

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Diplomová práce

Bc. Petr Sedlář

Aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích aktivitách

Olomouc, 2012

Vedoucí práce: PhDr. Zuzana Tichá, Ph.D.

### **Prohlášení autora práce**

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

V Olomouci, 20. 3. 2012

## **Poděkování**

Děkuji paní PhDr. Zuzaně Tiché, Ph.D., za laskavé a trpělivé vedení mé práce, konzultace a cenné připomínky.

Děkuji Mgr. Jaroslavě Šedové, Mgr. Aleně Ondrůškové a Mgr. Janu Zemkovi za umožnění ověřovacích uvedení výukových programů, za poznámky a postřehy k nim. Děkuji Mgr. Kamilovi Janišovi, Bc. Radce Ondrové a Petru Miklíčkovi za jejich připomínky k odborné stránce některých manuálů. Díky patří i Bc. Haně Staňové a Andree Řezníčkové za jejich postřehy k manuálům a trpělivost s korekcí mého jazykového projevu.

Děkuji instruktorům a lektorům Občanského sdružení Tenebrae fasciarum za jejich vstřícnost a pomoc při realizaci ověřovacích uvedení, děkuji i samotnému sdružení za materiální a finanční zázemí pro tyto realizace.

## **Anotace**

Tato diplomová práce se soustřeďuje na možnosti aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích akcích, zejména v běžném vyučování. Analyzuje přitom modifikace nástrojů a mechanismů zážitkové pedagogiky, nutné pro jejich plné a efektivní fungování v ryze vzdělávací oblasti. Předkládá organizační platformy, na nichž lze vzdělávací výukové programy zážitkového charakteru vystavět. Charakter těchto platforem je v práci popisován na základě ověřovacích uvedení dvaceti realizovaných zážitkových výukových programů, jejichž manuály tvoří přílohu práce.

## **Klíčová slova**

Zážitková pedagogika, zážitkové vzdělávání, výukový program, platforma.

## **Annotation**

This diploma thesis is focusing on possibilities of applications of experiential pedagogy in educational events, particularly in regular schooling. It analysis modifications of instruments and mechanisms of experiential education which are necessary for their full and efficient functioning in purely instructional field. This thesis presents organizational platforms on which it is possible to construct educational teaching programs of experiential character. Nature of these platforms is described in this thesis on the base of verification presentations of twenty implemented experiential teaching programs, manuals of which are part of appendix of this thesis.

## **Keywords**

Experiential education, experiential learning, teaching program, platform.



# Obsah

|                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Obsah.....                                                                            | 5         |
| Úvod.....                                                                             | 6         |
| <b>1 Zážitek a hra jako základ předávání vědomostí.....</b>                           | <b>9</b>  |
| 1.1 Zážitkové učení.....                                                              | 10        |
| 1.2 Zážitek a jeho podoba ve výuce.....                                               | 17        |
| 1.3 Hra a zážitková aktivita v prostředí vzdělávání.....                              | 20        |
| 1.4 Funkčnost a efektivita zážitkového vzdělávání.....                                | 23        |
| <b>2 Specifické modifikace zážitkové pedagogiky pro účely vzdělávacích akcí .....</b> | <b>29</b> |
| 2.1 Zástupný zážitek.....                                                             | 29        |
| 2.2 Zneužití zpětné vazby a kombinace vyučovacích metod.....                          | 31        |
| 2.3 Implementace vzdělávacího jádra do aktivity nebo hry.....                         | 36        |
| 2.4 Dramaturgie zážitku v prostředí vzdělávání.....                                   | 39        |
| 2.4.1 Cíle, prostor a čas.....                                                        | 40        |
| 2.4.2 Finanční a personální aspekty dramaturgie.....                                  | 43        |
| 2.5 Skupinová dynamika jako prostředek výchovy.....                                   | 45        |
| 2.6 Shrnutí kapitoly.....                                                             | 48        |
| <b>3 Zážitková pedagogika ve vzdělávacím prostředí.....</b>                           | <b>50</b> |
| 3.1 Současný stav rozpracování problematiky v České republice.....                    | 50        |
| 3.2 Pozice zážitkového vzdělávání ve snaze o jeho popularizaci.....                   | 53        |
| 3.3 Metodika vzdělávání zážitkem.....                                                 | 55        |
| 3.4 Hra a zážitek v prevenci sociálně patologických jevů.....                         | 59        |
| <b>4 Analýza vybraných platform vzdělávacích aplikací zážitkové pedagogiky.....</b>   | <b>62</b> |
| 4.1 Běžná vyučovací jednotka.....                                                     | 62        |
| 4.2 Modifikované vyučovací jednotky.....                                              | 64        |
| 4.2.1 Teamwork – týmová práce.....                                                    | 64        |
| 4.2.2 Vyučovací jednotka v přírodě nebo na hřišti.....                                | 66        |
| 4.2.3 Vyučovací blok v přírodě nebo na hřišti.....                                    | 67        |
| 4.3 Happening.....                                                                    | 69        |
| 4.4 Školní výlet.....                                                                 | 70        |
| 4.5 Škola v přírodě a vzdělávací zážitkový kurz.....                                  | 71        |
| 4.6 Využití v zájmovém vzdělávání.....                                                | 72        |
| 4.7 Shrnutí kapitoly.....                                                             | 74        |
| <b>5 Praktické výstupy práce.....</b>                                                 | <b>75</b> |
| 5.1 Manuály vzdělávacích programů.....                                                | 75        |
| 5.2 Struktura a obsah portálu.....                                                    | 76        |
| 5.2 Dispozice portálu k dalšímu využití.....                                          | 77        |
| <b>Závěr.....</b>                                                                     | <b>78</b> |
| Seznam použitých zdrojů.....                                                          | 80        |
| Seznam obrázků.....                                                                   | 84        |
| Seznam tabulek.....                                                                   | 85        |
| Seznam příloh práce.....                                                              | 86        |

## Úvod

Fenomén *zážitkového učení a zážitkové pedagogiky* je v českém publikačním prostředí velmi dobře postihnutý. Přispívá k tomu specifická vývoje české větve této koncepce – vyšlapání české cesty, *vlastního řešení* (Franc, Zounková, Martin, 2007), které u nás reprezentuje zejména Prázdninová škola Lipnice. Nicméně, vliv na to má i široká základna laických uživatelů – český svéráz sdružování a výrazného přesvědčení „to zvládneme sami, to nějak uděláme“ generuje obrovské množství *poloprofesionálních* a často spíše *nadšeneckých* vedoucích různých spolků nebo jen nárazových akcí, vyžadujících solidní informační zdroje. Těm autoři publikací vycházejí pochopitelně vstříc.

Napříč publikacemi a příručkami *zážitkové pedagogiky* vycházejícími v posledních letech lze ale pozorovat, že význam *kognitivní stránky* vzdělávacího procesu, je v koncepci *zážitkové pedagogiky* rozhodně pod úrovní významu stránek *konantních* a *afektivních*. Jinými slovy, že to, co běžně očekáváme od vzdělávání, *zážitkové vzdělávání* integruje jen málo. Řeč je teď ale nikoli o *firemním a profesním* vzdělávání nebo o tréninku *soft skills, management skills*, ale o školním či zájmovém vzdělávání s rozsáhlými obsahy v poli *vědomostí a dovedností*.

Za následek to lze přičíst skutečně obtížné instalaci výukových obsahů do *zážitkového učení*, které je už ze své podstaty snáze využitelné ve formaci výchovné než vzdělávací (Pelánek, 2008), podaří-li se nám (alespoň teoreticky) odlišit výchovu od edukace (Janiš, Kraus, Vacek, 2008). Oba základní principy *zážitkového učení* - *využití generalizované a zpětnou vazbou prošlo osobní zkušenosti v budoucím jednání a rozšiřování zóny komfortu zážitkovou výzvou* – jsou primárně přizpůsobeny zejména k učení *chovat se v budoucí situaci kvalitativně lepším způsobem*, což ostatně prokazují nejstandardnější užití *zážitkového modelu* v současné české realitě: *team-buildingové, class-buildingové a seberozvojové kurzy* komerčních, dobrovolnických i občanských organizací.

O všechny „*neinvazivní*“ metody vzdělávání, použijeme-li lékařskou terminologii, je v současné situaci *měníci se školy* velký zájem. Přispělo k tomu celkové *otevření se školy* a vzrůstající flexibilita v designu učiva i vyučování. Transformace *vyučování* do *vyučovacího procesu* (Janiš, Kraus, Vacek, 2008) a *snaha o plnou aktivizaci žáka v něm*, Komenským počínaje (Franc, Zounková, Martin, 2007), plnou dispozicí této možnosti zavedením modelu *školních vzdělávacích programů a klíčových kompetencí* konče (Srb, 2007), přispěly

k popularitě *skupinového, kooperačního* a především *projektového* vyučování (Skalková, 2007). Na rozdíl od zážitkové pedagogiky jsou totiž realizovatelné za poměrně nízkých investic (časových, prostředkových, kvalifikačních) při udržení výsledků srovnatelných, nebo dokonce vyšších než u *klasického uspořádání výuky* (Studená, 2011). Smyslem této práce je obhájit v tomto kontextu pozici zážitkově pedagogického vzdělávání jako konceptu adekvátně funkčního, ačkoli co do investičních charakteristik skutečně náročnějšího.

Přestože je zážitková pedagogika úzce spojena s konceptem výchovy v přírodě (Jirásek, 2004), příroda vystupuje jako *nové pozadí vzdělávání* (Svatoš, Lebeda, 2005) a její uvedení ve školním prostředí je z tohoto hlediska nekonceptčním, musíme ji započítávat právě mezi tyto *alternativní způsoby vzdělávání* a to zejména v případě, že se dokáže vypořádat s implementací vzdělávacích jader do svých *standardních principů a mechanismů*. V tomto úsilí o využití příležitosti, která bude s velkou pravděpodobností v budoucnu ještě zřetelnější (narážím na modifikaci školství v souvislosti s rozvojem vzdělanostní, informační společnosti), má pomoci i tato diplomová práce. Protože se bude okrajově dotýkat nejenom školního, ale i zájmového a neformálního vzdělávání, a to nejen v ryze školním prostředí, jsou v jejím názvu uvedeny *vzdělávací akce*. Zároveň je tím naznačeno, že vzdělávací koncept zážitkové pedagogiky nemůže stát jako suverénní a základní model vzdělávacího systému. Vždy půjde spíše o ojedinělé, pevně uzavřené (časem a prostorem) akce, jednotlivé aplikace, ačkoli mohou být logicky propojeny stejným *dramaturgickým rámcem* (Pelánek, 2008).

