

3. června 2022

Výpracoval tým T. O. Ševerka

Školní laborový čí vedení pro rok 2022



T. O. Ševerka p. s. r.

Česká Technická Unie z. s.

3	3.1.1 Lídě moji! názvuje potřebý	1
4	3.1.2 Lídě jsem různí	1
7	3.1.3 Lídě es s časem mění	1
8	3.1.4 Lídě ve skupině	1
8	3.1.5 Uhel polohou	1
11	3.1.6 Experimenty	1
12	2.1.1 Provídla zkušeného vedení	2
12	2.1.2 Nagyky s páchaného vedení	2
13	3.1 Pedagogika	14
15	3.1.1 Základní pedagogika	15
16	3.1.2 Vyhovování	16
20	3.3 Rozvoj dívček	20
22	4.1.1 Kvůli čemu vstaváme z postele	22
23	4.1.2 Vzrhy	23
24	4.1.3 Vykon	24
24	4.1.3.1 Rost	24
26	4.2 Formy motivace	26
26	4.3 Zpěstření	26





Kapitola 1



Lidé

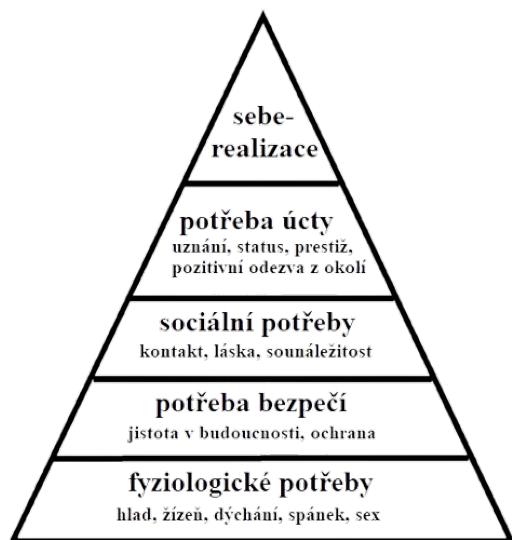
1.1 Lidé mají různé potřeby

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 dostatečné úsilí a prostředky, můžeme lidí motivovat k ledasčemu, nicméně nejsnázší je lidí motivovat k uspokojení jejich (často podvědomých) potřeb.

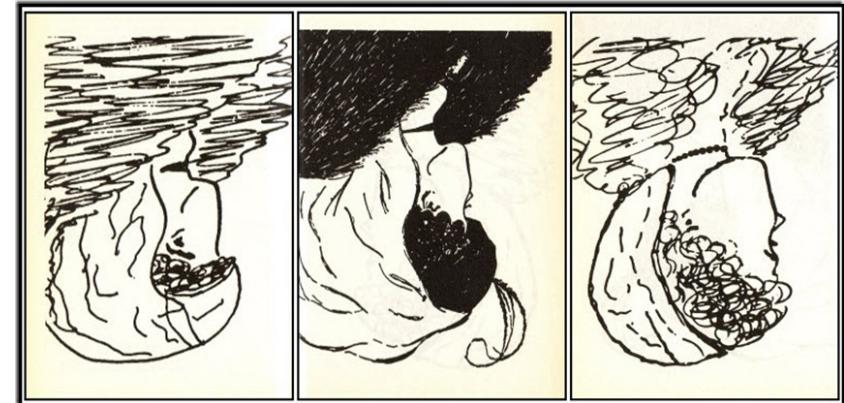
Jaké jsou lidské potřeby? Schematicky je vyjadřuje známá Maslowova pyramida potřeb. Jednoduše platí: aby se projevila vyšší patra pyramidy potřeb, musí být uspokojena nižší patra.

