

wspieramy podlaskie od 30 lat

 **KOMPETENCJE mają GŁOS**

KOMPETENCJE mają GŁOS - rozwój kompetencji obywatelskich samorządów uczniowskich szkół zawodowych w województwie podlaskim



warsztaty

motywowanie
scenariusz 6

warsztaty kompetencyjne dla Samorządów Uczniowskich w zakresie
ZARZĄDZANIA i marketingu politycznego

LIDER

Białostocka Fundacja Kształcenia Kadr, ul. Spółdzielcza 8, 15-441 Białystok, tel (085) 653 77 00
fax (085) 732 95 05, NIP 542-20-98-509, e-mail: fundacja@bfkk.pl, www.bfkk.pl

kompetencje do pracy



warsztaty kompetencyjne dla Samorządów Uczniowskich w zakresie ZARZĄDZANIA i marketingu politycznego

scenariusz 6

motywowanie

LIDER

rok założenia 1991

Białostocka Fundacja Kształcenia Kadr, ul. Spółdzielcza 8, 15-441 Białystok, tel (085) 653 77 00
fax (085) 732 95 05, NIP 542-20-98-509, e-mail: fundacja@bfkk.pl, www.bfkk.pl

kompetencje do pracy



spis treści

wprowadzenie	4
podstawy teoretyczne	6
zadanie do wykonania.....	8
załącznik 1 plansza do gry.....	9
załącznik 2 karty do gry	10

wprowadzenie

Czas trwania: 1x45 min

Cele:

1. Pogłębienie wiedzy uczniów z zakresu zarządzania (funkcja motywowania).
2. Pogłębienie wiedzy uczniów z zakresu przywództwa.
3. Rozwijanie kompetencji społecznych uczniów.
4. Rozwijanie umiejętności wypowiadania się na tle klasy.

Efekty uczenia się:

1. Uczniowie wiedzą czym jest motywacja, motywowanie, znają piramidę potrzeb A. Masłowa.
2. Uczniowie współpracują w grupie, wymieniają się pomysłami, podejmują wspólne decyzje.
3. Uczniowie potrafią uargumentować swoje stanowisko.
4. Uczniowie potrafią właściwie prezentować wyniki swojej pracy.

Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. Kompetencje społeczne (m.in. umiejętność pracy w grupie, umiejętność argumentacji swojego stanowiska)
2. Kompetencje krytycznego myślenia
3. Kompetencja uczenia się całe życie

Forma pracy:

- Praca w grupie

Środki dydaktyczne:

- Plansza do gry (Załącznik 1)
- Karty do gry (Załącznik 2)
- Długopisy

Faza przygotowawcza:

1. Nauczyciel przedstawia uczniom wprowadzenie teoretyczne o motywacji.

Faza realizacyjna:

1. Nauczyciel dzieli uczniów na 4 lub 5-osobowe grupy.
2. Nauczyciel tłumaczy grupie zasady gry. Gra polega na uszeregowaniu czynników motywujących uczniów do nauki w szkole zgodnie z klasyfikacją przedstawioną w treści zadania (I - najważniejsze czynniki motywacyjne, II - ważne czynniki motywacyjne, ale nie najważniejsze, III - najmniej ważne czynniki motywacyjne). Jedna osoba z grupy jest liderem. Liderzy otrzymują planszę do gry oraz kopertę z kartami. Liderzy rozdają karty pozostałym członkom grupy. Kart nie wolno odkrywać.



3. Uczniowie pracują w grupach, zgodnie z zasadami gry.
4. Nauczyciel kontroluje pracę grup i odpowiada na pytania (jeśli pojawią się).
5. Po zakończeniu pracy, nauczyciel prosi każdą z grup o prezentację najważniejszych czynników motywacyjnych.

Faza podsumowująca:

Nauczyciel podsumowuje pracę uczniów. Ważne, aby podkreślić, że nie ma jednej najlepszej klasyfikacji czynników motywujących do poszczególnych kategorii. To co w jednej grupie zostało uznane za bardzo ważny czynnik, może okazać się najmniej ważnym czynnikiem w innej grupie.

podstawy teoretyczne

Motywowanie to układ sił, które powodują, że człowiek zachowuje się w określony sposób. Proces motywowania polega na świadomym i celowym oddziaływaniu na motywy postępowania ludzi poprzez stwarzanie środków i możliwości realizacji ich systemów wartości i oczekiwań dla osiągnięcia celu motywującego.