Praktickými a subjektivními důvody vzniku této práce jsou potřeby dopracování autorovy předchozí práce v teorii edukačních možností zážitkového učení, ačkoli úzce profilované na zážitkový kurz s vzdělávacím rozměrem; ale i jeho dlouhodobá pracovní angažovanost v aplikaci zážitkové pedagogiky v prevenci sociálně patologických jevů u dětí a mladých lidí a to včetně vzdělávacích, nikoli jen osobnostně – rozvojových uvedení nejrůznějších programů, akcí i kurzů. Akademický důvod výběru tematiky je poměrně slabý teoretický základ zážitkového vzdělávání, neexistující praktický návod jak relevantní pedagogickou koncepci užít v pravém pedagogickém procesu a tím – přiznejme si – v našich podmínkách rozumíme velmi často právě vzdělávací proces, zejména školní a na formální vědění a cílovou kompetentnost zaměřený. Předmětem práce není tento stav nijak hodnotit ani jej ovlivňovat, naopak: přizpůsobit mu stav rozpracování zážitkového modelu učení.

Cílem práce je jednak *analýza modifikace zážitkově pedagogických mechanismů nezbytná pro jejich využívání ve vzdělávacích aplikacích*, jednak *navržení základních nosných platforem vzdělávání zážitkem, jejich vymezení a popis jejich charakteristik, ovlivňujících výukové programy, vystavěné na těchto platformách*. Design těchto platforem bude formulován na základě ověřovacích uvedení pilotních programů, jejichž manuály jsou rozsáhlým metodickým materiálem, který je k práci přikládán. Manuály plní zároveň funkci demonstrace praktického uchopení konkrétních závěrů prezentovaných prací.

Práce si tedy klade za cíl nalezení uspokojivých odpovědí na dvě základní oblasti otázek. Zaprvé: jak se musí změnit tvář a principy zážitkově pedagogických mechanismů tak, aby tyto byly efektivně použitelné ve vzdělávacích akcích, realizovaných zejména (ale ne pouze) ve školním prostředí? Zadruhé, jak budou vypadat didakticko – organizační platformy pro aplikaci zážitkové pedagogiky ve výukovém procesu formálního a okrajově také zájmového vzdělávání?

V rámci práce vznikne také internetový portál, určený ke sdílení manuálů zážitkových výukových programů, metodik jejich uvádění a manuálů zážitkových programů preventivního charakteru. V časovém horizontu přípravy této práce bude plněn zejména manuály, které tvoří přílohy práce, komentář k jeho dalšímu využití je součástí práce.

Cílům a snaze o jejich dosažení odpovídá struktura práce. První část obsahuje kromě úvodního exkurzu do terminologie a mechanismů zážitkové pedagogiky kapitoly věnující se transformaci systému zážitkového učení tak, aby lépe odpovídal požadavkům vzdělávacího úsilí a to zejména mechanismem *práce se zástupným zážitkem* a *zneužití zpětnovazebního procesu*. Pozornost bude věnována kritériím funkčnosti zážitkového učení se vzdělávací tendencí.

Druhou část práce tvoří popis současného rozpracování tématu a složité pozice zážitkového vzdělávání, velký prostor dostane snaha identifikovat a konstituovat platformy pro aplikaci zážitkové pedagogiky ve vzdělávacím úsilí. Přílohovou část tvoří dvacet seřazených manuálů ověřovacích uvedení výukových zážitkových programů, které ilustrují praktické a metodické teze, uvedené v práci. Práce je členěna do pěti kapitol, ilustrovaných jednak autorskými obrázky, jednak příklady z realizace ověřovacích uvedení přiložených programů, uvedenými buď v textu práce, nebo v jeho poznámkovém aparátu.

# 1 Zážitek a hra jako základ předávání vědomostí

Chceme-li se zabývat uplatněním zážitkové pedagogiky ve vzdělávací oblasti, nebude možné se vyhnout alespoň rámcově definičnímu vymezení pojmů ze základních oblastí, do nichž bude práce směřovat. Stejně tak budou připomenuty oba základní mechanismy zážitkového učení – *revize zažitého* a *manipulace komfortní zóny*. Protože tato problematika je skutečně jen východiskem této práce, nejde o rozsáhlý kompilát dostupné literatury, ale o maximálně přehledný, definiční vstup do problematiky. Nebude nutné se pouštět ani do odborných diskuzí, provázejících problematiku zážitku, prožitku, zkušenosti a terminologické spory o samotnou zážitkovou pedagogiku. Práce vystačí jen s krátkým nahlédnutím do terminologických nejasností a pokusem dojít k takovým formulacím, které budou pro její účely relevantní.

Tato práce je směřována výrazně k aplikaci zážitkového učení ve vyučování, resp. ve výuce. S tímto konstatováním plně koresponduje přiložený soubor manuálů zážitkových výukových programů. I tato oblast si proto zasluhuje pozornost. Jedině funkčním spojením teoretických východisek a praktických zkušeností totiž bude možné hledati neoddiskutovatelné závěry o funkčnosti a efektivitě zážitkového vzdělávání.

Pozornosti neunikne ani *hra* a *zážitková aktivita*. Jsou to základní stavební kameny zážitkových programů a jakkoli tato práce nechce být reprodukcí stokrát citovaných definic *hry*, klasifikací a typologií jejich druhů, je do ní zařazena kapitola, která se těmto významným tématům věnuje z předmětného hlediska.

Nestandardnost struktury práce a prostorová omezení, kterých se definičním statím dostává, omlouvá dříve předložená bakalářská práce autora (Sedlář, 2010) i průběžné odkazování na velmi širokou paletu dalších publikovaných textů i akademických prací, které precizním způsobem kompilují terminologickou problematiku. V té souvislosti je nutné upozornit i na trvající nejasnosti v konstituci pojmosloví a především cíl práce, který leží mimo oblast všeobecné popularizace zážitkové pedagogiky, v oblasti úzké, pro valnou většinu zážitkových pedagogů nezajímavé nebo okrajové oblasti – vzdělávání v úzkém slova smyslu. S vědomím těchto základních tezí bude nyní prostor věnován zážitkovému učení.

Mechanismu, který sehraje ve vzdělávací aplikaci stěžejní úlohu.

## 1.1 Zážitkové učení

Na moři častěji přežívají starší a zkušenější námořníci než jejich o mnoho mladší a silnější kolegové. To je myšlenka, která přivedla Kurta Hahna během válečných let druhé světové války k formulaci základních elementů výchovné koncepce *learning by doing* – učení aktivitou – podstatné součásti Outward Bound<sup>1</sup> (Vážanský, 1992). Organizace se po válce transformovala do organizace *orientované na všestranný rozvoj mladých lidí* a její ústřední pohled na učení – tedy že jde o získávání v budoucnu uplatnitelných zkušeností na základě osobních zážitků v simulovaných situacích – se společně s koncepcemi *zkušenostního učení*, teorií *manipulace zónou komfortu*<sup>2</sup> a vymezením *flow stavu* stal podstatnou součástí pedagogického směru *zážitková pedagogika*.

*Zkušenostním učení* se rozumí série pedagogických konceptů konkrétně vysvětlujících teoretický mechanismus *učení se člověka z vlastní zkušenosti*, respektive ještě lépe – možnosti jeho pedagogického ovlivnění. V anglofonním prostředí se velmi intenzivně rozpracovávaly od třicátých let dvacátého století (Hanuš, Chytilová, 2009). Mezi nejvýznamnější zkušenostní modely učení patří systémy navržené Deweyim, Lewinem Piagetem a Kolbovo zkušenostní učení (Kolb, 1984).

Dewey představil proces učení jako tři mezi sebou propojené aspekty, reagující na impuls, tedy vnější aktuální děj. Jde o pozorování (tedy analýzu toho, co impuls vyvolal), promýšlení situace (s přihlédnutím ke zkušenostem s podobnými situacemi, které člověk získal v předchozích životních situacích) a konečně úsudek, jako jedinečné, nově formulované poznání, vycházející z obou zbylých faktorů, jejich myšlenkové kombinace (Hanuš, Chytilová, 2009). Dewey tak verbalizoval požadavek kritické a aktivní participace účastníka na vzdělání.

Lewinův přínos k standardizaci zážitkově pedagogického chápání zkušenostního učení spočívá v transformaci Deweyho promýšlení do termínu zpětná vazba a obsahu, který díky

---

1 V hantýrce námořníků tento slovní obrat značí okamžik, kdy loď opouští klidné vody přístavu. (Hanuš, Chytilová, 2009)

2 Autor užívá raději pojem manipulace, než běžnější „rozšiřování“ (např. Franc, Zouňková, Martin, 2007), protože tento proces chápe i jako zvrtný, zužovací. Podrobněji viz Sedlář, 2010.

Lewinově empirické sociální psychologii a zkoumání skupinové dynamiky tento termín získal. Lewinův model učení se tak stal čtyřfázovým: výchozí *zážitek* je *reflexí* transformován do obecných závěrů, *abstraktních zjednodušení*, určených k *testu* novou, podobnou životní situací (Hanuš, Chytilová, 2009).

Největšího věhlasu ale dosáhl cyklus formulovaný D. A. Kolbem na konci sedmdesátých (revidovaný pak začátkem osmdesátých) let dvacátého století (Kirchner, 2009; Hanuš, Chytilová, 2009). Kolbův model pojmenovaný *experiential learning* – zážitkové (zkušenostní) učení získával rychle své stoupence (a stejně rychle i kritiky – viz Hroník, 2006) každopádně pro výraznou orientaci na jednotlivce, jeho aktivitu a stěžejním způsobem pro jednoduchost, se kterou lze jeho základní mechanismus aplikovat v praxi zážitkově pedagogických aktivit, se stal patrně nejcitovanějším konceptem, spojeným se zážitkovou pedagogikou. Obsahuje čtyři na sebe navazující fáze (Reitmayerová, Broumová, 2007; Činčera, 2007; Hanuš, Chytilová, 2009; Pelánek, 2008):

- **konkrétní zkušenost,**
- její **reflexi, ohlédnutí za prožitým,**
- **hodnocení prožitého, generalizace reflektovaného do zkušeností, zobecnění,**
- **aktivní zkoušení,** experiment, aplikace plánovaných změn.

Podstata cyklu je zřejmá. Účastník je postaven do situace, před aktivitu, hru či úkol, která rodí prožitky, je mu nabídnuto první zkoušení. Analýza toho co se dělo, proč nastaly kolapsy nebo naopak, co umožnilo dosáhnout cíle – facilitovaná lektorem nebo probíhající jako „sólo“ (Franc, Zouňková, Martin, 2007) – jako sebezpyt prožitého pak pomáhá formulovat generalizovanou, obecnou zkušenost, poučení, v budoucnu uplatnitelný, zjednodušený design změn v očekávaném chování, optimalizovaný pro dosažení cíle. Tento design je pak právě touto situací testovaný, zkoušený, teprve nová zkušenost ověřuje jeho platnost a zároveň se stává výchozím bodem nového plánování změn. Proto se Kolbův diagram někdy (Svatoš, Lebeda, 2005) stylizuje spíše do spirály, aby bylo naznačeno pozitivní ovlivňování každé nové výchozí zkušenosti ukončeným cyklem zkušenosti předchozí.

