

Česká Tabornícká Unie z. s.



T. O. Severka p. s.,

Školní taborníček vedoucí pro rok 2022

Výpracoval hým T. O. Severka

2. června 2022

27

Obrázek 4.2: Tři rytiny pro povídání





4.3 Zpestření

Uvedené základní formy motivace můžeme zkombinovat s následujícími triky.

Reálnost

Čím reálněji hra působí, případně o čím reálnější věci se hraje, tím větší je motivace. Příklady: papírové peňíze jsou lepší než abstraktní body, zabrat území na louce zapůsobí silněji než zabrat území na papírovém plánu. Jsou to zdánlivě detaily, které ovšem hrají velmi důležitou roli.

Nenápadně

Motivaci účastníkům sdělíme předem, jakoby mimochodem aniž by bylo jasné, že vlastně jde o motivaci ke hře. Teprve až hra začne, účastníkům dojde, že šlo o motivaci. Používáme v kombinaci s "vhozením do hry". *Příklad: u oběda jeden z instruktorů vypráví o filmu "Titanic" a večer následuje v naprostu neočekávané chvíli hra na motivy z tohoto filmu.*

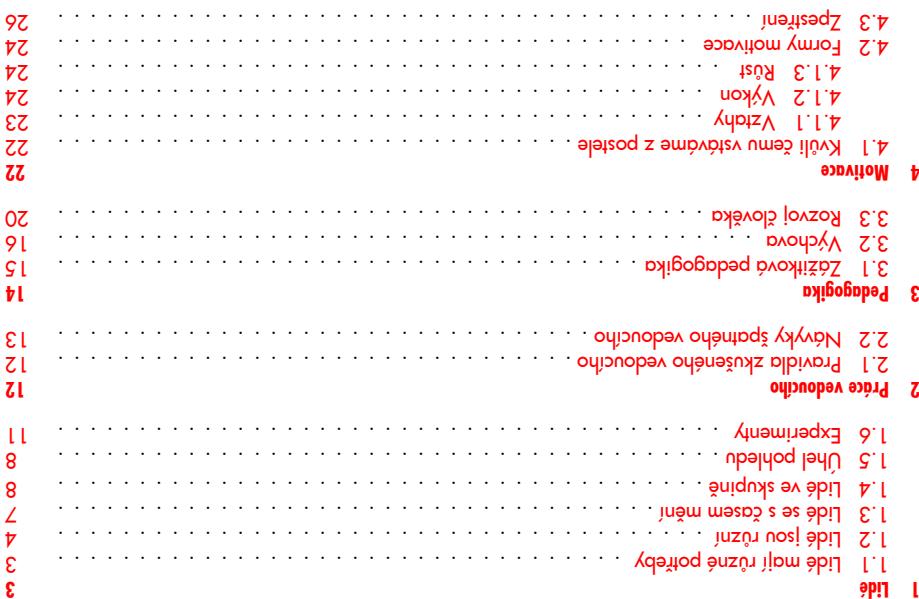
Očekávání

S motivací můžeme začít mnohem dříve, než těsně před hrou. Očekávání a nejistota pomohou zvýšit motivaci. *Příklad: neurčité naznačení budoucnosti (například v souvislosti s noční hrou), sehrání motivační scénky den předtím, opakování motivačních sloganů v duchu "už se to bliží", gradace.* Avšak pozor na přehnaná očekávání!

Separace

U hodně soutěživých her, jako jsou bojovky a závody, můžeme soupeřící týmy před hrou oddělit a motivovat každý zvlášť. Oddělená motivace nám umožní vytvořit lepší pocit soudržnosti v týmu a nažhaví jeho členy vůči protihráčům.

Většinou se snažíme motivovat účastníky co nejvíce. Správným cílem je však motivace adekvátní potřebám hry. Vyjímečně se může stát, že lidi přemotivujeme - uděláme třeba ze závodu větší soutěž, než jsme chtěli, závodníci se pak přou o každý detail a jsou naštvaní na instruktory nebo se rozhádají mezi sebou.



MOTIVACE MOTIVACIČNICH TYPŮ



listę nadsejli
Obcas zavlad
näpady. Príklad
mich take prísl. Ten
strehu, býla by

AKTIVITA UCASŤ

Vhodzení do hry

Podkud se účasníci aktivity podleli na přípravné hry (vyrovala rekvizit, a firm padlem jsou i mofitovouhleši). Osobné zájmety se využaly k výrobení překrývky na průběhu hry, vči im na záležit, a firm padlem jsou i mofitovouhleši.

