetru, případně se můžete zeptat přímo studentů.

Poté je vhodná diskuse o emocích a postojích, aby se našly příčiny jednotlivých emotikonů/slov a také přispělo k vzájemnému porozumění a pozitivnímu vztahu mezi učitelem a žákem.



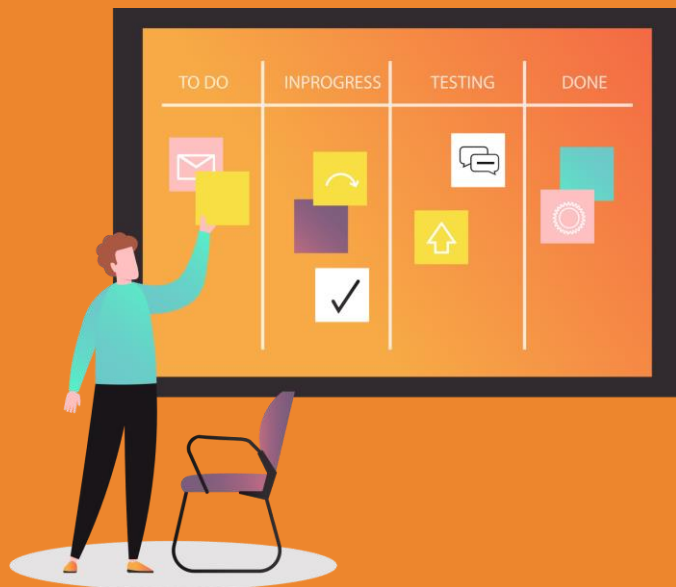
Úkol č. 2

Vytvořte si plán výukové hodiny, který se bude řídit touto strukturou, a poté jej použijte.

- Icebreaker
- Přednáška učitele
- Práce ve skupině
- Individuální práce tvůrčím způsobem
- Hodnocení
- Reflexe



Zdroje



D. Singer, 2021. Kreativita: dovednost budoucnosti. Online článek. Dostupné na: <https://www.torontomu.ca/the-creative-school/news-events/news/2021/08/creativity-the-skill-of-the-future/>

Cambridge Dictionary. "Creativity". Staženo: listopad 2022. Dostupné online na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>

Heathfield, S. M., 2020. Co je to icebreaker? Definice a příklady. Online článek. Dostupné na: <https://www.liveabout.com/what-is-an-ice-breaker-1918156>

Fox, L., 2017. Icebreaker, Energizer a Recap Activities. Online článek. Dostupné na: <https://confluence.dimagi.com/display/commcarepublic/Icebreaker%2C+Energizer+and+Recap+Activities>.

Dodok, J., 2021. Aktivita a energizery na školenia, workshopy, tábory. Článek online: dostupné na: <https://www.jaroslavdodok.sk/aktivita-a-energizery-na-skolenia-workshopy-tabory/>

Lee, S., 2022. 20 her na prolomení ledů, které jsou zábavné a hodnotitelné. Online článek. Dostupné na: <https://www.cultureamp.com/blog/icebreaker-games-for-work>

Raisingchildren net. Staženo v listopadu 2022. Online webové stránky. Dostupné na: <https://raisingchildren.net.au/school-age/development/creative-development/school-age-creative-activities#creative-activities-why-theyre-important-for-school-age-learning-and-development-nav-title>

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)