**MOTIVACE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **TEORETICKÝ ÚVOD**   (max. 3000 znaků) | Jedním z hlavních cílů motivace ve vzdělávání je stimulovat efektivní jednání a prohlubovat znalosti.  Správná motivace ovlivňuje způsob plnění úkolů, ovlivňuje konkrétní úspěchy a také zvládání neúspěchů. Díky ní si můžeme klást ambicióznější cíle, což harmonizuje s vnitřním přesvědčením o jejich splnění.  Motivace se dělí na: vnitřní (touha uspokojit vlastní potřeby) a vnější (vyvolávání potřeb pomocí odměn a trestů).  V případě motivace je důležité nejen odhalit dovednosti a silné a slabé stránky studentů, ale také porozumět jejich potřebám a očekáváním.  Je důležité správně definovat úkoly zadávané studentovi a strukturovat je tak, aby studenti pochopili, že dosažení vytyčeného cíle se rovná uspokojování vlastních potřeb a dosahování jejich cílů a také rozvíjení jejich zájmů a schopností.  Motivace, která je jedním z nejdůležitějších aspektů vzdělávání, je založena na využívání inspirací a podnětů, díky nimž student přijme oprávněnost vykonávaných úkolů (ať už je to spojeno s potěšením či nikoli) a bude se snažit učit se. V této souvislosti je také důležité posílit víru studentů ve vlastní schopnosti, což jim umožní úspěšně dokončit úkol. Proto jsou kromě důležitosti konstruktivní kritiky nezbytné informace, které podporují sebevědomí studentů. A konečně, postoj učitele je také nesmírně důležitý v kontextu motivace. | | | | | | |
| **CVIČENÍ 1**  **(**NÁZEV) | **(Auto)motivační nástroje – kde je hledat?** | | | | | | |
| **NÁSTROJ** | Telefon s aplikací pro čtení QR kódů / počítač | | | | | | |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | První hodina | | | | | | |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční / Prezenční / Synchronní | | | | | | |
| **CÍL** | Ukazuje všechny druhy (auto)motivátorů, které nám pomohou stát se úspěšnými v životě. Identifikace silných a slabých stránek každého studenta. Budování skupinových vztahů. | | | | | | |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Podpůrné materiály: pero, list papíru, novinové články, úryvky životopisů slavných lidí skryté pod QR kódy a/nebo citáty (např. „Žádný úkol není zvlášť obtížný, pokud jej rozdělíte na menší dílčí úkoly“ – Henry Ford). K vytvoření QR kódu se používají různé weby, např. qr-online.pl, kde na příslušné místo zadáme libovolný text / úkol, klikneme na „vygenerovat kód“, vybereme formát obrázku a poté jej uložíme do počítače | | | | | | |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** | | | | | Učitel rozdělí skupinu do menších týmů. Učitel uvádí příklady slavných lidí, kteří byli ve svém životě úspěšní. Poté učitel požádá studenty, aby vysvětlili/uvedli příklady toho, co motivovalo tyto slavné osobnosti. Učitel by měl být velmi opatrný při výběru příkladů tak, aby zahrnoval širokou škálu postav z různých kultur, různého pohlaví, různé sexuální orientace atd. (ocenění rozmanitosti). Může být na studentech, aby si celebrity související s motivací sami vyhledali. Bude jasné, kdo je motivuje. Možná bude dobré sledovat, které osobnosti se budou opakovat. Dá se dobře signalizovat pomocí slovních mraků (např. Mentimetr). | |
| **KROK 2** | | | | | Každá skupina si vybere nebo najde skryté články a QR kódy a vypíše motivátory. Seznam motivací bude záviset na příkladu zvoleném studenty. | |
| **KROK 3** | | | | | Učitel zahájí diskuzi o motivaci – jejím významu a zdrojích. Rozhovor se také zaměřuje na motivátory studentů a na odpověď na otázku, zda jsou pro ně autoritativní postavy vzorem. | |
| atd. | | | | |  | |