Altermatívou k pozvolným motivačním le drsným řešením se vztahuje když "Vstávám, bez ti cás". Učebním krokům dle této typu motivace můžeme využít pouze výjimečné.

U nekterých kreativit je možné využít mnohem cisté tradiktivity, připadne první pro bezvýzvu. Typliky m překládají jinou lounou překladek. Větcho připadec jich loko mnohovce poslat, vyzdízeli vyzá o zkusenosti,



Kapitola 1

Lidé

1.1 Lidé mají různé potřeby

Pokud chceme s lidmi pracovat, musíme porozumět jejich potřebám a ty jsou úzce svázány s motivací. Pokud mám určitou potřebu, jsem motivován k činnosti, která vede k uspokojení této potřeby (například hlad a lov). Platí to také naopak. Pokud do motivace vložíme dostačné úsilí a prostředky, můžeme lidi motivovat k ledasčemu, nicméně nejsnazší je lidi motivovat k uspokojení jejich (často podvědomých) potřeb.

Jaké jsou lidské potřeby? Schematicky je vyjadřuje známá Maslowova pyramida potřeb. Jednoduše platí: aby se projevila vyšší patra pyramidy potřeb, musí být uspokojena nižší patra.

Maslowova pyramida potřeb

Pyramida potřeb má důležité důsledky pro zážitkové akce. Pokud chceme řešit hlubší problémy, musíme účastníky nejdříve nakrmit, nechat je vyspat a dát jim možnost uspokojit základní hygienické potřeby.



Obrázek 1.1: Maslowova pyramida potřeb



4.1.2 Výkon

Je-li **výkon** dominantní oblast, člověk se cítí motivován, když dosáhne uspokojení z práce, výzev, života. Má silnou **orientaci na výsledek a cíl**, chce překonat překážky, které brzdí v dosažení jeho cílů.

Je zaměřen na **současnost**: mít věci pod kontrolou, vytváření bohatství nebo rozvíjet mistrovství ve svém oboru. Často, protože je natolik pohlcen dosahováním cílů, může ztratit ze zřetele celkový obraz svého života a vlastního rozvoje. Je důležité, aby nezapomněl investovat čas do svého osobního růstu, a zároveň si ovědomoval ostatní lidi kolem sebe.

Motivátory úspěchu souvisí s kontrolou (mocí), bohatstvím a odborností jsou převážně o **myšlení**, takže je pro něj důležitá logika a hlava. Tyto motivátory jsou typické pro vasoce úspěšné lidé, protože jsou dobré v plánování a jsou praktičtí.

4.1.3 Růst

Je-li **růst** dominantní oblast, člověk se cítí motivován, když může naplně využít svůj potenciál a být svým nejlepším možným já. Dodává mu energii, když může realizovat kreativní **změny**, které mu dávají smysl a nezbytná je pro něj svoboda, protože rád hledá nové příležitosti, jak vyjádřit svou kreativitu, může být pro něj obtížnější posouvat a dokončovat již zahájené projekty.

Motivátory růstu souvisejí s **věděním**, intuicí a rozhodností. Je pro ně důležitá instinktivní reakce, takže jejich centrum je bricho. Růstové lidi motivuje svoboda, tvorivosť a smysl (význam) často se nachází na vrcholu **Maslowova pyramida potřeb**, kde se nachází potřeba seberealizace.

4.2 Formy motivace

Navození atmosféry

Klasickou formu motivace je navození atmosféry a uvedení příběhu (libreta) - použijeme sehrání scénky, přečtení či odvýprávění příběhu, promítání fotografií nebo části filmu. Nejčastěji hraná scénka - je to vděčné, účinné, zábavné i pro instruktory. Nepřeháníme.

Odměna

Výrazným motivačním faktorem může být příslib odměny. Tento způsob motivace funguje hlavně u dětí. Může jít o odměnu materiální (typicky sladkosti), body do celotáborové hry nebo příslib privilegia (nasáž, snidaně do postele).

Prestiž

Při závodech a podobných soutěživých hrách je motivačním faktorem samotná pretíž plynoucí z vítězství. Pokud je hra tradiční, zveřejníme seznam minulých vítězů a zvýrazníme volné místo pro letošní ročník. Každý má v sobě soutěživého ducha a je dobré dát řízeným způsobem průchod jejímu uvolnění. Tento druh motivace všek nepoužíváme příliš často, brzy se přesýtí a může začít škodit vztahům v kolektivu.



