



**Moravská vysoká škola Olomouc,
o.p.s.**

DOVEDNOSTI PROFESIONÁLNÍ KOMUNIKACE



KOMUNIKAČNÍ PROCES

Návrh hry: "Komunikační labyrint,"

Cíl hry: Procvičit různé formy komunikace (verbální, neverbální, písemná, aktivní naslouchání, zpětná vazba) a ukázat, jak snadno může dojít k nedorozumění.

Průběh: Rozdělení do týmů: Každý tým si zvolí jednoho „komunikátora“.

Tajný úkol: Komunikátor dostane obrázek nebo krátký text, který musí předat svému týmu – ale pouze jedním způsobem (např. pantomima, kreslení bez mluvení, slovní popis bez gest).

Rekonstrukce: Tým se snaží co nejpřesněji rekonstruovat původní informaci.

Reflexe: Po každém kole následuje krátká diskuze – co fungovalo, co ne, jaký typ komunikace byl nejefektivnější.

Varianty:

Můžete přidat rušivé prvky (např. hluk, časový tlak).

Můžete měnit role (např. někdo hraje „rušivého posluchače“).

Můžete zařadit i digitální komunikaci (např. chat bez emotikonů).

ROLE ÚČASTNÍKŮ KOMUNIKAČNÍHO PROCESU

Návrh hry: "Komunikační simulace – Kdo hraje jakou roli?,"

Cíl: Uvědomění si různých rolí v komunikačním procesu a jejich dopadu na výsledek komunikace.

Komunikátor – má za úkol předat konkrétní informaci.

Příjemce – má informaci správně pochopit a zapsat.

Rušivý element – má za úkol narušovat komunikaci (např. mluvit do toho, dělat hluk).

Pozorovatel – sleduje průběh a zapisuje poznámky.

Moderátor – snaží se udržet komunikaci efektivní.

Úkol: Komunikátor dostane krátký text nebo obrázek, který musí předat příjemci (např. popis schématu, návodu, nebo krátké sdělení).

Komunikace probíhá 5 minut, během kterých se ostatní chovají podle své role.

Reflexe: Po skončení každá skupina sdílí:

Jak se cítili v jednotlivých rolích?

Co pomáhalo a co komplikovalo komunikaci?

Jaké strategie byly efektivní?

**Vaše dotazy?
Děkuji za pozornost.**

Ing. Jitka Skřivánková
Ústav managementu

Moravská vysoká škola Olomouc, o.p.s.

tř. Kosmonautů 1288/1

779 00 Olomouc

www.mvso.cz