

Naučme se rozvíjet osm měkkých dovedností podle metodiky Skills Builder

Detailní představení druhé dovednosti – „prezentační dovednosti“

ROMANA ŠLOUFOVÁ

Již rok pomáhají čeští učitelé v pilotních základních školách ověřovat a pro české prostředí adaptovat metodiku rozvoje měkkých dovedností Skills Builder, populární ve Velké Británii. Na následujících řádcích se dozvíte více o druhé z komunikačních dovedností. Navazujeme tak na článek z minulého čísla, ve kterém byly představeny základní principy metodiky a první z komunikačních dovedností – „schopnost naslouchat“.

Měkké dovednosti a jejich rozvoj u dětí a mladých lidí se v současné době dostávají stále více do popředí zájmu v souvislosti s diskusí nad nutností změn systému vzdělání jak v celosvětovém měřítku, tak také v České republice. **Metodiku Skills Builder** zde představujeme jako jednu z cest, kterou je možné se při rozvoji měkkých dovedností v základních školách vydat.

Metodiku Skills Builder **vyvinuli učitelé a odborníci ve Velké Británii před více než 20 lety**. Zaměřuje se na rozvoj měkkých dovedností u žáků ve věku od 6 do 15 let a má přesah i do dalších stupňů vzdělávání. Skills Builder pomáhá rozvíjet **osm měkkých dovedností**: 1. schopnost naslouchat, 2. prezentační dovednosti, 3. schopnost řešit problémy, 4. kreativní myšlení, 5. pozitivní nastavení, 6. cílevědomost, 7. vůdčí schopnosti, 8. týmová práce.

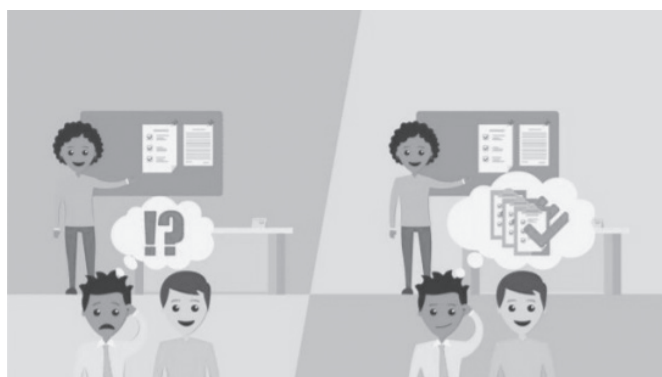
Metodika poskytuje základní přehled toho, co by žáci v rámci každé z osmi dovedností měli zvládnout. Všechny dovednosti jsou rozděleny do patnácti na sebe navazujících kroků. Každý krok zahrnuje dílčí část znalostí a strategií důležitých pro rozvoj dané měkké dovednosti.

Prezentační dovednosti

Při výuce měkkých dovedností je vždy nezbytné, abychom žákům jasně vysvětlili, co daná dovednost přesně obnáší, a komunikovali o ní konzistentním jazykem. Sloveso „prezentovat“ si spojujeme většinou s nějakou formální událostí, při níž mluvčí stojí před velkým publikem, které mu pouze pasivně naslouchá. Prezentační dovednosti však uplatňujeme v mnohem více kontextech – například i při diskuzi,

rozhovoru nebo vyjednávání. Hodí se nám tedy jak při komunikaci s jedním člověkem, kterého známe, tak i se stovkami neznámých lidí. Důležité je cítit se sebevědomě ve všech těchto situacích.

Prezentační dovednosti proto metodika definuje jako **„dovednosti spojené s ústním přenosem informací nebo myšlenek“**.



Jaká jsou jednotlivá stádia učení se této dovednosti?

V několika prvních krocích se žáci učí jasně a logicky vyjádřit své myšlenky. V další fázi si osvojují schopnost volit vhodné jazykové prostředky vzhledem ke konkrétnímu publiku a účelu komunikace. Následně se učí prezentovat tak, aby posluchače zaujali díky vhodně zvoleným gestům, výrazu a tónu hlasu. Dále se výuka zaměřuje na přizpůsobení prezentace konkrétnímu publiku. V posledních krocích žáci

rozvíjejí vlastní prezentační styl a učí se, jak jej efektivně přizpůsobit různým kontextům projevu.

Proč je tato dovednost důležitá?