Kolb rozpracoval i typologii žáků v závislosti na tom, kterou fází učebního cyklu protěžují (Hroník, 2006). Z pohledu této práce je důležitá jen jako důležitá teze pro přístup k jednotlivým fázím cyklu – nelze podcenit ani přecenit kteroukoli z fází, protože účastníci mají různé dispozice k jejich zvládnutí. Nejde tak ani o čas fází věnovaný, ale o skutečné

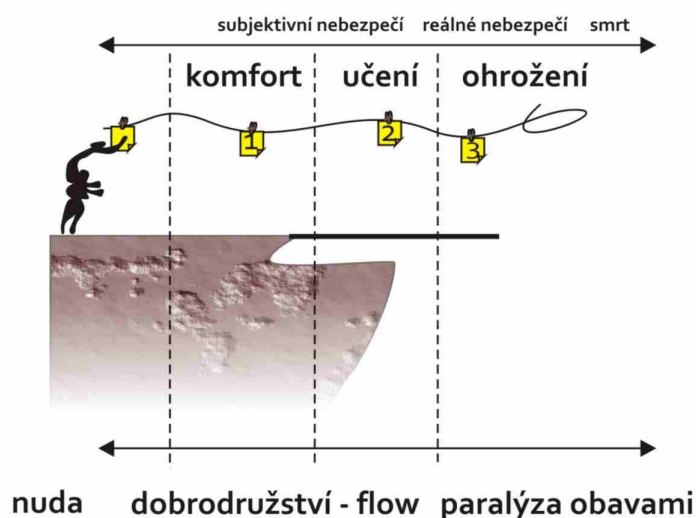
předložení možnosti celým cyklem projít.

Kolbem formulované učení je učením orientovaným na proces, na poznávání, ne na podmínky a výsledky. Předpokládá, že poznatky nejsou fixní, rigidní, dané. Poznání je proces a poznatky jsou jeho výsledkem, jsou originálním výsledkem tohoto kontinuálního procesu aktualizace zkušenosti. Předpokládá přitom učení jako spor mezi různými pohledy na stejnou věc, čili jako kreativní proces přizpůsobování se, adaptace na svět a životní podmínky. Proces této adaptace považuje za holistický, celostní, neobsahující obsahy poznávaného jako izolované prvky, ale jako součást komplexní struktury rozvoje osobnosti. Učení je v jeho podobě vztah mezi osobností a jejím prostředím, a to přírodním i sociálním. V tomto kontextu je učení výstavbou, nikoli přejímáním vědomostí. Vychovávaný sám aktualizuje aktivním způsobem své zkušenosti s nejrůznějšími prvky složitého světa. Kolb tvrdí, že to stejně dobře platí pro složité vědecké experimenty i dětské objevování zákonitostí „skákání gumového míče“. (Kolb, 1984).

Pro jednoduchost Kolbova pojetí začaly s jeho tezemi pracovat téměř všechny organizace, rozvíjející zážitkovou pedagogiku. Ohled se přitom zpravidla bere i na druhý zážitkově-pedagogický mechanismus – *manipulaci komfortní zónou*. Stejně tak, jako Kurt Hahn uvažoval o zvyšování fyzické odolnosti svých chovanců nastavováním výzev o něco větších, než byla jejich běžná zátěž (Bubelíková, Greksáková a kol., 1997), počítá i tento koncept s umístováním účastníků zážitkových akcí do pomyslné zóny nekomfortu – v níž si nejsou jistí svým chováním, do situací, které běžně neprožívají (Pelánek, 2008).

Mechanismus vychází z teoretického konstruktů, v němž je každá lidská činnost, každá situace zařaditelná do jedné z pomyslných zón ve vztahu vůči osobnosti, která se v nich nalézá. Mezi tyto zóny patří komfort, diskomfort (zóna ohrožení) a jimi sevřená zóna učení. Ta je různě široká, v závislosti na individualitě každého jedince. Platí, že v zóně komfortu se cítí dobře, neboť jde o takové situace a takové výzvy, které zná, v kterých si je jistý. Diskomfort je pravý opak – zahrnuje situace a neznámé modely chování. (Svatoš, Lebeda, 2005; Pelánek, 2008). V učení jde v podstatě o exponaci účastníka zátěži, situaci, vyžadovanému chování, které leží mimo oblast jeho komfortu a to *zdánlivým, subjektivním ohrožením* (Sýkora, 2006) v reálně relativně bezpečných podmínkách. Právě nová (subjektivně nebezpečná) odžitá situace, výzva, se pak ze zóny učení přesouvá do zóny bezpečí, resp. zóna bezpečí (komfortu) se rozšíří tak, aby tuto novou situaci anektovala.





Obrázek 1: Manipulace komfortní zónou.

Na obrázku je tento efekt naznačen různým nastavením podmínek stejné aktivity (sundávání barevných lístků ze šňůry spoluprací dvou účastníků). Vyjití z komfortu znamená vyjití z nudy. Zónu učení v této modelové situaci představuje prkno nad převisem skály. Reálné nebezpečí je malé, subjektivní nebezpečí hraničí se stavem dobrodružství. Po úspěšném zdolání překážky č. 2 se zóna komfortu účastníků rozšiřuje – zvládli spolupráci v těžkých podmínkách, v podobné situaci budou vědět jak nejlépe reagovat, aby byli úspěšní. Zřejmou roli zde sehraje *nespecifický edukační transfer* (Kratochvílová a kol., 2007) – v dalším učení nám napomáhají zdánlivě nesouvisející předchozí zkušenosti a vědomosti předchozího poznávání.

Výzva označená č. 3 však představuje reálné nebezpečí a pro plné zaměstnání psychiky obavou nedochází k rozšiřování komfortní (pohodové) zóny. V lepším případě se zóna nemění, v horším případě se zužuje. Na hraně zóny učení se nacházejí osobní limity, za kterými je tedy nebezpečno, na hraně nebezpečna jsou limity lidských možností, za nimi smrt. Jinak řečeno, komfortní zóna nemůže být rozšiřována do nekonečna – zóna učení může být v určitých směrech již naplněna a expozice vyšší výzvě je hazardem s psychickým nebo fyzickým zdravím účastníka.

Flow označuje podle amerického psychologa Csikszentmihalyi-ho stav, kdy jsou všechny schopnosti člověka zaměstnány plně určitou konkrétní aktivitou. V podstatě jde o střední stav mezi *polem nudy* (vznikající nízkými nároky na osobnost s vyššími dovednostmi v této oblasti) a *polem obav* (analogicky vznikajícího vysokými nároky na osobnost s nižšími dovednostmi). Člověk je v této fázi autotelickou bytostí, je sám sobě cílem, aktivita jej plně pohlcuje a naplňuje, myslí jen na ni, plně ji prožívá *plynutím v jiném, změněném světě (aktivity)*. (Hanuš, Chytilová, 2009).

V kontextu řečeného je pak *zážitková pedagogika* pedagogickým směrem, pedagogickou koncepcí, jejíž podstatou je „*vytváření situací, podmínek, k získání intenzivních zážitků z hledání řešení i v neobvyklých situacích, které nutí překonávat překážky, v kontaktu s přírodou, s jinou realitou života, ze spolupráce s jinými, v kterých děti, mladí lidé poznávají sebe sama a druhé, svoje možnosti a hranice v situacích, které se nedají obejít a je třeba je řešit*“ (Kratochvílová, 2004, s. 228). Autorka definice velice pregnantně postihla drtivou většinu zážitkově-pedagogických mechanismů – *problem solving* (Sýkora, 2006), výchovu v přírodě, *přesazení v prostoru, čase a kvalitě života* (Sedlár, 2010), *teamwork* a skupinovou dynamiku a konečně *manipulaci komfortní zónou*.

Konstitučním textem české zážitkové pedagogiky je Jiráskův (2004) teoretník v prvním Gymnasionu – *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. Velmi podstatným v něm jednoznačně zůstává vymezení vůči ostatním podobným pedagogickým koncepcím. V zážitkové pedagogice je výchovný proces *procesem vyvolávání, interpretace a reflexe prožitků a jejich přetavení do zkušeností, uplatnitelných v dalším životě*. Její aplikace je myslitelná v různorodém prostředí (čímž se pedagogika zážitku vyčleňuje vůči výchově v přírodě (outdoor education) – tuto pedagogickou koncepci, je možné chápat jako "nadskupinu", půdu všech ostatních užších koncepcí – čili zážitkové pedagogice nadřazenou, obecnější; vymezuje se užitím otázky KDE?, jako vyčleňující charakteristiky), *včetně prostředí sociálního* – školní, volnočasové, kulturní (to zážitkovou pedagogiku vyčleňuje od pedagogiky volného času - leisure education – otázka je KDY?) *nejrozmanitějšími prostředky* – hry, aktivity, workshopy, výzvy, různě intenzivní a různě zaměřené – dramatizace, kreativita (podstata odlišení od výchovy dobrodružstvím, výchovy výzvou (adventure education, challenge education), přestože se obě zaměřují na otázku JAK?, *zážitková pedagogika ale užívá větší portfolio aktivizace, je nadřazeným pedagogickým konceptem*). (Jirásek, 2004).

Důležitou, v terminologickém vymezení, je definice Pavlíkové (2008): „*Zážitkovou pedagogiku chápeme pouze v teoretické rovině, jako disciplínu, jež se zabývá problémy terminologie, metod, výzkumu, předmětu, cílů a dalších. Praktickou aplikací zážitkové pedagogiky pak rozumíme výchovu či vzdělávání prožitkem*“ (Pavlíková, 2008, s. 21). Toto pojetí je pro účely této práce stěžejní především pro legalizaci pojmu *vzdělávání prožitkem*. Ačkoli se následující problematika bude jevit více méně lingvistickou, akceptujeme ji jako důležitou poznámku:

Pavlíková, stejně jako Jirásek<sup>3</sup>, preferují použití adjektiva *zážitkový*, vázané na aktivitu, kurz, program; eventuálně tvar *zážitkem*, *prožitkem*, u výchovy a vzdělávání. Tohoto úzu se přidrží i tato práce. V optice tohoto konstatování vzniká pojem *zážitkové vzdělávání*. Pro variabilitu a čtivost textu budou v textu ve stejném významu uváděny také termíny *vzdělávací aplikace zážitkové pedagogiky* (při plném respektu k uvedenému konstatování, že zážitková pedagogika je teoretickou vědou o výchově zážitkem), *vzdělávací aplikace zážitkových programů*, a Pelánkovo (2010) *uvádění zážitkových výukových programů*. Přičemž poslední ze zmíněných obrátů je pro zaměření publikace (výrazně vzdělávací orientace) pro tuto práci stěžejní. Aby bylo možné se vypořádat s dalšími dílčími tématy, je třeba uvést ještě několik vymezení zážitkové pedagogiky:

„*Je nesporné, že PŠL<sup>4</sup> vytvořila vlastní pojetí zážitkové pedagogiky. (...) Je vytvořena pro jednorázové, 3-18denní (většinou prázdninové) výchovné či rekreační projekty, určené především dospívajícím a mladým dospělým*“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 16). Tuto definici je poměrně dobře možné vztáhnout na obecné pojetí české zážitkové pedagogiky, protože ke kořenům PŠL se drtivá většina z nich odkazuje nebo pracuje na víceméně podobné bázi. Pro účely této práce je možné z definice derivovat vymezení *běžného užití*, *běžné aplikace zážitkové pedagogiky*: jde o uvedení zážitkových programů na vícedenních akcích pro dospívající mladé lidi. Tak ho také budeme chápat v této práci.

