



Erasmus+

VŠEOBECNÝ POPIS BLOKU

ŠKOLITELSKÉ DOVEDNOSTÍ

Školitelské dovedností (12)

POPIS:

Cílem této lekce je pomoci účastníkům rozvinout základní koučovací dovednosti. Člen rady mládeže/parlamentu mládeže nemusí být zkušený/kvalifikovaný školitel - získání a rozvoj takových dovedností vyžaduje čas. Měl by však ovládat alespoň základní školící dovednosti, protože se často dostane do situace, kdy bude předávat znalosti nebo dovednosti dalším osobám: ostatním členům RM/MP, mladým lidem z externích zastupitelských orgánů nebo zástupcům spolupracujících organizací.

ZNALOSTI:

- Účastník chápe význam předávání informací a znalostí.
- Zná různé způsoby předávání znalostí.

DOVEDNOSTI:

- Dokáže verbalizovat přínosy a důležitost učení a rozvoje/zapojení do prezentovaných aktivit.
- Může u ostatních lidí vyvolat potřebu dalšího vzdělávání.
- Je schopen předvést své znalosti a dovednosti mladším a začínajícím členům RM/MP.
- Mohou zvolit vhodnou metodu předávání znalostí podle cíle, situace a specifík žáka.

POSTUPY:

- Vytváří bezpečné prostředí, ve kterém se lidem líbí a daří.
- Sám se rád učí novým věcem.
- Přijímá chyby jako důležitou součást procesu učení a povzbuzuje kolegy k volnému experimentování a rozvoji.
- Chce se o své znalosti a dovednosti podělit s ostatními.

Školitelské dovednosti

CÍL (čeho konkrétně chceme blokem dosáhnout)

Připravit členy RM/MP na předávání znalostí a dovedností ostatním prostřednictvím:

- Získejte přehled o požadovaných kompetencích člena RM/MP a o místě koučovacích kompetencí v jejich rámci;
- procvičování učení praxí,
- rozvíjení povědomí účastníků o jejich individuálních vlastnostech, jejich fungování v akci,
- formulování zásad, které pomohou předávat znalosti a zkušenosti ostatním členům RM/MP.

Poznámka: Tento blok je vhodné zařadit jako poslední blok školení - umožní vám shrnout všechny kompetence RM/MP.

POMŮCKY

Flipchart + fixy

Samolepicí papírky

Počítač + projektor

Podpůrný materiál 1: "Kouč - Mudrc"

2 kusy lana k vyznačení startovní a cílové čáry (okraj propasti), pokud pracují 2 skupiny - 4 kusy lana.

podložky (dřevěné, plastové, kartonové o rozměrech cca 20x20 cm) - o 1 menší než počet účastníků (v případě 2 skupin - o 2 menší než počet účastníků).
stopky

ČAS

135 minut

OBSAH

- Seznámení a aktivizace účastníků.
- Kompetence v oblasti vzdělávání a jejich úloha v RM/MP.
- Hra "Alien planet" (planeta mimozemšťanů).

Seznámení a aktivizace účastníků, Úvod a prolomení ledů



~ 15 min.	Seznámení a aktivizace účastníků Úvod a prolomení ledů
Cíl	<ul style="list-style-type: none">• Vzájemné poznávání.• Aktivace účastníků před prací.
pokyny	Seznámení a aktivace účastníků: 2+1 Všichni si sednou do kruhu a každý účastník o sobě řekne 3 zajímavé informace - 2 z nich jsou pravdivé a 1 nepravdivá. Ostatní účastníci se snaží uhodnout, která z nich je nepravdivá.
vyhodnocení analýzy	Aktivita je zakončena poznámkou: lepší znalost druhých nám umožňuje lépe spolupracovat a dosahovat lepších výsledků při společné práci.

Teoretický úvod



~ 30 min	Kompetence v oblasti vzdělávání a jejich úloha v RM/MP Teoretický úvod
Cílová stránka	<ul style="list-style-type: none">• Účastníci se budou umět orientovat v požadovaných kompetencích člena RM/MP a v tom, jaké místo v nich zauímají kompetence v oblasti vzdělávání.
Pomůcky	Flipchart + fixy Samolepicí papírové polštářky Počítač + projektor Příloha 1 Školitel - Sage"
pokyny	Kompetence v oblasti vzdělávání a jejich úloha v RM/MP Cílem této lekce je seznámit účastníky s metodami práce a učení, které se budou používat. Poté se účastníků zeptáme na jejich očekávání od tohoto tématu - požádáme je, aby svá očekávání napsali na lepicí papírky a nalepili je na flipchart. Na flipchartu vytvoříme na základě návrhů účastníků myšlenkovou mapu kompetencí členů RM/MP. Tato mapa jasně ukazuje, že kompetence jsou vzájemně propojené, mají společné části a zřídka se používají izolovaně. Vysvětlíme, že bez jejich efektivní komunikace a sdílení s ostatními členy RM/MP nedochází k učení a předávání zkušeností v rámci organizace, což vede k tomu, že rada mládeže "zamrzne" a není schopna se vyvíjet směrem k větší efektivitě a funkčnosti. Připomeňte účastníkům kompetence, které již byly probrány a rozvíjeny během školení. Poté přejdeme ke koučovacím kompetencím. Probíráme je s pomocí materiálu Příloha 1 "Trenér - Mudrc". Na obrazovce se zobrazí infografika.
vyhodnocení analýzy	Zeptáme se účastníků, jak si představují svou roli školitele. Co se jim na něm líbí a čeho se obávají. Na závěr uvádíme, že další aktivity pomohou rozptýlit obavy.

