

REFLEXE S DĚTMI

Jak reflektovat s dětmi? Jaké techniky použít? Jaké principy u dětí v rámci reflexe zohlednit?

Reflexe je důležitý bod celého procesu učení. Právě v tomto místě si děti uvědomují, co si vyzkoušely, co zažily a co se svou vlastní aktivitou naučily. Nemusí to vždy znamenat sezení v kroužku, reflexi je možné dělat aktivně a často měnit formu, abychom udrželi pozornost dětí po celou dobu.

PRINCIPY VEDENÍ REFLEXE

pro děti předškolního věku

- **EGOCENTRISMUS**
Zaměření se na sebe je v tomhle věku přirozené. Je pro ně těžké vstřebat, že někdo může mít jiný názor nebo se cítit jinak ve stejné situaci. Reflexe tak tvoří skvělou příležitost, kdy dát najevo, že je v pořádku a je běžné, že každý cítí něco jiného.
- **RYCHLE PADÁ POZORNOST**
Během reflexe potřebují dynamické vedení a střídání aktivit, které by jim pomohli pozornost držet. Pomáhá jim zapojovat různé smysly a tím se držet aktivní.
- **NEJSOU SCHOPNY VELKÉ ABSTRAKCE**
Potřebují z abstraktní "verbalizace prožitků" učinit něco pro ně bližšího. Pomáhají vizuální pomůcky jako obrázky, předměty (artefakty ze hry), fotky, využití těla, zvuků, hmatu apod.
- **TADY A TEĎ**
Moc neuvažují v časové linearitě, mnohem přirozenější je pro ně mluvit o tom, jak se teď cítí, co teď chtějí, maximálně co se to před chvílí stalo.
- **POTŘEBA HRANIC, PRAVIDEL, RYTMU**
Potřebují zažívat pevný a jasně fungující svět. I u reflexe funguje ritualizace: opakování, jasně nastavený průběh, stejné prostředí. Lehce si spojí činnost s písničkou, pohybem těla, rytmem.

pro děti mladšího školního věku

- **UŽITEČNOST**
Chtějí fungovat spolu a cítit, že jsou důležitým článkem skupiny, který něčím přispívá, má za něco odpovědnost.
- **VZTAH K AUTORITÁM**
Vzhlížení ale také vymezování se. Střídají se obě polarities. Potřebují vzory, zároveň vzrůstá vědomí vlastního já, které se vymezením definuje. Může docházet k vymezování se vůči autoritám "z principu". Důležité je nereagovat opětovným vymezením, dát jim ten prostor, ale vracet se k pravidlům.
- **SOUTĚŽIVOST, PRAVIDLA, TÝMOVOST**
Narůstá obliba soutěžení, také fokus na spravedlnost a pocit sounáležitosti s týmem. Pravidla je potřeba určit přesně, dodržovat je, případně říct, že je teď nějaká výjimka, nebo přiznat, že se pravidlo porušilo.

**Pro mladší školáky platí i principy předškolního věku, záleží na věku a zralosti dětí.*

Reflexi ideálně udělejte také venku, ale když to nejde, můžeme se společně ohlédnout až ve třídě, i to je přínosné (např. když venku fouká, mrzne je důležité mít určitý fyzický komfort pro přemýšlení, nebo když chceme mít záměrně odstup od hodnocení).

TECHNIKY REFLEXE

Obecně funguje nabídnout pestrou škálu technik a třeba i několik během reflexe prostřídat. Reflexe je tak pro děti lépe uchopitelná, zlepšuje jejich soustředění. Zároveň ale směřují reflexi určitým směrem a mohou zastínit něco důležitého, co se dělo a čeho jsme si nemuseli všimnout.

Sdílíme několik různých typů a variant pro inspiraci. Volně můžete přizpůsobovat, nebo zkusit vlastní způsoby.

VERBÁLNÍ TECHNIKY		vyzkoušeno
DISKUSE	S celou skupinou, v menších skupinách, vyzkoušejte diskusi vedenou pohádkovou postavou "v roli" nebo s maňáskem.	
NEDOKONČENÉ VĚTY	Doplň větu: <i>"Dnes se mi líbilo, když ..."</i> Věť může být i více, sepsané na kartičkách či na tabuli. Kartičky se mohou třeba losovat, věty na tabuli vybírat: <i>„Nejvíce nám šlo...“</i> <i>„Dnes jsem se naučil/a...“</i> <i>„Dnes se chci ocenit/a za...“</i> <i>„Příště mohu lépe...“</i>	
JEDNO SLOVO	<i>„Jedním slovem vyjádři, jaký byl dnešní den.“</i>	
PŘÍBĚHY	<i>„Vyprávěj průběh hry z pohledu jedné postavy ze hry“</i>	
IMAGINÁRNÍ ČLEN	Tým si představí, že má ještě jednoho člena, a baví se o tom, co by bylo užitečné, aby tento člen dělal, čím by prospěl skupině.	
PANÁČCI	Využití obrázku s mnoha panáčky, kteří dělají různé věci. Děti samy hledají na obrázku postavu, ke které se mohou přirovnat podle svého zapojení v aktivitě či podle toho, jak se cítily.	
ROLE	Na lístku jsou napsané různé role při skupinové práci a jejich popis. Úkolem skupiny je si dát zpětnou vazbu prostřednictvím toho, kdo koho viděl, v jaké roli. Názvy a popisy rolí si může skupina sama vymyslet.	

