



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

# Review

příručka pro účastníky kurzu - pracovní text ke studiu

Pojďme spolu CZ.1.07/1.2.17/01.0011

Operační program Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

Rovné příležitosti dětí a žáků,  
včetně dětí a žáků se speciálními  
vzdělávacími potřebami





## 4. REVIEW - ČÁST C

Petr Fiala

Základním rozdílem mezi běžnými aktivitami pro pobavení účastníků a aktivitami s další přidanou hodnotou (učení se zážitkem, sebepoznání, rovoj komunikačních dovedností, spolupráce ve skupině, apod.) je přítomnost tzv. review (nebo také zpětná vazba, ohlednutí, reflexe).

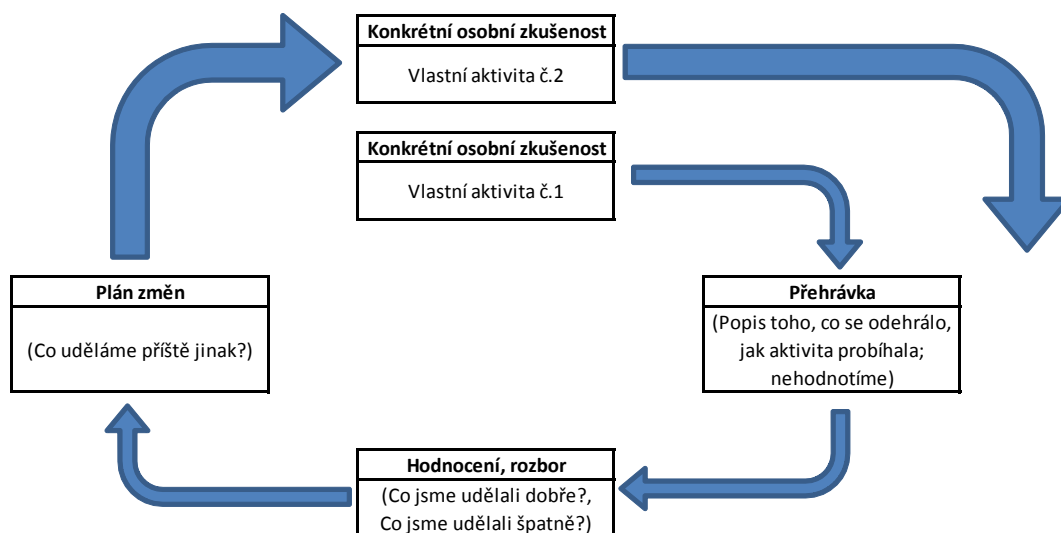
### Klíčové pojmy:

**Zážitková pedagogika** - způsob učení, při němž k transferu informace dochází osobní zkušeností v kombinaci s uvědoměním si

**Kolbův cyklus učení** - Facilitativní učení (učení zážitkem, zážitková pedagogika) se opírá o teorii, kterou v roce 1976 vytvořil americký psycholog D. A. Kolb. Podle této teorie probíhá proces získávání zkušeností při hře a následném review ve čtyřech fázích:

- 1) konkrétní zkušenost (v našem případě hra)
- 2) přehrávka (co se skutečně při hře dělo, zpětné pozorování skutečnosti)
- 3) hodnocení, rozbor - co jsme udělali špatně a proč, co jsme udělali dobře
- 4) plán změn - co bychom při příští akci udělali lépe (poučení z chyb).

Pokud dojdeme až do fáze 4), pak do další aktivity (hry) vstupujeme o stupeň výš. Cyklus tedy probíhá ve stále se zvětšující spirále.



**Facilitace** - proces usnadňující průběh review, tak aby se postupně posouvalo kupředu žadoucím směrem. Facilitaci provádí facilitátor.

**Facilitátor** - instruktor nebo vedoucí, který provádí facilitaci review

**Transfer** - zobecnění herní zkušenosti a přenos do reálného života

**Jak zařadit review:**

**Kdy?** - ideálně hned po skončení dané aktivity (dokud mají účastníci ještě dojmy a pocity v čerstvé paměti). U extrémně náročných her, nebo pokud jsou již účastníci velmi unaveni (například u dlouhých nočních her) je možné zařadit review až následující den dopoledne.