Istotne jest odróżnienie motywowania od motywacji. Są to dwa różne pojęcia. Motywowanie jest procesem zorientowanym na innego człowieka lub grupę ludzi, którego celem jest wywołanie w nich chęci działania. Natomiast motywacja jest wyrazem gotowości człowieka do podjęcia określonego działania i wydatkowania wysiłku np. w pracy, w szkole.

Wyróżniamy motywację wewnętrzną i zewnętrzną. Motywacja wewnętrzna występuje, gdy motywatorem jest czynność sama w sobie. Wykonanie czynności daje osobie wykonującej satysfakcję i przyjemność. Działanie podejmowane jest z własnej chęci. Motywację wewnętrzną odczuwamy np. wtedy, gdy realizujemy swoje hobby. Motywacja zewnętrzna to motywacja, która wynika z możliwości uzyskania nagrody bądź chęci uniknięcia kary. Osoba podejmuje aktywność, ponieważ chce uzyskać nagrodę lub chce uniknąć nieprzyjemnych konsekwencji. Motywacja zewnętrzna może być pozytywna lub negatywna. Motywacja pozytywna polega na obiecywaniu różnych nagród osobie spełniającej oczekiwania motywującego, motywacja negatywna polega natomiast na groźeniu jej karami. Co do zasady, w dłuższej perspektywie czasowej lepsze efekty przynosi motywacja pozytywna.

Rozpoznanie potrzeb ludzkich jest niezbędne, aby skutecznie motywować ludzi do pracy, nauki, wykonania konkretnego zadania. Abraham Maslow twierdził, iż potrzeby ludzkie układają się w pięć poziomów, które można uszeregować według hierarchii ważności (Piramida Potrzeb Maslowa). Na samym dole hierarchii znajdują się potrzeby fizjologiczne, czyli potrzeby dotyczące podstawowych spraw związanych z przetrwaniem i biologicznym funkcjonowaniem np. żywność. Kolejnym poziomem potrzeb są potrzeby bezpieczeństwa, związane z stabilnością otoczenia psychicznego i emocjonalnego np. bezpieczna, pewna praca. Potrzeby przynależności, stanowiące kolejną kategorię, odnoszą się do procesów społecznych. Obejmują potrzebę miłości, przywiązania i akceptacji. Na czwartym poziomie znajdują się potrzeby szacunku (inaczej potrzeby uznania), które obejmują potrzebę pozytywnego obrazu własnej osoby i szacunku do samego siebie oraz potrzebę szacunku ze strony innych. Na samym szczycie hierarchii znajdują się potrzeby samorealizacji, na które składają się potrzeby osiągania przez jednostkę ciągłego wzrostu oraz potrzeba indywidualnego rozwoju. Co istotne, A. Maslow twierdził, że w danej chwili człowieka motywują potrzeby, które znajdują się tylko w jednej kategorii potrzeb. Przesunięcie się w górę piramidy, jest możliwe dopiero wtedy, gdy zaspokojona zostanie najniższa niezaspokojona w hierarchii kategoria potrzeb. Proces przesuwania się w górę piramidy, trwa, dopóki jednostka nie zaspokoi potrzeb samorealizacji.

Piramida potrzeb Masłowa



Źródło: <https://ideologia.pl/potrzeby-czlowieka/>

W procesie motywowania istotne jest zachowanie sprawiedliwości. Ludzie są dobrze zmotywowani, tylko wtedy, gdy czują się traktowani sprawiedliwie. Osoba angażująca się w wykonanie zadania w taki sam sposób jak inni, chce otrzymać taką samą nagrodę jak inne osoby, wnoszące porównywalny wkład w realizację przedsięwzięcia. Dodatkowo, należy pamiętać o konsekwencji. Jeśli motywowanemu zostanie obiecana nagroda za wykonanie zadania, to ta nagroda powinna zostać tej osobie przyznana. Analogicznie należy postępować w przypadku kar. Jeśli za niewykonanie jakiegoś zadania przewidziana jest kara, to kara ta powinna zostać przyznana w przypadku niewykonania zadania.

zadanie do wykonania

Zasady gry:

