

Metodické listy

pro výuku podnikatelských dovedností

na základní škole

**Tento dokument je jedním z výstupů projektu Podnikání pro život,
č. CZ.1.07/1.1.12/04.0017.**



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Obsah:

I. TÉMA KOMUNIKACE

1. CO MÁME SPOLEČNÉHO A CO NE
2. JÁ – PANTOMIMA
3. JSEM – UMÍM - MÁM
4. KRESLI, CO SLYŠÍŠ
5. LOVCI LIDÍ
6. MAXIMÁLNÍ ZPĚTNÁ VAZBA
7. OPIČÍ STÁDO
8. SEZNAMTE SE, PROSÍM
9. JAK VYUŽÍVÁM MOZEK?
10. PRAVÁK NEBO LEVÁK?
11. POŠTA PRO TEBE

II. TÉMA TIME MANAGEMENT

12. PŘEDÁVÁNÍ TUŽKY
13. PUTOVÁNÍ ČASEM
14. MRAKODRAP
15. TEST ASPIRACE

III. TÉMA TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE

16. HRA NA ARCHITEKTA
17. NON VERBUM
18. SPOLEČNÁ KRESBA
19. NĚMÝ A NEVIDOMÝ STAVÍ HRAD
20. DETEKTIVKA BLAHOVSKÁ
21. TEST ROLE V TÝMU

IV. TÉMA OBCHODNÍ DOVEDNOSTI

22. POSTAVY Z OBRÁZKŮ
23. POZNÁVÁNÍ POCITŮ
24. TEST EMPATIE
25. ZNÁMÁ PŘÍSLOVÍ, RČENÍ A POŘEKADLA V JAZYCE VĚDY I.
26. ZNÁMÁ PŘÍSLOVÍ, RČENÍ A POŘEKADLA V JAZYCE VĚDY II.

V. MARKETING

27. ŘETĚZENÍ
28. NEDOKONČENÉ PŘÍBĚHY
29. BURZA HODNOT
30. VLASTNÍ FIRMA

I. TÉMA KOMUNIKACE

1. CO MÁME SPOLEČNÉHO A CO NE

Cíl:

Podpora verbální komunikace, naslouchání.

Vnímání sebe i druhých (hledání shod a rozdílů).

Pomůcky:

tužka, papír do skupiny

Popis:

Úkolem skupiny o 4–5 žácích je zjistit, co mají všichni shodného (např. zájmy, přání, názory, plány, věci) a co naopak ne, tedy co mají rozdílného.

Další variantou může být vypracování určitého společného díla, na základě zjištěných shod / rozdílů, např.:

- vymyslet heslo pro členy skupiny, které je charakterizuje a pak ho převést do kreslené podoby (obrázky jsou pak předloženy ostatním k uhádnutí slovní podoby hesla);
- zpracovat televizní / rozhlasový reklamní šot nebo plakát pro skupinu jako firmu/instituci se záměrným zvýrazněním rozdílnosti členů (výstupy jsou předvedeny ostatním, kteří je komentují, odhadují sdělení).

Reflexe:

Probíhá již průběžně v činnosti skupin nebo v různých fázích podle zvolené varianty.

Jaké jsou rozdíly mezi lidmi?

Jaké jsou typy lidí, a je komunikace s nimi vždy stejná?

K čemu lze lidskou rozmanitost využít?

Co naopak různost mezi lidmi limituje?

2. JÁ – PANTOMIMA

Cíl:

Podpora sebeprezentace a sebepoznání.

V rámci skupiny jako seznamovací aktivita – poznání druhých.

Rozvoj neverbální komunikace.

Pomůcky:

-

Popis:

Každý žák si připraví krátkou pantomimickou kreaci na některou z variant „já“*témat* a předvede ji:

- kdo (jaký člověk) jsem
- kdo (jaký člověk) rozhodně nejsem
- jedna typická minuta mého dne
- můj obvyklý celý den shrnutý do jedné minuty
- co nerad dělám
- moje koníčky
- moje typická vlastnost
- kdybych byl... zvíře, pohyboval bych se takto..., jednal bych takto...

Reflexe:

Co mohu dodat k obsahu (o mně) mé pantomimické hry slovy?

Jak se mi hledalo téma mé hry – informace o mně?

Jakou taktiku jsem zvolil při hledání tématu a hledání způsobu jeho zobrazení?

Jak se mi hrálo?

Co vidím ve hře ostatních, jak jí rozumím?

3. JSEM – UMÍM - MÁM

Cíl:

Procvičování a rozšiřování slovní zásoby.

Používání vhodných výrazových prostředků.

Podpora spolupráce.

Rozvoj ve vnímání a pozorování druhých (kolektiv se zná alespoň půl roku).

Pomůcky:

papír A4 pro každého, izolepa, tužky

Popis:

V dnešním stylu života se žák musí naučit překonávat překážky, sklízet úspěch a také samozřejmě se musí naučit i prohrávat. Tzn. jak přijmout velmi „tvrdou „ pravdu o své osobě. Oponovat či přijmout? Používat vhodné výrazové prostředky, umět navázat kontakt je velmi důležité. Jak se začlenit do běžného způsobu života?

Každý žák si na papír napíše v poměrné rozestupu slova JSEM – UMÍM - MÁM a papír si přilepí izolepou na svoje záda tak, aby byla čitelná pro ostatní hráče. Všichni se začnou pohybovat volně po prostoru (můžeme pustit jako kulisu třeba klidnou hudbu). Každý žák má možnost vpisovat svým spolužákům na kartičky to, co si o nich myslí, jací jsou a co všechno umí. Důležité je, aby každý psal pouze pozitivní věci, negace a vulgarity jsou zakázány. Hra by měla být časově omezena (dle počtu hráčů) cca 15 – 20 min. (záleží na věku - čím mladší skupina, tím méně času).

Po vypršení limitu si žáci sundají papíry ze zad, přečtou si je a pak společně v kruhu následuje reflexe.

Hra končí opět klidnou částí. Zde si žáci své kartičky sundají z krku. Sedíme opět v kruhu. Každý člen čte, co na své kartičce našel a vypovídá, co mu vadí, co je pravda, s čím souhlasí, s čím nikoli.

Reflexe:

Počítejte s tím, že někteří žáci budou velice překvapeni, může dojít i k pláči, k hádce. Zkuste usměrnit rozhovor, ať hovoří jen jeden, stanovte pravidla. Nesmí dojít k obviňování: „To napsal on“.

Co mě potěšilo?

Co mě zaskočilo?

S čím souhlasím?

Co mi tam chybí?

Je příjemné se o sobě dozvědět takové informace?

Zvládl jsem napsat každému něco?

4. KRESLI, CO SLYŠÍŠ

Cíl:

Zažít si nevýhody jednosměrné komunikace.

Uvědomit si úskalí sdělování (jak je sdělovatel ovlivněn představou celku, kterou si příjemce z jeho sdělení teprve dodatečně skládá).

Uvědomit si význam a nezbytnost zpětné vazby.

Pomůcky:

- alespoň dva typy předloh pro kreslení (nakopírované do počtu účastníků), prázdné papíry, tužky

Popis:

Žáci se rozdělí do dvojic, sednou si k sobě zády. Jedněm je rozdán papír s jednoduchou kresbou (stačí složenou z několika čar), druhí ve dvojicích dostanou prázdný papír. Ti, kteří mají před sebou, obrázek druhým ve dvojici diktují, co mají malovat, aby vznikla reprodukce onoho obrázku. Ti, kteří kreslí, plní instrukce podle diktátu, nesmějí však s nimi nijak komunikovat (nesmějí dávat najevo, zda a jak se jim daří, nesmějí se ptát apod.).

Až dokreslí, mohou se podívat na předlohu a srovnat s ní svůj výtvar. Pak si vymění role.

Reflexe:

Když kreslili: jaký to byl pocit nemoci dát najevo, jak se daří, nemoci se zeptat, když chyběla nějaká informace (např. směr, délka čary, umístění v poměru k okraji, v poměru k jiným čarám aj.) či vyžádat si doplňující informace; kdy se to v životě stává a jak na to reagují, když musí jen pasivně přijímat informace.

Když diktovali: jaký to byl pocit diktovat bez odezvy, jaké bylo překvapení, když viděli výsledek.

Uvědomit si paralelu s běžnou komunikací, jak máme často pocit, že to co říkáme, musí být druhému jasné, protože vycházíme z představy celku, kterou my máme, druhý si ji ovšem teprve postupně sestavě v průběhu sdělení a tak dochází k dezinformacím.

Uvědomit si nutnost zpětné vazby a ověřování jak byla naše informace přijata a pochopena (pouhé zeptání se rozuměl jsi tomu, ještě neověří, jak tomu dotyčný porozuměl!).

5. LOVCI LIDÍ

Cíl:

Zaměřeno na poznávání členů skupiny.

Pomůcky:

záznamový arch pro každého žáka, tužky

Popis:

Každý žák obdrží záznamový arch „Najdi někoho, kdo...“, doplní prostřední sloupec, podle toho, co ho zajímá, co by se chtěl od druhých dozvědět.

