

Tabulka metod

Vytisknout, vystříhnout a znovu přiřadit

Název metody	Popis	Výhody	Rizika
Energiser	Zaměřuje se na aktivizaci účastníků, rozproudění energie a/nebo vytvoření lehké atmosféry.	→ použitelný téměř kdykoli → vytváří neformální atmosféru → mohou být spojeny s diskutovaným tématem → krátká aktivita po dobu 2-3 minut	→ nutnost přizpůsobit se cílové skupině → mohou být účastníky vnímány jako zbytečné, dětinské nebo neadekvátní
Icebreaker	Zaměřuje se především na vzájemné poznávání a posílení interakce mezi účastníky.	→ vytváří pozitivní atmosféru a pocit bezpečí → otevírá prostor pro sdílení na osobní úrovni → posiluje dobré vztahy v týmu → pomáhá např. při řešení konfliktů v budoucnu → vhodné pro různé věkové skupiny	→ odmítnutí ze strany některých účastníků → citlivé přizpůsobení se skupině → příliš jednoduché nebo příliš složité úkoly mohou vést k frustraci ve skupině a k bojkotu → chybí pochopení, proč tyto činnosti provádět

Brainstorming	Vytvoření co nejvíce nápadů na dané téma, z nichž pak lze vybrat ty nejvhodnější.	→ univerzální aplikace → lze použít k otevření nového tématu → podpora kreativity → návrhy možných řešení → základní psací potřeby (např. flipchart, post-ity, fixy)	→ rozmanitost výstupů → pracnost následného třídění, seskupování a analýzy
Diskuse	Výměna názorů, zkušeností a různých pohledů na dané téma mezi vedoucími aktivit a účastníky nebo mezi účastníky navzájem.	→ univerzální použití → sdílení znalostí a zkušeností účastníků → větší aktivita účastníků → průběžná zpětná vazba ve formě odpovědí	→ nerovnoměrné zapojení účastníků → dominance několika jedinců → nevhodné, pokud účastníci nemají dostatečné znalosti a zkušenosti s danými tématy → delší trvání hrozí ztrátou motivace a pozornosti
Přednáška	Slouží k předávání nových informací o tématu a k rozvoji znalostí.	→ systematické předávání znalostí a faktů v krátkém čase → vhodné pro větší skupiny účastníků → snadnost provedení	→ není příliš účinná, pokud není kombinována s jinými metodami → minimální aktivita účastníků → obtížnost udržení pozornosti → kvalita závisí na rétorických schopnostech přednášejícího
Cvičení	Může přispět k lepšímu pochopení probíraného tématu, obvykle následuje po vysvětlení teorie.	→ rychlá kontrola porozumění tématu ze strany účastníků → lze provádět individuálně nebo ve skupinách	→ při složitém zadání může některým účastníkům trvat dlouho → různé skupiny musí na sebe navzájem čekat

Skupinová práce	Probíhá, když jsou účastníci rozděleni do menších skupin a dostanou konkrétní úkol související s diskutovaným tématem.	→ univerzální použití → obvykle nemá jen jedno správné řešení → využívá znalostí a zkušeností účastníků → vytváří prostor pro zapojení všech	→ rozmanitost výstupů → převaha zkušenějších osob ve skupině
Hraní rolí	Jde o převzetí identity jiné osoby k prožití situace z její perspektivy.	→ Příležitost získat jiný pohled na dané téma → komplexní zkušenost → dotýká se postojů účastníků	→ vyvolání silné emocionální reakce účastníků → nejistota pro lektora, jakým způsobem hra postupuje → zvýšené nároky na osobu, která ji vede → náročné na následné sdílení, pokud účastníci "nevystoupí" z charakteristiky osoby
Open Space techniky	Setkání na témata navržená samotnými účastníky.	→ výběr témat samotnými účastníky → pro větší skupiny účastníků s dostatečnými předchozími zkušenostmi → vzájemné obohacování prostřednictvím diskusí nebo sdílení zkušeností z vlastní praxe	→ neúčast méně motivovaných účastníků v diskusi → přesun účastníků naruší plynulost a kontinuitu práce v jednotlivých skupinách
Reflexe	Podněcuje účastníky k hlubšímu přemýšlení o souvislostech.	→ variabilita použití v různých oblastech → vytváří bezpečnou atmosféru pro sdílení → vhodné i pro účastníky, kteří potřebují dostatek času na utřídění myšlenek → posiluje proces učení tím, že se na téma nebo situaci dívá zvenčí	→ účastníci nemusí dosáhnout cíle, pokud nemají dostatečnou podporu vedoucího aktivity → časové nároky mezi různými účastníky s různými potřebami času na přemýšlení

