

# SEMINÁŘ č.3

## ➤ PREZENTACE NA ZADANÉ TÉMA :

***teambuilding*** – Jan Šubrt, Milan Jandek

***úloha hry ve vývoji jedince*** – Ondřej Šimko,  
Jaroslava Cacková

## ➤ VEDENÍ HER :

***hry zaměřené na rozvoj spolupráce*** – Tereza  
Slaníková, Ondřej Šimko

***a skupinové hry*** – Martina Lerchová, Martin Polách

# TEAMBUILDING

je výraz pocházející z anglických slov „**team**“ = tým a „**building**“ = budování.

Dohromady tedy něco jako tvorba či rozvoj týmu, stmelování týmu nebo budování týmové spolupráce apod.



# TEAMBUILDING

- je formou zážitkového vzdělávání, tedy učení z důsledků vlastního jednání, hledání netradičních řešení a společné překonávání úkolů a výzev.
- je ideální nástroj k zlepšení vztahů na pracovišti, uvědomění si rolí v týmu a zefektivnění komunikace a celého pracovního procesu.
- aktivity jsou koncipovány tak, aby zlepšily týmový výkon a spolupráci mezi zaměstnanci firmy.

# Typy teambuildingových akcí

- **Fun/Event** - je program založený na zprostředkování nevšedního zážitku, který účastníkům přináší odreagování a zábavu a pomáhá k navození vztahů a pocitu sounáležitosti se skupinou, podporuje plynulou, efektivní komunikaci a loajalitu účastníků. *Cílem* je zážitek, individuální či týmový.
- **Teamspirit** - tzv. zábava s přidanou hodnotou. Obvykle se jedná o atraktivní, nevšední a dynamické programy, např. nejrůznější sportovní a adrenalinové aktivity, avšak s jejich rozvojovým potenciálem organizátoři hlouběji nepracují. *Cílem* teamspiritového programu je motivace, zábava a příjemný a zajímavý společný zážitek (nejrůznější sportovní a adrenalinové aktivity ).

➤ **Teambuilding** - pracuje se skupinovou dynamikou, emocemi a učením se vlastním prožitkem. Rozvoje dosahuje pomocí přesně sestaveného programu, který účastníky vystavuje novým situacím, na které musí reagovat pomocí spolupráce s ostatními. Tyto zážitky jsou následně reflektovány ve společné diskusi, která umožňuje transfer zážitků do zkušeností přenositelných do pracovního prostředí (outdoor aktivity, které využívají specifické přírodní podmínky k efektivnímu rozvoji týmů).

*Cílem* teambuildingu je systematické budování a rozvoj týmu usilující o zlepšení jeho výkonu.

# Průběh teambuildingového programu

- **Instrukce** - tato část teambuildingu zahrnuje představení programu účastníkům a předání instrukcí pro jednotlivé aktivity.
- **Aktivity**- jednotlivé aktivity jsou hlavní náplní teambuildingového programu. Jedná se o nejrůznější interaktivní metody, jako je hraní her, řešení modelových situací, úloh apod.
- **Debriefing** - neboli zpětná vazba je nejdůležitější částí teambuildingu. Lektor pomůže účastníkům zanalyzovat právě získané zkušenosti a převést je do pracovního prostředí .

# Aktivity

- **Icebreakers** (úvodní aktivity zaměřené na uvolnění a vzájemné sblížení účastníků).
- **Dynamics** (aktivity, které následují po úvodním naladění. Trénink pokračuje krátkými problémovými úlohami, přičemž po každé úloze následuje stručné shrnutí, zpětná vazba).
- **Relaxace a zábava** (večerní relaxační a zábavné programy slouží na odreagování po náročném dni, pro fyzický i psychický relax).
- **Tvořivé projekty** (součástí manažerských dovedností je i rozvoj tvořivosti, projektového plánování a prezentačních schopností).

# Aktivity

- **Komplexní aktivity** - případové studie (vícehodinové až celodenní úlohy, které kopírují reálné situace).
- **Strategické hry** (hry simulující reálné pracovní a životní situace. Připravují na možnou roli, modely chování, pochopení firemních hodnot).
- **Výzvové aktivity** (osobní výzva a zároveň aktivity, kde je nezbytná vzájemná spolupráce, důvěra a spolehnutí se na toho druhého).
- **Expedice** (vícedenní program pro pokročilé týmy s putováním po horách, kempováním, překonáváním přírodních překážek).