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



Milsto pro pozadky

Ukáli jdeky býsce čharakterizovatí sapeč Dá se to nějak pozadat?

závazky a systématické chování, neprálemanne věci radeč! řeři hned.
lís neplánuji, dodešváci věci na poslední chvíli. **Usuzňáti** lidej ſou pečliv, plnuluj, malí rádi jasne
Vimjatit lidej ſou impulzivní, malí rádi proměnlivost, nevázanost, neprálemanne věci odkladatí, pr-
vumjatit x usuzňáti
Rozhodování se

rozuměn, součtu, poslouž.
oběektivity, spravedlnost, lidej zpracovávajíci informace **myslení** upřednostňují logické myšlení, racionalitu, přesné analýzy,
lidej zpracovávajíci informace **myslení** upřednostňují logické myšlení, racionalitu, přesné analýzy,
myslení x čtem
Zpracování informací

príjma predstavivost, budoucnost, vize, obecný prehľad, inovace.
myslovy byp lidi príjma reálnu, prímonost, detaily, presnosť, osvedčené postupy. **Intuitivní** typ lidi
Príjem informací
myslovy x intuitivní
Príjem informací

reflue.
uzavřený, má odsíup od okolí, víc náslnuchá, nez mulví a když mulví, tak si rozmyslí dopředu, co
Extravert je otevřený, rád se pochubuje mezi lidmi, hodené mulví, přemyslí během hovoru. **Introvret** je
extravert x introvret
Príslup k okolnímu světu

Tato typologie kombinuje čtyři čharakteristiky:

Typologie

Typologie není abstraktní a když dívávek je specifickou kombinací různých typů. **Lidej ſou černobílí**, lidej ſou
ulasutí si, lacič ſame my a v čem všem se od nás odstáli mohou odlízovat. Je treba si pamatovat, že zádna
nedorozuměním. K vědomíneční si rozdilnosti lidej ſouži typologie osobnosti. Typologie nemohou
a že se budeo člověk ſelhá iako my, jenže on se často chová iupíle iníak a dohádáže zbytěným
přisloví: *Pralé sape ſou džlím ſeba. A tak se ſtívá, že pedpokladáme, že osobní vnitřní situaci ſelhá iako my,*
lidej ſou různí. Zná to ſice iako hruválini ſak, ale lidej podvědomí promítní do osobních ſebe. Jak praví

1.2 Lidej ſou různí

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 neradí slyší.
Motivace: je to důležité, závisíme na tobě, vezmi si lidi a zorganizuj to.
Demotivace: bagatelizace úkolu nebo osobní důležitosti.
- Sládovatelé.** Zajímají se o lidi, umí naslouchat, rádi pracují v týmu, vytváří příznivé prostředí. Pochvalu převádí na ostatní, kritiku přijímají.
Motivace: bude členem týmu, pomůže 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 rozšiřování, každý člověk v sobě kombinuje unikátní způsobem různá zaměření.

- Sportovci.** Mají dobrou fyzičku, jsou obratní, mají rádi sporty, závody, fyzicky náročné aktivity, pohyby 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 vysvětllování pravidel zabere aspoň půl hodiny a u kterých lze vymyslet různé finty.
- Psychologové.** Zajímají je hlavně lidi. Mají rádi psychologicky náročné hry, diskuse, reflexe, ale i volnější program, při němž si mohou popovídat 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.

Úkol! 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

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 peňze 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 mimořádě oniž 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. *Příklady:* neurčité naznačení budoucnosti (například v souvislosti s noční hrou), sehrání motivační scénky den předtím, opakování motivačních sloganů v duchu "už se to blíží", gradace. Avšak pozor na přehnaná očekávání!

