



ČEKATELSKÝ KURZ ŘEMŘICH
ROČNÍK 2017

PŘÍRUČKA METODIKY

Anička Semelová – Bapča
Anna Poesová – Áňa
Monika Macounová – Móňa
Anna Rambousková – Anča

OBSAH:

| | |
|--|----|
| Metodika | 3 |
| Prvky skautské metody | 4 |
| Skautský program a jeho dramaturgie | 4 |
| Plánování | 6 |
| Cíle | 6 |
| Zpětná vazba | 7 |
| Družina, Družinový systém, Oddílová rada | 8 |
| Doporučená literatura | 10 |

METODIKA

- prolínající se předmět (zejména s PedPsy, MZS)
- často používaný pojem – dá se vymyslet metodika téměř čehokoliv (např. jak dělat nějaký postup – měření, získávání informací, využití grantů; je to návod, jak někoho něco naučit)

= nauka o metodě – o způsobu, jak něco dělat

⇒ skautská metoda – jak vychovávat děti (dobré lidi), jak je rozvíjet

1. pomocník při tvorbě programu
2. přemýšlení o tom, co dělám

dobry vedoucí pouziva dobre metody k provozování skautingu (→ podstata toho, být vedoucí, provozovat oddíl)



Prvky skautské metody

- určitý způsob výchovy dětí v oddílech je typický pro skauting a je to jedna z věcí, která dělá skauting skautingem -> tento způsob nazýváme skautská výchovná metoda
- skautská výchovná metoda je systém navzájem propojených prvků, které se projevují v programu a v životě oddílu
- rozlišujeme 7 základních prvků:
 - **slib a zákon** – zákoník (kodex) životního stylu, vyjadřují hlavní hodnoty skautingu
 - **učení se činností** – (hrou, zkušeností) – propojování teorie s praxí, možnost si věci vyzkoušet, experimentovat, přijít na to sám i chybovat a poučit se z chyb
 - **týmový (družinový) systém** – učení se navzájem v partě, vzájemná motivace, delegace zodpovědnosti
 - **symbolický rámec** – podpora představivosti, motivace k činnosti, přitažlivost programu, podpora při předání důležitých témat (skautské symboly, tradice oddílu, etapovka)
 - **příroda** – poznávání, ochrana, zvelebování, pobyt v ní, budování vztahu k přírodě
 - **osobní růst** – všestranný rozvoj osobnosti, vedení k sebevýchově, probouzet touhu po vzdělání
 - **podpora od dospělých** – osobní příklad, vzor, porozumění – kamarád, „starší sourozenec“, bezpečné prostředí

Skautský program a jeho dramaturgie

- nepodceňovat přípravu programu (chyby programu vymyšleného cestou na akci – nepromyšlení všech detailů – rozpory v pravidlech hry, zanedbání bezpečnosti, neodhadnutí situace)
- hlavní otázky:
 - začínám **OD CÍLE** – co chci, aby program způsobil, co chci děti naučit, k čemu je vedu
 - k dispozici mám spoustu **PROSTŘEDKŮ A NÁSTROJŮ**, z kterých celý oddílový program skládám
 - *typ akce* - družinové či oddílové schůzky, výpravy, delší výjezdy, tábor
 - *zaměření činnosti* – fyzická, duševní, přemýšlení, paměť, manuální, výtvarná,...
 - *konkrétní programu* – hra, diskuze, čtení, instruktáž, nácvik, divadlo, návštěva kulturního zařízení, tvorba, výlet, plnění výzev,...
 - *skautské nástroje* – stezky, odborky, časopisy, závody
 - vycházet z tradic oddílu (např. struktura družinovky, oddílové rituály, symboly), ale doplnit vlastním pohledem a vědět, jaký mají význam
 - sledovat trendy, co je pro děti in, co je zajímavá, a vhodně zapojovat do programu
 - sledovat i dění ve světě, mít přehled o aktuálních tématech, umět odpovědět na otázky

- využívat i neprogramové prvky – výzdoba klubovny, nástěnky, plakáty, výtvary z předchozích programů, fotky, táborová pošta, převleky, oddílová trička,...
- být konkurenceschopní – využít i netradičních (populárních) aktivit: technika (PC, web, foto, ...) tvůrčí dílny, ekologie, dramatická výchova, netradiční sporty, deskové hry, humanitární akce, lanové aktivity, zážitkové akce, ...