Motivační založení

Jako další typologii uvedeme souvislost s motivací. Podobných typologií můžeme najít více, zmíněná je jedna z verzí.



- Objevovatelé.** Hledají výzvy, překonávají překážky, jsou netrpěliví, tvořiví, přichází s originálními myšlenkami. na pochvali i kritiku reagují smyslem "já vím".
Motivace: je to těžký úkol, udělej to, jak chceš.
Demotivace: rutina, jednoduché, přesně dané postupy.
- Usměřovatelé.** Usilují o vliv na své okolí. Jsou rádi středem pozornosti, rádi vedou druhé. Kritiku neradi slyší.
Motivace: je to důležité, závisíme na tobě, vezmi si lidi a zorganizuj to.
Demotivace: bagatelizace úkolu nebo osobní důležitosti.
- Sladovatelé.** Zajímají se o lidi, umí naslouchat, rádi pracují v týmu, vytváří příznivé prostředí. Pochvalu převádí na ostatní, kritiku přijímají.
Motivace: budeš členem týmu, pomůžeš ostatním.
Demotivace: bojí se odpovědností, samostatnosti, tvořivosti.
- Zpřesňovatelé.** Zaměřují se vždy na jednu věc a pokouší se dosáhnout dokonalosti. Na pochvalu příliš nereagují, ale vnitřně je velmi potěší.
Motivace: tady máš přesné instrukce, poradím ti, kdyby byl problém.
Demotivace: chaos, nutnost sociální komunikace.

Zájmy

Z pohledu zážitkových akcí můžeme lidi rozdělit do čtyř základních zájmových skupin. Opět nejde o jasné rozškátkování, každý člověk v sobě kombinuje unikání způsobem různá zaměření.

- Sportovci.** Mají dobrou fyziku, jsou obratní, mají rádi sporty, závody, fyzicky náročné aktivity, pohyb venku. Upřednostňují jednoduchá pravidla a rychlé tempo. Motivuje je výzva
- Strategové.** Umí dobře logicky myslet, mají rádi týmové hry náročné na komunikaci a koordinaci. Užijí si složité strategické hry, u nichž vysvětlování pravidel zabere aspoň půl hodiny a u kterých lze vymýšlet různé finty.
- Psychologové.** Zajímají je hlavně lidi. Mají rádi psychologicky náročné hry, diskuze, reflexe, ale i volnější program, při nemž si mohou popovídат s ostatními.
- Umělci.** Rádi tvoří, umí hrát na hudební nástroj nebo dobře malují. Baví je tvořivé aktivity, tajemno a hry se silnou atmosférou.

Rozdělení podle zájmu můžeme využít při skladbě programu. Pokud nemáme akci omezenou na jednu zájmovou skupinu, kombinujeme hry tak, aby si každý přišel na své. Je vhodné si položit otázku, zda-li je dobré aby tuto hru/aktivitu vykonával konkrétní člověk.

Úkoll Zkuste se zamyslet a diskutovat nad tím, jak budou následující hry bavit jednotlivé zájmové skupiny:
Vybíjená, městečko Palermo, Riskuj!, lanová dráha, výroba erbu/vlajky

Místo pro poznámky

Kapitola 4

Motivace

Chceš-li postavit lod, nesvolávej lidi dohromady, aby obsatrali dřevo, nepřiděluj jim práci a úkoly, ale raději v nich vzbud touhu po nekonečných dálkách moře. (A. S. Exupéry)

Dalším důležitým krokem je přesun do světa hry - **MOTIVACE**. Význam motivace je zásadní. Dobrá motivace může i z velice jednoduché hry udělat hit. A bohužel i naopak, dobrá hra může vyznít naprázdno, pokud do ní hráči nejsou dostatečně vtaženi. Čím větší námahu ze strany účastníků hra vyžaduje (ať už fyzickou, či psychickou), tím důležitější je motivace!

Vše začíná už volbou názvu hry. Ten by měl být poutavý, zajímavý, úderný, trochu tajemný a může obsahovat i doplňující podtitul. K motivaci přispívá také prostředí, ve kterém se hra odehrává, a to nejen výzdoba, kostýmy a doprovodná hudba, ale i samotné místo.

Úkol! Jakou máte motivaci dělat táborového instruktora/vedoucího?