- 
- 3 Jirásek (2008) v rámci probíhající snahy o terminologické konstituování české zážitkové pedagogiky odmítá pro pobytové akce vystavěné na zážitkové pedagogice označení *kurz zážitkové pedagogiky*, jako termín logicky vyhrazený pro edukační kurzy, předmětem jejichž vzdělávání by byla zážitková pedagogika. Abychom dostáli snaze nepoužívat termíny promiscue (Pavlíková, 2008) budeme dále používat označení *zážitkový kurz*, přestože jazykově i odborně není ani toto označení zcela v pořádku – adjektivum *zážitkový* evokuje na zážitky zaměřený, což je pro cílování kurzů odmítaný (Jirásek, 2004) faktor.
- 4 Prázdninová škola Lipnice. Středisko vývoje tzv. České cesty – svěbytné zážitkově-pedagogické koncepce. Založena 1977. Kromě autorských kurzů, výcviku instruktorů, a jiné dílčí činnosti je orgánem konstituce české zážitkové pedagogiky – zejména garantováním a vydáváním Gymnasionu, časopisu pro zážitkovou pedagogiku.

Naopak *uvedením ve vzdělávacím prostředí, aplikací zážitkové pedagogiky ve vzdělávacím prostředí* budou prací označována (s ohledem na kontext) zejména uvádění programů ve školních podmínkách. Je tomu tak zejména kvůli dosahování dílčích cílů práce. Přestože jsou ve výčtu uvedeny i platformy kurzového nebo happeningového charakteru (viz kap. 4), budeme tyto obraty užívat v drtivé většině případů právě ve školním, výukovém kontextu.

*„Dynamika programů, velká intenzita nasazení člověka ve všech jeho dimenzích, střídání činností (sportovních, uměleckých, technických aj.) a různých prostředků vyvolává ojedinělý zážitek, který je ve zpětnovazebním působení usměrňován ve smyslu sebepoznání (sejmutí masky) a seberozvoje (poznání a nastartování potenciálů), které vedou k přehodnocení či přímo změně životního stylu“* (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 16). Ve vymezeném rozsahu budeme rozumět *klasickému učení zážitkem*. Pro vzdělávací aplikace zážitkové pedagogiky doplňuje v definici strany *cílového usměrnění zážitku* roviny sebepoznání a seberozvoje fenomén *rozšiřování vědomostí a dovedností v určitých oblastech lidského vědění a umění*.

To nám ostatně kvituje i konstituční definice zážitkové pedagogiky: *„Pod označením 'zážitková pedagogika' (...) budeme rozumět teoretické postihu a analýzy takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořením a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle takových výchovných procesů mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (...) a naplňovány nejružnějšími prostředky...“* (Jirásek, 2004, s. 15).

V práci bude s ohledem na velice úzkou hranici mezi oběma pojmy, v níž Skalková (2007) chápe vyučování přeci jen jako *aktivitu spíše na straně učitele* a výuku jako *spolupráci učitele a jeho žáků*, používán v tomto kontextu zejména druhý z obou obrátů – *zážitková výuka*. Logickou náplní těchto termínů ale bude chápáno přibližně totéž:

Jde o výchovný prostředek, *„základní způsob procesu vzdělávání. Uskutečňuje se v interakci učitele a žáka (žáků), zpravidla v prostorách k tomu určených (školách, třídách) a ve speciálně vyčleněných časových úsecích (vyučovací jednotky, hodiny)“* (Janiš, Kraus, Vacek, 2008, s. 73). Adjektivum *zážitkový* charakterizuje v té souvislosti jedinečným

---

5 Tedy výchovy prožitkem.

způsobem jak *interakci* (předkládáním her a zážitkových aktivit, jejich plnění žáky a zpětnovazebným procesem, který odžité racionalizuje a globalizuje do zkušeností, dovedností a vědomostí), tak *prostory* (učebny s lavicemi, bez lavic, mnohem častěji však hřiště nebo přírodní prostředí) i *čas* (optimálně aplikace trvají více než jednu „standardní vyučovací hodinu“, ale myslitelné jsou i v jejím rozsahu).

Pelánek (2010) hledá zážitkovou výuku jako *plynulý přechod mezi ryzí výukou a čistou hrou*, jako něco, ležící ve středu mezi obsahy těchto pojmů. Stejně jako on ji nechce ani tato práce chápat v dlouhodobém, celostním pojetí tohoto pojmu (např. jako výuku na alternativní škole, jako výuku na gymnáziu), ale ve smyslu *výuky něčemu, něčeho* – jako stavební prvek moderního vyučovacího procesu.

Pelánkovo pojetí této problematiky bude bráno jako stěžejní, protože jeho publikace „*Zážitkové výukové programy*“ je nejaktuálnějším a jediným ucelenějším dostupným zdrojem, týkajícím se výukových aplikací zážitkové pedagogiky. Pojem, který vybral pro název práce – *zážitkový výukový program* – bude chápán jako lektorem předkládaná a účastníkem vzdělávání prožívaná a reflektovaná náplň zážitkové výuky. Na některých místech práce a ve zřetelných souvislostech pak také jako scénář a metodika těchto uvedení.

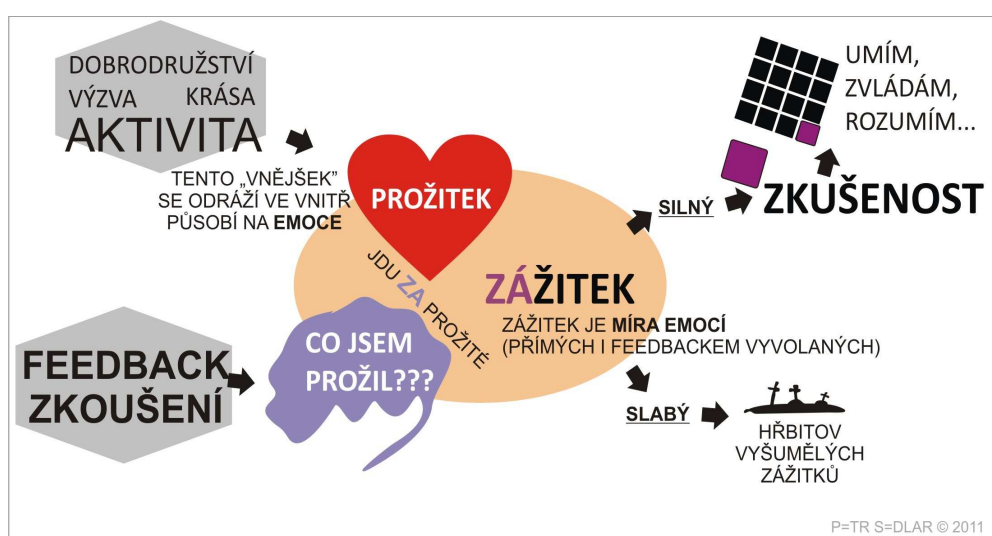
## 1.2 Zážitek a jeho podoba ve výuce

Je-li řeč o *zážitkové pedagogice*, je nutné objasnit, co bude pro účely práce považováno za *zážitek*, co za *prožitek*, kdy se zážitek stane *zkušeností* a v neposlední řadě, zda je zážitek v kontextu české zážitkové pedagogiky ve školním, výukovém prostředí vůbec myslitelný – zda lze „malé zážitky“ vůbec za zážitky v zážitkově-pedagogickém pojetí vůbec považovat.

Také v definici zážitku, prožitku a zkušenosti bude volena jednoduchost a zřetelnost, namísto složitého teoretizování a lingvistického rozporování, které navíc stejně zjevně není u konce (viz Jirásek, 2008). Právě Jiráskovo (2004) vymezení a podrobná analýza Hanuše a Chytilové (2009) je podkladem pro parafráze následujícího vymezení. Ilustrace se nestaví do role finálního vymezení ani revolučního přístupu, ale do maximálně srozumitelného a universálně využitelného zjednodušení, dostačujícího např. pro pedagogy, kteří chtějí své hodiny obohatit o prvky zážitkové pedagogiky. Toto zjednodušení tedy není v rozporu s duchem akademické podstaty textu diplomové práce, ale naopak, ohledem na jeho další využitelnost.

Aktivitou bude práce rozumět programem předkládané konkrétní výzvy, aktivity a hry, dobrodružství, z nichž mají být zážitky získávány. Jejich odrazem ve vědomí člověka jsou *prožitky*. Jde tedy o specifické, každému člověku vlastní prožívání aktivity. Je jedinečné, nenahraditelné, individuální, účelné (vždy související s prožívajícím), neprenositelné a komplexní (Hanuš, Chytilová, 2009).

Uplyne-li aktuálně prožívané do minulosti a vracíme-li se k tomu (vzpomínáním, racionální analýzou – zpětnou vazbou) (Jirásek, 2004); tedy jdeme-li metaforicky „za prožité“ (Hanuš, Chytilová, 2009), hledáme-li odpovědi na otázku „co jsem prožil?“ (v grafu naznačeno zapojením „mozku“ k „srdcem“ prožitému) vědomě či nevědomě, feedbackem, aktivním zkoušením, postulujeme *zážitek*.



Obrázek 2: Prožitek, zážitek a zkušenost.

Toto vymezení zážitku ale není definitivní. Stává se totiž zároveň měřítkem, mírou emocí, přímých nebo zpětným ohlednutím vyvolaných (Hanuš, Chytilová, 2009), které jsou určitou novou charakteristikou původní aktivity. De facto tedy odpovědí, zda původní *aktivitu* budeme pociťovat jako zážitek (nyní ve smyslu něčeho výjimečného) nebo jako všednost. V prvním případě se stane původní aktivita, její průběh a především její (sociálním sdílením, komunikací a přejímáním názorů druhých) *metamorfovaná podoba* (Jirásek, 2004) finálním, trvalejším produktem takového učení – *zkušeností*.

Pokud do tohoto konceptu přibudou ještě základní konotace manipulace komfortní zónou, pak je zkušenost právě tím novým obsahem, právě tím novým posunutím linie zóny komfortu. Stává se jednou z mnoha využitelných *šablon lidského chování*.