Separace

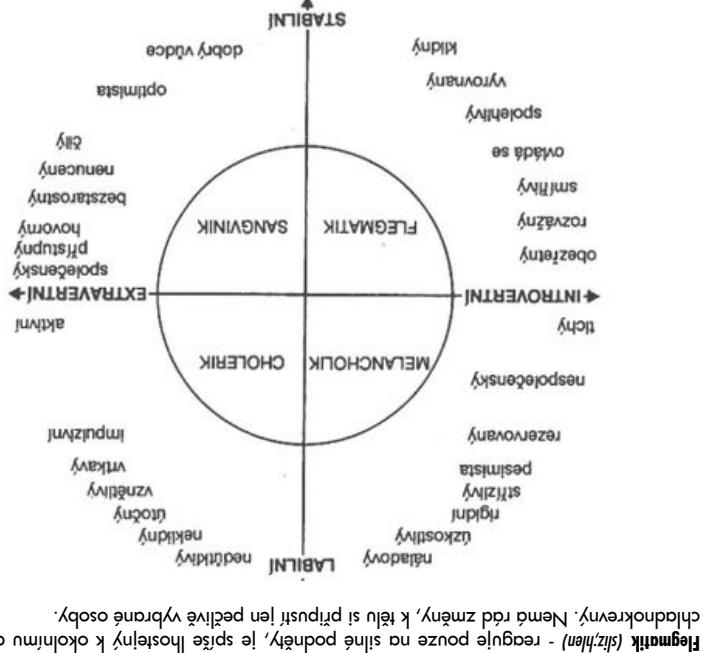
U hodně soutěživých her, jako jsou bojovky a závody, můžeme soupeřící týmy před hrou oddělit a motivovat každý zvlášť. Oddělená motivačace nám umožní vytvořit lepší pocit součinnosti v týmu a nažehlav jeho členy vůči protihráčům.

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



MBT hypnagogie kombinuje efektivní využití vlastností chování. Pro prezentaci správny chod myu, iak v praci, tak aj v sime, je treba si zaznamenať svoje vlastnosti a využiť ich k tomuto prefréne složitá stránka Lifesoundit.com.

Dbrázeck 1.2: Temperamenty



Reagulácia pouze na silné podráhy, ale späť ihneď k okolnímu deňu, kľudný az chladnokrevený. Nemá rad zmeny, k čemu si pripustí len pečlivé vybrane osoby.

Samygimik (krey) - na slide podnebny reatulue slide a nospak, le prizpusobivy, emocene vyrównany, spise vesele považ a věčny optimista

zurück zu den 1970er Jahren, als es noch möglich war, eine solche Menge an Daten in einem einzigen Dokument zu speichern. Heute ist dies nicht mehr praktikabel, da die Anzahl der Daten, die in einem einzigen Dokument gespeichert werden, sehr groß ist. Deshalb ist es notwendig, die Daten in mehrere Dokumente aufzuteilen, um sie leichter zu verarbeiten und zu bearbeiten.

osmolek pískovců v kruhu, kterému bylo uzeno a vyplána smědečka, spadne návazec vzdály, když je

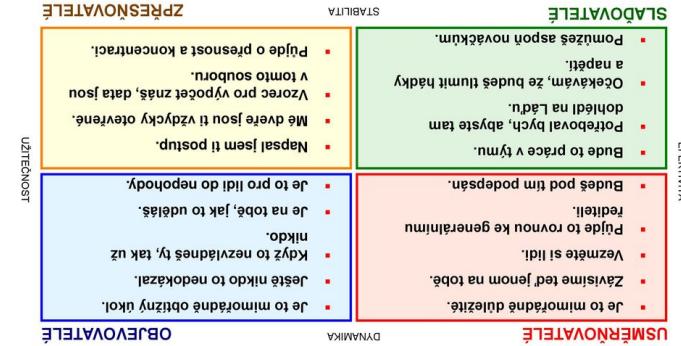
Melancholik (cermáček) - označován za slabého pesimisty, který vše hlbouce prozvídá. Ve svém životě se věnuje

Prisuzuje se mu autorství příslušného žánru. Hippokratovy příslušnosti. Hippokratés vycházel z pověsti o čtyřech tělesech (humorech), jež pomer uřízle rekade na okolí. Rozdělili bychom je na sladký, kyselý, kyselokyselý a sladkokyselý.