Najdi někoho, kdo...	...co?	jméno:
...má rád / baví ho...		
...ví, co znamená slovo...		
...zažil...		
...věří, že....		
...má doma...		
...chce...		
...byl...		
...umí...		
...hraje...		

Pak se žáci rozejdou po prostoru a snaží se najít někoho, kdo jim může dát odpověď na jejich otázku. Jeden žák však může jednomu žákovi odpovědět jen na jednu otázku (na jednom lístku se tedy nesmí opakovat u dvou a více položek stejné jméno). Je tedy třeba upravit počet položek podle počtu hráčů. Akce končí, když většina lovců má již dostatek úlovků.

Reflexe:

Je spojena se vzájemným informováním o „úlovcích“, které může být doplněno vzájemným dotazováním a zpřesňováním informací apod.

Jak se mi vymýšlely jednotlivé položky?

Byl bych sám na svém seznamu?

6. MAXIMÁLNÍ ZPĚTNÁ VAZBA

Cíl:

Vyzkoušet si dávat zpětnou vazbu.

Zažít si dostávat maximální zpětnou vazbu.

Pomůcky:

-

Popis:

Verbální komunikace není tak dokonalá, jak by se mohlo na první pohled zdát; klasik dokonce praví, že *“slova jsou příčinou nedorozumění”*. Minimalizovat možná nedorozumění lze tím, že se snažíme maximálně dávat a získávat zpětnou vazbu, zjišťovat jak druhý porozuměl našemu sdělení a naše sdělení upřesňovat.

Žáci se rozdělí do trojic (ev. do dvojic - pozorovatel není nezbytný, ale je vhodný). Dva hráči spolu budou vést běžný rozhovor (nebo vyprávět třeba svůj životopis), třetí ve trojici je pozorovatel, který v tichosti pozoruje správnost postupu a dělá si poznámky (v případě rozporu sdělí své postřehy). Hráči, kteří spolu vedou běžný rozhovor, mají za úkol VŽDY začít svůj proslov (tj. reakci, návaznost na slyšené či nové sdělení) zopakováním slyšeného. Po ukončení rozhovoru se hráči v rolích vymění.

Reflexe:

Komu se dařilo, komu ne?

Jaké pocity provázely rozhovor (obvykle se vyskytne pocit, že mi ten druhý správně neporozuměl)?

Jaké chyby se při dávání zpětné vazby nejčastěji vyskytovaly?

- *dotyčný nezachytil celé sdělení (část informace vypadla),*
- *dotyčný ze sdělení vysoudil více, než bylo ve skutečnosti sděleno /domýšlení a projekce/,*
- *dotyčný neporozuměl zcela přesně sdělenému /deformace informace v důsledku přeslechnutí, přisouzení jiného významu, chybná interpretace /)*

Jak je zpětná vazba v životě důležitá?

- *i když ne v takové míře - neboť uzavřenou otázkou “rozuměl’s mi?”, “chápeš?” se nedozvíme, JAK nám ten druhý porozuměl*

7. OPIČÍ STÁDO

Cíl:

Procvičit neverbální komunikaci.
Zážitek vedení skupiny.
Netradiční zpětná vazba.

Pomůcky:

-

Popis:

Kdysi dávno řekl Aristoteles, že člověk je společenské zvíře. A skutečně nelze než souhlasit, neboť stejně tak jako naši zvířecí příbuzní (např. lidoopi), žije člověk už od prvopočátku svého lidství (kdy se člověk vydělil ze světa zvířat a stal se druhem *homo*) ve společnostech. V procesu socializace (vrůstání jedince do podmínek konkrétního kulturního prostředí) si jedinec postupně osvojuje různé kulturní návyky, orientuje se v systému hodnot, přejímá rozličné role atp. Nositelem socializace je v první řadě rodina, posléze jedinec získává další sociální zkušenosti ve škole, vrstevnických skupinách, klubech a organizacích atd. Každá sociální situace vyžaduje určitý očekávaný způsob chování, určitou roli. Kterou roli v konkrétní situaci člověk zaujme, závisí jak na osobnosti jedince, na jeho dosavadních zkušenostech, tak na charakteristikách konkrétní sociální situace a především na interpretaci dané situace (to, čeho si v dané situaci všímáme a jaké významy tomu přikládáme je nejdůležitějším faktorem, který ovlivňuje to, jak se zachováme!). S růstem sociální zkušenosti se rozrůstá a upevňuje také jedincův systém rolí. S některými rolemi se člověk ztotožňuje, některé akceptuje, jiné odmítá. V technice **Opičí stádo** si mohou žáci vyzkoušet zážitek vedení skupiny, tj. v podstatě roli vedoucího, vůdce.

Žáci si představují, že se stali součástí opičího stáda. Ten kdo má na hlavě čepici se stává vůdcem stáda. Od tohoto okamžiku se celé stádo chová jako opice, tj. napodobují co, nejvěrněji všechny projevy svého vůdce (pohyby, postoj, chůzi, mimiku, zvukové projevy). Až vůdce uzná za vhodné, předá čepici dalšímu z členů.

Reflexe:

Jak dlouho si kdo nechá čepici?

Jaké projevy dělá (rychlé, pomalé, primitivní, komplikované, jen vsedě, i za chůze, atp.)?

Jak se kdo v roli vůdce cítí (vedení mu dělá dobře, vyžívá se v roli, naopak se snaží role rychle zbavit, v roli se necítí)?

Kdo dělá pohyby sám, kdo využívá ostatních?

Jak to mají hráči v životě, když se dostanou do role vedoucího, co jim to usnadňuje?

8. SEZNAMTE SE, PROSÍM

Cíl:

Úvodní seznamovací hra (vhodná pro skupinu lidí, kteří jsou si vzájemně neznámí).
Nastartování skupinové dynamiky, seznámení účastníků.
Rozvíjení komunikačních kompetencí, sebe prezentace.

Pomůcky:

- jakákoliv obyčejná věc denního života

Popis:

Každý žák má za úkol vybrat si pro sebe nějakou identitu. Může to být jakákoliv skutečná nebo fiktivní osoba, zvíře, bytost. Jediným omezením je, že nesmí pro svou identitu zvolit vlastní osobu. Zároveň má za úkol vybrat si jeden jakýkoliv předmět, který má právě u sebe, pokud možno co nejoriginálnější, avšak nikdy ne cenný! Svoji novou identitu neprozradí dříve, než začne samotná hra.

Jeho úkolem je se jít seznámit mezi ostatní žáky. Seznámení probíhá tak, že si vybere některého žáka, představí se mu svým smyšleným jménem a podá mu svůj předmět. Totéž učiní jeho protějšek, takže si předměty vymění. Poté se vydá seznámit s někým dalším. Prozradí mu své smyšlené jméno a předá mu předmět, který dostal od předchozího žáka, přičemž mu zároveň sdělí smyšlené jméno majitele, od kterého jej dostal. Tedy např. řekne: „*Dobrý den, dovoluji, abych se představila. Jmenuji Black & White a tady vám dávám Frankensteinovu tužku!*“ Nově se seznamujícímu rovněž prozradí své smyšlené jméno a předá mu předmět s informací o jméně majitele tohoto předmětu. Délka hry závisí na počtu hráčů. Optimální je, aby všichni účastníci podle počtu hráčů provedli asi 3 – 5 výměn. Poté se proces seznamování ukončí a každý má v ruce nějaký předmět s informací o jméně jeho majitele.

Nyní vedoucí hry vyzve prvního hráče, aby se svým smyšleným jménem představil ostatním a zároveň řekl údajné jméno majitele předmětu, který mu zůstal v ruce. Hráč pak tento předmět odevzdá jeho majiteli, který si pro něj přijde poté, co uslyší své smyšlené jméno. Pokud však dojde k omylu a předmět není jeho, nevezme si jej. Předmět předá vedoucí hry jeho skutečnému majiteli. Totéž učiní postupně všichni hráči. Pokud si hráči dobře předávali informace o majitelích předmětů, měl by se každý předmět vrátit k původnímu majiteli bez zásahu vedoucího hry.

Reflexe:

Proč jsem si vybral tuto postavu?
Koho jsem oslovil, s kým se mi vedla komunikace?
Kdo oslovil mne, jak mi bylo?
Odhalili jsme kdo je, kým a co mu náleží?

9. JAK VYUŽÍVÁM MOZEK?

Mozek se skládá ze dvou polovin, levé a pravé hemisféry. Každá z nich funguje různě. Pokud spolupracují, každá hemisféra přispívá svými zvláštními schopnostmi k řešení nějakého problému, mohou však také pracovat odděleně, nebo dokonce proti sobě. Protože levá hemisféra ovládá pravou ruku a pravá hemisféra levou ruku, může někdy dojít k tomu, že pravá ruka neví, co dělá levá. U většiny lidí činnost jedné hemisféry převládá. Následující test ukáže, která převládá u tebe.

Zadání: Nejprve si přečti dvojice vět ve sloupcích.

Zaškrtni z každé dvojice vět tu, která je pro tebe typičtější.