| **VÝHODY** | • ukazovat motivátory, které mohou úspěšně řídit aktivity studentů  • lepší porozumění potřebám studentů a schopnost modifikovat úkoly podle jejich motivátorů  • zapojení každého do aktivit  • přimět studenty, aby se svobodně vyjadřovali  • lze zavést aspekt soutěže – vyhrává skupina, která jako první dokončí úkol | | | | | | |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Chybné čtení a nepochopení motivátorů slavných lidí. Neupřímnost ohledně svých vlastních motivátorů. Mnoho studentů by mohlo odpovědět pouze „nemám ponětí“.  + Pokud učitel ukáže fotku například Elona Maska, student nemusí vědět, jakou měl motivaci. Ale je důležité, aby se to snažil uhodnout. Na konci hodiny se učitel pokusí určit motivace, pokud to nevyplývá z tiskových zpráv přečtených studenty. Jde také o to ukázat různé motivace a jejich důležitost pro jednotlivé slavné osobnosti.  V krátkém úvodu může učitel také pohovořit o motivaci – jejím rozdělení a různých aspektech, přičemž uvede výčet konkrétních motivátorů. Může to být také seznam, který mohou studenti hádat, např.: ve formě kvízu nebo šablony na Wordwallu. | | | | | | |
| **CVIČENÍ 2**  (NÁZEV) | **Najděte skrytá slova** | | | | | | |
| **NÁSTROJ** | Wordwall | | | | | | |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Během jakékoli hodiny, kdykoli během hodiny | | | | | | |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční / Prezenční / Synchronní | | | | | | |
| **CÍL** | Zvyšování povědomí a zvědavosti studentů o různých motivátorech. Identifikace silných a slabých stránek studentů. Budování skupinových vztahů. | | | | | | |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** |  | | | | | | |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** | | | | Na jedné ze šablon dostupných na Wordwallu (např. šablona Najít slova) učitel připraví pro studenty úkol (může se jednat např. o slova představující různé motivátory). Slova jsou skryta v mřížce písmen. | |  |
| **KROK 2** | | | | Každý student použije svůj telefon/tablet/notebook k provedení úkolu a poté hovoří o svých vlastních motivátorech, přičemž si ze seznamu vybere ty, které mu nejlépe vyhovují. | |  |
| **KROK 3** | | | | Učitel zahájí diskuzi o motivaci tím, že napíše na tabuli / papír / padlet motivátory uvedené studenty. | |  |
| **VÝHODY** | • ukazování motivátorů, které mohou úspěšně řídit aktivity studentů  • lepší porozumění potřebám studentů a schopnost upravovat úkoly podle jejich motivátorů  • zapojení každého do aktivit  • přimět studenty, aby se svobodně vyjadřovali  • lze zavést aspekt soutěže – vyhrává ten, kdo jako první dokončí úkol | | | | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | -Studenti nemusí být upřímní ohledně svých vlastních motivátorů.  +Učitel může ukázat výhody vizualizace vlastních motivátorů.  - Ne všechny šablony dostupné na Wordwallu jsou kompatibilní se standardem WCAG 2.1.  +Je možné, že učitel bude muset připravit alternativní verzi úkolu. | | | | | |  |
| **CVIČENÍ 3**  (NÁZEV) | **Zkontroluj se** | | | | | |  |
| **NÁSTROJ** | LearningApps | | | | | |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Lze jej provést během kterékoli hodiny, nejlépe na začátku hodiny. | | | | | |  |
| **REŽIM**  • Distanční / Hybridní / Prezenční  • Synchronní/Asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční / Prezenční / Synchronní | | | | | |  |
| **CÍL** | Zvýšit zájem studentů o novou formu hodiny. Ověření znalostí studentů na konkrétní téma. Budování vysokého sebevědomí studentů. | | | | | |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** |  | | | | | |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** | Učitel poskytne studentům úkol připravený v LearningApps (můžete si vybrat z již dostupných nebo si vytvořit svůj vlastní). Souvisí to s tématem hodiny, kterým může být například "netiketa". Studentům lze zadat kvíz „Kdo může být milionářem“ (učitel může použít již existující <https://learningapps.org/11900720> nebo si vytvořit vlastní. | | | | |  |
| **KROK 2** | Každý student plní úkol na svém telefonu / tabletu / počítači. Lze to uspořádat formou soutěže – vyhrává ten, kdo jako první splní úkol. | | | | |  |
| **KROK 3** | Učitel zahájí diskuzi na téma související s úkolem – v tomto případě netiketa. Brainstorming nebo metoda rozhodovacího stromu mohou pomoci vytvořit schéma, které zahrnuje základní pravidla netikety. Studenti se také mohou odvolávat na své vlastní zkušenosti. | | | | |  |