Hippokratova typologie temperamentu

Empayment

MOTIVACE MOTIVACIONICHE TYPÙ



Qbaas zavodladden nidaqaa, vñiz e i neliqviisi pirkovnina Priflida s nadsenim. Vñizvime reegea a bliznizive mñch pribaty. Prifliday otdeleniye vesel' skak po nekotoraia destryuych dñech bñh vo vñdeliusha tabora za uletem zisli, zda u mñch pribaty. Prifliday otdeleniye vesel' skak po nekotoraia destryuych dñech bñh vo vñdeliusha tabora za uletem zisli, zda u stiheho, byla bñ skoda tñho sanci promartini.

počká se učebním dřívějším pořadí a připravíte nyní (y)rodné rekvízity, kosočmu, hemičin pomůcky, stínou se osobou zatímními a zároveň učebním programem hry, ažcim na ní zdalek, a tím padem jsem i mohu vyučovat.

Amerikátiával k pozsonyham motívumával el drásky szokny szatírikál hajú "Visáve", bezzel it "cas". Ugasztikovit ne dombe ezs személyi szed mű, szép az én chécs, ki szépce hár, ronou le vörzen do déle, le urenen meggovad.

U neherdych chkeviri je mohloacum momeñem cíte díckavíta, připadne printes pro bezvýzvou i jípkym príkadem jsoj lanoøe preledejz. V lechto připadach jdeko mohloace postaci yzdvízení vzev a zkùsenosí, překladem jsoj lanoøe preledejz.

Vrolijk kerstfeest!

Výzva, zkusenost

osobné zájnce resovač

střehu, býla by říkodle

EFEKTIVITÄT

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 nebaví děti, dospívající a mladé dospělé. Kromě charakteristik uvedených v tabulce stojí za zmínku vztah k samostatnosti a autoritě. **Děti** jsou velmi nesamostatné, nerady vyvíjejí 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 neradi 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
HLEDÁJÍ	kamarády, zábavu	skupinu, srovnání	partnera, odpovědi, se-bepoznání
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, vzťahy, 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	nechápu	nechce se jím nad nimi přemýšlet	chápou a mají rádi

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



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 souvisejí s kontrolou (mocí), bohatstvím a odborností jsou převážně o **mýšlení**, takže je pro něj důležitá logika a hlava. Tyto motivátory jsou typické pro vasoce úspěšné lidi, protože jsou dobré v plánování a jsou praktičtí.

4.1.3 Růst

Je-li **růst** dominantní oblast, člověk se cítí motivován, když může naplnit využit 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 břicho. Růstové lidi motivuje svoboda, tvořivost 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, promítnutí 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 (nasáz, snídaně 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 rízeným způsobem průchod jejímu uvolnění. Tento druh motivace všek nepoužíváme příliš často, brzy se přesytí a může začít škodit vztahům v kolektivu.



Omnikacé

- **Základní pravidlo:** Neurí deliktní, co riklme, dležíte je, co osíhni slyši. Bohluzel to neuří, leduhoduché osob schinout toho, aby osíhni slyšeli právě to, co chce me ráct. Nekolik rád vodochodých pro základ výplati.
- **My, Věříme vás:** Věříme vás, že jste zákonitý, co nezradil v rozdílných násobech sebe schinouch, ale v konunci káci.
- **Kouzleníkce má byt vedená s dobrými úmysly.** Mezi bychom si byt i sít vlastní motivaci. Neurí účelem ien namučinout druhého.
- **„Dobrý hru říše dříve živnosti, klesá řísem hříbek, až k tomu do toho sklepa měte napuštěj! Dám vodý, a vy jste tam napuštěli aspoň 15cm, tak nevadí, že jsem náležko do břit a řekl jsem na vás!“**

