

Plán výuky pro učitele



Rozvoj emočních dovedností
žáků

ADAPTABILITA

NÁSTROJ 1

Aktivita pro
studenty ve třídě

Název nástroje

Změna plánů

Cíle nástroje



Cílem této aktivity je zlepšit přizpůsobivost, flexibilitu a rozhodovací schopnosti v měnících se podmínkách. Nástroj pomáhá stanovit priority činností a uplatňovat změny.

Propojení činnosti s dovednostmi

Nástroj je založen na činnosti přizpůsobování se změnám.

Učitel stanoví pravidla nebo pokyny na začátku aktivity a v průběhu plnění úkolu je mění.

Střídáním členů skupiny po 10 až 15 minutách trvání aktivity se žáci učí přizpůsobit se nové skupině, která plní úkol trochu jiným způsobem. To může pomoci

Plán výuky pro učitele

studentům, kteří museli změnit školu a jsou ve třídě noví. Tato aktivita je ideální pro trénink dovedností přizpůsobivosti.

Výsledky

Po každém dokončeném úkolu může být jiný výsledek. Nástroj je velmi otevřeně napsán k jakémukoli nápadu, který učitel má.

V závislosti na zvoleném úkolu bude výsledkem prezentace scénáře, úspěšně dokončená hra, věž z marshmallow a špaget nebo cokoli jiného, co mohou skupiny zvládnout za 30 minut.

Hlavním výsledkem je tedy získaná dovednost přizpůsobivosti. Studenti se naučí přizpůsobovat se změnám, novým okolnostem, novým místům a novým lidem.



Představení nástroje

Tento nástroj má mnoho fází. Nejprve jde o vytvoření pracovního plánu úkolu. Následující fáze závisí na kreativě moderátora činnosti, protože zahrnuje změny původního pracovního plánu.

Narušení pokynů nebo pravidel je ideálním základem pro učení a procvičování dovedností přizpůsobivosti a flexibility. Studenti musí každých několik minut měnit svůj přístup podle nových pravidel a okolností.

Plán výuky pro učitele



Potřebný čas



přibližně 30 minut rozdělených do 5-10minutových intervalů pro zavedení různých změn v úkolu.

Provedení úkolu záleží na kreativitě moderátora. Lze ji přizpůsobit potřebám, úrovni a časovým možnostem skupiny.

Potřebné zdroje, materiál







Materiály závisí také na úkolu, který se moderátor rozhodne realizovat. Pokud se jedná o divadelní scénář z úvodního příkladu, postačí pro každou skupinu papír a tužky, ale můžete přinést i rekvizity, které mohou herci použít, pokud se rozhodnou je použít. Pokud se jedná o věž z marshmallow a špaget, budete potřebovat marshmallow a špagety. Pokud se jedná o deskovou hru, budete potřebovat hru, kterou si vyberete. Pro vedoucího aktivity je užitečné, když si před aktivitou připraví "změnu plánů".

Tipy pro implementaci nástroje učitelem

-  **Krok 1:** Pokud máte větší skupinu, rozdělte ji do skupin po 5-6 studentech.
-  **Krok 2:** Rozdělte každé skupině prázdné listy papíru a pera.



Plán výuky pro učitele

-  **Krok 3:** Zadejte jim úkol na 30 nebo více minut, záleží na zvoleném úkolu.
Například: Úkol: Úkol: Připravte krátký divadelní scénář odehrávající se na vlakovém nádraží, jehož hlavní postavou je lékař. Skupina musí vymyslet zápletku a název hry, vymyslet dialogy a další role.
-  **Krok 4:** Po 5 minutách přidejte do pokynů, že scénář musí obsahovat slova "deštník, motivace, zpoždění" (zcela náhodná slova).
-  **Krok 5:** Po dalších 5 minutách změňte místo z nádraží na školu. Skupiny musí upravit svůj scénář, uplatnit změny v rolích, dialozích a situacích, které si předtím vymyslely.
-  **Krok 6:** Po dalších 5 minutách vyberte z každé skupiny 3 osoby, které půjdou do jiné skupiny. Ti, kteří zůstanou, musí představit svou dosavadní práci novým členům skupiny a noví členové se musí přizpůsobit novému scénáři.
-  **Krok 7:** Do konce daného času můžete vymyslet další změny nebo jim dát čas, aby dokončili, co začali, připravili si nějaké rekvizity nebo doplňky pro prezentaci hry.
-  **Krok 8:** Všechny skupiny mohou prezentovat své výsledky. Ostatní skupiny mohou ohodnotit svou hru podle toho, jak dobře se přizpůsobily novým podmínkám.

