

3.1.1 Uvedení do obsahu kroužku Mozkokruh

Účastníků	5-20
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	II
Autoři	Lenka Kvasničková, Roman Štěpánek
Počet uvádějících	2
Čas na realizaci	30 minut
Čas na přípravu	5 minut
Prostředí	místnost s dostatečným prostorem na vytváření jak kruhových sezení, tak pro skupinkovou práci, s možností tvořit skupinové „ostrůvky“
Rozdělení	celá skupina společně

Cíle

Účastník se orientuje v náplni kroužku Mozkokruh, oslovuje ostatní účastníky jménem, cítí se ve skupině přiměřeně bezpečně v souladu s vývojovou fází skupiny.

Sdělení

Těším se do Mozkokruhu.

Metody

Skupinová výuka, frontální výuka.

[Metody a formy](#)

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - nasloucháním a formulováním vlastních dotazů a připomínek.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny:
 - společnou diskuzí o komunikačních pravidlech k vytváření bezpečného prostředí, pozorováním vstřícného, ale zároveň pevného a transparentního chování lektorů.

Forma a popis realizace

Jedná se o částečně frontální a částečně skupinovou aktivitu v kruhu řízenou lektorem.

Obsah

Lektoři a členové skupiny se vzájemně představí. Následuje stručné seznámení s obsahem a harmonogramem, sdělení organizačních informací a vytvoření společných pravidel chování, která budou platit po dobu schůzek kroužku, a upozornění účastníků na možná bezpečnostní rizika a stanovení bezpečnostních a organizačních pravidel.

Uvedení

Příprava

Na aktivitu je třeba připravit lepicí štítky na jmenovky, lepicí post-it papírky, fixy, případně nůžky. Je možné využít také různé způsoby sezení v kruhu, pokud to prostředí dovoluje, je možné nachystat do kruhu koberec, sedáky, apod. Dále velký papír a nějaký druh prezentačních popisovačů (flipchartové fixy, velké voskovky).

Realizace

Krok1

Při prvním setkání se lektori představí a požádají žáky, aby vytvořili v místnosti kruhové sezení (na židlích, nebo ideálně na koberci pomocí sedáků/polštářů na zemi. Představí se jmény, nastaví pravidlo tykání/vykání, a nabídnou žákům lepicí štítky na vytvoření jmenovek, jmenovku si vytvoří i lektori). Poté lektori představí v hrubých obrysech činnost kroužku, co je hlavní náplní apod. Na velký papír zapíšou den a čas schůzek, a upřesní termíny, ve kterých se budou konat schůzky speciální a takové s jiným časovým rozmezím, než ty běžné. Poté dají prostor žákům pro dotazy a vyjasnění podrobností.

Krok2

Následně poprosí žáky, aby si vzali sami, nebo do dvojice lepicí papírky a napsali na ně, jaká si přejí, aby se v kroužku dodržovala pravidla. Na druhou část papíru, nebo na nový papír potom lektori

nadepíší pravidla a nechají žáky své návrhy na papír lepit. Po skončení psaného brainstormingu následuje čtení návrhů žáků lektorem a seskupování pravidel do příbuzných skupin. Je dobré zdůraznit, že většina pravidel se vejde do kategorií „bezpečnost“ a „respekt“ a může následovat krátké vyjasnění, co tyto pojmy znamenají a proč jsou důležité. Nakonec lektori přidají specifická pravidla pro dané prostředí - například speciální body v provozním řádu objektu, nezvyklé věci a požadavky vážící se k určitému místu, nebo situaci, apod.

Krok3

V rámci některých aktivit mohou týmy „vyhrávat“ žetony s různou bodovou hodnotou. Tyto body se vždy přepočítávají na jednotlivce, aby se mohlo v průběhu kroužku měnit složení týmů a střídat samostatné a skupinové aktivity. Žetony mohou sloužit jako výhoda v některých typech her, nebudou a nemají sloužit k tomu, aby se z žáků na závěr vyhodnocoval „vítěz“, nebo se tvořily jakékoli žebříčky a pořadníky. Žáci mají mít radost z činnosti samotné, žetony nemají být odměna ničící vlastní vnitřní motivaci žáků, ale obohacení o další možnosti aktivit.

Uzavření

Aktivita končí výběrem místa, kde se bude papír se zápisem harmonogramu a společné dohody nacházet, abychom k němu měli všichni volný přístup. Pak následuje již první herní aktivita.

Poznámky

Uvést kroužek nastavením bezpečného prostředí a dodáním potřebných informací je nezbytně nutné, aby byly mozkové kapacity žáků uvolněny k analytickému myšlení.

S bezpečným a motivujícím prostředím souvisí i nastavení funkce „herních peněz“ - žetonů. Herní žetony nemají sloužit k porovnávání týmů mezi sebou, ani vyhodnocování „vítězů“ aktivit, jsou to pouze jakési „herní peníze“, které mohou přinášet výhody v některých hrách, některé aktivity se bez nich zcela obejdou, naopak některé aktivity jsou na žetonech zcela závislé (hazardní hry, sázky, dražby). Záleží na lektorovi, v jaké míře bude žetony používat. Žákům je potřeba zdůraznit, že kroužek není soutěž o to, kdo je chytřejší, ani nebudou mezi sebou porovnávání a hodnocení. Naopak je žádoucí, aby každý žák, který projeví o logické a problémové úlohy zájem a vnitřní motivaci se v těchto úlohách zdokonalovat, byl v tomto zájmu podporován a zažíval pravidelně úspěch. Herní žetony plní funkci jakéhosi zboží, se kterým průběžně pracujeme a využíváme jej smysluplným způsobem.

Odkazy

https://cs.wikipedia.org/wiki/Maslowova_pyramida

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
velký papír	1 ks	flipchart nebo A1
popisovače	1 sada 4 barev	flipchartové na vodní bázi

Položka	Počet	Popis
žetony	počty dle bodových hodnot	lze použít jakékoli herní žetony, žetony z Cassina, nebo také knoflíky, papírová kolečka, apod.
lepící etikety	1ks/účastník, včetně lektora	alespoň 3×5 cm
fixy	sada 12 - 24 barev	na jmenovky

Přílohy

Aktivita nemá přílohy.

From:

<https://mscb.vida.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/mozkokruh/aktivita/1/3>

Last update: **2020/11/27 15:57**

