

EFEKTIVITA UČENÍ



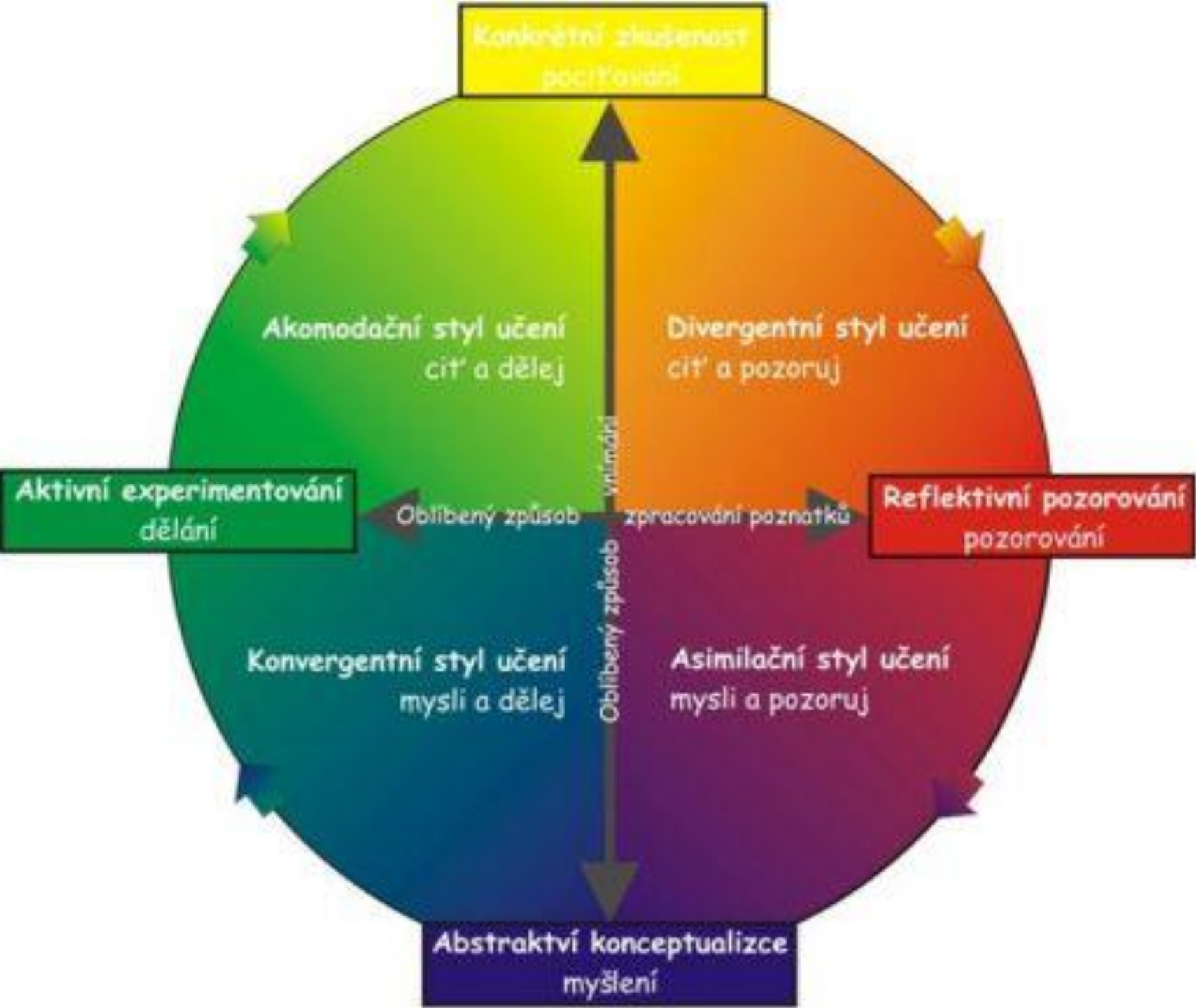


Učební styl

- Různě nejen vypadáme, také různě přistupujeme k informacím, které k nám přicházejí z našeho okolí. Každý člověk má svůj specifický osobní styl, kterým se informace zaznamenává a zpracovává, styl učení.