Praktická cvičení



~ 90 min	Praktická cvičení
Cíl	<ul style="list-style-type: none">• Procvičování učení prostřednictvím praktických činností.• Rozvíjení povědomí účastníků o jejich individuálních vlastnostech a o tom, jak fungují v praxi.• Formulovat zásady, které pomohou předávat znalosti a zkušenosti ostatním členům RM/MP.
Pomůcky	<p>Materiál:</p> <ul style="list-style-type: none">• 2 kusy lana k vyznačení startovní a cílové čáry (okraj propasti), pokud pracují 2 skupiny - 4 kusy lana.• podložky (dřevěné, plastové, kartonové o rozměrech cca 20x20 cm) - o 1 menší než počet účastníků (v případě 2 skupin - o 2 menší než počet účastníků).• stopky• flipchart + fixy• samolepicí papírové polštářky <p>Příprava:</p> <ul style="list-style-type: none">• Počet hráčů: 6-12 (v 1 skupině)• Délka hry: 30-45 min. 30-45 minut (v závislosti na schopnostech skupiny)• Doba přípravy: 10 minut• Počet školitelů potřebných k zajištění školení: 1• Počet koučů potřebných během hry (minimálně): 1 na skupinu <p>Prostředí: ideálně venku na rovné ploše nebo v budově - vymezený obdélníkový prostor 8 x 10 m pro každou skupinu.</p>
pokyny	<p>Hra "Alien planet" (cizí planeta)</p> <p>Připomeneme účastníkům vlastnosti a dovednosti "trenéra mudrců" a požádáme je, aby se pokusili své znalosti uplatnit v praxi během hry, které se budou účastnit. Pokud má skupina více než 12 osob, rozdělíme ji na dvě skupiny, z nichž každá bude mít své vlastní hrací místo.</p> <p>Poté účastníkům sdělíme úkol, který mají před sebou.</p>

Praktická cvičení



~ 90 min

Praktická cvičení

pokyny

Úkol:

Nacházíte se na cizí planetě a jako celý tým se musíte dostat z jedné strany propasti na druhou (podélně přes vymezený obdélníkový prostor - 10 m). Můžete použít pouze metodu "běžeckého pásu", kterou pro tento účel vyvinul vědecký tým na Zemi. Dostaňte se z jedné strany propasti na druhou v co nejkratším čase s celým týmem (nikdo nesmí zůstat pozadu ani se ztratit).

Politika:

- Rychle se poučíte pouze z chyb, které uděláte, nemáte možnost si hru vyzkoušet na vlastní kůži.
- Nikdo (kromě přísného strážce - trenéra) se nesmí pohybovat v prostoru propasti, pokud není oddělen deskou/podložkou, na které stojí.
- Pokud se účastník dotkne okraje propasti (země), padá - zpět na začátek cesty.
- V oblasti propasti dojde k nenávratné ztrátě (pádu do propasti), pokud je deska alespoň jednou ponechána bez zatížení jakoukoli částí lidského těla.
- Kromě těch, které jste dostali v úvodu, nejsou k dispozici žádné další dlaždice/podložky.
- Maximální čas na překonání propasti a překročení cílové čáry je 45 minut, včetně případného času na domluvu týmu o strategii a postupu řešení úkolu.

Po seznámení s pravidly (doporučujeme je napsat na flipchart nebo zobrazit na obrazovce) zkontrolujte, zda je vše jasné, a případně zapněte stopky.

Pozor: jedná se o velmi obtížný týmový úkol, který včas splní jen asi 30 % týmů. Účastníci by měli být pochváleni za své úsilí, spolupráci a nápady, i když se jim úkol nepodaří splnit.

Praktická cvičení



~ 90 min

Praktická cvičení

vyhodnocení analýzy

Vedoucí aktivity řídí důkladnou analýzu herní situace:

- Osobní hodnocení účastníků - jejich role v týmu, jejich chování, spolupráce, komunikace,
- zhodnocení fungování týmu jako celku - co mu pomáhalo a co mu bránilo v dosažení cíle.

Poté budeme analyzovat metody učení účastníků hry - prostřednictvím reflexe se naučíte pozorovat efektivní postupy předávání zkušeností a učení se z chyb.

Ptá se:

- co slouží k dobrému učení?
- a co ztěžovalo učení?

Tyto faktory napište do dvou sloupců na flipchart. Ptáme se, zda si týmy nebo jednotlivci osvojili nějaké strategie učení, poučení se z úspěchů a neúspěchů.

Tyto faktory pak společně s účastníky analyzujeme a dáváme je do souvislosti se situací školitele, který má co učit ostatní, aby zajistil dobré podmínky pro učení.

Podpořte formulaci zásad, které pomohou předat znalosti a zkušenosti členům RM/MP - napište je na flipchart.

POMŮCKY

Příloha 1

Kouč - Mudrc

Mentalita: souvisí s rolí mudrce, kterou chceme v účastnících probudit a které je chceme povzbudit.

Mudrc nemá jen domněnky, které mohou být mylné, ale jen pravdivé poznání; mudrc má ve všem pravdu. Ale mudrc vždy ví, zná pravdu a nikdy nelže, vždy mluví pravdu. Mudrc je neomylný. Protože mudrc vidí pravdu takovou, jaká je, může ji svobodně sdělovat a sdílet. Protože je osvobozen od domněnek a předsudků, může vše sdílet svobodně a otevřeně. Zůstává stále otevřený, a proto se sám neustále učí a je schopen předávat tuto touhu po poznání a učení ostatním.



POMŮCKY

Příloha 1