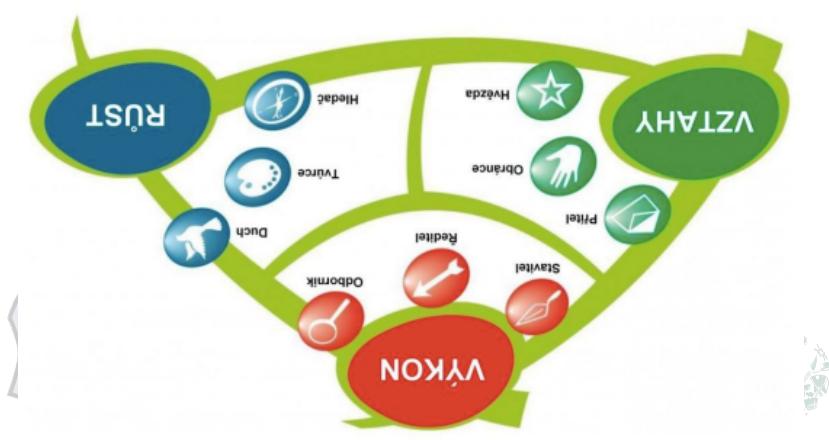
"Vzichim k tomu, to co mne vyslehal. Nevykrokuji si zde kriticky. Muži v mém za sebe, nezobecňuji. Okrem základu, a třikrát to co mě vyslehal myslí, že těch pět let nemůžu hrát hry ve které je všechno v hodnotě miliard."

„Pepo, moži bys na chvíli přestat balet Evu? Muslim ti říct, proč si myslí, že ta vložka hra býla úplně propaganda.“

Úhely pohledu

vidíme věci kolém sebe.

Dląższe 4.1: Motywator



4.1.1 Vztahy

yμu hēbo skuplinē

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 ji přisoudili?



Obrázek 1.3: První obrázek úhlu pohledu

Kapitola 4

Motivace

Chceš-li postavit lod, nesvolávej lidé 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 vznít naprázdno, pokud do ní hráči nejsou dostatečně vtaženi. Čím větší námlahu 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

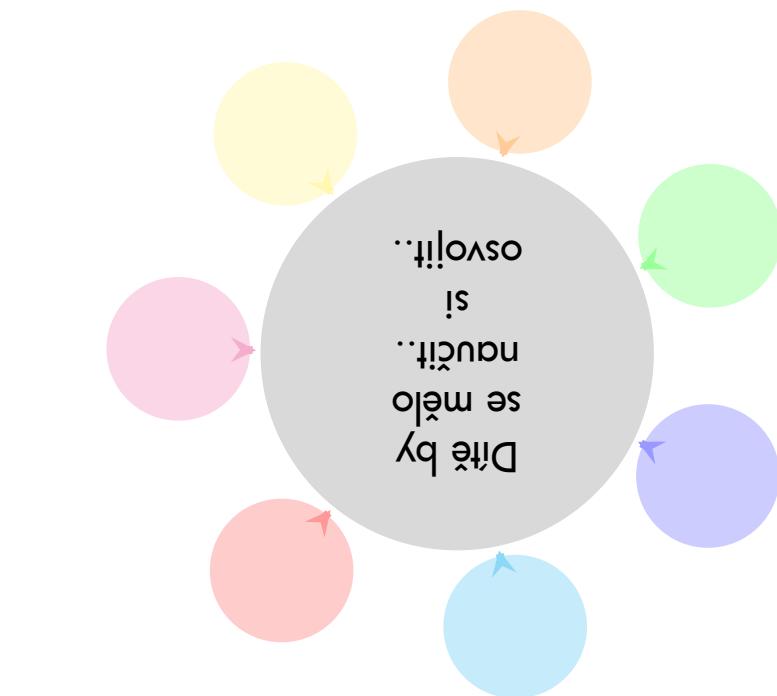
4.1 Kvůli čemu vstáváme z postele

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



Obrázek 1.4: Druhy obrázek uhlí pochodu

Úkol! Do mapy vnesete co díky se mělo díle na těloře na výrobě na výrobě.



Místo pro poznámky

1.6 Experimenty

Experiment Třetí vlna

Experiment proběhl během jednoty 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 vstojí, své odpovědi vyměšnat maximálně do tří slov a začínat je oslovením "pane Jonesi". Učitel jim také zdůrazňoval sílu disciplíny a jednoty.

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

Třetí den začal žít experiment svým vlastním životem. K hnuti 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 třem spolužákům, kteří nedodržovali pravidla, vyhrožovali.

