

Dlouhodobé workshopy pro pedagogické pracovníky: Designování kreativní výuky

V pátek 21. 2. 2025 (9:30 – 15:00) proběhl na Gymnáziu Hejčín Olomouc druhý ze série dlouhodobých workshopů pro zapojené pedagogy z partnerských SŠ (Gymnázium Hejčín, Gymnázium Hranice, SŠDAM Prostějov, SOŠ Litovel, SŠŘ Šumperk, Hotelová škola Vincenze Priessnitze OA Jeseník) KA2.12.5. KCKV v IDZOK pro pedagogy KCKV v rámci aktivity Dlouhodobé workshopy spolupracuje celkem s 12 pedagogy zmíněných škol, se kterými se zaměřuje na kultivaci jejich kreativního leadershipu prostřednictvím konceptů kreativního vzdělávání. Každý pedagog má k dispozici konzultanta kreativity, který působí jako mentor a pomáhá pedagogovi v dosahování předem stanovených cílů v jeho pedagogické praxi. Lektoři workshopu byli Magdalena Svozilová a Ondřej Klus, kteří jsou také konzultanty kreativity KCKV.

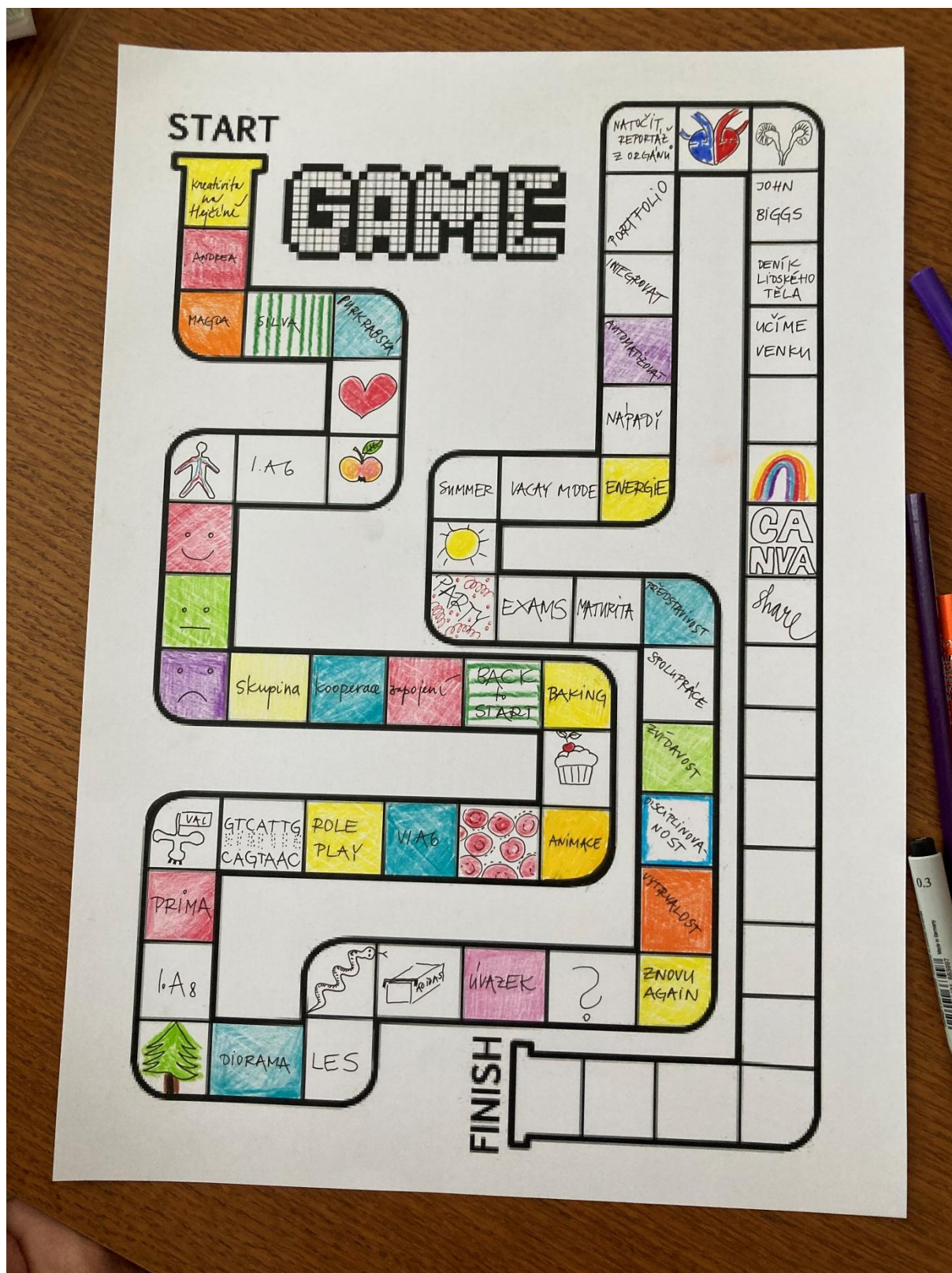


Workshop byl složen ze tří částí – sdílení a reflexe potřeb žáků, opakování komponent KV a kreativní část.

První část byla věnována sdílení toho, jak se učitelům v projektu daří a jaké metody či techniky již zařadili. Za úkol měli učitelé zjistit zpětnou vazbu na svou výuku od žáků a také, jaké jsou potřeby žáků v rámci možných metod výuky. Učitelé využili ve všech případech pro sběr zpětné vazby metodu „papír a tužka“. V rámci jednotlivých prezentací zmiňovali, že by žáci chtěli výuku více propojit s reálným životem, chtěli by si více hrát, žádali více pobytu venku či práci rukama (pěstičství, dílny), žáci vyžadují větší spolupráci mezi učiteli a větší mezipředmětové vazby. Učitelé diskutovali jak o své roli v projektu a o spolupráci s ostatními pedagogy, tak o možnostech, jak vyjít žákům vstříc a zároveň naplnit očekávání vedení školy a mantinely vlastních tematických plánů.