VÝTVARNÉ TECHNIKY		vyzkoušeno
VYBARVOVÁNÍ	<i>„Namaluj do siluety člověka, jak se teď cítíš. Jakou barvu mají tvé pocity?“</i>	
MALOVÁNÍ	<i>„Namaluj vaši skupinu při stavbě pevnosti. Namaloval/a jsi všechny? Vypadají vaše obrázky ve skupině podobně? V čem se liší?“</i>	
MODELOVÁNÍ	<i>„Vymodeluj z plastelíny bytost, která by ti pomohla úkol příště zvládnout lépe. Jaké má schopnosti, co umí, jak přesně by ti pomohla?“</i>	
LEPENÍ KOLÁŽÍ	<i>„Vyber si ze stolu ty obrázky, které ti připomínají cestu lesem a nalep je na papír.“</i>	
BAREVNÁ OSA	<i>„Na pruh papíru namaluj čáru, to je průběh naší hry od začátku do konce. Vybarvi ji podle toho, jak ses v průběhu hry cítil.“</i>	
PIKTOGRAM	Snažíme se pocit, poznatek, přínos, dojem ze spolupráce atp. zachytit v jednoduché kresbě, kterou pak komentujeme. Případně vybíráme z nabídnutých kreseb.	

PROSTOROVÉ TECHNIKY		vyzkoušeno
ÚHLOPŘÍČKA	V místnosti se určí dva póly dané škály (nejspokojenější/nejméně spokojený s výsledkem, nejvíce aktivní, motivovaný/nejméně aktivní, nemotivovaný atp.) a děti se postaví podle toho, kde se vidí. Pak se můžeme dále ptát („Co by vám pomohlo se více zapojit?“), atd.	
PŘEDMĚT V PROSTORU	„Polož bílý kamínek ke jménu toho kamaráda, který ti dnes pomohl. Pak polož hnědý tomu, komu jsi pomohl ty sám.“	
4 ROHY	Podobné užití jako úhlopříčka, jen se volí ze čtyř možností a každý jde do příslušného rohu místnosti.	

TECHNIKY s PŘEDMĚTY		vyzkoušeno
TÍHA KAMENŮ	„Vezmi si do ruky tolik kamenů, jak těžké pro tebe dneska vylo vydržet u samostatného úkolu až do konce.“	
ZÁSTUPNÝ PŘEDMĚT	„Vyber si z hromádky předmět, který se chová stejně jako ty dneska venku.“	
NAFUKOVÁNÍ BALONKŮ	„Nafoukni balonek tak moc, jak velká dnes byla tvoje ochota pomáhat ostatním.“	
HRACÍ KARTY	Každý si vylosuje kartu, která pak určuje, o čem má přemýšlet a mluvit. (Např. zelené: „Co se nám dařilo v týmu; červené: za co bych se ocenil/a“, žaludy: „co příště zlepšit na práci týmu“; kule: „za co bych ocenil/a někoho z týmu/třídy.“)	
OBRÁZKOVÉ KARTY	Sada pohlednic, dixitových karet, obrázků z časopisů, z níž si každý vybere obrázek či dva dle zadání k reflexi. Obrázek pak může být metaforou pocitů, hodnocení výsledku, kvality spolupráce, aha momentu, role... Dětem obrázky usnadňují promluvit a zároveň přirozeně vedou k hledání hlubších souvislostí.	
MLUVICÍ PŘEDMĚT	Kamínek, mušle, míček, svíčka... Mluvit může jen ten, kdo má mluvící předmět. Pokud se jím dá bezpečně házet, podpoří to předávání mimo pořadí v kruhu. Variantou je vracet mluvící předmět na místo, kde si ho další mluvčí vyzvedne.	

TECHNIKY s TĚLEM		vyzkoušeno
TEPLOMĚR	Ruka ukazuje výšku rtuti symbolického teploměru měřícího naši náladu, únavu, užitečnost aktivity, pochopení problému.	
SILOSTROJ (HARMONIKA)	Obouruční teploměr na šířku, čím dál jsou ruce od sebe, tím více, lépe, silněji. („Ukaž rukama, jak velká je tvoje chuť zahrát si ještě jedno kolo naší hry.“)	
PRSTY	„Ukaž na prstech, kolik bodů by sis dal za své chování při dnešní hře.“	
SOCHY	„Udělej sochu, která nám ukáže, jak se teď cítíš.“ Totéž se dá udělat i v celé skupině. Socha (živý obraz) může být jeden či celá sekvence.	
PANTOMIMA	„Ukažte jako skupina v krátké etudě, co se dnes při práci vaší skupině dařilo a co ne.“	

GRAFICKÉ TECHNIKY		vyzkoušeno
TVARY	„Kdyby vaše skupina byla geometrický tvar, jak by vypadala?“	
GRAFY	„Zaneste do grafu hodnotu toho, jak se vám dařila spolupráce v jednotlivých částech hry.“	
ČASOVÁ OSA	Ve skupinkách či sám kreslím časovou osu toho, jak jsme problém řešili. Děti samy vybírají podstatné momenty, nebo jejich pozornost na některé zaměříme prostřednictvím zadání.	
TABULKY	„Nalep do tabulky dovedností jednoho smajlíka pro kamaráda, který udělal něco dobrého pro ostatní.“	

ZVUKOVÉ TECHNIKY		vyzkoušeno
NÁSTROJE	„Vyber si z hromádky nástroj, který je zvukem podobný tvým pocitům při hře.“	
ZVUK	„Pojďme společně vytvořit zvuk, který má důvěra / nedůvěra.“	
PÍSNÍČKA	„Která písnička tě nejlíp vystihuje to, jak se cítíš?“	