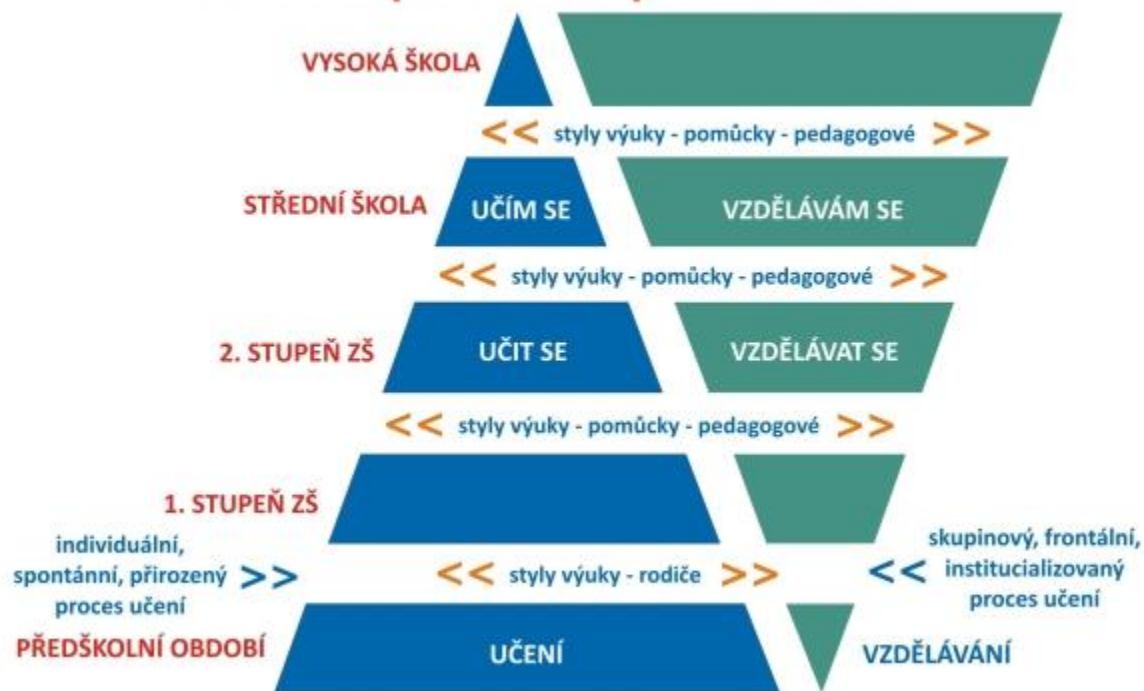
Model zážitkového učení

- David A. Kolb ve svém modelu popsal čtyři základní orientace získávání informací (zkušenost, pozorování, konceptualizace a experimentování).
- Každý člověk může používat jednu nebo více orientací, obvykle však některé preferuje.
- **Preferované orientace jsou základem osobního stylu učení.**



- Efektivita učení je základním stavebním kamenem procesu vzdělávání. Pokud totiž učení není efektivní, může „žák“ na konci procesu odejít jen s vědomostmi, nikoliv dovednostmi.
- Jak se to projeví v praxi? Pro běžnou práci bude „žák“ v podstatě nepoužitelný. Abychom takovým situacím předešli, je potřeba zmapovat (změřit) současnou efektivitu učení a navrhnout korekční mechanismy.

efektivita paralelních procesů učení



Modrý trojúhelník znázorňuje individuální, spontánní proces učení, který vychází ze základní potřeby se rozvíjet, poznávat, být v neustálé interakci s prostředím a okolním světem. *Nejsilněji se v něm uplatňují autonomní subsystemy vědomí - somatický a energetický.*

Zelený trojúhelník znázorňuje řízený, formálně strukturovaný proces učení aplikovaný ve školách. Využívá obecně platné, záměrné a dlouhodobé stereotypy člověka formulované do „hotových, poznaných a ověřených“ informačních celků.

JAK SE PROCES UČENÍ V RŮZNÝCH FÁZÍCH ŽIVOTA MĚNÍ

Raná fáze

- V prvních fázích života je jasným hnacím motorem učení proces spontánní, který se opírá o potřebu silného informačního nasycení pro přímý anatomicko fyziologický růst neuronových sítí mozku.
- Jeho **základem je pokus a omyl** a vytváření procesů pro rozvoj funkcí mozku. Ty pak tvoří základ pro cílený pohyb a řeč.
- Nejsilněji se v té době rozvíjí neuronové sítě zrakového, sluchového a senzomotorického typu za spoluúčasti neuronových sítí pro barvy, čas a prostor.
- Na tyto procesy pak navazuje rozvoj paměti a rozhodovacích procesů.
- Věkově tento proces dominuje v celém **předškolním období**, přičemž se výrazně rozvíjí proces sebeuvědomování a **zasahuje zhruba až do 3. třídy prvního stupně základní školy.**