Čtvrtý den se experiment vymkl kontrole, studenti se do experimentu zcela ponorili a jejich loajalita byla perfektní, přibyly i další členové. Jones oznámil, že jejich buňka je součástí celonárodního hnuti, 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 oznámil, že *absolvovali experiment, při němž se chovali stejně, jako přívrženci 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 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 podmínkám, se může radikálně změnit (nebo změnit své chování). A to velmi v krátké době, viz [Experiment Třetí vlna](#).



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 promyslet 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 zkušenost

Pro tábory asi nejdůležitější; jak to dělali předci, bylo to funkční, efektivní? Babilo 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 mírněná na konkrétní akci? na celý pobyt nebo k celoživotnímu vzdělávání?

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.



Ysledky výchovy

Hlavní body

- Prosídeleky výchovy ie dosazeny, predem formulovaly cil. Je treba pracovat s výše zmíněnou cyklickou
- Základní, zda a v jaké uroni jsme dosahli stanoveného cíle. Co se nepodařilo
- Hodoucí předcházející výchovu ← můžeme provést korekty, abychom v dálce krocíčky byly neopakovat.
- Dosázené výsledky aktivně vstupují (nebo jsou zároveň vstupem) do dalších etap výchovy (sobě-). Uženou.
- Oba tyto druhy pravidel je treba s účastníky stanovit hned na výsledku, protože to je dležitý a vlastní klicový
- Okamžitě aktuální pravidlo je výsledkem vývořeného vlastního pro ně samé Reprezentují způsob, jakým většinou cíkaví, viditelné umístěna a dosudupná kázděmu.
- Oba tyto druhy pravidel je výsledkem vývořeného vlastního pro ně samé Reprezentují způsob, jakým většinou cíkaví, viditelné umístěna a dosudupná kázděmu.
- Výchovany získají zpravidla výsledky vývořeného vlastního (sebezaučení, sebepracování, sebevzdorní) - má význam při řízení.
- 3 důvody:

Místo pro pozadky

- 1. Když jedna mluví, ostatní naslouchají
- 2. Respekt
- 3. Mohu mluvit, mlužu se přít
- 4. Oslovem
- 5. Podoperačním
- 6. Zpravidla výzvou
- 7. Pravidlo září sítěn
- 8. Výpravné mobilní

Kapitola 2



Práce vedeního



Alý nedocházelo k nedopatréním, musíme vědět funkční systém. Proto je treba vytvořit základní

pravidla a operativní principy.

Základní pravidla vytvořená vedenímu pro časově. Vedení očekává, že budou vytvořit základní

pravidla a operativní principy.

Okamžitě aktuální pravidlo. Definovanými pravidly se vývoj systém zíří a vztahování se na vlastní akti po dobu ještě

okamžitě aktuální pravidlo. Když mluví jednou, ostatní naslouchají. Jinak se nedomluvíme. Míme

komunikační etapoukandlová. Když mluví jeden, ostatní naslouchají. Jinak se nedomluvíme. Míme

chování se k druhemu tak, jak chci aby se i on choval ve stejně situaci ke mně.

3. Okamžitě aktuální pravidlo. Obyčejná máme kázdý svojí výzvu. Je dobré mít možnost, růčku absolvují a to i ostatní.

4. Oslovem

je treba se domluvit, jak se budeme oslovovat. My si vžichni tykáme.

5. Podoperačním

neumíte s kázdým souhlasit. Snadže se „jen“ pochopit druhé lidí. To staci.

6. Zpravidla výzvou

můžete pozadat o zpravidla výzvu a tisko ji můžete poskytnout. Je to jen čitání.

7. Pravidlo září sítěn

to, co se řekne v budově a uníří fýmu, zůstává mezi námi. Pravidlo, ktere se vždy použije a nedodržuje. Takže platí: kázdý mluví, také jde o ten, o kom mluvím, stále vedele mě.

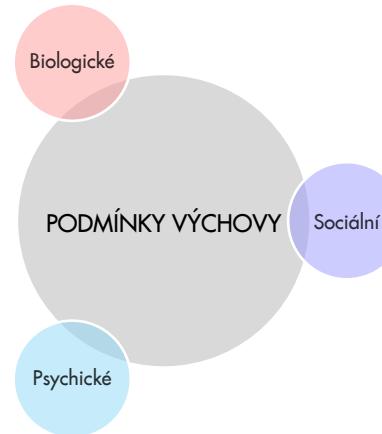
8. Výpravné mobilní

Nedopatréní komentovat.