Místo pro poznámky

4.1 Kvůli čemu vstáváme z postele

Každý člověk má jedinečný mix děvít motivátorů, které ovlivňují jeho hladinu energie, více či méně významné, podle toho, jakou mají pro něj hodnotu. Motivátory jsou organizovány do tří skupin, které shrnují to, co je pro nás důležité a ukazují souvislosti mezi tím, co nás motivuje a demotivuje.

Ukol:

Do mapy vnesete co by se mělo dítě na taboře naučit.

--

Temperament

MBTI hypologie kombinuje ještě vše vše vlastnosti člověka. Pro přesnost a správný chod římu, jak v praci, tak jinde, je třeba si záhlaví svou hypologii navázat. K tomuž perfektně slouží stránka <http://personalitytypes.com>. Testovaní užíčko vlastnosti je ednou z nečasitějších rad pro všechny, jak organizovat a určit roli v římu.

Obrázek 12: Temperament



- Chladnočervený.** Nemá rád změny, k čemuž si připisuje ien pečlivé výbранé osoby.
- Flegmatik (sizihen) -** reaguje pouze na silné podněty, i.e. spíše hroznění k okoliu dění, klidný až veselé povaha a všechny optimisty.
- Sanguinik (krev) -** na silné podněty reaguje slabě a napsak, i.e. přizpůsobivý, emocně vyrovnaný, spíše nesklízí a soužití s ním není jednoduché.
- Cholerik (zlou) -** velmi vznětlivý, rychle využívá reakce a reaguje agresivně. Mezi děti i dobro pohledy patří panovnictví, neřípeličnost, nerozvážnost a impulzivnost. Vzájemný navazující snadno, ale cítíto všechny povahy a soužití s ním není jednoduché.
- Melancholik (černá zlou) -** označovaný za slabého pessimisty, když vše hledáce prozírá. Ve svém životě usiluje především o klid, nemá rád vztahy s výplní sítíce. Špatné novozulí vztahy, ale když už zel z představy o člověku teleseňch živavých (humorech), ielichž poměr určuje reakce na okolí. Rozdělil strádovavého lekáře a lekáře strojového řečka pokladnou za oltice lekarství a ieho spisy se staly zdaleka temperamentní až typy:



1.3 Lidé se s časem mění

Všichni dospělí byli nejdřív dětmi. Ale málokdo si to pamatuje. (A. S. Exupéry)

Vývoj člověka se dělí do několika fází:

- Věk batolec: Jsem to, co mohu svobodně dělat.
- Věk předškolní: Jsem to, co učiním.
- Věk školní: **Jsem to, co dovedu.**
- Věk dospívání: **Jsem to, co čemu věřím.**
- Věk mladé dospělosti: **Jsem to, co miluji.**
- Věk střední: Jsem to, co poskytuji.
- Věk zralosti: Jsem to, co po mně zůstane a přežije.

U nás bude potřeba znát jen ty tři prostřední kategorie. Základní charakteristiky jsou uvedeny v tabulce, která dává přehled toho, co baví a nebabí děti, dospívající a mladé dospělé. Kromě charakteristik uvedených v tabulce stojí za zmínku vztah k samostatnosti a autoritě. **Děti** jsou velmi nesamostatné, neradí vyuvíjet vlastní iniciativu, musíme jím přesně zadat, co mají dělat. Vůči autoritám mají děti respekt a poslouchají je. **Dospívající** jsou schopni samostatné činnosti a vlastní iniciativy, ale příliš se k tomu nemají a musíme je popohánět. Ve vztahu k autoritám jsou vyzývaví a neradí se podřizují. **Dospělí** jsou samostatní a mají rádi volnost. Vlastní iniciativy jsou schopni jenom občas potřebují "nakopnout". Autority poslouchají, ale nemají rádi, pokud si s nimi někdo nedá práci nebo pokud mají pocit, že jsou autoritou zneužíváni.

	VĚK ŠKOLNÍ	VĚK DOSPÍVÁNÍ	VĚK MLADÉ DOSPĚLOSTI
HLEDAJÍ	kamarády, zábavu	skupinu, srovnání	partnera, odpovědi, sebeopoznání
MAJÍ RÁDI	akce, boj, noc, dobro-družství, bodování	akce, sport, recese, emoce	rozmanitost, náročné úkoly, smysluplnost
NEMAJÍ RÁDI	náročné úkoly, přemýšlení	příliš filozofování, příliš náročné úkoly	samoúčelnou činnost, bodování
NÁMĚTY	pohádky, dobrodružné příběhy, fantazie, indiáni	fantasy světy, historie (akční prvky), tajemno	lidi, vztahy, historie (filozofické prvky), současnost
SOUTĚŽENÍ	soutěží rádi, spolupráce jím nejde	raději soutěží, nutnost spolupráce si uvědomují	občas si zasoutěží, ale rádi spolupracují
ÚNAVA	malá výdrž, rychlá regenerace	střední výdrž i regenerace	velká výdrž, pomalá regenerace
METAFORY	nechápou	nechce se jím nad nimi přemýšlet	chápou a mají rádi