To je pouze příklad. Můžete si vymyslet jakýkoli jiný úkol. Mohou něco postavit, nakreslit atd. Můžete nechat žáky hrát deskovou hru, vysvětlit jim pravidla hry a v průběhu hry pravidla měnit. Úkoly a činnosti mohou být jakékoliv. Podstatou aktivity je, aby se změny uplatňovaly v průběhu jejich činnosti a aby se jim skupiny přizpůsobily.

Věková skupina nejvhodnější pro zavedení nástroje

Tento nástroj je napsán velmi otevřeně a poskytuje mnoho možností, jak jej přizpůsobit potřebám a věku skupiny. Tento nástroj lze použít u mladých studentů, ale také u starších studentů nebo dokonce u zaměstnanců na pracovišti.

Úkol, který bude realizován, je zcela závislý na učiteli, který může použít příklad scénáře nebo jakýkoli jiný příklad či nápad, který je pro danou věkovou skupinu vhodnější.

Vhodnost nástroje (možné problémy, implementace offline/online, přizpůsobení nástroje pro konkrétní prostředí, žáky se speciálními potřebami atd.)

Tento nástroj lze implementovat online i offline. Tento nástroj je pouze jakousi metodou, kdy předkládáte úkol a pravidla a v průběhu realizace úkolu pravidla měníte. Jediným aspektem, který je třeba vzít v úvahu, je to, že ne všechny úlohy lze realizovat online. Rozhodně existuje více možností, jak realizovat úlohu na místě, což zahrnuje další materiály. Online se můžete soustředit na vyprávění příběhů, hraní rolí, ale bez dodatečného efektu osobní přítomnosti a s nedostatkem rekvizit. Stejný problém se objevuje u věže z marshmallow a špaget.

Všechny úkoly lze upravit a změnit, přetvořit tak, aby byly přístupné i žákům se speciálními potřebami. Podstatou nástroje není ani tak konkrétní úloha, ale skutečnost, že pravidla a okolnosti realizace by se měly v průběhu realizace několikrát změnit.

Plán výuky pro učitele



Rozvoj emočních dovedností
žáků

ADAPTABILITA

NÁSTROJ 2

Aktivita pro
studenty ve třídě

Název nástroje

Co když...

Cíle nástroje

Cílem tohoto nástroje je zlepšit schopnosti přizpůsobení a flexibility v různých situacích. Hlavním cílem je posílit reflexivní schopnosti žáků přemýšlet o svém jednání.

Propojení činnosti s dovedností

Nástroj "Co kdyby..." je ideální pro nácvik dovedností přizpůsobivosti v pozitivních a negativních situacích v bezpečném prostředí během vyučování ve škole. Žáci jsou konfrontováni s různými scénáři a musí se zamyslet nad svým možným jednáním a také vyslechnout jiná řešení daného problému od svých spolužáků. Učí studenty, že existuje mnoho různých způsobů, jak reagovat na určitou situaci, a že tato reakce závisí na zkušenosti každého člověka, protože každý člověk je jiný a má jiný pohled



Plán výuky pro učitele

na věc. Pomáhá studentům přizpůsobit se situacím individuálně, ale také pochopit a přijmout jiné úhly pohledu.

Výsledky

Výsledkem tohoto nástroje je především získaná schopnost adaptace studentů. Po účasti na této aktivitě žáci poznají, že každý má na základě svých zkušeností a zázemí jiný pohled na věc. Studenti se učí, jak se přizpůsobit nejistým a stresujícím, ale i pozitivním situacím bez tlaku na důsledek právě v tomto okamžiku.