- **Čtvrtý až sedmý postupový ročník**
- V období čtvrtého postupného ročníku se vývojově rychle zamění **komunikační styl kooperace a hry** za proces **sociální participace a potřeby úspěšného výkonu**.
- Dochází k etapě přeměny na výběrově selektivní typ učení. Žáci jsou schopni jednak **rozvíjet své „silné individuální stránky, přednosti či vlohy“**, zároveň záměrně s ostatními sdílet a pokoušet se zvládnout i rozvíjet škálu **dovedností a předností „těch ostatních“**, aby nedocházelo k jejich vyloučení a separaci ze skupin. Věkově toto období přetrvává zhruba až do začátku sedmého ročníku, přičemž interakční styl participace se obohacuje o potřebu podílet se na aktivní tvorbě skupinových pravidel (hlavně v období šestého ročníku).

- **Do devátého postupového ročníku**
- Dochází k postupnému vyvázání se z přílišné závislosti na podmínkách a uvolnění prostoru pro **uvědomovaný proces rozhodování**. Tedy každým jedincem řízeného procesu „co, proč a za jakým cílem či smyslem se chci a budu učit“. Tento proces se věkově završuje v průběhu 9. ročníku základní školy a umožňuje aktivní, individuálně výběrovou volbu pro vhodný typ či druh středoškolského vzdělávání.

- **Střední škola a pokračování**
- Posledním věkovým obdobím, kde začíná jednoznačně a výrazně převládat právě kvalita formalizovaného výukového procesu je období středního školství. V něm se pak již **prosazují individuální schopnosti a umění pedagogů stimulovat uplatnění výběrových informací**, kvalita, dostupnost a využitelnost technického zázemí výuky a potřeba koučingového typu vedení. To vše v návaznosti na rozhodnutí jedince aktivně se dál učit a dosáhnout reálných cílů.

Efektivního učení dosahujeme

- nastavením podmínek jednotlivých aktivit tak, aby vytvořená situace rozvíjela požadovanou oblast učení a poskytla dostatek námětů pro následující fáze
- vhodným zařazením další aktivity, která vytvoří prostor pro aplikaci plánu změn a tedy ověřením naučených dovedností v praxi, popřípadě poskytnutím materiálu pro další možné zlepšení a učení se
- provedením skupiny všemi fázemi tak, aby byl proces učení efektivní a aby fungující principy a nové dovednosti byly co nejvíce pojmenovány samotnou skupinou

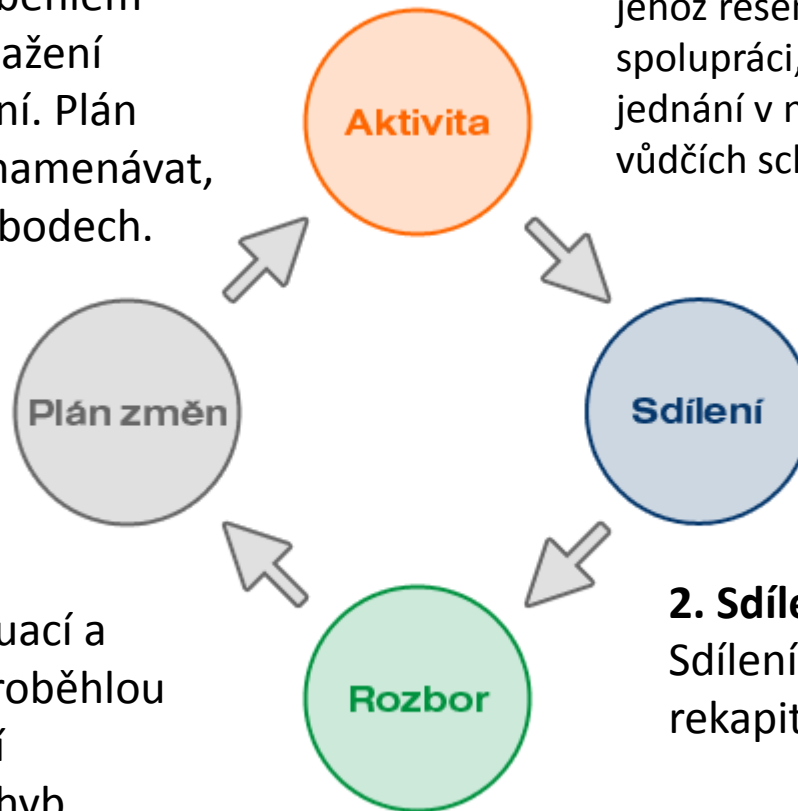
Kolbův cyklus učení

4. Plán změn

Plánování změn v zaběhlém postupu, s cílem dosažení efektivnějšího jednání. Plán změn je vhodné zaznamenávat, např. v přehledných bodech.

