



Erasmus+

VŠEOBECNÝ POPIS BLOKU

# ŠKOLITEL'SKÉ ZRUČNOSTI

# Školiteľské zručnosti

## POPIS:

Tento blok účastníkom slúži na rozvoj základných trénerských zručností. Člen Rady mládeže / Mládežníckeho parlamentu nemusí byť skúseným/kvalifikovaným školiteľom - získanie a rozvoj takýchto zručností si vyžaduje čas. Mal by byť však oboznámený aspoň so základnými školiteľskými schopnosťami, pretože sa často bude nachádzať v situácii, keď bude znalosti alebo zručnosti prenášať na ostatných členov RM / MP, mladých ľudí z vonkajších zastupiteľských orgánov alebo zástupcov spolupracujúcich organizácií.

## VEDOMOSTI:

- Účastník chápe význam prenosu informácií a znalostí.
- Pozná rôzne spôsoby prenosu vedomostí.

## ZRUČNOSTI:

- Dokáže verbalizovať prínosy a dôležitosť učenia sa a rozvoja/zapojenia sa do prezentovaných činností.
- Dokáže rozvíjať potrebu ďalšieho vzdelávania u iných ľudí.
- Dokáže svoje vedomosti a zručnosti demonštrovať mladším a začínajúcim členom RM/MP.
- Dokáže vybrať vhodný spôsob odovzdávania vedomostí podľa cieľa, situácie a špecifík žiaka.

## POSTOJE:

- Vytvára bezpečné prostredie, v ktorom sa ľuďom páči a darí.
- Sám sa túži učiť nové veci.
- Akceptuje chyby ako dôležitú súčasť procesu učenia sa a podporuje svojich kolegov v slobodnom experimentovaní a rozvoji.
- Chce sa podeliť o svoje vedomosti a zručnosti s ostatnými.

## Školiteľské zručnosti

### CIELE BLOKU (čo konkrétne chceme blokom dosiahnuť)

Pripraviť členov RM/MP na odovzdávanie vedomostí a zručností iným, prostredníctvom:

- získania prehľadu o požadovaných kompetenciách člena RM/MP a o mieste trénerských kompetencií v rámci nich;
- praktizovania učenia sa praxou,
- rozvíjania povedomia účastníkov o ich individuálnych vlastnostiach, ich fungovaní v činnosti,
- formulovania zásad, ktoré pomôžu preniesť vedomosti a skúsenosti na ostatných členov RM/MP.

Poznámka: Je dobré, aby tento blok školenia bol posledný - umožní vám to zhrnúť všetky kompetencie RM/MP.

### POMÔCKY)

Flipchart + fixky

Samolepiace papierové bločky

Počítač + projektor

Podporný materiál 1: "Tréner - Mudrc"

2 kusy povrazu, ktoré sa použijú na označenie štartovej a cieľovej čiary (okraj priepasti), ak pracujú 2 skupiny - 4 kusy povrazu

podložky (drevené, plastové, kartónové s plochou cca 20x20 cm) - o 1 menej, ako je počet účastníkov (v prípade 2 skupín - o 2 menej, ako je počet účastníkov)

stopky

### ČAS

135 minút

### OBSAH

- Spoznanie a aktivizácia účastníkov.
- Školiteľské kompetencie a ich úloha v RM/MP
- Hra "Alien planet" (planéta mimozemšťanov)

# Blok 1.



~ 15 minút	<b>Spoznanie a aktivizácia účastníkov</b> <b>Úvod a prelomenie ľadov</b>
CIEĽ	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vzájomné spoznávanie sa.</li><li>• Aktivizácia účastníkov pred prácou.</li></ul>
POKYNY	<b>Oboznámenie a aktivizácia účastníkov: 2+1</b> <b>Všetci si sadnú do kruhu a každý účastník povie o sebe 3 zaujímavé informácie - 2 z nich sú pravdivé a 1 nepravdivá. Ostatní účastníci sa pokúsia uhádnuť, ktorá z nich je nepravdivá.</b>
ROZBOR VYHODNOTENIE	Aktivitu uzatvárame komentárom: Lepšie poznanie ostatných nám umožňuje lepšie spolupracovať a dosahovať lepšie výsledky pri spoločnej práci.