Posledním problémem, který vyvstává z naposledy zmíněného, je, zda jsou vzdělávací aplikace připraveny generovat zážitky natolik intenzivní, aby byly připraveny k tvorbě zkušeností. Právě problematika této intenzity bude stěžejní pro považování vzdělávací aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacím prostředí za relevantní. Nebude to možné bez odložení úhlu pohledu, prezentovaného tradiční outdoorovou, výzovou školou. „*Máme-li hovořit o 'zážitkové pedagogice', je potřeba v první řadě umožnit účastníkům něco intenzivního prožít. (...) Zážitek nemusí být kladný, hlavně že je silný. Důležitost této teze snad ani není možné dostatečně zdůraznit. Bez silného zážitku totiž není zážitkové pedagogiky*“ (Beneš, 2006, s. 97). Tato teze předložené koncepci práce příliš nenahrává, vystavět takový silný zážitek při koncepci aktivity pro učivo o žízalách nebo Janu Amosi Komenském není asi dost dobře možné.

Záležet však bude především na interpretaci toho, co se čeká od charakteristiky „síla zážitku“. Je třeba se vrátit znovu k zážitku *jako míře průvodních emocí*. Je nutné, aby aktivita vyvolala právě tento stav – aby aktivita byla provázena dostatečnou citovou odezvou. Ta je ale při vzdělávacích aktivitách očekávatelná (při racionálním nastavení aktivity) a priori – ať už jde totiž o pohybovou nebo tvořivostní aktivitu, vždy je paradoxem „*klasického vyučování*“ (ve smyslu Svatoš, Lebeda, 2005, s. 19). Už to samo o sobě to vyvolává silné emoce – radost, překvapení. Druhým výrazným faktorem je efekt Heuréka! Velice laicky efekt „docvaknutí“, které vyvolává reflexe a rozkrytí metafory předloženého zážitku. Pocit „to sedí, to dává smysl, přišli jsme na úžasnou věc“ je cílovou emocí předmětných aplikací. Je pozitivní průvodní emocí, dostatečně silnou na to, aby transformovala aktivitu do zkušenosti.

„*Může se nám snadno stát, že dáme na 'image', který má konkrétní aktivita, a omezíme se jen na zážitky s velkým 'Z', čímž nám uniknou zážitky zdánlivě 'malé', ty, které např. vznikají v tradiční učebně a jejichž jedinými rekvizitami jsou propisky a papír. Přesto však pracují se zkušeností, aktivizací osobnosti a tvorbou.*“ (Brücknerová, 2008, s. 31).

Oproštění se od výzové podstaty (*challenge education*) ve výchově prožitkem (*experiential education*) je dlouhodobě prosazováno odborníky, především kolem Gymnasionu: už v úvodním, prvním teoreticku<sup>6</sup> Jirásek (2004) uvažuje výchovu výzvou, dobrodružstvím, za subsystém, podobor, zážitkové pedagogiky. Dále (tamtéž), že zážitková pedagogika nepovažuje zážitek za cíl (jako různé zážitkové firmy – bungee-jumping,

---

6 Na teoretickou konstituci zážitkové pedagogiky (jako vědy) zaměřená sekce časopisu.

demolice bagrem atd.), ale jako prostředek výchovy, prostředek v cestě ke zkušenosti. Paulusová (2005) explicitně vypočítává, že dobrodružství nemusí pramenit nutně pouze z fyzických výzev, ale i ve výzvách sociálních, v sebeobjevování, v kreativitě, tajemství, v zdánlivé realitě,<sup>7</sup> v čistě individuálním zážitku, z kouzla týmové spolupráce a oproštění se pozlátka civilizace.

*„Zábavné, dobrodružné a podnětné zážitky nemusíme hledat jen na exotických místech, brány i malá dvířka k velkým dobrodružstvím jsou ukryty v docela obyčejných věcech kolem nás, stačí se na ně třeba jen zadívat méně obvyklým způsobem“* (Bukovský, 2006, s. 137). Vidíme tedy, že ani prostor a zakotvení programu v běžném prostředí nemusí být určitou optikou zážitkové pedagogiky nepřekonatelným problémem, pokud se s touto charakteristikou aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacím prostředí (dále obv. aplikace) bude pracovat tvůrčím způsobem. *„V programech nepřeceňujeme atraktivnost některých aktivit a sportů v přírodě. Mnohé tzv. jednodušší činnosti, jako je spolupráce ve skupině, společné vaření a bivakování, mohou přinést stejně silné zážitky“* (Neuman a kol., 1999, s. 41).

Tyto teze podporují předloženou obhajobu adekvátnosti intenzity zážitku, využívaného ve vzdělávací oblasti například způsobem demonstrovaným přiloženými manuály. V konotaci toho bude uvedena snad ještě jednou parafráze Beneše (2006) opravující jeho výrok pro naše účely: *Zážitek nemusí být kladný, ale musí být adekvátní svým cílům.*

### **1.3 Hra a zážitková aktivita v prostředí vzdělávání**

V následující kapitole půjde o to, co bylo v grafu učení zážitkem pojmenováno *původní aktivitou*, vstupním dobrodružstvím, výzvou, impulsem prožívání. Tím se v zážitkových programech obvykle stávají hry a *neherní aktivity*. Stojí za povšimnutí, že je to *aktivita účastníka*, co se v obou případech vyžaduje – účastník vzdělávání se stává buď hráčem, nebo účastníkem aktivity. *„Základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita, prostřednictvím které vychovávaný člověk získává zážitky“* (Pelánek, 2005, s. 21). Aktivita je opakem pasivity, v níž jsou účastníci vzdělávání často vzděláváni. Racionálně vzato je aktivita asi stěžejní devizou a charakteristikou zážitkového vzdělávání. Proto bude nesmírně přínosné analyzovat základní pojetí her a neherních aktivit. Bude pak možné lépe uvažovat o úpravách, o modifikacích her ve prospěch vzdělávacích cílů (viz subkap. 2.3).

---

<sup>7</sup> Je možné přemýšlet nad užitím termínu *dobrodružství reálnosti*, než autorkou nabízené „dobrodružství reality“ (Paulusová, 2005, s. 104).



„Budeme (...) chápat hru jako zdroj neutuchající radosti, nespoutané tvořivosti, neobvyklého prožívání, nevyčerpatelného úsilí, nekonečných setkání, neopakovatelných rolí, jedinečné atmosféry“ (Hanuš, 2004, s. 62). Toto Hanušovo vymezení hry se značně liší od akademických formulací definice hry a snad proto má své kouzlo. Navíc na dvou prvních pozicích elementů, jejichž zdrojem je hra, uvedl *radost* a *tvořivost*. To je pro cíl, sledovaný touto prací velmi podstatné – *poznání, vědomosti, dovednosti, to vše nepramení ve hře*.

Je to především radost a tvořivé uchopení problémů, co hra nabízí. Pochopení tohoto faktu je asi tím nejpodstatnějším, co ovlivní práci pedagoga při zážitkovém vyučování. Hra samotná je tím, co především *musí vyvolat zážitek* – konkrétní míru pocitů, schopných zvnitřnit prožívané do zkušenosti (viz subkap. 1.1). Jinými slovy *jde o to, budovat hru pro hru*. Hru, která má smysl sama o sobě a jejíž edukační smysl bude rozkrýván až zpětnou vazbou.

V tomto kontextu bude nutné zvláště v závěrečných částech této práce rozlišovat mezi aktivitami *spíše didaktického* a *spíše zážitkového charakteru*. Je tedy nasnadě definovat rozdíl mezi nimi. Tím je právě ohled na osobní vliv hry nebo aktivity na *prožívání* hráče. Jinými slovy, zda předkládanou aktivitu cítí její účastník jako *učení* nebo jako *skutečnou hru*, soutěž. Činčera (2007) vypočítává mezi společnými rysy drtivé většiny her (v podstatě při hledání definičních mantinelů pro hru) *symbolickou (znakovou) podstatu, emocionální angažovanost, pravidla, soutěž a cíl*.

Připomíná, že *cílem hráče je vyhrát* v soutěži (proti času, jinému týmu, předchozím výsledkům, v soutěži s výzvou). Je-li tomu tak, jde o hru nebo zážitkovou aktivitu v pravém slova smyslu. Za aktivitu, která bude pro účely práce považována za aktivitu nebo hru *spíše zážitkového charakteru*. Činčera (tamtéž) upozorňuje, že cíl pedagoga může být diametrálně odlišný tomuto primárnímu, osobnímu cíli účastníků aktivity – může ležet ve snaze o ovlivnění kognitivních, konantních a afektivních stránek jejich osobnosti, v předávání poznatků atd. Tedy ve snaze obvykle realizované jinými didaktickými metodami. Neuman (2007) explicitně uvádí mezi *znaky hry* zábavu, radost, potěšení a především samoučelnost. Hra musí dávat smysl a musí mít cíl i bez toho, aniž bychom ji vtiskli cíl druhotný – v našem případě pedagogický.

Shrňme předešlé: Stejně jako většinu jevů a činností kolem nás (Hanuš, Chytilová, 2009) lze užít i hru a neherní zážitkovou aktivitu ve výchovném a vzdělávacím úsilí. Záleží

na cíli, který pedagog jejím zařazením sleduje. Aby si však aktivita udržela výsostný charakter *aktivit zázitkové*, je nezbytné brát ohled na její vnímání účastníky. „*Bezesporu budou vábit ty náročné hry, jimiž se můžeme nechat fascinovat a jichž si můžeme užívat na plno. Hry, do nichž musíme vložit to nejlepší ze sebe sama*“ (Jirásek, 2006, s. 5). V konkrétních případech jde o rozdíl mezi aktivitou k vyučování státní ochrany přírody (jejíž manuál je přiložen k této práci) a souborem aktivit, v nichž hráči vyhledávají názvy národních parků, překreslují jejich znaky, vytvářejí zákazové značky pro národní park<sup>8</sup>. Jistě že jde o *participaci ve vzdělávání*, jistě že jde v určitém slova smyslu o hru. Ale ve srovnání s uvedenou charakteristikou hry chybí jak emoční náboj, tak pravidla a soutěžní charakter, *chybí cíl v oblasti ryze zázitkové*. Hra zůstává hrou pro vzdělávání, nikoli hrou pro hru.

„*Hra je symbolem české podoby zázitkové pedagogiky*“ (Jirásek, 2006, s. 4). Hře je v českém prostředí zázitkové pedagogiky věnován obrovský prostor i důraz. I přesto ale v této kapitole mluvíme o *hře* téměř vždy vedle *zázitkové aktivity*. V podstatě je řeč o neherních formách aktivizace účastníků zázitkových akcí. Hanuš a Chytilová (2009, s. 111) je označují jako *programové oblasti* a řadí mezi ně *pohybové aktivity* (sporty, turistika, rekreace, cvičení, tábornická praxe); *umělecké aktivity* (v oblasti literatury, výtvarna, hudby, tance, divadla a filmu nebo fotografování), *sociálně-psychologické aktivity* (komunikace, sebepoznávání, imaginační tvořivost, intelektuální činnost, sociální aktivity), *společenské aktivity* (moderní společenské hry, happeningy, slavnosti a rituály, moderní deskové hry), *kognitivní, technické a mediální aktivity*.