Čím mladší a méně zkušení jsou účastníci, tím **konkrétnější a jasnější informace** jim musíme dávat. Tento princip je třeba aplikovat na všechny oblasti: příběh, pravidla her, kladení otázek, zadání tvořivých aktivit.



3.3 Rozvoj člověka

Správný pedagog si pro rozvíjení člověka musí promyslet své kroky. **Rodič-pedagog si je nemusí promýšlet, protože disponuje dostatečnou intuicí.** Při závažnějších krocích života si i rodič musí promýšlet své kroky, jak směřovat dítě.

- **Proč?**
Proč vzdělávat, co je cílem mého vzdělávání, jak cíle dosáhnout?
- **Co?**
Co bych chtěl svým jednáním předat, co by mělo dítě znát, v čem by dítě aktivita posunula, v čem by tuto zkušnost/znalost dítě využilo, v čem by dítě mohlo využít svůj potenciál?
- **Jak?**
Jak předat zkušenost, informaci; je to úměrné věku dítěte?
- **Koho vzdělávám?**
- **Kdo jsem já?**
Kdo jsem v procesu já, jaká je má úloha? (přihlížet, pomáhat, vést?)
- **Jaké mám podmínky?**
Jaké mám dispozice materiálové, silové, výkonné, mentální. Důležité u psychiky dítěte!
- **Historická zkušenosť**
Pro tábory asi nejdůležitější; jak to dělali předci, bylo to funkční, efektivní? Bavilo to, přineslo to dětem něco?

Součástí promyšlení cílů je i hlubší zamýšlení: **Proč?**

- Je tento cíl krátkodobý, dlouhodobý?
- Na co působíme?
- Má náš úkol se zaměřit na fyzickou část dítěte, na jeho mysl a způsob myšlení?
- **Pozor!** Člověk je komplexní a hlavně celistvá bytost, ač chceme trénovat pouze jeden aspekt sebe sama, nelze. Vždy se zaměřuje na více aspektů!
- Míra konkrétnosti
Je to mírněné na konkrétní akci? na celý pobyt nebo k celoživotnímu vzdělání?
- Důležité jsou také **principy**, na kterých naše aktivity jsou stavěny:
 - přiměřenost, je třeba vyhodnotit obtížnost úkonu danému člověku;
 - soudržnost určuje, zda-li aktivita je v kontextu daného celku, neměníme kolej? nevyvoláváme zmatek?
 - autonomie slouží k vedení dítěte k sebekontrole, zodpovědnosti, sebenastavování cílů.
- Jakmile se dítě narodí, cíle nemá a určuje je rodič. V pozdějším věku by měl rodič vytvořit ochranné mantinely, ve kterých bude dítě směřovat a pomáhat dítěti s nastavováním cílů. Úlohou pedagoga by mělo být tyto mantinely posunout, snížit jejich potřebu a naučit dítě nastavování vlastních cílů.



1.4 Lide ve skupině

V pědechotě císlíme se zdrobývali lidmi i dle jednoho vývoje když se zemřeli. Mebo by despojeli mili (M. Twardy)

Omnikace

For more information, visit www.ace.org.

„Vízitím si bezpečí můžl, že čechs pořáděněřenou hřebi hry ve sklepně a všecky nevím, kde koum to je.“
• Pro komunitická výprávě všechny okamžík. Sportovce zdržel závěrotířství řešíme v soukromí (rozchodeň ne před
účasníkům - dlemlí o ve chvíli, kdy někome zaneprázdňení ihnoú činností).

"Pepe, mojí býs na chvíli přestat být Evou; Muslimi ti říct, proto si myslí, že to volíte hra býla uplynout prospadat.".

Uhel pořídeň

akzady clovek ma v hlate mnoho ruznych zvyk menitichich knap. Kazdou z tchich muzeme priraditi do nektereho zlozidlnich kategori: mapy pozitsiic, ktej ktere, jake sou rada, nebo napr. popisujici vlastnosti pravou polohy vysledku posloje a chovani. To jak myslime a jedneme, jak se v lodi zdroj lom, jak sebe.