## Blok 2.



~ 30 minút	<b>Školiteľské kompetencie a ich úloha v RM/MP</b> <b>Teoretický úvod</b>
<b>CIEĽ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Účastníci sa dokážu orientovať v požadovaných kompetenciách člena RM/MP, ako aj v mieste školiteľských kompetencií v nich.</li></ul>
<b>POMÔCKY</b>	Flipchart + fixky Samolepiace papierové bločky Počítač + projektor Príloha č.1 „Školiteľ - Mudrc“
<b>POKYNY</b>	<p><b>Školiteľské kompetencie a ich úloha v RM/MP</b></p> <p>Cieľom tohto bloku je zoznámenie sa s metódami práce a učenia sa, ktoré sa budú používať. Potom sa účastníkov opýtame na ich očakávania týkajúce sa tejto témy - požiadame ich, aby očakávania napísali na samolepiace papieriky a nalepili ich na flipchart.</p> <p>Na flipcharte s využitím podnetov účastníkov vytvoríme myšlienkovú mapu kompetencií člena RM/MP. Táto mapa jasne ukazuje, že kompetencie sú prepojené, majú spoločné časti a zriedkavo sa používajú izolovane. Vysvetlíme, že bez ich efektívneho sprostredkovania a zdieľania s ďalšími členmi RM/MP nedochádza k učeniu sa a prenosu skúseností v rámci organizácie, čo vedie k tomu, že rada mládeže "zamrzne" a nie je schopná rozvíjať sa smerom k väčšej efektívnosti a funkčnosti. Pripomenie účastníkom kompetencie, o ktorých sa už hovorilo a ktoré sa rozvíjali počas školenia.</p> <p>Následne prejdeme na trénerské kompetencie. Diskutujeme o nich s pomocou materiálu Príloha č. 1 "Školiteľ - Mudrc". Na obrazovke ukážeme infografiku.</p>
<b>ROZBOR VYHODNOTENIE</b>	Opýtame sa účastníkov, ako si predstavujú svoju úlohu školiteľa. Čo sa im na nej páči a čoho sa obávajú. Na záver konštatujeme, že ďalšie aktivity pomôžu rozptýliť obavy..

## Blok 3.



~ 90 minút	<b>Praktické cvičenia</b>
<b>CIEĽ</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Precvičovanie učenia sa prostredníctvom praktických činností.</li><li>• Rozvíjanie povedomia účastníkov o ich individuálnych vlastnostiach, ako fungujú v praxi.</li><li>• Formulovanie zásad, ktoré pomôžu preniesť vedomosti a skúsenosti na ostatných členov RM/MP.</li></ul>
<b>POMÔCKY</b>	<p><b>Materiál:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 2 kusy povrazu, ktoré sa použijú na označenie štartovej a cieľovej čiary (okraj priepasti), ak pracujú 2 skupiny - 4 kusy povrazu</li><li>• podložky (drevené, plastové, kartónové s plochou cca 20x20 cm) - o 1 menej, ako je počet účastníkov (v prípade 2 skupín - o 2 menej, ako je počet účastníkov).</li><li>• stopky</li><li>• flipchart + fixky</li><li>• samolepiace papierové bločky</li></ul> <p><b>Príprava:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Počet hráčov: 6-12 (v 1 skupine)</li><li>• Trvanie hry: 30-45 min. (v závislosti od schopností skupiny)</li><li>• Čas prípravy: 10 minút \</li><li>• Počet školiteľov potrebných na zabezpečenie odbornej prípravy: 1</li><li>• Počet školiteľov potrebných počas hry (minimálne): 1 na skupinu</li></ul> <p>Prostredie: ideálne vonku na rovnej ploche alebo v budove - vymedzený obdĺžnikový priestor 8 x 10 m pre každú skupinu</p>
<b>POKYNY</b>	<p><b>Hra "Alien planet" (planéta mimozemšťanov)</b></p> <p>Pripomenieme účastníkom vlastnosti a zručnosti "školiteľa - mudrca" a požiadame účastníkov, aby sa pokúsili uplatniť svoje vedomosti v praxi počas hry, na ktorej sa budú zúčastňovať. Ak má skupina viac ako 12 ľudí, rozdelíme ju na dve skupiny, z ktorých každá má svoje miesto na hranie.</p> <p>Potom účastníkom oznámime úlohu, ktorú majú pred sebou.</p>

## Blok 3.



~ 90 minút

### Praktické cvičenia

#### POKYNY

##### Úloha:

Nachádzate sa na cudzej planéte a ako celý tím sa musíte dostať z jednej strany priepasti na druhú (pozdĺžne prekročiť určený obdĺžnikový priestor - 10 m). Môžete použiť iba metódu "bežeckého pásu", ktorú na tento účel vyvinul vedecký tím na Zemi. Dostaňte sa z jednej strany priepasti na druhú v čo najkratšom čase s celým tímom (nikto nesmie zostať pozadu alebo sa stratiť).