Dlužno podotknout, že i tento výčet je tématu velmi nepřesný – integrálně obsahuje hry ve vyznačených oblastech. Poměrně solidně ale naznačuje paletu oblastí, v kterých lze nalézat aktivity, jež se ani stěží nemohou přiblížit vymezení, které jsme přijali výše, a přesto pracují se zážitkem a dobrodružstvím.

Pelánek (2010) vypočítává jako prostředky zázitkového vzdělávání mimo hru ještě *scénky, diskuzi, samostatnou práci, práci se smysly, s multimédií, čteným textem, vyprávěním, předkládání testů a kvízů*, a parciálně také užití *přednáškových forem*. I toto vymezení poukazuje na širokou baterii použitelných neherních aktivit, i Pelánkovo přesvědčení o využití *atmosféry* určité situace jako faktoru zážitek rodícího. Ve své předcházející práci (Pelánek, 2008) v té souvislosti vzpomíná jako atmosférovo-tvorný prvek *tajemno*, jehož využití při práci se zážitkem se obsáhle věnuje.

---

8 Inspirováno úkoly v učebnici Milana Valenty *Občanská výchova pro 7 ročník*.

Kubala (2006) přichází se zajímavým kontextem toho, proč je v českém prostředí tolik protěžována hra jako ústřední prvek zážitkové pedagogiky a ostatní aktivity zůstávají spíše v pozadí. Klade to na vrub jednak tomu, že jsme hravý národ a jednak tomu, že nemáme k dispozici divokou přírodu, k třítydenním pochodům mimo civilizaci s dostatkem přirozených výzev a překážek, které je nutné zdolat (jako je tomu u tradičních kurzů Outward Bound). To, co se v optice standardnosti může zdát nevýhodou, plodí originální, neotřelé a variabilní. O totéž půjde v aplikaci her a aktivit ve vzdělávání na bázi dobrodružství a zážitku.

Hra sehraje v zážitkovém vzdělávání stěžejní roli. Více než jakákoli jiná zážitková aktivita totiž umožňuje konstruování a ovlivňování takové činnosti žáků, ve které se rodí cílové zážitky. Je tomu tak zejména proto, že je svázána pravidly, nutí hráče pracovat s nejrůznějším materiálem a nejrůznějším způsobem. Nutí jej spolupracovat, soutěží zvyšuje jeho motivaci. Hra je sama zástupným symbolem lidské reality. Jako taková je schopná pojmut zcela přirozeně, a aniž by to bylo proti logice, další symboly. Krabice ve hře snadno symbolizuje mraveniště. Stejně snadno může mraveniště symbolizovat lidskou dělbu práce.

## 1.4 Funkčnost a efektivita zážitkového vzdělávání

V první kapitole této práce zbývá prostor už jen na zodpovězení zásadní otázky, kterou si bude dříve či později pokládat každý pedagog, který se o uvádění zážitkových výukových programů bude pokoušet: „je to k něčemu?“. Aplikace zážitkového vzdělávání totiž není jen změna přednáškové metody za herní. Není to stejné, jako začít používat novou učebnici, kde je totéž podáno jinak. Je s tím spojena transformace filosofie vzdělávání a obrovská změna v očekávaných výstupech vzdělávání.

Pokud totiž bude chtít profesor biologie na víceletém gymnáziu učit biologii *přístupem na bázi dobrodružství a zážitku*<sup>9</sup> (Murár, 2006) bude zároveň muset opustit touhu, aby jeho žáci stavěli své poznání na definicích a mentorování pojmů. Obsah výuky, učivo, tedy bude muset tvůrčím způsobem *reorganizovat a transformovat* (Skalková, 2007)

---

9 Murár (2006) v obsáhlé obsahové polemice k tradičnímu pojetí terminologie zážitkové pedagogiky předložil celou řadu fakticky zajímavých, věcně správných argumentů, proč „zážitkovou pedagogiku“ jako konstituující se obor nenazývat právě takto. Napadá a destabilizuje jak použití jak adjektiva zážitková, tak také pedagogika. Vyvrací Jiráskovu (2004) definici, jako širokou a zahrnující desítky jiných koncepcí, než „zážitkovou pedagogiku.“ Pro obor navrhuje právě použitý víceslovný název přístupy na bázi dobrodružství a zážitku. Přestože v jeho práci shledáváme mnoho relevantních výtek, nemá smysl se od zaužívané terminologie odvracet (Slavík, 2007), zvláště ne pro účely diplomového textu. Na tomto místě je tento termín uveden v rámci pokusu vyhnout se zavádějícímu spojení zážitkový přístup. Konotace orientace na zážitek je v takovém spojení velmi silná, což je ale proti duchu této práce – viz subkap. 1.1.

s ohledem na formu (v tomto případě zážitkovou pedagogiku), kterou chce uplatnit. Struktura toho, k čemu aplikace směřuje, je velmi důležitá. Má-li mít reálně dosažitelný a přitom kvalitně nastavený cíl, nelze toho dosáhnout bez kvalitně zpracovaného tématu, bez správné volby vzdělávacích obsahů. Jedině to je totiž cesta k efektivitě takové aplikace. Na výstupech nelze přidat – formy vzdělávání založené na zážitku jsou limitovány, jak jsme předeslali touto kapitolou a jak bude zvláště patrné z kapitoly příští. Zbývá tedy povolit na straně vstupů a těmi *očekávání od lekce* jednoznačně jsou.

*Efektivita* bude prací chápána jako poměr mezi *vstupními investicemi* (v neekonomickém slova smyslu) a *výstupním ziskem* (taktéž). Jinými slovy, *kolik získám vynaložením jakého úsilí*. Je třeba předeslat, že úsilí spojené s přípravou a realizací zážitkových výukových programů bude vůči jiným formám výuky (byť participativním) nestandardně vysoké. Zcela legitimní je v té věci otázka, zda se to projeví na tom, jakých cílů bude dosaženo, jak se vynaložená snaha projeví na účastnících vzdělávání. A znovu vyvstává potřeba správné formulace cíle aplikace. Ta totiž nemůže vycházet (na základě výše uvedené snahy *slevit z očekávání kvanta předaného učiva v určitém čase*) pouze z oblasti vzdělání v úzkém, *obsahovém* slova smyslu (Janiš, Kraus, Vacek, 2008).

Je nutné si totiž znovu uvědomit, že *zážitková pedagogika* je teoretickým postižením *výchovy prožitkem* (Jirásek, 2004). Její aplikace je tedy vždy *výchovnou* v širším slova smyslu – integrující jak *osobnostně rozvojový*, tak *vzdělávací* charakter. To tedy znamená, že *přidaná hodnota*, faktor zvyšující reálnou efektivitu využívání zážitkově pedagogických prvků ve výuce, leží právě v integraci vzdělávacích a výchovných cílů. Kritikové takové teze by snadno mohli argumentovat přesvědčením, že stejná věta může platit při jakékoli organizaci a formě výuky. Bude proto nutné váhu předcházejícího výroku posílit: správně uváděné zážitkové aktivity a hry tento rozměr obsahují fixně. Nejsou možností, ale plnou součástí (z podstaty zážitkového učení v určité míře snad i nezávislé na osobě lektora).

Hanuš a Chytilová (2009, s. 53) v kapitole (signifikantně předešlému) nazvané „*Osobnost jako východisko a cíl výchovy*“ chápou osobnost (tedy tu stránku lidství, která je integrálně rozvíjena společně s předáváním znalostí a dovedností při aplikaci zážitkových výukových programů) jako jednotu *tělesné konstituce, temperamentu, schopností jedince, jeho zaměřenosti (zálib, potřeb a aspirací, hodnot a ideálů) a jeho charakteru*. Jak vidno, mnoho z těchto charakteristik mohou zážitkově vystavěné programy (různou měrou) jaksi ad hoc rozvíjet a podporovat:

Pohybový charakter her se odráží v *tělesném faktoru*, svázanost pravidly hry i fungování skupiny krotí *temperament*, překonávání překážek rozvíjí a naplno umožňuje projevit se *schopnostem, inteligenčnímu potenciálu*. Variabilita činností pomáhá hledat *zájmy, potřeby, ambice a aspirace*. Způsob vedení aktivity a trans-kurikulární zpracovávání témat, týkajících skupiny, pravidel, komunikace, týmové práce etc. formuje a upevňuje *postoje i charakter*.

Tato dispozice je napříč různými formami organizace výuky (snad ruku v ruce s otevřeným vyučováním) patrně nejzřetelnější, ačkoli je jasné, že *zážitkové vzdělávání* je pro variabilitu uváděných programů jen těžko vymezitelné jako *organizační forma výuky*.

Skrytou devízou je i práce s hráčskými dovednostmi (viz subkap. 3.3). S každým uvedeným programem tohoto charakteru rostou i *dovednosti* jeho účastníků *učit se tímto způsobem*. Pro variabilitu, jaké zážitkově výukové programy dosahují, platí, že se tím pádem kapacitně zvyšuje baterie použitelných metod a způsobů výuky obecně. Účastníci se zkušeností ze zážitkově vedených výukových programů se snadněji soustředí na nové, výukové obsahy, které didaktizovaná aktivita nese, jsou připraveni se koncentrovat na vysvětlování pravidel i zpětnovazebný proces. Značně se tím zjednodušuje „pedagogické vytěžení jiných výukových akcí“ - exkurzí, návštěvy kina, koncertu, galerie atd. Jak žáci, tak také jejich pedagog prohlubují zkušenost práce se zážitkem, což je nesmírně cenné. To, co budou zpočátku považovat za „nesmyslné a trapné povídání, které je třeba svou nepozorností, vyrušováním nebo ignoračním bojkotem přerušit nebo zastavit“, se může časem rozvinout do přijímaného konceptu pátrání po smyslu prožívaných událostí (Bubelínová, Greksáková a kol., 1997). Zážitky se nerodí jen v hrách a aktivitách, jsou součástí života. Schopnost pracovat s nimi a rozvíjení této schopnosti je důležitým argumentem pro zkoumání efektivity zážitkových forem vzdělávání.

V přehledu argumentů je možné uvést ještě nejméně rozvíjení sociálních dovedností a schopnosti týmové práce a spolupráce. To je koneckonců cílem standardního užití zážitkové pedagogiky v *outdoorových trénincích* na bázi teambuildingu, teamworku, soft-skills tréninků apod. (Svatoš, Lebeda, 2005), *osobnostně rozvojových kurzů*, jak se v českém prostředí formovaly zejména na základě filosoficko – pedagogického konceptu tempo udávající Prázdninové školy Lipnice (Hanuš, Chytilová, 2009) a *přetavování těchto a jim podobných koncepcí* do široké palety různorodých uvedení pro děti a mládež, class-buildingovými kurzy počínaje, specifickou sociální prevencí stabilizačního charakteru konče.