**Kde?** - účastníci by se měli cítit komfortně, neměli by mít hlad, žízeň, neměla by jim být zima, měli by mít možnost si zajít na záchod, apod.

**Jak?** - nejčastějším postupem je tzv. Klasické strukturované review (viz dále). Nicméně existují i další postupy spojené např. s uměleckým vyjádřením pocitů (malba, pantomimické vyjádření, apod.)

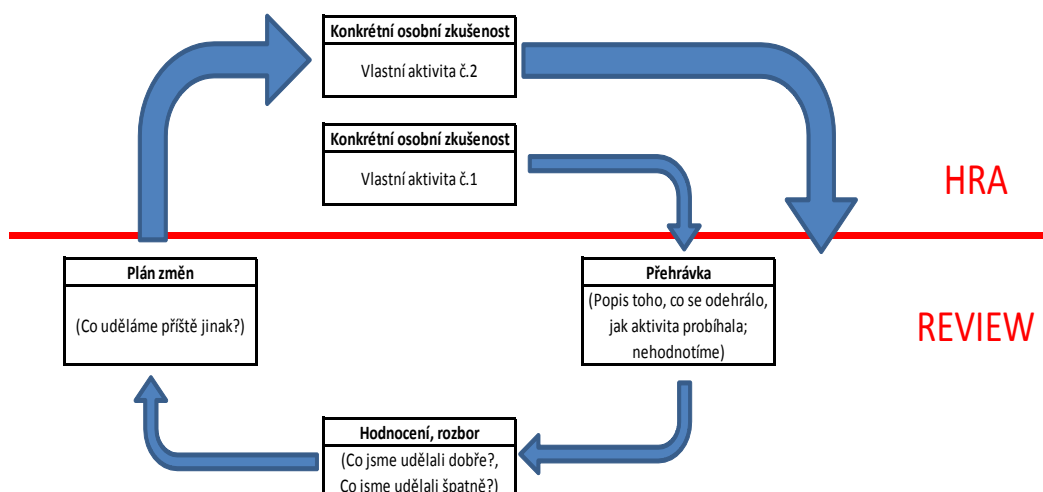
**Za jakých podmínek nedělat review:**

- pokud jsme rušeni nějakými vnějšími vlivy (hluk, procházející lidé, apod.)
- pokud byla aktivita psychicky velmi náročná a chceme dát účastníkům možnost, aby ji nejprve pro sebe vstřebali
- pokud jsou účastníci velmi vyčerpaní (např. nad ránem po celonoční hře)

**Základní postup klasického strukturovaného review:**

Vychází z Kolbova cyklu učení

1. Vlastní aktivita (hra)
2. Přehrávka (sharing)
3. Reflexe (hodnocení, rozbor)
4. Plán změn



**Vlastní aktivita** - během vlastní hry se facilitátor nijak aktivně neúčastní hry ani se jinak nezapojuje do děje. Na druhou stranu je nutné aby facilitátor sledoval dění, dělal si poznámky, zapisoval konkrétní pozorování, konkrétní hlášky z úst účastníků, apod. Bez přímé účasti u samotné hry je následné review velmi obtížné. U komplexnějších aktivit (anebo u aktivit, které se odehrávají na několika místech záraz) je vhodné mít u každé skupinky jiného pozorovatele tak, aby nám žádná podstatná událost neunikla nebo nezapadla.

Během následného klasického strukturovaného review sedí účastníci v kruhu tak, aby na sebe všichni viděli. Facilitátor sedí mezi nimi (jako „jeden z nich“). Účastníci by se měli cítit komfortně a neměli by být ničím rušeni (například dalšími instruktory a vedoucími, kteří se aktivity neúčastnili).