Úspěšná komunikace a z ní vyplývající pozitivní vztahy nejsou dílem náhody – je potřeba žákům vytvářet příležitosti, aby mohli jasnou a srozumitelnou komunikaci sledovat, trénovat a rozvíjet schopnosti, které jsou jejím předpokladem. Celá řada vzdělávacích systémů na světě to reflektuje v učebních plánech, do nichž zařazuje v tomto ohledu především výuku mluveného projevu a poslechu. Už dávno víme, že vyjadřovací schopnosti mají vliv na gramotnost a také na celkovou akademickou úspěšnost. Podle britské kontrolní studie Bercow a kol. (2008) existuje významný rozdíl mezi studijními výsledky dětí, které mají s komunikací potíže, a výsledky ostatních žáků. Vyplývá z ní, že jen 15 % dětí, jež mají s komunikací nějaký problém, dosahuje v britských srovnávacích zkouškách na střední škole tří nejlepších známek alespoň z pěti předmětů, zatímco v celém spektru žáků je to 57 %.

Za posledních 50 let se navíc proměnila struktura zaměstnání – ubylo pracovních míst, která vyžadovala vysokou manuální zručnost, a naopak přibýlo příležitostí ve službách, kde je nutno mít skvělé komunikační dovednosti. Že měkké dovednosti jsou pro britské žáky a studenty výzvou, zdůraznil i průzkum zacílený na vzdělání a dovednosti CBI/Pearson z roku 2015, zaměřený na 310 společností, které dohromady zaměstnávají přes milion lidí. Téměř polovina firem (49 %) vnímá jako problém komunikační dovednosti absolventů a necelá třetina vypověděla, že musela některým absolventům středních/vysokých škol poskytnout dodatečné kurzy měkkých dovedností, např. prezentačních dovedností.

Schopnost efektivně ostatním sdělovat své myšlenky, nápady a pocity však není důležitá jen na poli pracovním, ale **je také základním předpokladem navazování a udržování společenských vztahů.** Mary Hartshorne ve zprávě *Co nás stojí, že děti neumějí komunikovat (The Cost to the Nation of Children's Poor Communication)* shrnuje, že pro mladé lidi, kterým nejde komunikace, je těžší udržovat vztahy, více jim hrozí šikana, mají nižší sebevědomí a je pro ně náročnější se osamostatnit. Strach z projevu „na veřejnosti“, před „publikem“, je ve skutečnosti nejběžnější specifickou sociální úzkostí. Organizace zaměřené na podporu duševního zdraví, např. britská organizace Mind, uvádějí následující „spouštěče společenské úzkosti“: mluvení ke skupině lidí, hovor s „důležitými“ nebo autoritativními osobami, nutnost promluvit před velkou skupinou atd. – tedy přesně ty činnosti, na něž se snažíme v metodice zaměřit, abychom žákům pomohli budovat v této oblasti sebevědomí. Je potřeba, abychom na to jako učitelé mysleli a podporovali všechny žáky v tom, aby se učili čím dál sebevědoměji ostatním sdělovat, co si myslí.

Chcete získat více informací o metodice Skills Builder?


Konkrétní návod postupu při výběru správného kroku a jeho výuce naleznete v průvodci „Prezentační dovednosti“ společně s vysvětlením podstaty tohoto kroku pro učitele. Je vodítkem, jak lze daný krok žákům představit, jak jej procvičovat, posilovat a jak jeho zvládnutí hodnotit.





V současné době vzniká k metodice Skills Builder celá řada materiálů určených pro on-line výuku. Na britských stránkách vznikla samostatná sekce zaměřená na distanční vzdělávání. V Británii jsou u vyučujících velice populární aktivity ve formě „výzvy“ určené k rozvoji jednotlivých dovedností žáků ve spolupráci s jejich rodinou.








VÝZVA

prezentační dovednosti

Představ si, že máš vytvořit krátký video dokument o domácnosti, kde žiješ. Projdi jednotlivé místnosti a komentuj, co je v místnostech za vybavení a k čemu slouží, jako bys byl vypravěčem dokumentárního filmu. Vše natoč. Uspořádej pro členy domácnosti promítání dokumentu a společně se podívejte, jak svůj domov vidíš ty.



<p>Začátečník (úroveň kroku 0 - 3)</p>	<p>Jak můžeš zjistit, zda mluvíš srozumitelně?</p>	
<p>Středně pokročilý (úroveň kroku 4 - 7)</p>	<p>Co ti pomůže logicky si uspořádat myšlenky, které chceš v dokumentu sdělit?</p>	
<p>Pokročilý (úroveň kroku 8 - 11)</p>	<p>Jaký tón a výraz hlasu použiješ, aby byl tvůj projev zajímavější?</p>	
<p>Expert (úroveň kroku 12 - 15)</p>	<p>Jak upraviš jazyk a informace, které v dokumentu zazní v souvislosti se skupinou diváků, kterým je určen?</p>	

České verze těchto výzev můžete sledovat/odebírat na facebooku SCHOLA EMPIRICA a na <https://www.skills-builder.org/homelearning/skills-challenges>.