Ve druhé části jsme si připomněli, jaké máme složky kreativního myšlení a koncepty, ze kterých v projektu vycházíme. Zaměřili jsme se na diskusi, co by bylo u konkrétních učitelů třeba posílit a co naopak zvládají a v čem se jim daří. Bavili jsme se o limitech, které každý v kreativní výuce má, ať již v osobní rovině a stylu, tak v rámci kontextu školy, na které působí. Na limity reagovala diskuze, jakým způsobem lze aktivně využívat kreativní způsoby výuky, aniž by byla výuka náročnější než jejich dosavadní výukový styl. Okrajově jsme zmínili aspekt participace žáků, na kterou bude zaměřen následující workshop.

Třetí část byla zaměřená na využití kreativního přístupu nejen v plánování vlastního projektu a učitelé okusili během tvorby vlastní deskové hry prvky gamifikace. Každý si vytvořil svou deskovou hru, která odrážela proces jejich posunu v projektu. Hra byla založena na klasické hře hadi a žebříky, kdy jsou určité aspekty, které mě vrací zpět anebo nějaké úspěchy, které výuku posouvají dopředu. Každý z učitelů měl definovat tyto momenty ve své výuce a vytvořit si svůj herní plán, který budou v projektu dále dodržovat. Někteří si vytvářeli přehled konkrétních technik a jiní se snažili zaznačit svůj osobní přístup a jeho zdokonalování, každému tak vznikla vizualizace vlastního postupu, o kterou se budou moci ve výuce opřít.



Závěr workshopu byl věnován prezentaci her, představení umělkyně, která byla přítomná a diskusi nad možným směřováním a potřebami každého z účastníků. Pedagogové byli pozváni na další workshop, který proběhne 22. 4. a na konferenci 21. 3.