# Co teambuilding přináší:

- intenzivní učení z prožitků namísto pouhého shromažďování informací
- rozpoznání silných a slabých stránek jednotlivců i týmu
- zjištění vlastní pozice v týmu a případných možností, jak ji zlepšit
- začlenění samotářských spolupracovníků do kolektivu
- vytvoření týmové atmosféry ve firmě
- sjednocení vnímání firmy a její strategie
- zlepšení komunikace a vzájemných vztahů
- motivace zaměstnanců a zlepšení pracovního prostředí
- zvýšení produktivity týmu a efektivní spolupráce
- rozvíjení tvůrčích postupů
- aktivní jednání
- lepší vytváření neformálních vztahů

# Úloha hry ve vývoji jedince

## 1. Novorozenecké období (do 28. dne po narození )

- schopnost učit se; vstupovat do sociální interakce ( pohled z očí do očí - při plné bdělosti )
- přizpůsobování se vnějšímu prostředí (dominují nepodmíněné reflexy)
- důležitá je synchronie pozornosti a emocionality mezi matkou a dítětem
- soc. hříčky s celou rodinou
- největší pocit bezpečí zajišťuje chvíle při kojení

## **2. Kojenecké období** (do 12. měsíců života )

- etapa velmi rychlého psychomotorického vývoje (do 12. měsíců stojí, chodí, rozumí, trochu mluví )
- rozvíjí se sociální vztahy
- projevy první samostatnosti ( jí samo rohlík, pije z hrníčku, sahá po věcech )
- v prvních dvou letech si dítě hraje samo (pozorování, manipulační hry s hračkami) a nevšímá si okolí.
- Hra má IMITAČNÍ CHARAKTER- napodobuje své blízké (PACI,PACI,PACIČKY...)

### 3. *Batolecí období* (od 1 do 3. roku života)

- období osamostatňování
- bez problému chodí a běhá
- velmi rychlý rozvoj řeči
- **symbolické myšlení**
- hrubá motorika (chození po schodech), první malůvky (mazanice - tvary); jemnější motorika (listování knihou, lžička, zapínání knoflíků);
- **období prvního vzdoru**

Batole si hraje rádo samo a samostatně ( tím rozvíjí svou představivost, tvůrčí návyky) a ke konci tohoto období se již rozvíjí tzv. **PARALELNÍ HRA** ( více dětí společně hrají stejnou hru, ale nezávisle na sobě ).

Ve velké oblibě jsou *hry s vodou a pískem* (tvárnost, poddajnost, stejnorodost).

Batole miluje *smyslové* zábavy (kreslení, modelování).

Z *pohybových* her - chůze po kládě, pozpátku, kutálení míče, válení sudů.

*Symbolická hra* - batole se stává princeznou, drakem, koněm, ..

## 4. Předškolní věk ( od 3 do 6 let)

- **typický věk hry** - osvojování sociálních rolí (hra na někoho, na něco), tvořivost, iniciativnost,
- **rozvoj řeči** se pomalu dokončuje,
- **dítě je v tomto období velmi hravé**, pohyblivé a má silnou potřebu pohybu a sklon k napodobování dospělých
- **učení nových věcí; období otázek Proč?**

### Tříleté dítě:

- když jde do schodů střídá nohy
- kresba kruhu podle předlohy
- asociativní, úkolová, sociální hra
- hraje si raději mezi ostatními dětmi

### Pětileté dítě:

- z kostek staví bránu, puzzle, čtverec podle předlohy
- jezdí na kole, trojkolce
- nastává období skupinových her

### Čtyřleté dítě:

- jde po nízké kladině
- kresba křížku a postavy =  
HLAVONOŽEC
- silně vzrůstá zájem o ostatní děti

# Hry v předškolním věku

- již se objevují náznaky KOOOPERATIVNÍ HRY (děti se sdružují do skupinek a hrají si společně)
- námětové, úkolové hry napodobující činnosti a role dospělých (dítě se napodobením učí řeči, mimice, gestikulaci, zdrženlivému či živelnému projevu citu, přijímá sympatie nebo antipatie, přijímá i způsob chování k ostatním lidem ) ,
- později skupinové hry s pravidly (na honěnou, na schovávanou - kontakt s vrstevníky),
- konstrukčně - manipulační hry (se stavebnicí),
- kreslení je hrou a zároveň nejpřirozenějším vyjadřovacím prostředkem - kresbou poví více, než by dovedlo říci slovy .