Nové věci plánuji do detailu.	Nové věci dělám bez rozmyslu.
Uvažuji logicky a málokdy dělám ukvapené závěry.	Dělám ihned závěry.
Nesním s otevřenýma očima a málokdy si pamatuji noční sny.	Mám velmi živé sny a často sním s otevřenýma očima.
Snažím se pochopit důvody chování jiných lidí.	Důvody chování jiných lidí mi často nejsou jasné.
Mám raději matematiku a přírodovědné předměty.	Mám raději humanitní předměty.
Většinou chodím včas, dobře se orientuji v čase.	Chodím pozdě, neumím si zorganizovat svůj čas.
Své pocity umím dobře popsat slovy.	Své pocity těžko vyjadřuji slovy.
Když se rozhoduji, spoléhám na fakta.	Když se rozhoduji, spoléhám se na své pocity.
Své poznámky a materiály mám v perfektním stavu.	Nedělám si žádné poznámky.
Když mluvím, mám ruce v klidu.	Když mluvím, často gestikuluji.
Nemívám předtuchy.	Spoléhám se na svůj instinkt.
Málokdy myslím v obrazech.	Mé dojmy a myšlenky se často objevují v obrazech.
Umím dobře vysvětlovat.	Rozumím tomu, co kdo říká, ale neumím to vysvětlit.
Problémy řeším tak, že na nich pracuji a snažím se hledat různé přístupy, dokud nenajdu řešení.	Problémy řeším tak, že je na čas odložím a čekám, až se na obzoru objeví nějaké řešení.
Umím řešit hádanky a slovní říčky.	Hádanky a slovní říčky mě nebaví.
Umím dobře ovládat své pocity.	Své pocity dávám najevo.
Mám raději literaturu faktu – skutečné příběhy ze života.	Mám raději romantické romány.
Problém se snažím rozebrat do detailů.	Na problém se dívám jako na celek.
Hudba mi nic neříká.	Miluji hudbu.
VÝSLEDEK	VÝSLEDEK

Převládá u mne.....hemisféra.

Pokud u Tebe převládá pravá hemisféra, máš dobrou intuici a přemýšlíš v obrazech. Vidiš věci, tak jak jsou. Máš pravděpodobně umělecké sklony. Na věc se díváš jako na celek a náhlé proniknutí do podstaty problémů ti umožňuje vytvářet kombinace myšlenek. Asi budeš mít problémy s časem, dochvilnost je Tvoje slabá stránka. Zato se velmi dobře pohybuješ v prostoru.

Pokud u Tebe převládá levá hemisféra, máš spíše logické myšlení a své myšlenky vyjadřuješ slovy. Pravděpodobně umíš dobře počítat nebo zacházet se slovy. Věci rozebíráš a nové myšlenky Tě napadnou, až promyslíš informaci, kterou máš, a až dojdeš k racionálnímu závěru. Snažíš se být všude včas, dobře se orientuješ v čase.

10. PRAVÁK NEBO LEVÁK?

Do věku 5 let se u člověka ukáže, jestli bude pravák nebo levák.
Leváci tvoří asi 10% lidské populace.

***Zadání:** Rozhodni se nebo vyzkoušej, kterou stranu svého těla používáš častěji. Pokud je to levá strana, napiš X do levého sloupce, pokud je to pravá, napiš X do pravého sloupce. Výsledky sečti a dozvíš se, která strana těla je u tebe dominantní. Vyšší součet znásob pěti (př. pokud máš vyšší součet 12 u pravého sloupce, potom $12 \times 5 = 60$, tzn. že pravá strana u Tebe převládá ze 60%).*

Jak provádíš tyto činnosti:	Levá	Pravá
Založ si ruce, která ruka je nahoře?		
Kterou rukou se škrábeš, když Tě svědí záda?		
Nakloň hlavu na stranu bez dotyku ramene. Které rameno je blíž Tvoji hlavě?		
Kterou rukou píšeš?		
Sepni obě ruce, který palec je nahoře?		
Postav se na jednu nohu. Na které stojíš?		
Když si překřížíš nohy, která noha je nahoře?		
Která ruka je nahoře, když tleskneš?		
Když ležíš v posteli, na který bok se nejprve otočíš?		
Pokud si cucáš palec, který to je?		
Podívej se do zrcadla. Pokud máš jedno rameno výš, které to je?		
Pokud máš jedno oko výš, které to je?		
Na které straně se Ti přirozeně tvoří pěšinka ve vlasech?		
Když telefonuješ, u kterého ucha máš sluchátko?		
Kterou nohou raději kopeš do míče?		
Kterou rukou raději házíš?		
Když neseš dvě tašky, ve které nosíš tu těžší?		
Kterou botu si obouváš jako první?		
Kterou nohou vykračuješ do schodů?		
Představ si, že chceš na někoho mrknout. Kterým okem se Ti mrká lépe?		
Celkem:		

Bonus ☺ Víš, že máš také dominantní oko? Zjistíš to tak, že vztyčíš palec a ukážeš jím na nějaký bod na opačné straně místnosti. Nejprve přivíři jedno oko a potom druhé. Pokud máš otevřené dominantní oko, Tvůj palec ukazuje na onen bod. V opačném případě bude ukazovat trochu stranou.

V akci u mě převládástrana ze%.



11. POŠTA PRO TEBE

Cíl:

Aktualizovat nebo doplňovat poznání lidských vlastností a schopností.

Pracovat na vytváření vlastního „žebříčku“ hodnot.

Cílem samotné aktivity je konfrontace sebevnímání s vnímáním konkrétní osobnosti druhými.

Pomůcky:

- papírky, tužky
- krabice nebo neprůhledný sáček jako schránka

Popis:

Každý z nás si uvědomuje některé své vlastnosti či schopnosti ať už kladné nebo záporné. O některých neradi slyšíme, za jiné se třeba i stydíme, jiné nám lichotí, ale můžeme mít i takové, které si nepřiznáváme nebo o nich nechceme vědět či vůbec o nich netušíme. Stavíme si své „žebříčky“ hodnot, na základě vlastního poznávání nebo pod vlivem svého okolí (rodičů, učitelů, vrstevníků...). Je na nás, abychom se všemi informacemi pracovali, posuzovali je a zkoumali jejich adekvátnost.

Bylo by dobré, aby této hře předcházela malá příprava, tzn. např. pomocí skupinové práce roztrdit lístečky s vlastnostmi a schopnostmi na pozitivní a negativní, popř. ještě ústně doplnit takové, na které děti sami přijdou, a hlavně konfrontovat jejich zařazení v jednotlivých skupinách.

Každý účastník hry má právo napsat anonymně dopis někomu konkrétnímu (postupně více osobám, podle vymezeného času), v němž adresátovi sdělí zároveň klady i zápory, tak jak je vidí pisatel sám, a o nichž se domnívá, že dotýčnou osobu charakterizují či ovlivňují.

Dopis může být stručný, heslovitý, nejlépe rozdělený na dvě požadované poloviny. Na jeho povrchu je pouze jméno adresáta. Takto vybavené psaní se vhodí do předem připravené „schránky“. V domluvenou dobu se všechny roztrdí a doručí. Adresáti si je přečtou pro sebe a následuje diskuze, která vychází z dobrovolnosti (dítě mluví především o tom, o čem chce mluvit, popřípadě jen naznačí), např. *kolik dopisů jsem dostal, co se mi líbilo, co ne, co mě překvapilo, případně jak na daný problém budu reagovat (mohu se i poradit s ostatními, či je požádat o pomoc,)*

Hru motivujeme podle věku a příležitosti, např. varianta pro nejmenší - Dopisy od čerta a Mikuláše.

Reflexe:

Díky této hře by si žáci mohli uvědomit, jak jsou vnímáni svým okolím (a to i v případě, že neobdrží žádný dopis).

Mohou konfrontovat náhled na sebe sama s pohledem druhých.

Mohou si vyjasnit i některá nedorozumění či nepochopení.

II. TÉMA TIME MANAGEMENT

12. PŘEDÁVÁNÍ TUŽKY

Cíl:

Zaměřeno na koncentraci, cítění rytmu a motorickou koordinaci.

Vnímat skupinovou dynamiku, být součástí týmu.

Pomůcky:

-tužka pro každého hráče

Popis:

Hráči stojí v kruhu. Každý drží v pravé ruce tužku. Na dané znamení si všichni hráči svou tužku předají z pravé do levé ruky a pak posunou levou ruku k sousedovi po levici tak, aby mohl tužku vzít do své pravé. Ale v okamžiku, kdy soused vlevo přebírá (svou pravou rukou) tužku z levé ruky hráče, současně tento (tedy i každý) hráč přebírá do své pravé ruky tužku z levé ruky vpravo stojícího hráče. A protože hráči stojí v kruhu, tužky de facto kolují. Předávání je ovšem řízeno rytmicky. Tedy na pokyn např. »Ááá raz a dva, ááá raz a dva, ...«, přičemž na »ááá« se vždy přenáší tužka vlastní pravou rukou směrem k vlastní levé, na »raz« se předá z pravé do levé, na »a« se ruce rozcházejí (levá vlevo a pravá vpravo) a na »dva« levá ruka předává tužku vlevo a pravá současně bere tužku zprava; na další »ááá« se celý cyklus začíná opakovat.