Dale je treba si položit otázku efektivity. Výplatí se to, jak jsme vychovávali? Neslo by to lepě? Nalezená kritéria bývají zahrnuta do korekturny násich postupů.

3.

2

Misto pr

3

1

A

4

1

7

Schoy

ysled

ocitidt

die d

jestr

100

Prostředekem výchovy je kresby lev, pročež, sice, když leží zároveň použit pro dosazení nektereho cíle výchovy - obecného, konkrétního, rádkačkodábbého, koniglívniho, dlektivního, Prostředekem výchovy je kresby lev, konkrétního, rádkačkodábbého, koniglívniho, dlektivního,

Úkol! Podívejte se na první obrázek (nejlépe si přeložte stránku tak, ať nevidíte další obrázky).

Poté se podívejte na druhý obrázek a pečlivě popište, co na něm vidíte.

Je to žena? Jak je asi stará? Jak vypadá? Co má na sobě? Jaké postavení a životní role byste jí přisoudili?



Obrázek 1.3: První obrázek úhlu pohledu



Obrázek 3.2: Podmínky výchovy

Podmínky výchovy

- Biologické -
vnitřní - stav organismu, nervové soustavy, zdravotní stav, výška, váha;
vnější - přírodní prostředí
- Psychické -
vnitřní - vlohy, schopnosti, emocionalita, motivace, zájmy;
vnější - sociální skupina, životní styl a tradice
- Sociální -
makroprostředí - politické, ekonomické;
mikroprostředí - rodina, spolužáci

Úkol! Napište několik sociálních podmínek, které mají většinou pozitivní a které především negativní vliv na utváření člověka.

Jak vysvětlíte, že některé děti z kuáckých rodin velmi brzy podléhají kouření a s z některých se stávají zapřísáhlí nekuřáci?

Místo pro poznámky

1.6 Experimenty

Experiment Třetí vlna

Experiment proběhl během jednoto týdne roku 1967 na Cuberley High School v kalifornském města Palo Alto. Nevedl ho psycholog, či psychiatr - ale učitel historie Ron Jones. Ten chtěl studentům druhého ročníku přihlásit situaci při nástupu nacismu v Německu.

První den experimentu museli studenti pouze vzorně sedět, komunikovat vstoje, své odpovědi vrměstnat maximálně do tří slov a začínat je oslovením "pane Jones". Učitel jim také zdůrazňoval sílu disciplíny a jednoty

Druhý den Jones pojmenoval osazenstvo třídy hnutím Třetí vlna a stanovil speciální pozdrav, jímž se "členové hnutí" museli zdarvit i mimo třídu.

Třetí den začal žít experiment svým vlastním životem. K hnutí přibyli další studenti, Jones jim rozdal karty se speciálními úkoly, též je instruoval, jak "lovit" nové členy, třem studentům pak dal speciální průkazky - měli donášet na ty, kteří pravidla nedodržují. Jenže dobrovolně donášelo dalších 20 studentů. Na konci třetího dne mělo hnutí na 60 účastníků a některí studenti dokonce těm spolužákům, kteří nedodržovali pravidla, vyhrožovali.

Čtvrtý den se experiment vymkl kontrole, studenti se do experimentu zcela ponorili a jejich lojalita byla perfektní, přibyli i další členové. Jones oznamil, že jejich buňka je součástí celonárodního hnutí, které má změnit americkou společnost a v pátek v poledne bude jeho existence a síla demonstrována v televizi.

Pátý den přišlo do stanovené místo přes 200 lidí, nechyběli transparenty, studenti skandovali oficiální heslo. Žádné televizní prohlášení se však nekonalo. Naopak jim Jones oznamil, že *absolvovali experiment, při němž se chovali stejně, jako přívrzení nacismu* v Německu a že všechno co jim řekl byla lež.

Co nám z toho vyplývá? Skupina ovlivňuje chování svých členů.

Stanfordský vězeňský experiment

K šokujícím výsledkům došel v roce 1971 i Philip G. Zimbardo ze Stanfordovy univerzity. Ten tehdy vybral 24 zcela zdravých studentů ze 75 přihlášených dobrovolníků, kteří měli žít ve vězení. Některí z nich měli být vězni bez jakýchkoliv práv, jiní dozorci. Zimbardo musel experiment předčasně ukončit; vymkl se mu totiž z rukou, když "dozorci" začali "vězňů" ponižovat způsobem, který jim mohl způsobit trvalé následky.