Hlavní náplní hry jsou zpevňující činnosti, kdy jsme si vědomi, že si dítě v tomto věku hraje velmi rádo, dlouho a často.

## **5. Mladší školní věk** (od 6 let do 11-12 let)

- hlavní motiv – škola (skončila doba her a začíná doba učení a povinností),
- škola učí děti myslet (jednoduchá logika), zlepšuje se paměť (mechanická i logická).
- dítě někdy neumí zvládat problémy => vznikají neurotické poruchy (psychostenie – příčinou je většinou LMD, poruchy učení - dyslexie, dyskalkulie, dysgrafie)
- rozvíjí se soutěživost, spolupráce

# Hry v mladším školním věku

(přestává být hlavní činností dítěte a od základu se proměňuje- dítě si hraje s tím a na to, co má smysl).

- U chlapců převládají pohybové hry s prvky dobrodružnosti a bojovnosti, technické stavebnice
- Dívky mají v oblibě pohybové hry, ruční práce a hry s prvky pečovatelskými (hry na rodinu, lékaře apod.- je to věrné napodobení skutečnosti ).
- Velmi oblíbené jsou hry dramatické (děti představují osoby svého okolí, literární postavy, mění kostýmy a převleky, dramatizují pohádky a příběhy, zpívají a tančí).
- Tvořivé hry (modelování, šití, vyšívání, lepení, materiály pro práci s kovem, se dřevem a stavebnice konstrukčního typu -např. Merkur, Lego apod.).
- Kolem 10 roku života hra nabývá mnohem přísnějších kolektivních forem a postupně se stává hrou sportovní (rádi soutěží), tj. spojuje se s určitými tělovýchovnými cíli, pravidly a hlavně s pojmy kolektivního zájmu a kolektivní kázně.



# 6. Dospívání

## a) pubescence (11 - 15 let)

- biologicky význačné období - **pohlavní zrání**
- rozvoj formálně **abstraktního myšlení** ,
- začleňování do společnosti,
- kritičnost k autoritám- vzdor (vrstevnické skupiny mají větší vliv než rodina a škola ),
- emoční nevyváženost, labilita,
- pro pubescenta je velmi důležitá **skupina vrstevníků**, která poskytuje oporu jeho ještě nehotové identitě - **přebírá tzv. skupinovou identitu**,
- rychlý růst, prodlužování končetin => ztráta koordinace pohybů, zvýšená unavitelnost, snížení tělesné výkonnosti,

# 6. Dospívání

## b) adolescence (16-20 let)

- přechod od dětství do dospělosti, osamostatnění, nejkritičtější a nejtěžší období
- časté pocity nejistoty, strachu a úzkosti, obavy z budoucnosti
- zhoršená pozornost a pracovní schopnost, zhoršené sebeovládání, prudké i přecitlivělé způsoby reagování
- zařazení do nových kolektivů, větší nároky na vztahy (hloubku), sociální vztahy hlubšího typu (společné cíle, atp.)

# Hry v období dospívání

- hra ve skupině a v partě (potřeba někam patřit)- dívky a chlapci zvlášt' (již si nehrají samy), soutěžení a soupeření s ostatními je důležitou pobídkou
- převládají sportovní a organizované hry



# Cíle skupinových her

- Rozvinout pocit sounáležitosti ve skupině (aby děti pociťovaly, že někam patří)
- Zdůraznit respekt a zároveň podporu (snažíme se děti dobře poznat a porozumět jejich chování)
- Podpořit odpovědnost dětí za vlastní chování
- Rozvíjet klíčové kompetence (řešení problémů, komunikace atd.) a osobnostní rozvoj
- Pomáhat rozvíjet kladné stránky povahy

# Úkol na seminář č. 4

( 4.4. a 11.4. 2011 )

## ■ Příprava prezentace na zadané téma

( **zážitková pedagogika** – Jiří Střípek, Dagmar Zacharová  
**neklid a agresivita** – Hana Tylová, Veronika Haluzová )

## ■ Příprava a následné vedení her

(**hry zaměřené na rozvoj emocí a komunikace** –  
Jana Švecová, Hana Tylová

**a hry pro zvládnutí agresivity a neklidu** – Vít Koplík,  
Veronika Čuňoňková)