Reflexe:

Co mi dělalo problémy?

Jakou cestu jsem si ke zvládnutí úkolu našel?

Jaké byly moje pocity – když jsem ne/stíhal?

Co znamená rytmus v mém životě...?

13. PUTOVÁNÍ ČASEM

Cíl:

Uvědomit si schopnost naší mysli putovat časem do minulosti i do budoucnosti.

Uvědomit si naši zaměřenost na aktuální okamžik a zmenšující se jasnost a jistotu ve vzpomínkách a představách s rostoucí vzdáleností od tohoto okamžiku, resp. nezdравost časově nevyváženého stavu mysli (ulpívání v minulosti či unikání do budoucnosti).

Uvědomit si, jak minulé zážitky a představy o budoucnosti neustále ovlivňují náš aktuální stav, naše rozpoložení, naše myšlenkové obsahy, naše potřeby a také obsah a způsob komunikace.

Pomůcky:

- bez pomůcek, ev. papír a tužka

Popis:

Paměť a představivost nám v podstatě umožňují naplnit naši mysl nejen přítomností, ale i minulostí a budoucností. Za normálních okolností máme vědomí naplněno ponejvíce přítomností, a čím dále od tohoto okamžiku, tím méně myšlenek, představ a jiných obsahů máme. Pokoušíme-li se záměrně vyvolávat vzpomínky nebo představy o budoucnosti tím náročnější je to pro nás úkol, vzpomínky či představy jsou tím méně obvykle přesné, více bývají vágnější, mlhavější. Je-li obsah naší mysli z hlediska času nerovnovážený, uniká-li člověk od přítomnosti, utápí-li se příliš ve vzpomínkách nebo naopak je-li zcela zaplněn sněním o budoucnosti, svědčí to o tom, že je něco u daného jedince v nepořádku a je vhodné zjistit v čem je problém a pokusit se jej dořešit.

Hráči si představují, že právě usedli do stroje času, který je může posouvat v čase, takže mohou putovat nazpět i dopředu svým životem. Po té zadáváme postupně instrukce, nechť se hráči posunou v čase o zadaný úsek. Hráči se pokusí popsat situaci, v níž se ocitli, činnosti, které dělají, myšlenky, které mají, pocity, jaké mají; formulují jak (by) v daném čase komunikovali, jak (by) v daném čase asi uvažovali o své budoucnosti a jak to ovlivnilo jejich současnost a naopak, apod.

Instrukce mohou být následující:

- představte si, že jste se přesunuli v čase dopředu o 2 minuty, pak o 2 hodiny, o 2 dny, o 2 měsíce, o 2 roky, o 20 let od tohoto okamžiku
- představte si, že jste se přesunuli v čase zpět o 2 minuty, o 2 hodiny, o 2 dny, o 2 měsíce, o 2 roky, o 20 let

Reflexe:

Co se komu dařilo více, co méně - někdo snáze vzpomíná, někomu se těžko představuje budoucnost, někomu se daří i představa vzdálené budoucnosti, jiný potřebuje jasná data a taková představa mu dělá potíže.

K čemu je takový myšlenkový experiment dobrý v každodenním životě?

Jak lze posilovat paměť a představivost?

Uvědomit si jaký jsem typ dle modalit (vizuální zaměřený na obrazy, auditivní zaměřený na zvuky, kinestetický orientovaný na pohyb a prožitek aj.).

14. MRAKODRAP

Cíl:

Práce s emocemi – pojmenovat je, pochopit.
Relaxační technika.

Pomůcky:

- žádné, každý hráč sedí pohodlně na židli (nekříží nohy, ruce volně v klíně, zavřené oči)

Popis:

Učitel klidným hlasem promlouvá ke hráčům: představte si, že sedíte na terase mrakodrapu, která nemá zábradlí... všimněte si z čeho je terasa (beton, dlažba, písek, dřevo, mramor)... jaké je počasí? cítíte vítr, teplo... jaké zvuky slyšíte? ruch ulice dole, ptáky, hudbu, vrtulník... jděte k okraji terasy, prsty nohou se dotýkají okraje terasy a není tu zábradlí, podívejte se dolů, hluboko dolů, sledujte své pocity v těle, snažte se je zapamatovat, rozhlédněte se a pomalu se vraťte na své původní místo uprostřed terasy, pomalu v klidu si uvědomte, že jste zpět v naší místnosti a otevřete oči, vše pomalu, nikam nespěcháme

Reflexe:

Nezajímá nás, co viděli, ale jejich pocity v těle (dýchání, mrazení, pocení, žaludek...), ideálně necháme promluvit každého, kdo chce sdělit svůj zážitek.

Kde bylo vaše tělo doopravdy? (tady v místnosti)

Na co tělo odpovídalo? (na mé představy vytvořené v hlavě)

Kdo představy vytvořil? (my sami a učitel)

Kdo vytvořil pocity v těle? (já sám)

Vymyslíte jiné představy, které způsobují fyzické reakce (tréma před důležitým zápasem, představením, tvorba slin, když myslíte na oblíbený pokrm, strach, že budete odmítnuti...)?

Druhá varianta - totéž cvičení na opačné pocity:

stejný případ terasy, ale umíte létat, perfektně, odrazíte se a proletíte nad městem, vychutnáte si pocit volnosti, zaletíte si, kam chcete, kde byste chtěli být, za někým, s kým byste chtěli být, koho máte rádi, přistáňte tam a vychutnávejte si radost, můžete si dělat, co chcete... pomalu zpátky do učebny, máme čas, v klidu se přeneste zpět a otevřete oči...

15. TEST ASPIRACE

Cíl:

Zjistit jaké si klademe cíle.
Cílevědomost.

Pomůcky:

- test pro každého, hodinky s vteřinovou ručičkou

Popis:

Úkolem každého hráče je vyplnit podle vzoru co nejvíce okýnek v jednotlivých sub-testech za 12 sekund. Nejprve vždy napíše odhad O1 a pak na pokyn učitele 12 sekund křížkuje první tabulku. Po uplynutí limitu sečtou správně vyplněná okýnka a výsledek zaznamenají do V1. Takto celý test opakují 4 krát. Měl by se projevit vliv zkušenosti. Nakonec doplní do rovnice své odhady a výsledky.

Reflexe:

Jak ovlivňuje život člověka jeho cílevědomost?
Jaká její míra je ideální?
Můžeme ji u sebe nějak změnit?

ASPIRACE

SPRÁVNĚ ☒ ☐ ŠPATNĚ ☒ ☐

O₁ ☐

V₁ ☐

O₂ ☐

V₂ ☐

O₃ ☐

V₃ ☐

O₄ ☐

V₄ ☐

Koeficient úrovně aspirace (QÚA):

$$QÚA = O_2 - V_1 + O_3 - V_2 + O_4 - V_3$$

$$QÚA = \dots - \dots + \dots - \dots + \dots - \dots = \dots / 3 = \dots$$

-1,51 a méně = velmi nízká ÚA

1 až 2,99 = normální ÚA

-1,5 až 0,99 = nízká ÚA

3 až 4,99 = vysoká ÚA

III. TÉMA TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE

16. HRA NA ARCHITEKTA

Cíl:

Naučit se využít návod, ale nenechat se jím slepě omezit.

Samostatná práce vs. kooperace – pochopení.

Naučit se spolupracovat.

Pomůcky:

- papíry / čtvrtky (formát A4 pro každého), balicí papíry (formát A3 pro každou skupinu), pastelky / vodovky / fixy

Popis:

V průběhu života se každý jedinec setkává s bezpočtem situací, kdy má plnit určité zadané instrukce (třeba když maminka pošle syna nakoupit či učitel zadá úlohu k vyřešení). Způsob, jakým se k plnění instrukcí stavíme, může být různý, někdo bezmyšlenkovitě doslova splní zadání, někdo úlohu promyslí, někdo se k řešení postaví iniciativně a tvořivě, záleží jak na samotném zadání, tak na osobnosti jedince, který úlohu plní, tak na vztahu k autoritě, která úlohu zadala a na situačním kontextu.

Jednotlivci dostanou následující instrukci: v průběhu 10 minut nakreslete na prázdný A4 papír půdorys typického českého městečka, ve kterém musí být nádraží, základní škola, dětské hřiště, park a poradenské centrum.

Varianta:

V následující práci se hráči spojí do skupinek. Každá skupinka dostane jeden velký (balicí) papír. Všichni hráči ve skupince umístí svá městečka někam na okraj papíru a dále mají za úkol uprostřed společně vytvořit okresní město, s nímž jsou okolní městečka spojena silnicemi. Okresní město musí obsahovat: nádraží, základní školu, dětské hřiště, park, poradenské centrum, kostel, továrnu, letiště, 3 panelové domy, nemocnici a gymnázium.

Reflexe:

Když hráči pracovali samostatně - jak doslovně dodržovali návod (nakreslili skutečně půdorys?, obohatili městečko o další stavby nad rámec povinných?).

Když hráči pracovali ve skupinkách, jaký měli vztah k návodu (viz výše).

