# Techniky získávání zpětné vazby

## otázky

Nejjednodušší způsob, jak zjistit zpětnou vazbu od účastníků, je zeptat se. Nezapomeňte se zamyslet, k čemu pak získané informace chcete využít a podle toho si připravit otázky. Použít můžete otevřené *(Jak byste hru vylepšili?)* tak uzavřené *(Rozuměli jste všem pravidlům dobře?).* Účastníky můžete nechat odpovídat samostatně, vyvolávat nebo udělat tzv. „kolečko“ (u otázky, kde chcete, aby se vyjádřil každý).

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Ptáte se přesně, na co chcete. * Možnost doptávat se podle jejich odpovědí. | * Riziko, že budou mluvit stále ti stejní lidé. * Ve větším počtu časově náročné. |

## Škálování

Pokládáte otázky, které se ptají na intenzitu, míru *(Jak moc jste unavení? Jak vás hra bavila?)*, účastníci pomocí rukou, těla vyjadřují svou odpověď. Důležité je jasně označit dva extrémy, mezi kterými se jejich odpověď bude pohybovat. Samozřejmě můžete doplnit dalšími otázkami. Způsobů vyjádření je spousta, například:

* Rukou od země nahoru (ruka dole = vůbec/špatný; ruka nahoře = hodně/dobrý)
* Palec nahoru/ palec dolu
* Ukázání počtu na prstech 0-10
* Celé tělo od dřepu do výskoku
* Pohyb po místnosti od jedné zdi k druhé (možno i po dvou osách zároveň)

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Vyjádří se všichni. * Rychlý způsob, jak zjistit aktuální stav. * Můžeme zapojit pohyb a účastníky tak probrat. | * Nedá se nijak dobře vyhodnotit. * Omezení na určitý druh otázek. * Riziko, že se ostatní přizpůsobí většině. * Riziko nicneříkající odpovědi „tak napůl“. |

## dotazník

Všechny otázky jak ústně, můžete položit i písemně. Jde použít jak otevřené a uzavřené otázky, tak i „škálovací“ otázky, známkování programů, vybarvování smajlíků, apod. Pro mladší děti se může hodit dokončování vět. *(Nejvíce mě hra bavila, když…; Chtěl bych vedoucím vzkázat, že…)*

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Získáte odpovědi od všech. * Můžete si uchovat pro pozdější vyhodnocení. * Lidé se často vyjádří otevřeněji než v celé skupině. | * Může trvat dlouho. * Nemůžete se hned doptat na vysvětlení. |

## karty

Každý si vylosuje jednu kartu a podle zadání odpovídá. Zadání je možné si upravit podle potřeby, například:

* Srdce – pozitivní zážitek
* Piky – negativní zážitek
* Káry – co bych si přál, aby se stalo příště
* Kříže- co bych si přál, aby se nestalo

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Můžeme zajistit, že se každý vyjádří. * Rychlé. * Zazní pozitivní i negativní informace. | * Každý je omezen tím, co si vylosuje, risk, že se nedozvíme nějakou důležitou informaci. |

## korálky

Každý dostane 3 – 5 korálků. Pokaždé když promluví, jeden korálek odevzdá.

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Zamezení, aby mluvil stále jeden člověk. * Jde zařídit, aby každý řekl aspoň něco – podle počtu korálků v ruce. | * Účastníky to může omezovat. |

## sochy

Účastníci mají za úkol vytvořit ze svého těla sochu, která symbolizuje jejich aktuální stav/ nejsilnější zážitek/ celkový dojem z programu. Postupně ho potom předvedou a vysvětlí ostatním. Lze udělat i sousoší nebo pohybující se sochu.

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Zapojení pohybu. * Možnost vyjádřit se jinak než slovně – může zaujmout jiný typ lidí. * Rychlé zjištění nejsilnějších pocitů. | * Někomu nemusí být příjemné, nebude si vědět rady, bude se stydět. * Nedozvíme se moc konkrétních informací. |

## 4 rohy

Čtyři rohy místnosti vyjadřují čtyři možné odpovědi na otázky. Účastníci si stoupnou do rohu, který nejlépe vystihuje jejich odpověď. Odpovědi je možné přizpůsobit konkrétním potřebám. Například:

* Ano
* Ne
* Nevím/nemůžu posoudit
* Chci k tomu něco říct

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Zapojení pohybu. * Vyjádří se všichni. | * Omezení na uzavřené otázky. * Nemusíme se dozvědět důvod konkrétních odpovědí. |

## obrázky

Účastníci mohou spoustu věcí vyjádřit obrázkem. Například namalovat největší zážitek ze hry, ke každé aktivitě namalovat smajlíka podle úspěšnosti apod. Obrázky pak můžou vysvětlovat.

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Může vyhovovat lidem, kteří méně rádi mluví. * V obrázku/symbolu se někdy vyjádří výstižněji než slovem. | * Trvá dlouho. * Nedozvíme se přesně, co chceme. |

## jedno slovo/ sirky

Na krátké závěrečné hodnocení při větším počtu lidí se hodí udělat kolečko, kdy každý má říct jedno, dvě slova vystihující celý program/akci. Varianta je, že každý dostane sirku a může mluvit tak dlouho, jak mu jeho sirka vydrží hořet.

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | **-** |
| * Od každého zazní nejsilnější dojem. * Rychlé, shrnující. | * Často velmi ploché. |

Hodně pozitivní zpětné vazby přeje CastorTým☺

© Anča, 2013