##### Zásady:

- Z chýb, ktoré urobíte, sa môžete len rýchlo poučiť, nemáte možnosť si hru vyskúšať na nečisto.
- V oblasti priepasti sa nikto (okrem prísnej stráže - školiteľ) nesmie pohybovať, iba ak je od nej oddelený doskou/podložkou, na ktorej stojí.
- Ak sa účastník dotkne okraja priepasti (zeme), padá - späť na začiatok cesty.
- V oblasti priepasti sa bežecské dosky/podložky nenávratne stratia (spadnú do priepasti), ak sa doska aspoň raz ponechá bez zaťaženia akoukoľvek časťou ľudského tela.
- Okrem tých, ktoré ste dostali v úvode, nie sú k dispozícii žiadne iné dlaždice/podložky.
- Maximálny čas na prekonanie priepasti a prekročenie cieľovej čiary je 45 minút, vrátane možného času na dohodu tímu o stratégii a priebehu úlohy.

Po oboznámení s pravidlami (odporúčame ich napísať na flipchart alebo zobraziť na obrazovke) skontrolujeme, či je všetko jasné, a v prípade potreby zapneme stopky.

Pozor: ide o veľmi náročnú tímovú úlohu, ktorú načas dokončí len približne 30 % tímov. Účastníkov treba pochváliť za ich úsilie, spoluprácu a nápady, aj keď sa im nepodarí úlohu dokončiť.

## Blok 3.



~ 90 minút

### Praktické cvičenia

#### ROZBOR VYHODNOTENIE

Vedúci aktivity riadi dôkladnú analýzu hernej situácie:

- Osobné hodnotenie účastníkov - ich úloha v tíme, ich správanie, spolupráca, komunikácia,
- hodnotenie fungovania tímu ako celku - čo im pomohlo dosiahnuť cieľ a čo im prekážalo.

Následne vykonáme analýzu učebnej metódy účastníkov hry - prostredníctvom reflexie sa naučíte pozorovať efektívne postupy odovzdávania skúseností a učenia sa z chýb.

Pýta sa:

- čo dobre slúžilo učeniu?
- a čo sťažilo učenie?

Napíšeme tieto faktory do dvoch stĺpcov na flipchart. Pýtame sa či tímy, alebo jednotlivci prijali nejaké stratégie na učenie sa, učenie sa z úspechov a neúspechov.

Potom spolu s účastníkmi analyzujeme tieto faktory a dávame ich do súvislosti so situáciou školiteľa, ktorý má niečo naučiť ostatných, aby zabezpečil dobré podmienky na učenie.

Povzbudíme k formulácii zásad, ktoré pomôžu preniesť vedomosti a skúsenosti na členov RM/MP - napíšeme ich na flipchart.



# POMÔCKY

## Príloha č. 1

### Školiteľ – Mudrc

Mentalita: Súvisí s úlohou mudrca, ktorú chceme v účastníkoch prebudiť a ku ktorej ich chceme povzbudiť

Mudrc nemá len domnienky, ktoré môžu byť nepravdivé, ale len pravdivé poznanie. Mudrc má vo všetkom pravdu. Ale mudrc pozná pravdu a nikdy neklame, vždy hovorí pravdu. Mudrc je neomylný. Keďže mudrc vidí pravdu takú, aká je, môže ju slobodne komunikovať a zdieľať. Pretože je slobodný od domnienok a predsudkov, môže sa o všetko slobodne a otvorene podeliť. Zostáva stále otvorený, a preto sa sám neustále učí a dokáže túto chuť po poznaní a učení odovzdať aj iným.

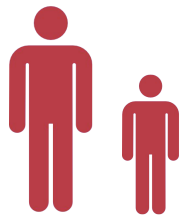


# POMÔCKY

Príloha č. 1

Školiteľ – Mudrc

## DVA PRÍSTUPY K ĽUĐOM



**Vziať si ich na starosť  
Urobiť to za nich**



**Nechať ich v tom**



**Nechať to na nich a  
byť im k dispozícii**