Dle je treba si položit otázku **efektivity**. Výplňte se to, jak jsme vychovávali Někdo by to řepeč Nalezená kriteria bychom také měli zachovat do korekty následch poslupu.

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) soupeří o moc; pracuje jen na sebe; nepomáhá druhým.
- Sebestřednost, zahleděnost do sebe**
okázanost vlastního projevu; naučená, teatrální gesta; účelový nesouhlas, např. pro vlastní zviditelnění; nepřijímání zpětné vazby.
- Přehnané sebevědomí, nesebekritičnost**
přesvědčení o správnosti vlastních názorů; neochota k diskuzi.
- Neprojevuje názory**
opakována a setrvalá mlčenlivost; projevuje se jako poslední; projevuje se až na vyzvání; nepředkládá/neodkryvá své názory druhým.



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 kuřáckých rodin velmi brzy podléhají kouření a s z některých se stávají zapřísahli nekuřáci?

Místo pro poznámky

Pedagogika

Kapitola 3



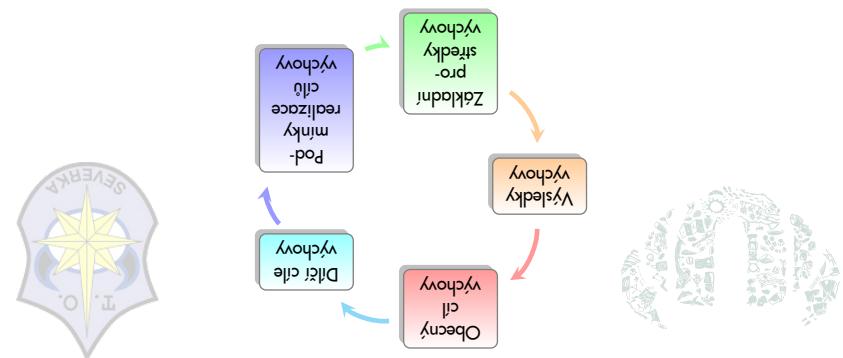
Mezi nejdůležitější polymy v pedagogické práci:

Observe

Word Slogans

- pedagogického je slovo složené z dvou celků a to: **pád - objekt**. Věta: **z toho výplývá, že všecky slovo pedagogogos** zdrojové vedenou dle (zahrnuje, k posudení).

Следующий



©brzezki 3.1: Cyklický proces vychovávání

Druhy čili
doschnout, oso-
člověka, osa-
Alýchon-
(lidmi).
nápr. schop-
něbo souhru-
Výchovný
můluval „Cíle
výchovy zaří-
Výchazíme-ř