Co nám z toho vyplývá? Zdravý a rozumně smýšlející člověk, je-li vystaven extrémním podmírkám, se může radikálně změnit (nebo změnit své chování). A to velmi v krátké době, viz [Experiment Třetí vlna](#).



3.2 Výchova

Výchova není jen jednoduchá operace: přikazování, zakazování, doporučování, vysvětlování, přesvědčování (jak se může zdát). Jedná se o komplexní činnost, která dlouhodobě formuje člověka a zároveň usiluje o "vytvoření" člověka vyznačujícího se co nejlepšími vlastnostmi, schopnostmi a předpoklady k plnohodnotnému dospělému životu.

Úkolem zamyslete se nad otázkami: "K čemu je výchova dobrá?" Jakou **funkci** má?

1. pro každého z nás?
2. pro společnost jako celek?

Místo pro poznámky

Výchova je proces, který umožňuje jedincům se plnohodnotně zapojit do života ve společnosti. Připravuje člověka pro plnění několika společenských rolí, které na něho v životě čekají. Zároveň umožňuje předání kultury (tradice) z jedné generace na další, čímž zabezpečuje kontinuitu společenského vývoje.

Rysy výchovy:

- vnější ovlivňování pozitivního rozvoje člověka,
- zároveň, cílevědomé působení na člověka,
- interakce vychovatele a vychovávaného,
- předávání kultury lidstva dalším generacím,
- zhodnocování vnitřních předpokladů člověka.

Výchova jakožto proces (dlouhodobý i krátkodobý) má vždy nezbytné etapy:

- počáteční etapa - **diagnóza** - je nezbytné poznat stav, úroveň vychovávaného (vychovávaných);
- etapa pedagogického **projektování** - vymezení a formulace konkrétních nebo obecnějších cílů, postupů;
- etapa **regulace učení** vychovávaných - výchova je vždy subjektivně učení, jde tedy o motivaci, konkrétní obsah činnosti, fixování osvojených obsahů;
- etapa **výsledné pedagogické diagnózy** - zjišťování výsledků porovnáním s vymezeným cílem + analýza procesu výchovy z hlediska dosažených výsledků.

8. Vypráťe mobilu Netreba vše komentovať.

nedodílzuje. Takže Platí: když mluvíš, tak i kdo by ten, o kom mluvím, stál vedle mě.

můžete později o zpětnou vazbu a také ji můžete poskytnout. Je to jen chvíle.

C. **Recompenze siak** nemusíte s každým souhlasit. Snadte se „jen“ pochopit druhé lidí. To stačí.

ie tréba se domluvit, jak se budeme oslovovat. My si všichni tykáme.

provides a positive feedback loop that reinforces the initial response. This positive feedback loop is a key feature of the self-reinforcing mechanism that drives the system to a new equilibrium state.

choval se k druhému tak, jak chci aby se i on choval ve stejné situaci ke mně.

1. **Adyf refedan mynwy, osdarni naisiosomau** komuniukacce le adyfau gandoliofa. Když mluví ieden, ostatní naslouchají, jinak se nedomluvíme. Máme deň za deň až dena súta.

2.1 Pravidla zkušeného vedoucího

Práce vedoucího

capitala 2

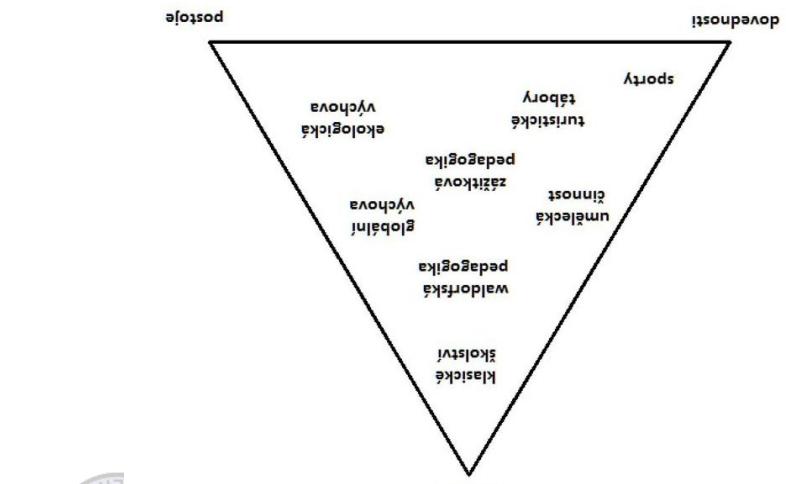
zakhovalo pak sociální účení (sebezavazání, spoluúpráce), měkce schopnosti (práce výmu, vězení lidí, kritické myšlení).