1. Podział zespołu na 4-5 osobowe grupy.
2. Objasnienie zasad i rozdanie materiałów.
3. Lider otrzymuje kopertę z kartami, tasuje je i rozdaje wszystkim uczestnikom. KART NIE WOLNO ODKRYWAĆ!
4. Grę rozpoczyna lider. Lider odkrywa pierwszą kartę, odczytuje co się na niej znajduje. Zadaniem lidera jest umieszczenie karty w wybranym polu na planszy:
 - I. Najważniejsze czynniki motywacyjne
 - II. Ważne czynniki motywacyjne, ale nie najważniejsze
 - III. Najmniej ważne czynniki motywacyjne

Lider może umieścić swoją kartę na planszy dopiero gdy odpowiednio uargumentuje swój wybór pozostałym członkom grupy. Cała grupa powinna zgodzić się na umieszczenie czynnika w danej kategorii.

1. Każda kolejna osoba odkrywa jedną kartę i kładzie ją na wybranym polu na planszy, po uargumentowaniu wyboru pozostałym członkom grupy. Cała grupa powinna zgodzić się na umieszczenie czynnika w danej kategorii.
2. Uczniowie w dowolnym momencie mogą poprosić nauczyciela o wytłumaczenie istoty/znaczenia dowolnego czynnika, jeśli jest on niezrozumiały dla grupy.
3. Jeśli pole istotne dla gracza jest zajęte, stawia on wniosek o wymianę karty z inną, leżącą na planszy. Wniosek musi być uzasadniony i przedyskutowany przez grupę. Decyzję o wymianie karty podejmuje po dyskusji cała grupa.
4. Odrzucona karta wraca do gracza, który ją położył i czeka w kolejce na swoje ponowne odkrycie.
5. Po wyczerpaniu kart, każdy uczestnik grupy otrzymuje jedną pustą kartę, na której powinien napisać co motywuje go do nauki w szkole.
6. Po zakończeniu pracy, grupy przedstawiają najważniejsze czynniki motywujące do uczenia się. Wszyscy dyskutują nad rozbieżnościami, porównują kategorie do których zakwalifikowali poszczególne czynniki.



załącznik 1 plansza do gry



załącznik 2 karty do gry

Świadomość, że wiedza, której ucze się na zajęciach przyda mi się w życiu codziennym	Określenie przez nauczyciela konkretnego, sztywnego terminu na oddanie pracy	Budowanie własnej pewności siebie poprzez naukę	Prestiż w środowisku, w którym funkcjonuję (chcę być kimś, cieszyć się szacunkiem)	Chęć decydowania o sobie i swoim życiu w przyszłości, bycia niezależnym i świadomym
Groźba nieotrzymania promocji do następnej klasy/ nieukończenia szkoły w przypadku złych wyników w nauce	Świadomość podnoszenia własnej wiedzy i umiejętności z zajęć na zajęcia	Chęć dostania się na wymarzone studia	Chęć otrzymania lepszej pracy w przyszłości	Chęć uniknięcia negatywnych konsekwencji związanych z nieprzygotowaniem się do zajęć
Sposób prowadzenia zajęć przez nauczyciela (np. ciekawe zadania do wykonania, łączenie zabawy z nauką, słownictwo zrozumiałe dla ucznia)	Osobowość nauczyciela (życzliwość, szacunek do ucznia, cierpliwość)	Chęć nawiązania relacji i przyjaźni z większą grupą osób	Chęć wywierania wpływu na innych w przyszłości	Chęć uzyskania wysokiego wyniku z egzaminu maturalnego/egzaminu zawodowego
Sprawiedliwe ocenianie wszystkich uczniów przez nauczyciela	Atmosfera na zajęciach (swoboda wypowiedzenia się, możliwość zadawania pytań itp.)	Bardzo wymagający nauczyciel	Możliwość zrozumienia otaczającego mnie świata dzięki wiedzy pozyskanej na zajęciach w szkole	Chęć bycia niezależnym finansowo w przyszłości
Chęć uzyskania ocen, nie gorszych niż koleżanki/ koledzy z klasy	Rozwijanie własnych zainteresowań poprzez naukę	Możliwość uzyskania nagrody za dobre wyniki w nauce (np. nowy telefon)	Chęć osiągnięcia sukcesu w przyszłości	Opinia rodziców/rodziny na temat moich wyników w nauce (pochwały, reprimendy)