3. Rozbor

Rozbor a zobecnění situací a prožitků spojených s proběhlou aktivitou, pojmenování fungujících principů i chyb v řešení.



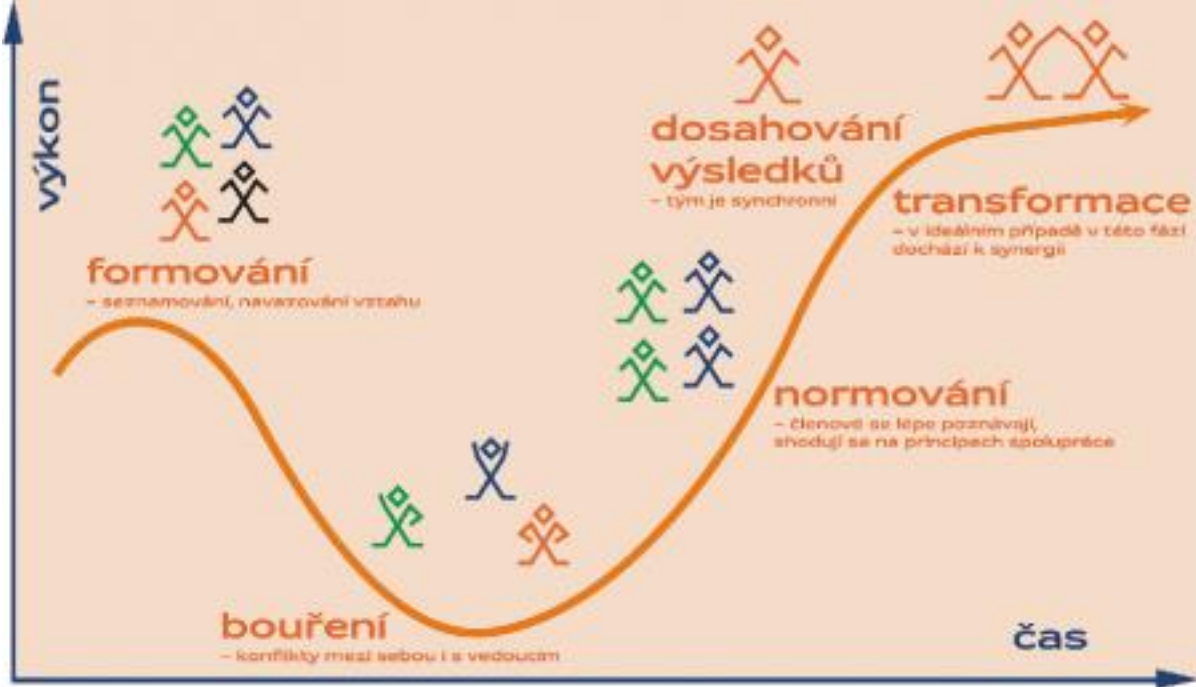
1. Aktivita

Skupině předkládáme aktivitu, úkol jehož řešení vyžaduje týmovou spolupráci, efektivní komunikaci, jednání v náročné situaci, projevení vůdčích schopností apod.

2. Sdílení

Sdílení pocitů, nálad, emocí, rekapitulace proběhlé aktivity.

Nový tým



- Každý nově sestavený tým prochází určitými fázemi svého vývoje, tříbí se vztahy, vyjasňují role a hledají cesty efektivní spolupráce. Teprve postupem času se zvýší výkonnost.
- V prvních fázích vývoje týmu je důležitá role vedoucího který pomůže minimalizovat fázi bouření, kdy je výkonnost týmu relativně malá.
- Jednotlivé fáze vývoje týmu jsou patrné z uvedeného grafu.



Seznamovací aktivity



- Tzv. ***icebreakers*** neboli aktivity na prolomení ledů.
- Tyto aktivity zařazujeme většinou na začátek našeho programu, nebo v jeho průběhu pro odlehčení atmosféry.
- Cílem je navázat kontakt ve skupině a pomoci účastníkům „naladit“ se na následný program.



Rozvoj důvěry



- Vzájemná důvěra je jedním ze základních předpokladů týmové práce a lidského chování vůbec.
- Při těchto aktivitách dochází k jejímu prohlubování a k uvědomění si nutnosti podporovat ostatní.
- Jsou vhodné k zařazení v rámci vzdělávacích kurzů.