| **VÝHODY** | * zapojení každého do aktivit * přimět studenty, aby se svobodně vyjadřovali * prověřování vlastních dovedností * každý pracuje svým vlastním tempem; aktivitu lze snadno přenést pomocí QR kódu * prvek gamifikace zvyšuje motivaci studentů | | | | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | -Někteří studenti se mohou nudit – úkol pro ně může být příliš jednoduchý. Učitel může proto připravit snadné i těžké úkoly na zadané téma tak, aby se žáci nenudili.  Pokud jsou úkoly snadné, je třeba vysvětlit, že se jedná o rozcvičku před těžšími úkoly. | | | | | |  |
| **CVIČENÍ 4**  (NÁZEV) | **Motivace – k čemu ji potřebuji?** | | | | | |  |
| **NÁSTROJ** | Nearpod | | | | | |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | První hodina | | | | | |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční / Prezenční / Synchronní | | | | | |  |
| **CÍL** | Ukazuje různé typy motivace. Zapojí studenty. Poskytne studentům kontrolu nad některými činnostmi. | | | | | |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** |  | | | | | |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** | | | Učitel vysvětlí pojem motivace. | | |  |
| **KROK 2** | | | Učitel připraví prezentaci o motivaci v Nearpodu, která zohledňuje zapojení studentů (např. studenti musí poskytnout odpověď na konkrétní otázku, udělat asociační cvičení, kvíz, interpretovat scénu z filmu apod.). | | |  |
| **KROK 3** | | | Po brainstormingu učitel a studenti připraví seznam nejdůležitějších motivátorů a seřadí je podle názoru studentů. | | |  |
| **KROK 4** | | | Studenti mluví o svých vlastních motivacích. | | |  |
|  | | |  | | |  |
| **VÝHODY** | • ukázat motivátory, které mohou úspěšně řídit aktivity studentů  • lepší porozumění potřebám studentů a schopnost modifikovat úkoly podle jejich motivátorů  • zapojení každého do aktivit  • přimět studenty, aby se svobodně vyjadřovali | | | | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | -Ne každý student může být ochoten zúčastnit se brainstormingu.  +V této situaci může učitel požádat každého studenta, aby vyjádřil svůj vlastní názor, nebo říci „nechci se vyjádřit“, pokud to odmítne. | | | | | |  |
| **CVIČENÍ 5**  (NÁZEV) | **Jemné peří dělá krásného ptáka** | | | | | |  |
| **NÁSTROJ** | Padlet | | | | | |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | První hodina | | | | | |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční / Prezenční / Synchronní | | | | | |  |
| **CÍL** | Vizuální reprezentace obsahu. Posílení zapojení studentů spoluvytvářením, přidáváním a komentováním obsahu. Budování skupinových vztahů. | | | | | |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** |  | | | | | |  |
| **STRUKTURA** | KROK 1 | | Učitel připraví stránku na Padletu, ponechá téma nebo otázku k tématu hodiny, např.: Co ovlivňuje vlastní image?; Jak se prezentovat?; Sebeprezentace – co hledat. | | | |  |
| KROK 2 | | Každý student by měl přidat svůj vlastní obsah. | | | |  |
| KROK 3 | | Učitel vybízí studenty, aby se volně vyjadřovali k tématu uvedenému v úkolu a komentovali poznámky ostatních studentů. Důležitá je zde role konstruktivní kritiky. | | | |  |
| KROK 4 | | V rámci úkolu žáci vyhledávají na internetu příklady špatných (sebe) prezentací. | | | |  |
| **VÝHODY** | • nová a neobvyklá forma vyučovacích hodin  • zapojení všech studentů do aktivity  • přimět studenty, aby se svobodně vyjadřovali  • ukázat důležitost sebeprezentace | | | | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | -Studenti se mohou lišit v názorech na špatnou nebo dobrou sebeprezentaci.  +Je třeba zdůraznit, že kromě individuálního vkusu existují i věcné důvody. V takových případech se vyplatí pokusit se problém vyřešit pomocí diskuse nebo metody „pro a proti“.  Dobrým cvičením (také užitečným pro rozvoj vypravěčských dovedností), které by se dalo udělat s některými nástroji zmíněnými v různých cvičeních výše, je vytvořit superhrdinu ze svých vlastních schopností a silných a slabých stránek. Vyprávění těchto aspektů může studentům pomoci si lépe porozumět. | | | | | |  |