HRA – základní a nejvíce využívaný prostředek

- hry vymyšlené (vlastní), odvozené (upravené), převzaté (originální)
- ! stejná hra bude fungovat odlišně v jiné skupině lidí i v jiné situaci, nepřebírat hry automaticky bez rozmyslu
- *zdroje inspirace*: náš zásobník, tradiční oddílové, knihy (hry na různá témata – rozvoj spolupráce, komunikace apod.), internet (např. hranostaj.cz, teepek.cz), skautské metodiky, výměna zkušeností s jinými oddíly, staré kroniky, skautské časopisy (také online)

otázky při přípravě konkrétní hry, aktivity aneb „mysli na KOČKU“

- **K DO?** – kdo jsou účastníci, holky/kluci, věk, jejich zkušenosti, jak se znají, společné zážitky, co je baví, co je bude motivovat, v jakém budou aktuálně stavu
- **O KOLONOSTI?** – místo, čas, denní doba, počasí, vybavení, zapojení dalších vedoucích
- **Č EHO CHCI DOSÁHNOUT?** – jaký je cíl/smysl programu (zlepšení dovedností, schopností, něco dětem předat... nejen „zabít čas“ na družinovce)
- **K ONEC?** – jak se aktivita ukončí, kdo a kdy to rozhodne, bude mít nějaké vyhodnocení, vyhlášení
- **A KCE?** – co musím v průběhu sledovat, na co dávat pozor (rizika programu), jak můžu aktivitu ovlivnit v průběhu (když něco nebude fungovat)

ZÁSADY DOBRÉHO PROGRAMU

– podívat se na program jako na celek:

- rozmanitost (střídání aktivit)
- vyváženost – úspěch x neúspěch (naučit se prohrávat, fair play)
- splnitelnost – děti (jejich schopnosti a možnosti); i organizátoři (čas, lidi, síly, materiál, peníze)
- zábava – prožitek (max. zapojení dětí – být aktivními účastníky) – využití obřadů, rituálů, tradic, rekvizit, scének, příběhů, prostředí, ... (navození atmosféry, vzbuzení zájmu)
- bezpečnost (pokud něco neovládám, oslovit odborníka)
- organizátoři – spolupodílení, ale jeden hlavní (šéf - koordinátor – rozděluje úkoly; hlídá, aby vše klapalo)

Plánování

- odvíjí se od cílů - ty nemusí být řečené, někdy se naplní třeba jen částečně (zejména, pokud jsou hodně obecné)
- obecné cíle je třeba rozpracovat do konkrétních (dílčích) cílů
- **harmonogram plánování:**