Průvodce k dovednosti je volně dostupný ke stažení na webových stránkách www.scholaempirica.cz.

ZDROJE

- BERCOW, J. a kol. *Review of services for children and young people (0–19) with speech, language and communication needs. Interim Report.* London, England: Department for Children, Schools and Families, 2008. Dostupné z: <https://core.ac.uk/download/pdf/4156448.pdf>.
- HARTSHORNE, M. *The Cost to the Nation of Children's Poor Communication.* London, England: I CAN, 2009. Dostupné z: https://ican.org.uk/media/1592/2_the_cost_to_the_nation_of_childrens_poor_communication.pdf.
- *Inspiring growth: CBI/Pearson Education and Skills Survey 2015.* London, England: Confederation of British Industry, 2015. Dostupné z: <https://www.pearson.com/content/>

dam/corporate/global/pearson-dot-com/files/press-releases/2015/CBI-Pearson-Skills-survey-FINAL.pdf.

■ *The Skills Builder Partnership* [online]. 2020 [cit. 2021-05-05]. Dostupné z: <https://www.skillsbuilder.org/homelearning>.



Mgr. Romana Šloufová, metodik sociálních inovací, SCHOLA EMPIRICA

Výukové hry pro mládež s dyslexií

Využití technologií, gamifikace

KATEŘINA NEVŘALOVÁ

Jakkoli je potenciál využití her ve výuce zjevný, pokud zvolíme specifickou cílovou skupinu a konkrétní potřebu vzdělávání, můžeme narazit na nedostatek nástrojů.

Přítom **fenomén gamifikace** dostal své jméno už v roce 2002, kdy ho použil vývojář Nick Pelling, jak uvádí J. Fiala na portálu RVP. Jde o princip využití herních prvků v mimo-herním prostředí, včetně edukačního, které zajímá nás. Již řadu let předtím poukazovali psychologové na vazbu mezi motivací žáka a herními prvky ve vzdělávání (např. Thomas W. Malone). Přesto ještě o 20 let později naráží vývojáři výukových her na námítky ze strany některých rodičů i pedagogů, kteří zpochybňují edukační přínos a upozorňují na škodlivost hraní her (počítačových i mobilních). Že jde o téma dlouhodobě ožehavé, dokazuje např. i jednoduchý test: po zadání slovní vazby „škodlivost hraní her“ v Google, vám do 0,5 s vyskočí více než 171 000 výsledků (pro srovnání vazba „škodlivost elektronických cigaret“ vám v Google zobrazí 155 000 výsledků).

Jádro problému můžeme identifikovat **v poměru herní a výukové aktivity** v konkrétní hře. Jakkoli mohou adolescenti vyzvedávat rozvoj kreativního myšlení při hraní Minecraftu nebo jazykových kompetencí při hraní multiplayer her po síti a nutnost komunikovat s ostatními hráči v angličtině, všichni ví, že převažuje faktor zábavy a na povrch se dostávají argumenty o škodlivosti dlouhého sezení u počítače, nedostatku fyzických aktivit dětí, absenci reálných sociálních kontaktů apod.

Kdy tedy můžeme hru označit za výukovou? Musí být nutně nudná? Ne, důležité je, kdo za hrou stojí, koho oslovili

vývojáři, kdo se podílel na tvorbě obsahu. **Zapojení odborníků je tedy klíčovým indikátorem výukové hry.**

Dalším důležitým faktorem úspěšnosti výukové hry je **zohlednění věkové skupiny**. Při vývoji her pro mladší děti jsou asi zřejmé faktory úspěchu, tj. jednoduchost ovládní, odměna za úspěch, střídání aktivit, intuitivnost ovládní. Při zaměření na starší žáky a mládež by se mohlo zdát, že tato skupina již bude schopna překonat určité překážky a nepohodlí spojené s nutností pochopit složitější ovládní hry, nebude nutné tolik řešit motivaci pro setrvání u herní aktivity. Na druhou stranu je nabídka herních aktivit pro tuto cílovou skupinu enormní a digitální gramotnost dětí od II. stupně ZŠ velmi často převyšuje dospělé, proto přijít zde s návrhem nové aktivity, vyžaduje od tvůrců značnou odvahu.

Dovolte mi aplikaci výše uvedených argumentů na konkrétní herní výukovou aktivitu **DYS2GO**. Cílovou skupinu tvoří mládež ve věku 16+ a potřebou vzdělávání je rozvoj vnímání pro dyslektiky.



Dyslexie je nezpochybnitelně celoživotní úděl, nedokážeme ji ze života eliminovat, ale při vhodném procvičování některých kognitivních funkcí i dovedností může adolescent