Představení nástroje

V každodenním životě žáka dochází k mnoha obtížným situacím, kdy neví, jak reagovat nebo jak se vypořádat se svými emocemi. Nástroj "Co kdyby..." je způsob gamifikace, který může žáky zábavnou formou připravit na určité situace ve škole nebo doma. Zahrnuje řadu vět začínajících slovy "Co kdyby..." a končících různými pozitivními a negativními situacemi. Studenti mají za úkol přemýšlet o svých možných reakcích na tyto situace. Je to způsob, jak zjistit, jak by se zachovali, aniž by danou situaci právě prožívali - tedy bez následků v bezpečném prostředí.

Potřebný čas

vyučovací hodina. Doba samozřejmě závisí na množství otázek, které jsou žákům zadány. To záleží zcela na učiteli/moderátorovi aktivity. Učitel může být kreativní. Pokud je pro studenty zajímavé téma k diskusi nebo existuje problém či určitá

Plán výuky pro učitele



reakce studentů, kterou chce učitel dále prodiskutovat, je zřejmé, že dokončení aktivity zabere více času.

Potřebné zdroje, materiál

Je dobré, aby měl učitel k dispozici list papíru s připravenými otázkami, aby se jimi mohl během realizace nástroje řídit. Pokud se rozhodnete nechat žáky ptát se navzájem ve skupinách nebo ve dvojicích po dvou, můžete list s otázkami vytisknout na listy papíru a rozdělit mezi žáky. Kromě toho nepotřebujete žádné další materiály.

Tipy pro implementaci nástroje učitelem

Krok 1: Učitel by si měl připravit sadu mnoha otázek "Co kdyby...". Otázky by měly být vhodně napsané pro danou věkovou skupinu. Lze je přizpůsobit jakémukoli tématu a situaci související s emocemi nebo se zájmy žáka. Učitel může být ohledně otázek velmi kreativní. Například:



Pro mladší žáky:

- **Co když** někdo zničí vaši věž s hračkami?
- **Co když** je na tebe tvůj mladší bratr nebo sestra při společné hře zlý?
- **Co když bude** pršet, když chcete jít na hřiště?
- **Co když** někomu rozbijete hračku?
- **Co** kdybyste mohli jeden den létat?
- **Co když...**


Plán výuky pro učitele




➤ ...


Pro starší studenty:


- **Co kdybyste** si mohli vybrat, co budete mít k obědu?
- **Co když** váš bratr/sestra onemocní?
- **Co když** zaspíte ve školní den?
- **Co když na** vás cestou domů začne mluvit cizí člověk?
- **Co kdybyste** se na jeden den stali prezidentem?
- **Co když...**
- ...

 **Krok 2:** Položte otázky a nechte studenty, aby na ně odpověděli na papír.

 **Krok 3:** Po položení všech otázek nechte studenty přečíst své odpovědi nahlas.

○ **NEBO**

 **Krok 2:** Rozdělte třídu na menší skupiny po 5 studentech, dejte jim otázky na papíře a nechte je, aby se navzájem ptali a diskutovali.

 **Krok 3:** Po skončení diskuse se zeptejte na jejich zkušenosti, zpětnou vazbu a na to, zda měli stejné odpovědi, nebo ne.

Věková skupina nejvhodnější pro zavedení nástroje

Výhodou tohoto nástroje je, že si každý učitel/moderátor aktivity může upravit a přizpůsobit soubor otázek potřebám a úrovni dané věkové skupiny. Příklady v nástroji jsou napsány pro mladší a starší žáky. Tento seznam lze měnit nebo rozšiřovat podle daného tématu/problému/problémů, kterým se chtěl učitel ve třídě zabývat. Lze jej tedy realizovat s žáky mateřských, základních a středních škol i s dospělými.



Plán výuky pro učitele



Vhodnost nástroje (možné problémy, implementace offline/online, přizpůsobení nástroje pro konkrétní prostředí, žáci se speciálními potřebami atd.)

Nástroj je založen na diskuzi a dokončovacích scénářích. Není tedy rozdíl, zda je nástroj implementován on-line nebo na místě. Aktivity se mohou zúčastnit všichni studenti, protože k zodpovězení otázek není zapotřebí žádný manuál fyzického zapojení. Nástroj lze realizovat ústně nebo na papíře podle potřeb studentů.

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory a stanoviska autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za ně nemohou nést odpovědnost.

Číslo projektu: -2022-1-BG01- KA220-SCH-000085840