Platí obecně, že skupinová práce podporuje iniciativu a tvořivost?, podporuje skupinová práce promýšlení návodu, kritičnost vůči zadání, které může být neúplné, nebo nesmyslné.

17. NON VERBUM

Cíl:

Práce s emocemi.

Umět vyjádřit emoce.

Naladění týmu.

Rozvoj neverbální komunikace.

Pomůcky:

- papíry, tužky

Postup

Skupiny po 3–4 hráčích. Na plakát připraví učitel názvy emocí, příp. stavy nebo postoje, které jsou rozděleny do dvou skupin podle obtížnosti (A = lehčí, B = těžší). Plakát vyvěsí. Hráči se domluví, kterou emoci (stav) a jak bude kdo ze skupiny předvádět. Jak znamená v tomto případě, co bude pro sdělení emoce (stavu) klíčové, tedy zda těžiště výrazu bude v rukou (gestice), obličeji (mimice), pozici těla (posturice), chůzi nebo jiném pohybu celého těla (složka kinesice). Vystřídat se musí všichni členové skupiny. Pak začne předvádění tak, že každý zástupce skupiny, na nějž přišla *řada*, předstoupí a řekne skupinu zařazení emoce, a jak bude hrát. Pak předvádí. Ostatní skupiny hádají, o jakou emoci jde a za uhádnutou emoci si skupina může připsat bod. Ovšem i hráč může pro svůj tým získávat body, a to v případě, že alespoň polovina skupin hádala přesně jeho emoci (tedy: přesně ji zahrál). Za předvedení lehčí emoce (A) lze získat 1 bod, za těžší (B) 2 body.

Návrhy emocí (stavů):

A = strach, vztek, smutek, radost, štitivost, nadšení, nervozita, vzdor, otupělost, uvědomělost, zamilovanost, chlípnost, upjatost, zoufalství

B = něha, osamělost, naděje, podlézavost, nedočkavost, ukřivděnost, skepse, nadřazenost, apatie, pohrdání, nejistota, chlad, odmítavost, bodrost, touha.

Reflexe:

Co vše mluví na našem těle (nonverbální komunikace a její součástí)?

Jaké jsou výrazy emocí, stavů, postojů?

Jak je to s tělovou tvořivostí?

Kdo byl originální, kdo byl stylizovaný, kdo předváděl věrnou skutečnost?

Jak se nám úkol plnil?

Máte-li možnost akce natáčet na video, reflexe mohou být prohloubeny možností dívat se znovu (tu však ovšem v životě naopak obvykle nemíváme...).

Máte-li možnost akce natáčet na magnetofon, reflexe mohou být prohloubeny možností dívat se znovu (tu však ovšem v životě naopak obvykle nemíváme...).

18. SPOLEČNÁ KRESBA

Cíl:

Zaměřeno na tvorbu společného díla z děl jednotlivých a překonávání překážek v komunikaci při spolupráci.

Pomůcky:

- papíry/čtvrtky pro každého, pastelky

Popis:

Učitel navrhne téma pro kresbu (budoucnost, přátelství, naděje, zdraví...). Pak dostane každý člen třídy list papíru a výtvarně své téma zpracuje. Následně se třída rozdělí na skupiny po čtyřech osobách. Ty si prohlédnou své výtvary a pokusí se nonverbálně dohodnout na tom, jak by se dal z jejich obrazů sestavit jeden společný obraz. Domalovávat či doplňovat při tomto procesu další výtvarné prvky je dovoleno, ale musí se to dít se souhlasem všech členů skupiny.

Reflexe:

Jaké jsem měl pocity?

Díky čemu se nám podařilo dosáhnout výsledku?

Co znamenalo pro činnost vyloučení slov?

Jak jste si rozuměli?

Jaké kritické situace nastaly?

Jak jste se rozhodovali?

Jak kdo ve skupině jednal?

19. NĚMÝ A NEVIDOMÝ STAVÍ HRAD

Cíl:

Podpora schopnosti vzájemné domluvy.
Rozvoj neverbální komunikace.
Schopnost vymezit si funkční pravidla.
Rozvoj představivosti.
Rozvoj spolupráce.
Rozvoj schopnosti organizovat si práci.

Pomůcky:

-stavebnice dřevěná (různé tvary, ze kterých lze postavit hrad – hranoly, kužele, koule...) -
musí z ní lze sestavit DVA stejné hrady
-šátky na zavázání očí polovině skupiny

Popis:

Třída je rozdělena do dvou skupinek (stejně početných). Uprostřed místnosti je velký kruh (dle počtu účastníků tak aby měli dostatečně prostor se v něm pohybovat i po čtyřech).

Skupina, která se pohybuje vevnitř „STAVITELÉ“ má zavázané oči a na 10 min odejdou před zahájením hry na chodbu. Skupina „NAVIGÁTOŘI“ je němá. Navigátoři jsou vně kruhu a 10 minut vidí v kruhu postavenou stavbu a mají přibližně 10 minut na to, aby se domluvili, jak navedou slepé stavitele, aby ji byli schopni dle instrukcí sestavit (stavba se po uplynutí 10 minut rozboří) - druhou totožnou stavbu máme v tajnosti někde ve vedlejší místnosti pro pozdější porovnání!!!!.

Poté mají 2 minuty na to, aby si navigátoři se staviteli (slepými) naposledy slovně dohodli systém zvuků, buchů (avšak ne slov), kterými budou stavitelé uvnitř kruhu navigováni a kterými budou i mezi sebou mohou komunikovat). Povoleny nejsou ani ANO, NENE...

Hra je zahájena – uvnitř kruhu SLEPÍ stavitelé, kteří shánějí jednotlivé díly z rozbořeného hradu a za pomoci NĚMÝCH navigátorů a budují společný hrad. Po ukončení REFLEXE a kontrola stejným hradem, který máme někde připravený v krabici.

Hra pokračuje a) tak dlouho, než vybudují stejný hrad.

b)může být časově omezena 20 min

c)záleží na domluvě hráčů

Reflexe:

Co mezi vámi v komunikaci ne / fungovalo?

Na jaký signál jste zapomněli?

Co bylo nejtěžší?

Co by šlo příště lépe propracovat?

20. DETEKTIVKA BLAHOVSKÁ

Cíl:

Skupinová spolupráce.

Rozvoj tvořivosti.

Podpora skupinové dynamiky.

Pomůcky:

- pro každého / skupinu zadání a rozstříhané lístečky-indicie

Postup:

Hráčům dáme zadání, kde jsou čtyři základní otázky na, které hledají pomocí indicií (rozstříhané malé lístečky) odpověď. Jednou variantou je předem daný přesný čas na odhalení vraha (20 minut) nebo klasická soutěž, kdo první přijde na správné řešení.

Reflexe:

Samotné správné řešení.

Jaká byla tvoje / vaše strategie?

V čem byl problém?

Co šlo hladce?

Volil by / byste příště stejný postup?

V kolik hodin se stala vražda?

Co bylo vražednou zbraní?

Kdo je vrah?

Jaký byl motiv vraždy?

Osoby: paní Blahovská - majitelka vily, velké sbírky šperků a uměleckých předmětů

Dan Blahovský - syn paní Blahovské, se kterou měl neustálé spory pro svoje radikální názory

Jan Blahovský - syn paní Blahovské, která ho měla ze svých synů nejraději, neboť zřejmě nevěděla, že jeho podniku hrozí bankrot a také, že je nevěrný své manželce se slečnou Sýkorovou, tajemnicí paní Blahovské

Jitka Blahovská - Janova manželka, která nedávno požádala o rozvod

Josef Blahovský - syn paní Blahovské, kterého vydělila, protože se oženil

Radka Blahovská - Josefova manželka, kterou paní Blahovská neměla ráda

slečna Sýkorová - tajemnice paní Blahovské, u které pracovala pět let a byla svobodná, zřejmě opětovala Janovu lásku

manželé Novákovi - už 25 let zaměstnanci v domě paní Blahovské, s nimiž byla velmi spokojena

zloděj

ODSTRÍHNĚTE!!!=SPRÁVNÉ ŘEŠENÍ

Děj:

- 30. května odjeli Josef s Radkou na třítydenní dovolenou
- 18. června během dne viděl pan Novák Dana, jak si čistí pistoli
- 18. června v 19.30 odešli Novákovi z vily do města
- do vily vstoupil zloděj ozbrojený nožem
- v 19.45 slyšela paní Blahovská hluk v knihovně a vydala se tam
- ve 20.00 našla slečna Sýkorová v knihovně paní Blahovskou s řeznou ranou na paži, ve dveřích knihovny vedoucích na verandu bylo rozbité sklo
- slečna Sýkorová doprovodila paní Blahovskou do její ložnice a dala jí pilulku na spaní
- ve 20.15 slečna Sýkorová telefonovala Janovi
- Jan řekl manželce, že má schůzku se zákazníkem a ve 20.35 opustil byt
- ve 20.50 přijel Jan k rodinné vile Blahovských
- Dan byl na procházce a ve 21.00 se stavěl v jedné restauraci na pivo
- ve 21.10 se Novákovi vraceli z města a viděli Jana, jak vyjíždí bránou od vily
- ve 22.30 našel Dan na podlaze v knihovně tělo paní Blahovské s kulkou v hrudi a řeznou ranou na paži
- ve vile chybělo několik uměleckých děl a šperky paní Blahovské
- policie našla Danovu pistoli v křoví za vilou Blahovských
- 20. června byl dopaden zloděj, ale popřel, že by cokoli ukradl

Řešení: Slečna Sýkorová zřejmě v telefonu Janovi sdělila, co se přihodilo paní Blahovské v knihovně, a Jana napadlo, jak využít útoku zloděje ve svůj prospěch. Jeho firma stála před krachem a Jan nutně potřeboval peníze, které by mohl získat jako dědictví po matce. Proto přijel do vily, matku zastřelil Danovou pistolí a doufal, že vina padne na bratra, o kterém bylo známo, že se s matkou často hádá. Vzhledem k tomu, že matka vydělila Josefa a Dan by byl potrestán za vraždu, připadlo by dědictví celé Janovi. Zda se zloději podařilo vykrást vilu, nebo byl paní Blahovskou vyrušen předčasně a umělecké předměty spolu se šperky ukradl Jan, z textu nevyplývá.