plán – výběr činností – realizace plánu – zhodnocení (zpětná vazba) – nový plán

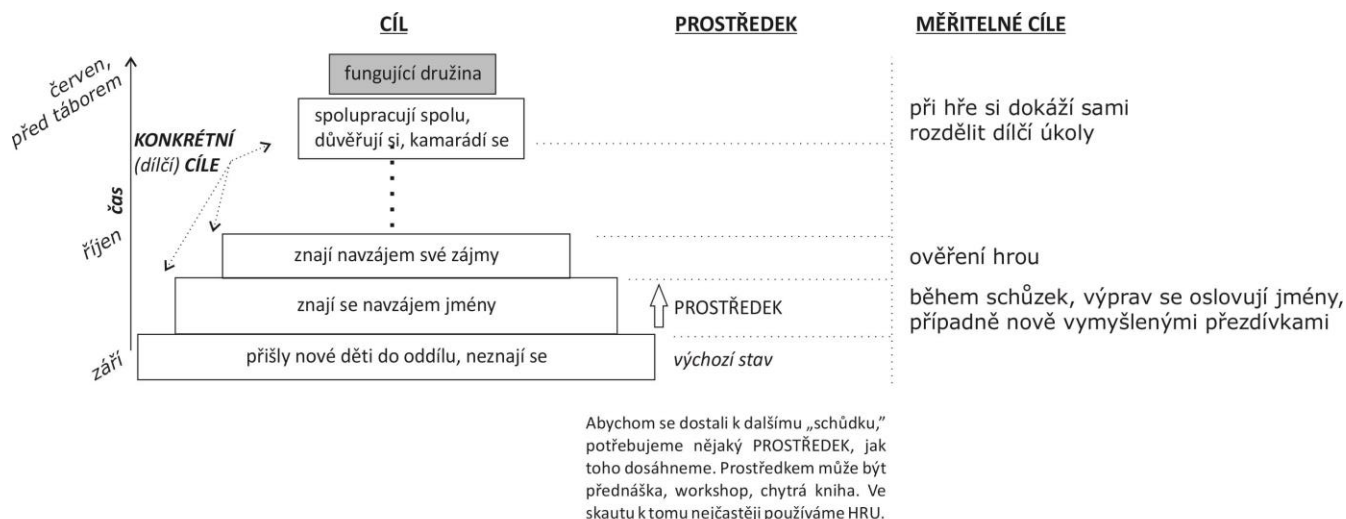
- plánování krátkodobé, střednědobé, dlouhodobé
- mít připravený i krizový plán (náhradní variantu) – změna počasí, úraz, ujede vlak, ... ale i netrefení se do nálady účastníků
- zpětná vazba: sebereflexe, mezi vedoucími (organizátory), od dětí (účastníků)
- zpětná vazba slouží ke konfrontaci s cíli (těmi dílčími, které jsou měřitelné), k poučení

Cíle

- **Krátkodobé:**
- - **Dlouhodobé:** mohou být složeny z krátkodobých, jsou obvykle obtížnější než krátkodobé
- - **Obecné:** vytyčený cíl (fungující družina)
- - **Konkrétní:** jednotlivé úkoly, jejímž skládáním dohromady se mi podaří splnit náročnější cíl (oslovují se jménem; vědí koho co baví, v čem jsou ostatní dobří)

Měřitelnost cílů: způsob ověřování, jak jsme daný cíl zvládli naplnit

Prostředek: je způsob, jak dosáhnout vytyčeného cíle - jak se naučím vytyčený úkol (hry, workshopy, ... viz výčet možností v předchozí kapitole)



Zpětná vazba

Třeba si při přípravě uvědomit řadu faktorů:

- **cíl ZV** (vědět k čemu mají směřovat moje otázky)
- **věk dětí**
- **čas ZV** (ihned po akci, nebo s časovým odstupem)
- **prostředí**
- **stav dětí** (nejsou hladové, zmrzlé, v šoku, vyčerpané)

Typy zpětné vazby:

- doprožít si hru, uvědomit si, co se stalo a co si z toho odnáší (možno u starších dětí, dříve u holek) -> zaměřené na účastníky – často označováno jako review - zařazujeme primárně proto, abychom účastníkům poskytli prostor a pomohli jim s uvědoměním si proběhlého zážitku, ne kvůli tomu, abychom od nich slyšeli hodnocení našeho výkonu
- zjistit od účastníků informace o programu -> zaměřené na organizátory - zařazujeme primárně proto, abychom zjistili, jak program fungoval z pohledu účastníků, jak naplnil naše cíle, co se na něm povedlo a co do příště zlepšit
 - neprobírat s malými dětmi v kolečku, že každý něco musí říct, od každého chci slyšet, jak se mu to líbilo. Raději tyto informace zjistit „neformálním“ pohovorem při cestě ze schůzky, na výpravě po hře při chůzi – nevýhody, že to budeš vědět od méně lidí, ale bude to pravděpodobně pravdivější – nebudou si vymýšlet, protože nebudou mít dojem, že ti něco musí říct
- sebereflexe – sám přemýšlím o tom, co proběhlo
- mezi vedoucími (organizátory)
- zpětná vazba slouží ke konfrontaci s cíli (s těmi dílčími, které jsou měřitelné), k poučení