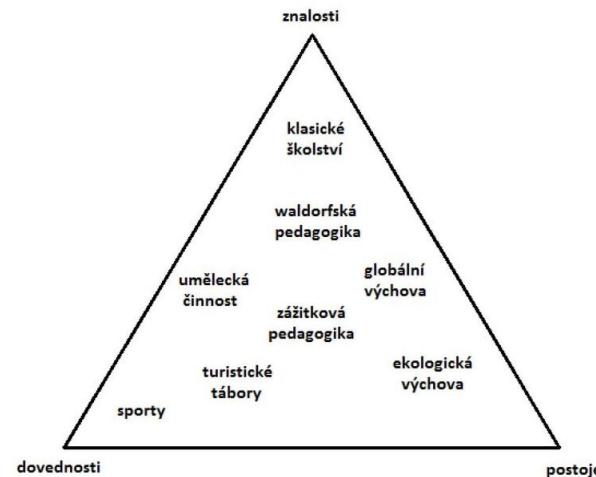
- | | |
|--|---|
| • konativní - operace, dovednosti, pochovávání | • motorické - motorická hovorivost |
| • vnímání - zaměřování - rozvedení motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti | • zpracování - rozvedení motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti |
| • pedagogická je slovo složené z dvou celků a to: pis - čírkve - vešt - zho výplývá rečeké slovo po | • pedagogika je slovo složené z dvou celků a to: pis - čírkve - vešt - zho výplývá rečeké slovo po |
| • čírkve z rečekého dílu (zhrnu, k pozadí). | • vešt z kvalitivního názvu slovu do výslova, těchnotu vzhoru. |
| • vnímání - zaměřování - rozvedení motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti | • zpracování - rozvedení motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti |
| • pedagogika je slovo složené z dvou celků a to: pis - čírkve - vešt - zho výplývá rečeké slovo po | • pedagogika je slovo složené z dvou celků a to: pis - čírkve - vešt - zho výplývá rečeké slovo po |
| • čírkve z rečekého dílu (zhrnu, k pozadí). | • vešt z kvalitivního názvu slovu do výslova, těchnotu vzhoru. |
| • vnímání - zaměřování - rozvedení motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti | • zpracování - rozvedení motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti |
| • pedagogika je slovo složené z dvou celků a to: pis - čírkve - vešt - zho výplývá rečeké slovo po | • pedagogika je slovo složené z dvou celků a to: pis - čírkve - vešt - zho výplývá rečeké slovo po |
| • čírkve z rečekého dílu (zhrnu, k pozadí). | • vešt z kvalitivního názvu slovu do výslova, těchnotu vzhoru. |
| • vnímání - zaměřování - rozvedení motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti | • zpracování - rozvedení motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti |

Podmínyky

3.1 Zážitková pedagogika

Mysl není nádoba k naplnění, ale oheň k zapálení. (Plutarchos)

Pomoci zážitkové akce výchovně působíme na účastníky. Toto výchovné působení spadá do obořu zvaného zážitková pedagogika. Co to je? Jaké jsou její metody?



Prostřednictvím výchovy a vzdělávání můžeme obližovat tři zdroje, ze kterých pramení chování a život lidí: znalosti, dovednosti a postoje. Pedagogické směry se liší v tom, na který v těchto zdrojů se zaměřují. Obrázek je velice zjednodušující, pedagogické směry nelze takto jednoduše definovat, přechod mezi nimi je plynulý.

Učení se prostřednictvím zážitku

Řekni mi, já zapomenu. Ukaž mi a já si možná vzpomenu. Zapoj mě a já pochopím. (čínské příslušní)

Základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita, prostřednictvím které vychovávaný člověk získá zážitky. Čím víc vlastní energie musí člověk vynaložit, tím je zážitek intenzivnější, zapamatovatelnější a využitelnější pro výuku. Komerční zábava se rozptylí, ale nezanechá žádné stopy, protože nás nestojí žádout energii. Pokud od nás aktivita vyžaduje vysoký vklad fyzické nebo psychické energie, je sice méně lákavá, ale o to větší má potenciál.

Ovšem samotný zážitek ještě nestačí k tomu, aby se člověk něco naučil. Rozdíl mezi "rekreačním" zážitkem a "pedagogickým" zážitkem tkví v reflexi. K učení dochází díky zkoumání a zpracovávání zkušeností, které zážitek vyvolal.

Prostřednictvím zážitku samozřejmě nemůžeme zpracovávat všechna téma. Diferenciální rovnice takto asi nikoho nenaučíme. Obecně jsou pro učení prostřednictvím zážitku vhodné dovednosti a postoje, konkrétně pak sociální učení (sebepoznání, spolupráce), měkké schopnosti (práce v týmu, vedení lidí, vztahové a komunikační dovednosti), životní postoje (tolerance, odpovědnost) a metody řešení problémů (kritické myšlení).

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 záměrně usiluje o "vytvoření" člověka vyznačujícího se co nejlepšími vlastnostmi, schopnostmi a předpoklady k plnohodnotnému dospělému životu.

Úkol! 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,
- záměrné, 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 porovnáváním s vymezeným cílem + analýza procesu výchovy z hlediska dosažených výsledků.