Odpovědi: vrahem byl Jan Blahovský, vražednou zbraní byla pistole, vražda se stala v době od 20.50 do 21.10, tedy kolem 21.00, motivem bylo získání dědictví po matce, které by zachránilo Janovu firmu před krachem

Manželé Novákovi pracovali u rodiny Blahovských 25 let a rodina si jejich služeb cenila.	Janovu podniku hrozí bankrot, takže se ocitl v těžké finanční situaci.
Jan přijel k rodinné vile Blahovských ve 20.50.	Slečna Sýkorová pracovala u paní Blahovské pět let a je svobodná.
Slečna Sýkorová ve 20.15 telefonovala Janovi.	Zloděj byl dopaden o dva dny později, ale popírá, že by cokoli ukradl.
Josef s Radkou odletěli 30. května na třítydenní dovolenou k moři.	Dan byl na procházce a ve 21.00 se stavěl v jedné restauraci na pivo.
Jitka požádala o rozvod, protože Jan si našel někoho jiného.	Pan Novák sdělil policii, že viděl, jak si Dan 18. června čistí svou pistoli.
Paní Blahovská měla ze všech dětí nejraději Jana.	Když se Novákovi ve 21.10 vraceli z města, viděli Jana, který právě vyjížděl z brány vily Blahovských.
Dan trávil několik týdnů doma u matky a našel její tělo ve 22.30.	Tělo paní Blahovské leželo v knihovně na podlaze.
Ve dveřích knihovny vedoucích na verandu bylo rozbité sklo.	Do vily vstoupil zloděj ozbrojený nožem.
Z vily zmizelo několik uměleckých děl ze sbírky paní Blahovské a její šperky.	Paní Blahovská Josefa vydělila, protože si nepřála, aby se oženil s Radkou.
Slečna Sýkorová našla paní Blahovskou v 20.00 v knihovně s řeznou ranou na paži.	Paní Blahovská slyšela v 19.45 nějaký hluk v knihovně a šla se podívat, co se tam děje.
Manželé Novákovi odešli do města v 19.30.	Paní Blahovská byla nalezena dne 18. června zavražděná, s kulkou v hrudi a řeznou ranou na paži.
Jan řekl své manželce, že má schůzku se zákazníkem, a ve 20.35 opustil byt.	Policie našla Danovu pistoli v křoví za vilou Blahovských.
Matka nemohla Danovi přijít na jméno kvůli jeho radikálním názorům.	Slečna Sýkorová doprovodila paní Blahovskou do její ložnice a dala jí pilulku na spaní.
Paní Blahovská vlastnila velkou sbírku šperků a sbírku uměleckých předmětů, které byly oceněny na tři miliony korun.	Dan měl se svou matkou neustálé spory.
Jan miloval slečnu Sýkorovou.	

21. TEST ROLE V TÝMU

V rámci každé otázky rozdělte celkem 10 bodů podle vašich priorit. Číslo musejí být celá. Pak je přeneste do tabulky a po sloupcích se sčítejte. Dva nejvyšší výsledky značí vaše dominantní typy.

I. Čím mohu přispět k týmové práci?

- 10) myslím, že umím rychle rozeznat výhody nových příležitostí
- 11) mé názory jsou ostatními dobře přijímány
- 12) mohu dobře pracovat s různými lidmi
- 13) produkce nápadů je jedna z mých přirozených schopností
- 14) umím aktivovat lidi, když vycítím, že mohou přispět ke splnění úkolu
- 15) spolehlivě dokončím úkoly, které jsem přijal
- 16) technické znalosti a zkušenosti jsou mým hlavním kladem
- 17) jde-li o správnou věc, jsem připraven jít i přes připomínky k jádru věci
- 18) obvykle jsem schopen sdělit, zda je reálné úkol splnit
- 19) mohu navrhnout nová netradiční řešení

II. Pokud mám problémy při spolupráci v týmu, může to být proto, že:

- 20) nevyhovuje mi špatná organizace a vedení týmu
- 21) hodnotím ostatní, kteří mají správný názor, ale dostatečně o něm nemluví
- 22) nemluví o věcech a tématech, které moc dobře neznám
- 23) mám sklon příliš hovořit
- 24) mám sklon podceňovat svůj vlastní přínos
- 25) jsem hodně nad věcí a je pro mne obtížné nadšeně se zapojit do spolupráce
- 26) když se jedná o důležitý problém, jsem považován za tvrdého a autoritativního
- 27) je pro mne obtížné vést, protože příliš reaguji na zájmy ostatních
- 28) nechám se příliš vtáhnout do vlastních nápadů, a tak ztrácím přehled o tom, co se děje
- 29) odmítám se vyjádřit k názorům a návrhům, které nejsou jasné a podrobné

III. Když pracuji s dalšími lidmi na společném úkolu:

- 30) mám nadání ovlivňovat lidi, aniž bych na ně tlačil
- 31) tvrdě bráním vzniku chyb nebo zanedbání, které by vedly k neúspěchu
- 32) snažím se vyslyšet všechny a dbám, aby jednání neodbočilo od tématu
- 33) jsem považován za člověka, který může přispět něčím originálním
- 34) ve všeobecném zájmu jsem vždy ochoten se vrátit k dobrému návrhu
- 35) každý si může být jist, že zůstanu sám sebou
- 36) rychle rozeznám nové možnosti řešení a využití svých schopností
- 37) snažím se, aby se vše dělalo důkladně a pořádně
- 38) umím se rychle a správně rozhodnout
- 39) umím dobře ostatní lidi i úkoly organizovat

IV. Můj charakteristický přístup k týmové práci:

- 40) nenápadně se snažím lépe poznávat lidi z týmu
- 41) přispěji tam, kde vím, o čem mluvím
- 42) porovnávám názory ostatních. Nebojím se mít svůj názor, i kdybych s ním byl sám
- 43) umím, ostatním vysvětlit důvody proč mají změnit názor, když se mýlí
- 44) myslím, že mám talent pro zorganizování akcí
- 45) radši hledám nové originální způsoby řešení úkolů
- 46) snažím se, aby práce a výsledky byly perfektní
- 47) rád zajišťuji kontakty s lidmi z jiných skupin
- 48) zajímají mne vztahy mezi lidmi, mám rád přátelskou atmosféru
- 49) mám zájem slyšet všechny názory, než se rozhodnu

V. Ve spolupráci mě nejvíc baví:

- 50) rozebírat varianty a možnosti řešení úkolů
- 51) rád hledám praktická řešení problémů
- 52) jsem rád, když podporuji dobré vztahy mezi lidmi z týmu
- 53) snažím se rozhodovat nebo alespoň ovlivňovat rozhodování
- 54) rád se setkávám s novými lidmi a novými názory
- 55) podporuji lidi, aby se sjednotili na důležitých věcech a cílech
- 56) baví mě, když se mohu úkolu věnovat s plným nasazením
- 57) vyhledávám příležitosti, kdy se můžu něco nového naučit
- 58) cítím, že umím využít svých schopností a dovedností
- 59) mohu dělat to, co mne baví a taky jak mne to baví

VI. Pokud dostanu těžký úkol, který je třeba splnit v krátkém termínu:

- 60) obvykle jsem úspěšný, bez ohledu na okolnosti
- 61) radši si o problému nejdříve zjistím tolik, kolik je potřeba
- 62) chtěl bych nalézt vlastní řešení a pak se ho pokusit prosadit ve skupině
- 63) budu spolupracovat s osobou, která prokázala nejpozitivnější přístup
- 64) při plnění složitějšího problému rozdělím ostatním úkoly tak, abychom ho zvládli
- 65) nemám rád, když se něco nesplní včas v dohodnutém termínu
- 66) věřím, že zachovám klid a budu schopen i ve stresu správně myslet
- 67) bez ohledu na čas budu prosazovat vše, co musí být uděláno
- 68) v případě, že skupina nepůjde kupředu, ujmou se vedení
- 69) zahájím diskusi, aby se hledaly nové myšlenky a věci se tak daly do pohybu