Inspirace: Příklady zpětné vazby

- **Skupinová diskuse:** můžeme zpestit předmětem, který je poslán do kola a mluvit může jen ten, kdo ho právě drží.
 - Když chceme aktivitu jen zrekapitulovat a máme málo času, je možné požádat skupinu, aby každý řekl pouze jedno slovo nebo slovní spojení, které by vyjadřovalo, jeho uplynulý zážitek. Protože to vyžaduje více soustředění a hlubší úsudek, je lepší této varianty využít u starších dětí, skautů a skautek.
- **Rychlé shrnutí zážitku:** když netřeba chodit do hloubky, vhodné pro menší děti
 - Barevná škála – barvy na kartičkách symbolizují pocit, děti ukazují, nebo odevzdají
 - Teploměr, Ruce mluví (výška ruky nad zemí, od těla), výraz obličeje, zvuky, smajlíci

- **Tvořivá zpětná vazba** – způsob vyhovuje introvertnějším lidem
 - Můžeme s dětmi malovat, modelovat, vyrábět koláže, psát verše, tvořit komiks...
 - Pro starší skauty a skautky může být zajímavé tvoření společného loga, které by mělo vyjadřovat společné dojmy a průběh aktivity, v této technice nejde tak o výsledek, ale hlavně společné rozhodování a vytváření loga.
- **Dramatická zpětná vazba** – poukázání na důležité momenty jejich přehráním.
 - Oblíbená a odlehčená forma zpětné vazby, může být ale někomu nepříjemná, dobré je na to připravit předem př. nabídnout jinou možnost. Náročná na čas.
 - Pantomima krizového nebo veselého momentu (ve dvojicích), vytvoření momentky z vlastních těl – sled 3 snímků těch nejpodstatnějších situací
- **Zpětná vazba s pomůckami** – s lanem, kartami, reportáž s fotoaparátem

