Interaktivita a energisery

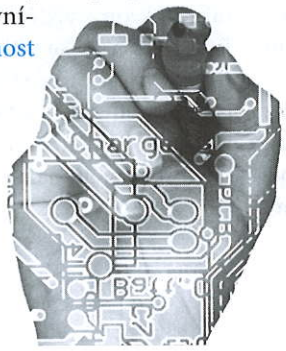
Vzdělávání je fenoménem dnešní doby. Ne vždy užitečné, ne vždy efektivní, ale ve většině případů (alespoň doufám) se interní i externí lektoři snaží podat co nejlepší výkon. Jejich pozice je často nezáviděníhodná. Téma, které není pro účastníky podstatné, zaměstnanci po náročné směně, nedostatek času na přípravu i samotné vzdělávání.

Správná metodika pomůže tyto překážky alespoň zmírnit. Nedílnou součástí lektorské metodiky je interaktivita. V tomto seriálu se jí budeme věnovat a začneme tím, že si přiblížíme, co to ta interaktivita vlastně je (a co není) a začneme jednou částí interaktivity, kterou jsou energisery.

INTERAKTIVITA

„Pověz mi něco, a já to zapomenu. Vysvětli mi to, možná si to zapamatuji. Zapoj mě, a naučím se to." Benjamin Franklin

Jedná se o **vzájemnou interakci** lektora a účastníků – obě strany na sebe reagují. To je velmi důležité. Použití interaktivity ještě ani zdaleka neznamená, že naplníme metodickou stránku interaktivity. Příklad jsou třeba úvodní testy na zjištění úrovně účastníků. Abychom mohli s čistým svědomím říct, že se jedná o interaktivitu, je třeba, aby lektor po vyhodnocení **výuku přizpůsobil výsledkům.**
Má jasný a konkrétní vztah k probíranému tématu. Opět důležité pravidlo, které porušuje například dále zmíněný energiser. Na výuku je vymezený čas, který často není dostatečný. Pokud jím budeme plýtvat tím, že budeme „bavit" účastníky, je to neprofesionální.
Výsledek interaktivity je pro účastníky **jasně využitelný** ať již ve výuce, či v praxi. Zamysleme se a sáhněme si do svědomí: je opravdu každá naše interaktivita či celé téma využitelné a efektivní?
Interaktivita má také **konkrétní postup a pravidla.** Důležitým znakem interaktivního vyučování je zjevná názornost a systematičnost. Chaos nám v efektivitě příliš nepomůže. Pozor, pravidla nejsou lektorovým tajemstvím. Pokud je účastníkům v pravý čas nezřejmíme, může se interaktivita minout účinkem. Účastníci musí vždy vědět, proč danou aktivitu dělali – její cíl a záměr.

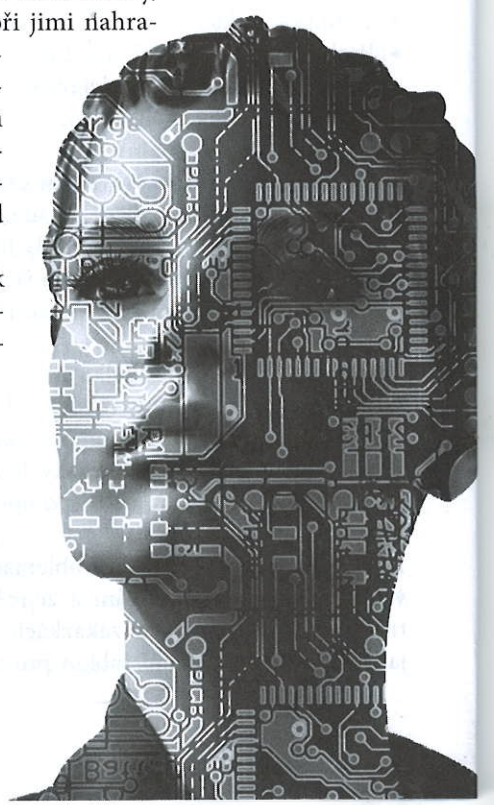


Interaktivita nabízí zábavnější a méně stereotypní průběh výuky, a tím **zvyšuje motivaci** k učení. Účastníci nejsou jen pasivními posluchači, ale mají spoluvytvářet výuku a aktivně se zapojovat do procesu vzdělávání. Zábava zde neznamená vtipnost ani lehkost. Znamená, že se účastníci do tématu ponoří, jsou vtažení a jejich mozky se na něj plně soustředí.
Délka a náročnost interaktivity by měla být **přímo úměrná prioritě** daného tématu a aplikovatelnosti výsledků. Co je cílem našeho vzdělávání? Je daná aktivita prioritní? Kolik zabírá času a proč? To jsou důležité otázky, na které si musíme odpovědět už při přípravě.