VII. Ve vztahu k problémům ve skupině:

- 70) jsem schopen rázně reagovat, pokud někdo brzdí nebo rozbíjí spolupráci
- 71) někteří lidé mne kritizují, že všechno moc rozebírám
- 72) moje snaha kontrolovat, zda jsou všechny detaily v pořádku, není vždy vítána
- 73) nudím se, pokud nemohu ostatní hnát do plnění úkolu
- 74) je pro mne obtížné začít, pokud není vše jasně vysvětleno
- 75) někdy mám problém vysvětlit složitou záležitost
- 76) uvědomuji si, že někdy musím žádat od ostatních to, co neumím udělat sám
- 77) myslím, že mi ostatní dávají prostor pro to, abych mohl říci svůj názor
- 78) někdy mám pocit, že bych to sám udělal lépe
- 79) nerad vyjadřuji svůj názor před lidmi, kteří mají moc anebo s kterými se obtížně jedná

část	body příslušného tvrzení											
I	13		10		14		17		19		12	
II	28		23		21		26		25		27	
III	33		36		30		32		38		34	
IV	45		47		49		42		43		40	
V	57		54		55		53		50		52	
VI	62		69		64		68		66		63	
VII	75		73		76		70		71		79	
suma												
role	IN	VZ	KO	FO	VY	TP	RE	DO	SP	--		

TÝMOVÉ ROLE				
název		přínos	nevýhody	poznámky
inovátor	IN	tvůrčí, nápaditý, nekonvenční, řeší obtížné problémy	ignoruje vedlejší věci, příliš zamyšlený na efektivní komunikaci	
vyhledávač zdrojů	VZ	nadšený, komunikativní extrovert, objevuje příležitosti, rozvíjí kontakty	příliš velký optimista, ztrácí zájem, když pomine prvotní nadšení	
koordinátor	KO	vyzrálý, sebejistý, schopný předseda, objasňuje cíle, podporuje rozhodování	může být vnímán jako manipulující, přenáší vlastní práci na druhé	
formovač	FO	vyzývající, dynamický, daří se mu pod tlakem, má energii, odvahu překonávat překážky	má sklony provokovat, dokáže se dotknout citů druhých	
vyhodnocovač	VY	střízlivý, promýšlí věci do hloubky, vidí všechny možnosti, má přesný úsudek	chybí mu energie, schopnost inspirovat druhé	
týmový pracovník	TP	spolupracující, mírný, vnímavý, diplomatický, poslouchá, buduje, zmírňuje třenice	v klíčových situacích nerozhodný	
realizátor	RE	disciplinovaný, spolehlivý, efektivní, dovede realizovat nápady	určitým způsobem nepružný, pomalu reaguje na nové možnosti	
dokončovatel	DO	pečlivý, svědomitý, snaživý, vyhledává chyby ostatních, odevzdává práci včas	tíhne k přehnaným obavám, váhá s delegováním	
specialista	SP	cílevědomý, iniciativní, oddaný své profesi, má výjimečné vědomosti a dovednosti	přispívá v úzké oblasti, zabývá se jen technickou stránkou věci	

IV. TÉMA OBCHODNÍ DOVEDNOSTI

22. POSTAVY Z OBRÁZKŮ

Cíl:

Zaměřeno na obecné prozkoumávání lidských typů, postojů, způsobů uvažování a jednání.
Rozvoj neverbální komunikace, spolupráce.

Pomůcky:

- obrázky lidí – v detailu obličej i celé postavy (z časopisů, fotografie...)

Popis:

Učitel (příp. žáci) nalezne fotografie (časopisy atd.), které nabízejí určitou šanci na domýšlení toho, jací jsou lidé na obrázku/jaký je člověk na obrázku, v jaké je situaci, proč se v ní ocitl, jak v ní jedná, proč tak jedná, jaké jsou jeho mezilidské vztahy atd.

Obrázky si rozdělí skupiny hráčů a po poradě sehrají/improvizují buď to, co situaci předcházelo nebo jak se situace dále vyvíjela, jak se postavy chovají v jiných situacích, to, co na obrázku není vidět atd. (dle dohody nebo instrukce učitele). Následuje vždy debata o scéně.

Reflexe:

Reflexe se zaměřuje hlavně na obsah, tedy na ztvárňované modely lidí, na to, proč hráči domyslili jejich osobnost právě takto, kde se berou vlastnosti atd., jakou mají zkušenost s podobnými typy lidí, co to je osobnost...?

23. POZNÁVÁNÍ POCITŮ

Cíl:

Rozvoj poznání a vyjádření pocitů.
Zvýšení sociální a emoční inteligence.
Rozvoj neverbální komunikace.

Pomůcky:

- kartičky papíru, tužka

Popis:

Asertivita/Technika sebeotevření

Neasertivní lidé mívají při rozhovorech pocity úzkosti či hanby nevědět, o čem hovořit. Náš podíl na rozhovoru, když má být rozhovor zajímavý, vyžaduje občasný vstup s volnými informacemi a občasný vstup se sebeotevřením. Můžeme se rozhodnout, jestli budeme oznamovat něco o vnějších věcech a informacích, které by partnera mohli zajímat (podávání volných informací), nebo o sobě a o vztahu k těmto věcem (sebeotevření).

Když reaguji vyjádřením vlastních prožitků, myšlenek, pocitů spojených s přijatými volnými informacemi, využívám techniku sebeotevření. Tato technika, používaná na obou stranách umožňuje, aby komunikace byla oboustranná.

Sebeotevření není těžké ani v případě, že oznamuji partnerovi cosi o svém prožívání.

Všichni asi 5 minut vymýšlejí různé emoce a zapisují je jednotlivě na kartičky, např. smutek, láska, zvědavost, hněv, rozčilení, štěstí, radost, trapnost, stud, euforie, zoufalství. Potom si skupina vymyslí jednoduchou větu, třeba: Ráno musíme jít do školy o hodinu dřív. Kartičky s pocity se zamíchají a každý si jednu vytáhne. Podle vylosovaného pocitu musí vyslovit (zahrát) větu tak, aby ho ostatní rozpoznali – každý si zapíše svůj tip. Potom porovnáme, kolik lidí pocit odhadlo správně. Pocity vymýšlí každý zvlášť, potom můžeme srovnávat, koho napadaly spíše pozitivní a koho negativní pocity, kdo zná širokou škálu emocí. Mluvíme o tom, proč je důležité rozpoznávat své pocity. Co se může stát, když lidé o svých citech nehovoří a nedávají je najevo? Jak často mluvím o svých citech já sám, případně jak je dávám najevo?

Reflexe:

Kdo nejlépe předváděl a kdo nejčastěji správně odhadl emoce?

Které pocity lze snadno vyjádřit?

Podle čeho se poznají?

Které city člověk vyjadřuje výrazem nebo postojem těla?

V diskusi by učitel měl opakovaně upozorňovat na vztah mezi prožitkem a tělesným výrazem citů.

24. TEST EMPATIE

Cíl:

Schopnost vcítit se do druhých.

Pomůcky:

- test pro každého

Popis:

Každý sám vyplní dotazník z pohledu celé skupiny / třídy (tzn. „co asi napíše většina“). Následně společně projedou jednotlivé položky a za každou shodu získá konkrétní žák 1 bod, kdo má nejvíce bodů, je v rámci dané skupiny nejvíc empatický.

Reflexe:

Jak moc jsi / nejsi empatický (á)?

Jak se ti vyplňoval test?

O čem vypovídá tvůj výsledek testu?

Dá se míra empatie u člověka časem změnit?

zadání	volba	body
Den v týdnu		
Barva		
Domácí zvíře		
Vyberte orgán - plíce, srdce, játra, ledviny, slezina		
Roční období		
Hudební nástroj		
Planeta		
Vyberte jedno číslo - 7, 13, 99, 100, 999, 2012		
Rostlina		
Píseň		
Česká známá osobnost		
Vyberte pocit - strach, láska, smutek, štěstí, nenávisť		
Panna nebo orel		
celkem		

25. ZNÁMÁ PŘÍSLOVÍ, RČENÍ A POŘEKADLA V JAZYCE VĚDY I.

Cíl:

Podpora a rozvoj kreativního myšlení

Pomůcky:

- text pro každého

Popis:

Každý žák si sám za sebe zkusí vyřešit zadaný úkol, přežít / odhalit konkrétní přísloví, rčení, pořekadla v textu. Variantou může být i skupinová práce.

Reflexe:

Správná řešení.

Co mi dělalo problém?

Co mi pomáhalo v řešení?

Jaký jsem volil / a postup?

1. Chemická sloučenina vodíku s kyslíkem, jež produkuje minimálně bellů, působí erozi na vrstvy hornin podél její trajektorie.

.....

2. Více než jednou, ale méně než třikrát urči velikost fyzikální veličiny, a poté méně než dvakrát, ale více než nulakrát použij způsobu obrábění, jímž se části materiálu od sebe oddělují.

.....

3. Kinetická energie eroticky motivovaného, zpravidla heterosexuálního vztahu, může být použita k transferu vysokých geologických útvarů.