Družina, Družinový systém, Oddílová rada

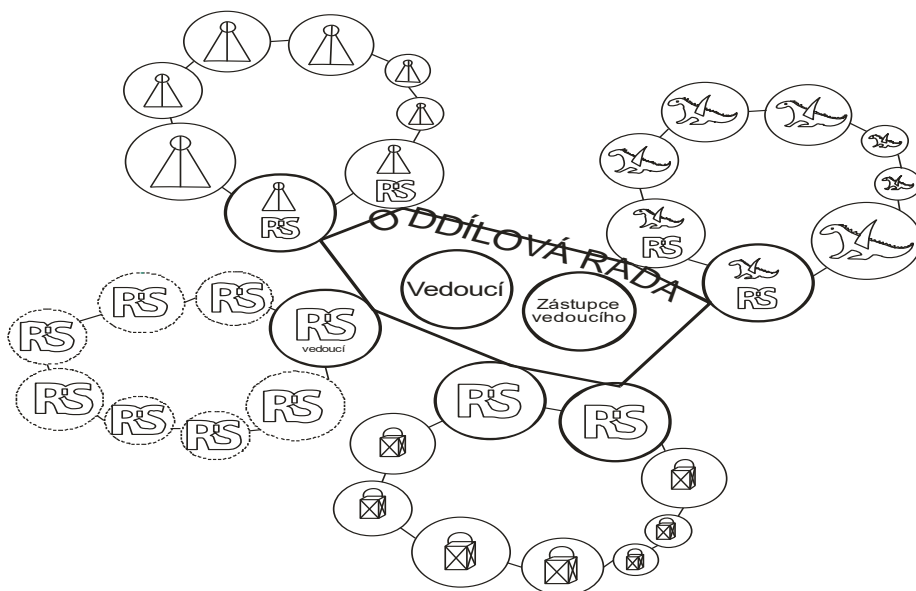
Družina

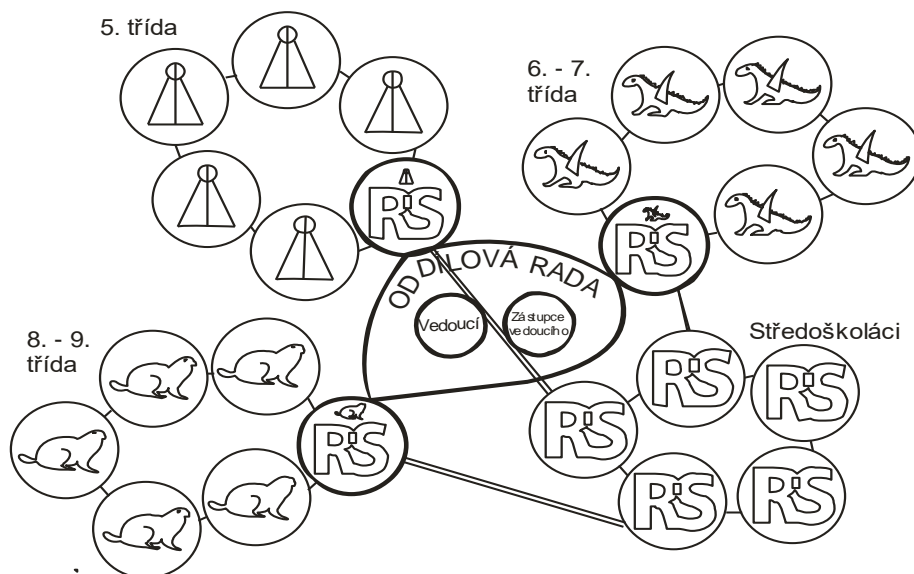
Skupina lidí (dětí, kamarádů) provázaných kamarádstvím (přátelstvím), společnými zážitky, s pozdějším věkem i podobnými zájmy (to nevylučuje, že každý se zajímá o jinou věc – hvězdy, vaření, vyrábění z kůže, dřeva, zpěv, filozofie, psychologické úvahy, ...), respektem mezi sebou, učením se věcí navzájem.

Družinový systém

- **Typy struktury družiny**
 - Rozdílné věkové složení (**RVS**): družina obsahuje členy od páté až do deváté třídy ve škole (mluvíme – li o skautském věku, ne světluščí/vlčecím).
 - Stejně věkové složení (**SVS**): členové jsou přibližně v rozmezí 1 – 2 tříd ve škole

RVS:



SVS:**Některé z kladů a záporů jednotlivých typů družinových systémů**

| | + | - |
|------------|---|---|
| RVS | <ul style="list-style-type: none"> + kontinuální přísun lidí do oddílu (ze světlušek/vlčat) + družina se vyvíjí v čase (mladší přichází, starší odchází do RS) + mladší se učí od starších a naopak + nevzniká vymizení 1 celé generace | <ul style="list-style-type: none"> - náročnější tvorba programu - horší navazování na dosavadní znalosti a dovednosti členů - neustálá výměna členů družiny (křehčí kolektiv) - méně společných zážitků |
| SVS | <ul style="list-style-type: none"> + jednodušší příprava programu pro rádce + pokud se udrží skupina lidí, co si mezi sebou rozumí, táhne je to dál + družina se vyvíjí jako skupina – vzájemné vazby, vztahy pevnější + členové sehanější, týmovější – výhoda při převzetí vedení oddílu | <ul style="list-style-type: none"> - neporozumí – li si členové mezi sebou/rádcem, vůdcem obvykle celá družina zaniká a odchází → vznik mezigenerační díry → problémy při případném předávání oddílu - mladší se neučí od staršího a naopak - starší se tolik neučí toleranci a porozumění mladších – těch, které by oni sami měli vést - pokud je jeden méně zdatný, může mít problém při začlenění do skupiny - možný problém integrace dalších členů do skupiny |