Práce se skupinou a její dynamikou je nevyhnutelným aspektem velkého množství aplikací zážitkově pedagogických aktivit. Stává se tak dalším pomyslným „plus“ efektivity zážitkových výukových programů.

Shrnutí: byly předloženy některé důležité dispozice zážitkových výukových programů, ležící sice mimo vzdělání a vzdělávání v úzkém slova smyslu, ale fixně integrované do výchovy v širším slova smyslu. Na jejich potenciál je nezbytně nutné se dívat při snaze o posouzení efektivity vedení výuky zážitkovým způsobem.

Podstatnou součástí dříve předložené bakalářské práce (Sedlář, 2010) byla obhajoba funkčnosti zážitkového kurzu jako formy vzdělávání. Byla vystavěna jednak na blízkosti zážitkově-pedagogické konceptu a některých dalších rozšířených a co do funkčnosti uznávaných modelů; a jednak na vysvětlení cyklů zkušenostního učení, formulovaných Lewinem, Deweyem a Kolbem. Tato argumentace se dá snadno vztáhnout i na celou oblast zážitkového vzdělávání. Prostor v této práci proto bude věnován koncentraci na předpoklady funkčnosti zážitkových vzdělávacích programů – tedy hledání odpovědí na otázku, za jakých podmínek budou naznačené modely zkušenostního učení skutečně fungovat.

Prvním z nich je *adekvátní výběr učiva*. Pelánek (2010) tento krok (jako výběr tématu) vidí ve dvou možných liniích: téma je *vhodné pro zpracování hrou* nebo *obsahuje silný emocionální náboj*, který lze podtrhnout (a transformovat tak například vyprávění do zážitkové aktivity) *atmosférotvornými prvky* (Franc, Zounková, Martin, 2007). Navíc by mělo být „*téma mírně kontroverzní*. Jedním z klíčových bodů programů bývá diskuze, při které mají účastníci možnost porovnat dvoje názory s ostatními. Tato konfrontace je samozřejmě daleko zajímavější a přínosnější, pokud ve skupině existují různé názory“ (Pelánek, 2010, s. 17). S tímto názorem se nelze pro účely této práce zcela ztotožnit, chceme-li předložit zážitkovou pedagogiku schopnou se vypořádat s nároky běžného vyučovacího obsahu. Je ale pochopitelné, že se v závěrečném review snáze hledá poznání, které není limitováno jedinečností správného řešení. V kontextu toho lze stanovit obecné kritérium pro výběr zpracovatelného tématu.

Demonstrujme tento fakt na příložených manuálech. Program Japonsko je tematicky směřován na japonské reálie – těch je nepřehledné množství a tím pádem je i správných řešení předloženého úkolu mnoho – hráči mohou své poznání konstruovat relativně volně, všimnout si různých věcí a v závěrečném debriefinku vše shrnout. Nastavit totéž pro statistické údaje,

geografické názvy, jména důležitých osobností – tedy co do širě konvergentní obsahy nebude jednoduše dost dobře možné. Je třeba jít po principech, obecných mechanismech, charakteristických znacích. Kódovat do zástupných zážitků „tvrdá data“ (letopočty začínaje, jmény osob konče) je sice okrajově možné, ale ne příliš funkční. Právě pro jednoznačnost výsledku.

Stejně jako Pelánek (2010) řadí i tato práce na druhé místo mezi *podmínkami funkčního vzdělávacího uvedení zážitkového programu správně volený cíl*. O *vyváženosti jeho aspektů* v kognitivní, konantní a afektivní zátěži byla již řeč – cíl není dobré volit pouze jako vzdělávací, je potřeba vidět vždy *širší souvislosti* zážitkové aplikace. „*Většina her spadá do více než jedné kategorie – rozvíjejí zároveň fyzické, psychické, sociální i emocionální dovednosti, z nichž jedna může být ve hře akcentována*“ (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 70). Modifikaci cílů tak, aby plnily tento „standard“ bude soustředěně věnován prostor dále.

*Racionální úvaha* o vlastních dovednostech v oblasti konstrukcí programů, jejich uvádění a v oblasti jejich reflektování – nezanedbatelný faktor funkčního uvedení. Tato práce má popularizační ambice a nechce, byť teoreticky, klást překážky mezi pedagoga a uvádění programů, naopak podporuje tezi, že v oblasti *instruktorského řemesla* lze dosáhnout dostatečných dovedností i svou vlastní činností, sebezkušeností a experimentováním (viz kap. 5). Nepřecenit své síly, správně odhadnout na co mi stačí čas, vlastní zkušenost, na co stačí mnou vedená účastnická skupina (gamers-skills), na co mám materiál, případně prostředky, je ale stěžejním uměním instruktora, které je premisou funkčnosti konkrétní aplikace. „*Důsledkem špatného odhadu (totiž) hra neprobíhá, jak by měla, nevyzní, případně dochází k praktickým problémům, jako tvoření front na stanovištích. (...) Pokud se dopustíme špatného odhadu, jde většinou o přecenění schopností lidí (účastníků, instruktorů). V případě nejistoty tedy volíme raději méně náročnou variantu*“ (Pelánek, 2008, s. 105).

Konečně je nasnadě uvést jako funkční předpoklad zážitkového vzdělávání *respekt a partnerský přístup k účastníkům*. Oni jsou těmi, kdo v předkládaných aktivitách a jimi nesených symbolech hledají nové obsahy a konstituují své poznání. Bez ohledu na ně, jejich potřeby a jejich myšlení toho není možné dosáhnout: „*Navození partnerského přístupu pomáhá i (...) přístup k učení, který není poučováním typu 'měli byste...', ale nabídkou aktivit, kladením otázek a podporou na cestě vlastního hledání odpovědí*“ (Svatoš, Lebeda, 2005, s. 168). Lektor zná svůj cíl, ví, k čemu chce účastníky dovést. Ale pokud to, co zažijí ve hře, bude (z nejrůznějších důvodů) něco jiného, neměl by jim (přeháníme) říct: „vůbec jste

to nepochopili, a přitom je to přece úplně jasné!“ Poučit se musí zejména on – něco zanedbal, něco se mu nepodařilo vystavět správně. Účastníky *poznané* musí upravit – zejména pokud je v rozporu s obecně chápanou pravdou, ale vždy s ohledem na účastníky. Citlivě a bez hodnocení jejich závěrů<sup>10</sup>.

Meier-Gantenbein (2000, s. 52) v té souvislosti používá metaforu s koulemi, valíčími se s kopce, volíčími si jak cestu, tak tempo. Tento design označuje jako driftování – směřování k cíli autentickou cestou a autentickým tempem. Toto je podstata partnerského přístupu – ukázat na kopec, dostat účastníky na něj, ale jeho zdolání nechat v jejich rukou.

---

10 Také při ověřovacích uvedeních jsme se těmito situacím nevyhnuli. Proplavat mezi odpadky bylo pro ryby lehké, pout' Jana Sarkandera byla legrace atd. V ojedinělých situacích si citlivý pedagogický zásah vyžaduje i záměrně destruktivní chování – účastníci záměrně odpovídají přesně naopak, aby na sebe strhli pozornost. Jde o signifikantní chování, řešitelné mnoha způsoby. Autorovi nejbližší jsou behaviorální zpracování, solidně postižená např. v publikaci „Františku, přestaň konečně zlobit, nebo...“ Petra Ondráčka, ISV nakladatelství, 2003.



## 2 Specifické modifikace zážitkové pedagogiky pro účely vzdělávacích akcí

Je zřejmé, že pokud bude koncepce zážitkové pedagogiky (tak jak je ke studiu dostupná v současných zdrojích) užívána ve vzdělávacích akcích, ve vyučování, bude třeba některé její nástroje a kategorie modifikovat. Tak, aby odrážely potřebu výchovně vzdělávacích cílů, stanovených pro jednotlivé aplikace. Zcela zásadním bude transformace post-aktivitní reflexe – review<sup>11</sup>. Z procesu „*racionalizace a zobecnění subjektivních prožitků do podoby v praxi využitelné zkušenosti*“ (Svatoš, 2006, s. 56), procesu určeného k utřídění a generalizaci prožitků z proběhlých aktivit, bude třeba připravit *nástroj primárně určený k formulování poznatků*. Pozornost bude nutné věnovat i *didaktizaci aktivit*: způsobům úpravy her, aktivit a jejich principů tak, aby byly schopné generovat zážitky, přetavitelné do cílových zkušeností. Dále *zástupnému zážitku*, jako kategorii nutně zaváděné pro případy, v nichž charakter učiva nedovoluje získávat autentické prožitky; fenoménu *dramaturgie zážitkových akcí* ve vzdělávacím prostředí a konečně i *skupinové dynamice*, komparaci jejího působení na „domácí půdě“ zážitkové pedagogiky (v klasických uvedeních) a v běžném vyučování.

### 2.1 Zástupný zážitek

Je jisté, že ve vzdělávacích aplikacích zážitkové pedagogiky dojde k situacím, v nichž nebude možné nabídnout účastníkům aktivitu, hru nebo výzvu, obsahující autentické zážitky, vztahující se k cílovému tématu. Nebude možné předložit jako v team-buildingovém kurzu reálný zážitek z funkční spolupráce ve stavbě mostu přes potok, nebude možné stejně jako na sebepoznávacím kurzu předložit reálný zážitek s jejich vlastní mírou sociálních dovedností v socio-dramatickém cvičení "reklamace kabátu".

Témata jako „požár Komenského knihovny v Lešně“, nebo ještě zřetelněji „přenášení pohlavních chorob“ takový přístup neumožní. Bude třeba připravit zážitek ne nepodobný, metaforicky adekvátní tomu cílovému. Zpětnou vazbou pak budeme sledovat transformaci zástupného zážitku do zkušenosti jinak nenabytelné, ale přesto velmi přesvědčivé. V případě Komenského knihovny se tedy snažíme účastníky dostat ke zkušenosti marné práce a odvaze

---

11 Reitmayerová a Broumová (2007) tyto pojmy shodně považují za nejčastěji používaná pojmenování cílené zpětné vazby v oblasti aplikace zážitkové pedagogiky. V dalším textu jich proto bude užíváno bez vzájemného odlišování.

začít znovu, u přenášení chorob k vědění o snadnosti nákazy, faktorům, které ji zvyšují, a způsobům ochrany nebo minimalizace rizik.

Následující řádky se budou soustředit na *metaforický model zážitkových akcí*, jak jej formuloval v 60. letech (Hanuš, Chytilová, 2009) *Stephen Bacon*. Nejde o vytržení jedné koncepce z celkového obrazu vývoje vzdělávací koncepce zážitkové pedagogiky. Tu totiž Bacon spojil pevně s vývojem facilitace odžitého – přes modely *Mountain speaks forthemselves* (klasický Outward bound) a *OB plus* (razantnější využití zpětnovazebného procesu v reinterpretaci odžitého) se dostáváme k třetí generaci facilitace – k rozvoji zážitkových metafor (Franc, Zouňková, Martin, 2007).