.....

4. Kdo odolává pokušení podlehnout touze nechat dřímat vlastní energii, bývá obklopen chlorofylem.

.....

5. Prognózu optimálního okamžiku pro své akce proved' podle modelového vztahu domestikovaného vodního opeřence k plodenství kulturních trav.

.....

6. U závodů na zpracování obilí, řízených mytologickými bytostmi, je poměrně nízká produktivita práce vyvážena naprostou spolehlivostí.

.....

26. ZNÁMÁ PŘÍSLOVÍ, RČENÍ A POŘEKADLA V JAZYCE VĚDY II.

Cíl:

Podpora a rozvoj kreativního myšlení

Pomůcky:

- text pro každého

Popis:

Každý žák si sám za sebe zkusí vyřešit zadaný úkol, přežít / odhalit konkrétní přísloví, rčení, pořekadla v textu. Variantou může být i skupinová práce.

Reflexe:

Správná řešení.

Co mi dělalo problém?

Co mi pomáhalo v řešení?

Jaký jsem volil / a postup?

1. Abundance šelem z čeledi Canidae přivodí exitus drobného savce z čeledi Leporidae.
.....

2. Při nadměrném zvyšování pohybu dolních končetin ve značném časovém rozpětí, za účelem naplnění křivule s držadlem sloučeninou vodíku a kyslíku, dojde jednoho dne k uvolnění molekul, spojujících křivuli s tímto držadlem, čímž dojde k rozdělení jmenovaného předmětu na dva segmenty.
.....

3. Částečná imobilita ústního otvoru, prýstící z pasivity příslušného cerebroorálního centra, resultuje v souhrnu nepříznivých, pro jedince přímo fatálních okolností, zbavených veškerých chloupků a jiného porostu.
.....

4. Kategorický imperativ nedovoluje libovolnému subjektu likvidovat zdroj infrazáření, který svým behavioristickým systémem neatakuje též subjekt, neboť jeho radiace se chová inertně k tělesné integritě dotyčného subjektu.
.....

5. Vzdálenost bodu A (což je místo, kde ukončí, puzena gravitační silou, svou dráhu malvice) od bodu B (což je místo, ležící svisle pod místem započetí její dráhy) limituje k nule.
.....

6. Na množinu bodů, nacházejících se v bezprostřední blízkosti zařízení sloužícího k instalaci světelného zdroje, dopadá minimální množství paprsků ze zdroje se šířících.
.....

V. MARKETING

27. ŘETĚZENÍ

Cíl:

názorně si ukázat co děje s informací v průběhu komunikačního procesu, jak je naše komunikace nedokonalá

Pomůcky:

- pro verbální variantu krátký text (příběh, povídka, pohádka)

Popis:

Komunikační proces vypadá na první pohled jednoduše. Tento jednoduchý proces má však mnohá úskalí. Prvním úskalím je sám sdělovatel; už při zakódování zamýšleného obsahu dochází k prvnímu přizpůsobování, omezování a předělávání původního záměru (už jen výběr vhodných slov vede často k velkým korekcím původního záměru), podobně může působit vlastní sdělovací akce (např. promluví potichu a nesrozumitelně). Druhou překážkou jsou okolnosti sdělování; působí zde mnoho vnějších rušivých vlivů (např. šumy a zvuky, které mohou snižovat kvalitu vysloveného sdělení) a na sdělení má vliv také situační, časový, prostorový, kulturní aj. kontext (tamtáž věta znamená něco jiného, je-li sdělována nadřazenému nebo podřazenému, ve 20. století nebo ve středověku, ve škole nebo na party apod.). A konečně stejně nedokonalý nástroj je příjemce, který musí mít kvalitní příjem (smyslové orgány, kognitivní procesy apod.), musí znát komunikační kód (např. jazyk) a musí jej navíc shodně interpretovat (jenže nebýt subjektivní bohužel nelze). Přijatá informace potom může být velmi vzdálená původnímu záměru sdělovatele. Nedokonalost sdělovacího procesu si můžeme názorně ukázat pomocí známé techniky.

Verbální varianta:

Několik dobrovolníků (5) pošleme za dveře a po jednom je voláme zpět. Příchozí vždy poučíme o tom, že jim bude povyprávěn krátký příběh a jejich úkol je co nejpřesněji si jej zapamatovat a co nejpřesněji jej převyprávět následujícímu dobrovolníkovi. Prvnímu povídku přečteme. Publikum má za úkol pečlivě sledovat, k jakým změnám v příběhu dochází. Až se všichni vystřídají, publikum sdělí svoje postřehy.

Nonverbální varianta:

Namísto vyprávění příběhu je přehrávána pantomimická scénka, např. nějaká denní činnost.

Reflexe:

Co se dělo s informací v průběhu řetězeného předávání (typicky dochází nejprve k redukci informace a po prvním hráči zůstává jen kostra příběhu, dochází k deformacím obsahu - např. záměna jmen, změna pořadí -, objevují se nové informace).

Co způsobuje tyto nepřesnosti v komunikaci (např. selektivní pozornost, paměťová kapacita, vliv očekávání /anticipace/, vliv subjektivní interpretace a projekce).

Uvědomit si, že toto se děje v každodenním životě neustále, domyslet jaké z toho plynou důsledky.

Jak lze komunikaci zlepšovat (opakovat sdělení, vyžadovat zpětnou vazbu zda bylo sdělení správně pochopeno apod.).

28. NEDOKONČENÉ PŘÍBĚHY

Cíl:

Zaměřeno na tvorbu osudů, příběhovou kreativitu, estetickou kreativitu.

Pomůcky:

-

Popis:

Učitel si připraví jakýkoliv příběh z literární předlohy nebo z neliterárních zdrojů a přečte jej nebo rozdá na papíře, avšak neúplný (bez závěru, vyústění apod.).

Hráči ve skupinách příběh dokončují buď zcela volně s akcentem např. na různé možné způsoby řešení problému obsaženého v příběhu pod instrukcí typu: 1. skupina zakončí děj jako bajku, 2. jako tragédii, 3. humoristicky atd. Hráči mohou různé typy konců zahrát.

Reflexe:

Záleží na zvolené variantě – témata reflexe se budou podobat vesměs tématům pod první ukázkou; dále: co charakterizuje jednotlivé tvůrčí styly a žánry, jaká je jejich neumělecká podoba v běžném životě, kolik možných řešení se nabízí, která jsou podle vašeho názoru dobrá a proč, která ne, jak byly ztvárněny hrané scény, jaké prostředky tvorby byly použity...?

29. BURZA HODNOT

Cíl:

Ujasnit si svůj žebříček hodnot.

Pomůcky:

- papíry, tužky, pro každého pracovní list (A4 s tabulkou: 1 sloupec, 10 řádků)

Popis:

Každý žák obdrží 10 papírků, na každý z nich napíše jednu hodnotu. Následně je všechny vybereme a smícháme v klobouku. Každý žák dostane pracovní list s 10 okénky.

Úkolem žáků je vlepit do nich svůj žebříček hodnot podle významu od nejvyšší po nejnižší. Vlepovat ale můžeme pouze cedulky z klobouku. Každý žák si vylosuje pouze 10 cedulek, které může následně se spolužáky vyměňovat. Ve chvíli, kdy je s výběrem spokojený, může si hodnoty vlepit na svůj papír.

Reflexe:

Kterou hodnotu – cedulku bylo nejtěžší získat?

Proč jsou některé hodnoty pro nás důležitější?

Popiš situaci, ve které ses zachoval podle svých nejdůležitějších hodnot.

Chováš se někdy v rozporu se svými hodnotami?

30. VLASTNÍ FIRMA

Cíl:

Vyhledávání a sběr informací z oblasti podnikatelských dovedností.
Získání přehledu o možnostech, způsobech a potřebách podnikání.

Pomůcky:

internet (není podmínkou), základní znalost pojmů, dvoustránka A4, psací potřeby, barevné pastelky nebo fixy

Popis:

1. Zadání úkolu - vytvořit fiktivní firmu, u které je potřeba zajistit veškerý kapitál - peníze, budovy, dopravní prostředky apod., najít příslušný počet zaměstnanců, vymyslet strategii firmy atd., zajistit prosperitu firmy a její výnos, jak se dále bude nakládat se ziskem, případně co dělat při prodávání. Žáci mají také vymyslet a vytvořit logo firmy, výstižný slogan, vytvořit reklamní leták či poutač na svoji firmu.
2. Průběh aktivity - žáci obdrží spojenou dvojstranu velikosti A4, na vrchní stranu napíší název firmy a jméno jejího majitele, namalují její logo. Na dalších dvou stranách bude popis firmy podle zadání úkolu, na poslední reklamě a slogan.

Alternativy: žáci mohou pracovat sami, ve dvojicích či skupinkách; učitel může zadat vytvoření libovolné firmy nebo udat konkrétní činnost, kterou se má zabývat.

Reflexe:

Všichni představí svoje firmy, předvedou logo, zdůvodní název...

Co byl nejtěžší / nejjednodušší úkol ze zadaných?

Co víte o podnikání?