ENERGISER

„Člověk neprokázal v ničem tolik fantazie jako v množství her, které vymyslel." Gottfried Wilhelm Leibniz

A teď slíbené energisery, i když sem vlastně nepatří. Nesplňují totiž ty nejdůležitější atributy interaktivity. Jsou mezi ně často řazeny, a někteří lektoři jimi nahrazují standardní interaktivitu ve velkém množství, proto se na ně zaměříme hned v úvodu.
Na začátek něco k vydefinování energiseru.



Co vlastně je energiser?

Krátká aktivita, obvykle trvá **2 – 3 minuty**. Proč ne delší? Protože se v naprosté většině případů nevztahuje k tématu a jak již její název napovídá, slouží k energetizaci účastníků. Pravdou je, že je baví. Ale pokud sklouzneme k tomu, že se soustředíme na zábavu, uteče nám cíl vzdělávání. Nepodlehněme, a pokud již po energiseru sáhneme, tak v odůvodněných případech. A věnujeme mu minimum času.

Je **okamžitě realizovatelná**. Používáme ji, když už je nejhůře a pozornost prudce upadá, ať už z jakéhokoliv důvodu, i když jinak výuka splňuje metodické parametry. Nesmí nám zabrat čas ani při přípravě, ani při realizaci.

Má **jednoduchá pravidla** a není náročná na pomůcky. To je vzhledem k času a důležitosti pochopitelné.

K čemu jej využíváme a proč?

Už jsme výše zmínili, že k energetizaci při upadání pozornosti. Prioritní je samozřejmě využít standardní interaktivity. Ale jsou situace, kdy je energiser rychlejší a účinnější a pomůže udělat separaci mezi tématy, mezi přestávkou a výukou apod.

Optimální čas použití je po obědě, zvláště pokud jsou knedlíky. V případě, že výuka probíhá v prostorách zaměstnavatele a účastníci o pauzách těkají mezi kanceláří a školicí místností, je vhodné jej využít jako rychlý separátor od pracovní problematiky.

Vhodně zvolené energisery mohou sloužit jako motivace pro včasný návrat z přestávek (když přijdou o dvě minuty později, už se jej nezúčastní a mají pocit (často oprávněný), že přišli o něco zajímavého.

Pokud máme v průběhu jedné vzdělávací akce více témat, můžeme pomocí nich „vysypat buffer" a připravit hlavu na jinou oblast.

Při dlouhých a náročných tématech, v odpoledních a večerních hodinách, využíváme energisery pohybové, prokrvíme mozek, případně vyplavíme trochu adrenalinu či jiných důležitých hormonů a dokážeme protáhnout efektivní přístup o dalších několik desítek minut.

Příklady energiserů a kde je najít

Neuvěřitelným zdrojem je internet a sociální sítě. Běhá po nich mnoho hádanek, příkladů, kvízů apod. Dalším hojně využívaným zdrojem jsou hry pro děti (do auta, do třídy...). Někdy ji postačí mírně přizpůsobit a z dětské hry je funkční energizer. Poslední doporučení je na knihy s interaktivitami, ale tam to není tak zdrojově hutné jako v prvních dvou případech.

A teď několik málo slíbených příkladů:

Intelektuální a hádankové

Nakreslete na papír čtverec a rozdělte jej na 13 naprosto stejných dílů. Je jedno, jakého budou tvaru, jen musí být vzhledově i obsahově stejné (čtverečky, trojúhelníky či jiné úhelníky, jen ne kolečka).

Které české přísloví je skryto v této větě? „Náraz akustických vln šířících se plynným prostředím nízkých vrstev atmosféry se odráží od bariéry kompaktního přírodního biosystému, přičemž hodnoty zpětné vlny jsou ekvivalentní původnímu impulzu."

Jaké české přísloví na obrázku najdete?

Řešení: Co je šeptem, to je čertem.

Pohybové

Zrcadlo – dva účastníci se postaví naproti sobě, jeden je zrcadlo. Druhý se začne hýbat, šklebit, prostě jakkoliv neverbálně (slušně) vyjadřovat a zrcadlo jej napodobuje. Po určité době (zpravidla 30 – 60 vteřin) se vymění. Ukončit tuto aktivitu můžete dotazem, v které roli se cítili lépe či hůře a proč.

Rozstříhejte několik vtipů (citátů, obrázků...) na 3 části a před začátkem školení je nalepte zespodu na židle (lepící gumou, ne herkulesem). Když budete chtít účastníky rozhýbat, přesadit či sdružit do týmů, vyzvete je, ať obrátí židle, najdou podle textu svůj tým a přesadí se spolu.

Výtvarné

Nakreslete na jmenovku zvíře, které vás charakterizuje.

Nakreslete piktogram na téma našeho školení.

Je jich opravdu spousta, záleží na osobnosti lektora i cílové skupině, jaké si vyberete. Přeji vám s nimi hodně energie.

Jana Trdá
jednatelka
Erudio Patria