**Přehrávka (sharing)** - účastníci si sdělují své pocity a dojmy z hry. V této fázi nic nehodnotí, pouze ostatním sdělují subjektivní vnímání proběhlé aktivity. Facilitátor se snaží zachytit podstatné momenty z průběhu hry popisným způsobem („nejdříve jste se dohodli na postupu..., pak jste si rozdělili role a následně jste se dali do realizace úkolu...“)

**Reflexe (hodnocení, rozbor)** - hodnocení popsanych událostí z pohledu účastníků (co jsme udělali dobře / špatně, co se nám povedlo / nepovedlo, co fungovalo / nefungovalo, apod.) a zároveň se snaží identifikovat klíčové důvody úspěchu nebo neúspěchu (např. „úkol se nám nepodařilo zrealizovat, protože nikdo nehlídal, kolik nám zbývá času“)

**Plán změn** - účastníci se shodnou na krocích, které by vedly ke zlepšení (např. „příště si určíme jednoho člověka, který bude hlídat čas a každých 5 minut nás bude informovat, kolik nám zbývá času“). Následně může celá aktivita proběhnout znovu (např. u některých týmovek); při druhé sehrávce jsou účastníci zpravidla úspěšnější než v prvním kole a na „vlastní kůži“ se tak přesvědčí o efektivnosti změn, na kterých se v rámci review dohodli. Jinou možností je také zevšeobecnění nového poznatku a jeho transfer do každodenní reality (např. „propříště víme, že je důležité, abychom si když u každého úkolu nejdříve stanovili vedoucího skupiny“).

### Jaké nástroje používá facilitátor?

Nejběžnějším nástrojem facilitace jsou otevřené otázky, které dávají prostor posluchačům se nad daným tématem řádně zamyslet.

Například:

*Jak si se cítil, když ti ostatní řekli, abys odešel z kruhu?  
Kdo si myslí, že všechny nápady na řešení byly zváženy celou skupinou?*

Facilitátor by si měl vždy před uvedením hry ujasnit, jakého cíle chce aktivitou dosáhnout (např. *zvýšit schopnost skupiny vzájemně si naslouchat a nalézt společné řešení*). Na cestě k tomuto cíli by si měl vytyčit klíčové mezibody a otázky, které k mezibodu směřují - např.:

Mezibod 1 - *Jak aktivita probíhala? Co jste udělali úplně na začátku?*

Mezibod 2 - *Které nápady jste při řešení zvažovali? Kdo má pocit, že jeho nápad nebyl vyslyšen? Proč se ostatní nevěnovali tomuto nápadu?*

Mezibod 3 - *Co by Vám příště pomohlo k úspěšnému zdolání úkolu? Co byste udělali stejně? Co byste udělali jinak?*

#### Co facilitace není:

- Posuzování, hodnocení nebo znevažování názorů účastníků
- Děláním závěrů za celou skupinu
- Vnášení vlastních názorů, nápadů a postojů do dané problematiky
- Dlouhé monology a poučky ze strany facilitátora

#### Tipy pro úspěšnou facilitaci:

- Příprava - definovat si cíl, kterého chceme dosáhnout a připravit si písemně otázky, které budeme skupině klást
- Facilitaci by měl vést jeden člověk - ten má zpravidla promyšlenou strategii, jak dosáhnout cíle a někdo jiný by mu mohl neuváženou otázkou nabourat koncept facilitace
- V průběhu hry si psát konkrétní postřehy (např. „v 5.minutě se Klára zeptala, jestli někdo hlídá čas“)
- Požádat dalšího organizátora, aby rovněž sledoval průběh hry a zapisoval si poznámky; poté je možné jej v rámci facilitace požádat o konkrétní postřehy
- Zkoušet si facilitaci nejprve na jednoduchých aktivitách (např. týmovky a rozbor postupu řešení)

#### Použitá literatura:

- REITMAYEROVÁ, Eva a Věra BROUMOVÁ. Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele. Vyd. 2. Praha: Portál, 2012, 173 s. ISBN 978-80-262-0222-6.



Vydala: Jihomoravská krajská organizace Pionýra pro vnitřní potřebu  
Údolní 58a, Brno 659 88, [www.jmpionyr.cz](http://www.jmpionyr.cz)  
Publikace vydána v rámci projektu Pojďme spolu hrazeného z ESF

Prošlo jazykovou korekturou, neprodejné.

© Brno 2015

1. vydání