Uvěsm samotným zážitkem [sesi nesídel k tomu, aby se cílově dočkázel díky zkušenosti a zpracování zkušeností, které díky reflexi, k učení dochází] může být zážitkem zážitkem.

energii. Pouzdí od nás aktivity vyzádilé vysoky vklad fyzičke nebo psychické energie, i.e. sice menej likavky, ale o to větší může být.

Rekamim, id Zspomnien. Ukaż mi id si można wypomnien. Zapoi mi id pochopim. (zinske Prislovi)

Účení se prostřednictvím zážitku



Myši nem dospěla k napadení, ale onen k zpádění. (Příběhy)
Pomocí zážitků všecky vychování působíme účasně. Toto vychování působení spadá do oboru zá-
neho džížková pedagožka. Co to je? Jaké jeou je? Její metodický

3.1 Zážitková pedagogika

2.2 Návyky špatného vedoucího

- Názorová nekonzistence**
říká něco jiného, než si myslí; dělá něco jiného, než říká; protiřečí si.
- Nepřebírá odpovědnost**
nechopí se příležitosti; ponechává iniciativu na ostatních; schovává se za druhé.
- Neústupnost, přesvědčení o vlastní pravdě** nepřiznává chybu.
- Svéhlavá sólovost**
okázaná samostatnost; odmítání/nepřijímání pomoci.
- Manipulace, demagogie**
předkládá manipulativní argumenty; vede zákulistní jednání; trvá na svých demagogických postojích.
- Necitlivost, sociální tupost**
necitlivě reaguje na projevy a chování druhých; zesměšňuje ostatní; narušuje projev, vystupování druhých.
- Sólový projev, rivalita**
(skrytě) soupěří o moc; pracuje jen na sebe; nepomáhá druhým.
- Sebestřednost, zahleděnost do sebe**
okázanost vlastního projevu; naučená, teatrální gesta; účelový nesouhlas, nepř. pro vlastní zviditelnění; nepřijímání zpětné vazby.
- Přehnané sebevědomí, nesebekritičnost**
přesvědčení o správnosti vlastních názorů; neochota k diskuzi.
- Neprojevuje názory**
opakovaná a setrvalá mlčenlivost; projevuje se jako poslední; projevuje se až na vyzvání; nepřekládá/neodkryvá své názory druhým.



Kapitola 3

Pedagogika



Obecně

Mezi nejdůležitější pojmy v pedagogice patří:

- **výchova** - hlavní prostředek socializace; je proces záměrného působení na osobnost člověka s cílem dosáhnout pozitivních změn v jeho vývoji;
 - **socializace** - proces zespolečenšťování;
 - **vzdělávání** - proces, který probíhá po celý život, je součástí výchovy;
- Během výchovy, socializace a vzdělávání se u každé osobnosti rozvíjí:
- **znalosti** - osvojené informace a učením získaná schopnost je přiměřeně užívat;
 - **dovednosti** - učením získané schopnosti správně a úspěšně vykonávat určitou činnost:
 - osvojené postupy a úkony,
 - zmechanizovaná dovednost;
 - **postoje** - hodnotící vztahy k problémům (často např. morálním), nezřídka vedou k činům.

Určitě bychom neměli zapoměnout **didaktiku**. Didaktika se zabývá formami, postupy, a cíli vyučování. Co vůbec znamená "vyučovat"? Správný vyučující by měl učit hbitě, s chutí a důkladně (slova Komenského).

Původ slova

Pedagogika je slovo složené z dvou celků a to: **pais** - dítě, **agein** - vést; z toho vyplývá řecké slovo **pedagogos** - člověk vedoucí dítě (vzhůru, k poznání).

Edukace z řeckého **edukatio** - vést, vést z kvalitativně nižšího stavu do vyššího, táhnout vzhůru.

Vzdělávání v dobách antického řecka, probíhalo v rodinách, kde také končilo. Poté se děti svěřovaly vzdělanému otroku, který na základě povídání si-diskuze vedl rozhovor a vedl dítě k poznání. S postupem času vznikli "mudrcové" (vzdělanější otroci), ke kterým vzdělaný otrok (domácí) dováděl (vedl) dítě za výukou/vzděláním.