Aktivita

- Z aktivit, které se odehrávají vevnitř nebo venku, se skládá celý kurz.
- Aktivity jsou předem důkladně vybrány a sestaveny tak, aby na sebe navazovaly, rozvíjely téma kurzu a gradovaly.
- Na odehrané aktivitě mají účastníci možnost vyzkoušet si různé situace a jejich řešení, zažít sami sebe v různých situacích, být aktivní a také jim dávají prostor pro hravý a tvořivý přístup.
- Diskuse, která následuje, je ohlédnutím se za dním v aktivitě (efektivitou spolupráce) a poskytuje možnost přenosu zkušeností do pracovního prostředí.



Týmové úkoly



- vyžadují k vyřešení zapojení a aktivní přístup celého týmu.
- V poměrně krátkém časovém úseku se odkrývají skutečnosti, které v běžném životě třeba jen tušíme.
- Objevují se týmové role, odkrývá se způsob spolupráce a komunikace v týmu.
- Po odehrání takovéto aktivity máme jedinečnou možnost podívat se na aktivitu zpětně a při následném rozboru tak odkrýt principy, které fungování týmu podporují či brzdí.
- Uplatnění nových poznatků v dalších aktivitách zvyšuje výkonnost skupiny a dovednosti v souladu se zvoleným tématem kurzu.
- Princip těchto aktivit vychází z Kolbova cyklu učení.

Komunikační aktivity

- jsou zaměřené na efektivní sdělování a výměnu informací.
- Konstruované jsou pro dvojice, trojice i celé týmy.
- Aktivita může být zaměřena na verbální komunikaci, neverbální komunikaci, písemné sdělování informací, komunikaci mezi více články než vysílatelem a příjemcem informace, vertikální komunikaci, horizontální komunikaci atd.
- Komunikační aktivity mohou mít i podobu aktivit zaměřených na vyjednávání, argumentaci, asertivní jednání, dohodu v týmu atd.

Namaluj obrázek →

Malujte obrázek podle pokynů

Vysvětli co vidíš – neverbální komunikace



Strategické hry

- Zařazujeme je spíše do druhé poloviny kurzu nebo pro skupiny, které již podobnou akci absolvovaly. Je to vlastně praktická zkouška získaných znalostí z předcházejících částí kurzu. Délka trvání strategických her se pohybuje zhruba od 3 hodin.
- Tyto aktivity již vyžadují důkladné plánování, propracovanou komunikaci, efektivní vedení týmu a týmovou spolupráci.

Případová studie

- je první fází řešení projektu.
- Případová studie dává účastníkům možnost hledat řešení reálné situace, se kterou se lidé potýkají ve svém životě a také porovnat své řešení s řešením, které se skutečně odehrálo.
- Případové studie často využívají metodu hraní rolí tzv. Role play, kde se účastníci staví do role konkrétní osoby, aby tak lépe pochopili a nasimulovali situaci.

Jak bys poradil(a)?

- Ahoj, chtěla bych Vás požádat o radu. Máte zkušenost s interupcí na soukromé klinice někde v okolí Brna? Jak je velký cenový rozdíl soukromá klinika a nemocnice? Zjistila jsem, že jsem těhotná. Doma mám už dítě větší dítě. Můj partnerský život je trošku složitější. Jsem s partnerem můj exmanžel, s kterým jsme to dali zpět dohromady. Vztah máme velmi dobrý, ale já se na dítě necítím. Tak bohužel uvažuji o tomto zákroku ...

Videotrénink

- Prostřednictvím natáčení aktivit na video mají účastníci jedinečnou možnost podívat se na sebe očima druhých.
- Tato metoda dává možnost uvědomit si některé skutečnosti o naší osobě, které jsou o nás všeobecně známé, ale sami si je neuvědomujeme.
- Jedná se nejen o slabé stránky a nedostatky, ale také o silné stránky, které si nepřipouštíme.
- Spojením poskytnuté zpětné vazby a promítnutím videa vzniká silný zážitek, který nás nutí učit se a posouvat dál.
- V rámci videotréninku využíváme také Johari okno.

Veřejná oblast obsahuje především ty způsoby chování a motivaci, která je známá nám i ostatním.

Slepá oblast vyjadřuje to, že já o některých svých vlastnostech nevím, jsou však viditelné z pohledu druhých.



Jednotlivá okna nejsou stejná ani pravidelná, ale mění se v průběhu života pod vlivem sociálního učení (zkušeností).

Skrytá oblast vyjadřuje to, že já o něčem vím, ale před ostatními se to snažím z různých příčin skrývat (moje intimní záležitosti).

Neznámá oblast vyjadřuje to, že jisté skutečnosti nejsou známe mně ani ostatním lidem.