Mít stále na paměti:

- toto jsou pouze příklady – žádný oddíl nejde do něčeho „napasovat“. Je to dáno velikostí oddílu, věkovou strukturou v daném čase → nutno se tomu přizpůsobit
- členy svých družin zná nejlépe rádce. Při případných změnách členů v družinách vždy dbát na to, aby se měl každý s kým bavit – aby tam měl někoho, koho lépe zná. K tomu by se měl vyjádřit rádce.

Oddílová rada

(Odra, Udárna, Dlouhý vedení)

Ti, kdo se podílí na vedení oddílu (zpravidla vedoucí, jeho zástupce, rádce, podrádce – skautů i vlčat/ skautek i světlušek, případně další lidé, co se na oddílovém životě více podílí).

Vztah vůdce × zástupce vůdce:

Měli by si rozumět, ideálně oddílem prošli společně (rádce, podrádce), mezi sebou nekonfliktní – rozdílné názory si umí vysvětlit, umí udělat kompromis a před ostatními se ve svých názorech navzájem podporují a neshazují se, jsou si navzájem oporou (i psychickou).

Co je cílem rady:

- sejít se společně celé vedení oddílu – neformálně, u někoho doma, mimo klubovnu, ...
- plánování (každý člen oddílové rady by měl vědět, kdy je jaká výprava, kdo má kdy schůzku – když se ho někdo z rodičů bude ptát - přispívá to k dobrému obrázku oddílu)
- pokud někde něco někomu vadí, vyřešit to společně (popř. domluvit se s vedoucím, kdy by mu to mohl říct). NEZAPOMENOUT: MAILY NEŘEŠÍ PROBLÉMY
- problémy se řeší v zárodku

Doporučená literatura

Tichou poštou, TDC – stažitelné ze stránek metodiky

Družinový systém, TDC – stažitelné ze stránek metodiky

Inspirace na programy

- Hranostaj (hranostaj.cz) – databáze her
- Teepek (teepek.cz) – tipy pro rádce, návrhy konkrétních programů na různá témata
- Skautská křižovatka, sekce program (<https://krizovatka.skaut.cz/oddil/program>) – rozcestník pro přehled o skautských materiálu na pomoc při přípravě programu
- Skautské časopisy online (<https://casopisy.skaut.cz>) – možnost vyhledávání článků podle tématu
- Metodiky ke stažení (<https://casopisy.skaut.cz/knihovna/r/metodika>) – metodiky k jednotlivým tématům skautské výchovy – jak s nimi pracovat i konkrétní příklady programů

Příklady knížek zaměřených a určité téma (existuje jich spousta a vždy z nich lze něco vybrat):

- *Hry pro rozvoj skupinové spolupráce* (S. Hermochová; J. Vaňková)
- *Hry pro rozvoj emocí a komunikace* (M. Zelinová)
- *Cvičení a hry pro globální výchovu* (G. Pike; D. Selby)

Pro práci se zpětnou vazbou a review: *Cílená zpětná vazba* (E. Reitmayerová)

Čtení na dobrou noc

Stránský, J.: Tichá pošta, povídkový soubor textů, kde za přečtení stojí povídka Tichá pošta a dále Rozhovor (o Šumavě, přibližuje se tomu, čemu se mohl Rys přiblížit ve svém povídání). Obě povídky stažitelné ze stránek metodiky.