Stěžejním se v takto chápané pedagogice stává izomorfismus situací běžného dne a zážitkovou pedagogikou předkládaných výzev. Existuje přitom předpoklad, že situaci na kurzu, podobnou běžné situaci, se účastník snaží řešit nejprve transferem běžného chování (odpovědi na běžnou situaci mimo kurz), její řešení ale očekává modifikaci této odpovědi, pozměněné chování. Je-li efektivní, vede-li k cíli a je-li metafora mezi nabízeným a realitou zřejmá, může ve výzvové situaci běžného dne sáhnout účastník po pozměněném vzorci chování, protože ví, že vede k cíli optimálnějším způsobem. (Hanuš, Chytilová, 2009).

Meier-Gantenbein tuto větev jasně označuje jako první s „*didaktickou orientací*“ (2000, s. 36), protože jasně definuje cíle, základní didaktické kategorie, přemýšlí o budoucí využitelnosti, metaforické blízkosti k potencionálnímu budoucímu problému běžného života. Přiznává ovšem i fakt (tamtéž) že je tato dispozice zároveň *Achylovou patou* přístupu: účastníci jsou nuceni k závěrům, které nemusí být autentické, jsou nuceni vidět řešení situací, které ještě nenastaly a ani nemusí nastat. Pedagog se tak při plánování scénáře aplikace stává *de facto vizionářem*, předkreslujícím alternativu čehosi budoucího, a klíčujícím do metafor možnosti optimálního řešení této vize. Jenže jaká je pravděpodobnost, že se vize stane skutečností?

Stále však platí, že učení s využitím metaforických transferů „*je podstatně úspěšnější, než výhradní reflexe po činnosti. Toto učení (totiž<sup>12</sup>) proběhlo nejen na intelektuální, ale i na emocionální a fyzické rovině. Reflexe se nestaly zbytečné a zůstaly podporou procesu učení. Významnost se však přesunula k prospěchu činnosti*“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 30). Zdá se tedy, že metaforický přístup ve využívání zážitkových programů počítá s daleko větším cílováním výstupních zkušeností, což je směr ve vzdělávacích akcích nezbytný.

---

12 Pozn. autora.

Pro účely této práce – tedy aktuálně pro *hledání nutných modifikací zážitkové pedagogiky pro účely výukových programů a definici zástupného zážitku*, je ale tato koncepce stěžejní. Legalizuje nejen tlak na ohýbání prožitého zpětnou vazbou, ale i na působení lektora ne pouze jako průvodce v dosahování účastnickou skupinou volně konstituovaného, zcela autentického poznání. Tedy ne pouze jako facilitátora rezignujícího na jednoznačné stanovené cíle. Prezentován je jako strůjce zástupného zážitku, ne nepodobného zážitku cílovému, který ve zpětné vazbě *cíleně interpretuje* ve směru dosažení vytýčených cílů.

Jinými slovy, lektor může v zážitkové pedagogice rozhodovat a priori o zkušenosti, která má být výstupní. Při plánování programu může s ohledem na tento cíl vytvářet takové metafory v aktivitou vyžadovaném chování účastníků, aby jejich explanace ve zpětné vazbě s velkou přesností odpovídala sledovaným cílům. Tím se dvoufázově<sup>13</sup> minimalizuje nejistota v tom, co si vlastně ze zážitkového programu účastník odnese. Předpoklad, že „hory budou mluvit samy za sebe“ se totiž kódováním do zástupného zážitku snižuje téměř na minimum. Je to krok směrem pryč od „*nestability* (programem dosažených změn) *při přechodu do známých životních podmínek*“ (Meier-Gantenbein, 2000, s. 35).

Bez zástupného zážitku, metaforicky nesoucího potenci k vytvoření zkušenosti či vědomosti v určité oblasti lidského poznání se v zážitkových výukových programech nejde obejít. Vede k tomu zejména fakt, že autentické zážitky, plodící tyto zkušenosti nejsme schopni v drtivé většině případů vůbec nabídnout, nehledě na vysokou pravděpodobnost účastnické des-interpretace odžitého při nemanipulativním vedení programu. Vytváření zástupných zážitků bude společně s vědomou modifikací zpětné vazby patrně nejmarkantnější modifikací zážitkové pedagogiky pro ryze vzdělávací účely. Je však nutné konstatovat, že metafora bude vždy jen metaforou. Byť výstižným, přesto nedokonalým, uměle vytvořeným obrazem reality.

## 2.2 Zneužití zpětné vazby a kombinace vyučovacích metod

Zpětná vazba, review, debriefink, feedback, reflexe. Ačkoli jsou významové roviny těchto pojmů lehce odlišné, budou pro účely této práce znamenat přibližně totéž – post aktivitní práci se zažitým. Zpětná vazba patří mezi základní mechanismy zážitkového učení, někdy (Pelánek, 2008) se uvádí, že bez ní učení vůbec neprobíhá. Zásadní, rozhodující a stěžejní roli bude mít zpětnovazebný proces v aplikacích předmětných této práci – ve výuce

---

<sup>13</sup> První dimenzí je příprava programu s vizí jasného cíle, druhou konkrétní, motivovaná facilitace, vedená předem jasným směrem, explanačním až manipulativním způsobem.

zážitkem. Má to prostý důvod – využívání zástupných zážitků, symbolizace a metaforizace zkušenosti je hrubou překážkou k tomu, aby „hory mohly mluvit samy za sebe“<sup>14</sup>.“ Smyslem této podkapitoly nebude definiční diskuze tohoto pojmu nebo výčet zpětnovazebných metod<sup>15</sup>, v centru naší pozornosti bude úzký vzorek metod, které jsou pro naše aplikační použití vhodné, a jejich modifikace v zájmu optimalizace dosahovaných cílů.

Vyjít přitom lze z doporučené struktury, sekvenčního uspořádání debriefinku. Činčera (2007) v té souvislosti navrhuje čtyři sekvence – rozehrátí, reflexi, zobecnění a transfer. Z hlediska pravděpodobného uspořádání výukového programu je pro nás zahřívací fáze opomenutelná – v dramaturgické vlně hodiny nebo lekce přijde na jejím konci s železnou pravidelností debriefink (ačkoli to někdy může znamenat reálný problém – hráči a priori uvažují o odpovědích, které budou vyžadovány v review (Pelánek, 2008); pravděpodobnost takového chování lze snížit variabilitou metod vedení zpětné vazby).

Reflexní fázi je fáze odpovídání na otázky, co se dělo, jak se to dělo – účastníci vzdělávání popisují lekci, její průběh, zlomové okamžiky, důležité momenty a rozhodnutí. Následující fáze – zobecnění – je hledáním vazby k realitě. Odpovídáním na otázku Proč? (Činčera, 2007). Tato fáze je z hlediska využitelnosti pro vzdělávání asi nejpodstatnější. Soustředit se přitom nebude třeba ani tak na *proč?* ve vztahu k jednání účastníků, týmové spolupráci, zdolávání problémů, což je v outdoorových programech a standardních zážitkových aplikacích tím nejpodstatnějším. Ve vzdělávací oblasti totiž leží důležité *poznatkové cíle* a naše zážitky jsou vázány na doposud neobjasněné nebo jen naznačené zástupné zážitky. Na metafory. Ty je třeba rozklíčovat, aby se pro účastníky mohly stát zkušeností, vzděláním.

V té souvislosti je třeba zmínit větev cílené zpětné vazby<sup>16</sup>, která se podle Priesta a Gasse (Reitmayerová, Broumová, 2007) prosadila v osmdesátých letech dvacátého století – *metaforizace prožitku*. Stejně jako se vyvíjely modely zážitkové pedagogiky, vyvíjely

---

14 Ve smyslu primární koncepce zážitkové pedagogiky, kdy si zážitek sám vytváří v účastnících dostatečnou logickou odezvu, sám sebe přetváří do zkušenosti. Podrobněji např. Hanuš, Chytilová, 2009.

15 Problematika byla rámcově rozpracována autorovou bakalářskou prací (Sedlár, 2010).

16 Adjektivum *cílená* naznačuje, že nejde o bezděčně probíhající zpětnovazebné mechanismy lidského vědomí, zpracovávající zcela přirozeně minulé zážitky, tak jak to předpokládal prapůvodní model Outward Bound. *Cílená* v tomto kontextu znamená vedená, záměrná, chtěná a organizovaná. Ačkoli Kolb předpokládal, že až 80% všeho, co se naučíme, je právě dopadem automatických mechanismů zpětné vazby lidského konání (Svatoš, Lebeda, 2005), je nutné je cílovat, zejména přijmeme-li definici pedagogiky jako vědy o výchově a výchovy jako *cílevědomého* působení.

se společně s nimi (přesnější by možná bylo opačné vymezení) i modely facilitace<sup>17</sup>.

*„Pátá generace facilitace je stále relativně ojediněle používanou metodou. Základem je metaforické propojování jednotlivých aktivit s reálným životem účastníků. Smysluplné a vhodné metaforicky zvyšují u účastníků motivaci a usnadňují přenos získaných informací do jejich běžného života. (...) Stejně jako u předcházejícího stupně facilitace i v tomto případě následuje po aktivitě krátká diskuze, během níž účastníci srovnávají aktivitu se svým každodenním životem a hledají spojitosti a rozdíly“* (Reitmayerová, Broumová, 2007, s. 23).

To tedy znamená, že pokud rozšíříme předcházející definici vypuštěním přivlastňovacího zájmena svým, půjde o hledání významu metafor předložených zážitkem v každodenním – běžném životě. Autorky navíc předpokládají určitý podíl facilitátora na nastavení metafor. Instruktor není tím, kdo čeká, až mu skupina řekne, co ten či onen herní prvek znamená – to jako strůjce aktivity ví. Čeká především na další zobecnění a výstupy, které se s tím pojí: *„Instruktor například představí kanoi jako metaforu manželství. Tím automaticky vyvolá spojitost mezi společným pádlováním a dynamikou partnerského soužití.“* (Reitmayerová, Broumová, 2007, s. 23).

V případech předmětných této práci tedy budou jednotlivé prožité aktivity označeny za metaforu: „Kruh z lana, který máte pod nohama, představuje Japonsko<sup>18</sup>.“ Závěry o tom, kde se v Japonsku soustřeďuje zemědělství, odkud pochází drtivá většina zpracovávaných surovin, jaké plodiny se pěstují a co se naopak dováží, to vše už mají v rukou účastníci na základě zkušeností ze hry. Je nasnadě, že metafora musí být velmi přesně připravená a vybraná. Někdy je to velmi, velmi obtížné – například v oblasti sexuálního chování<sup>19</sup>, v edukaci životopisných faktů atd.

Pokud se skupina dokáže s předloženými metaforami srovnat, následuje poslední fáze – *transfer*. V obvyklých uvedeních jde o hledání uplatnitelnosti nové zkušenosti, o formulaci její využitelnosti v dalším životě (Činčera, 2007). V našem případě to bude znamenat shrnutí a formulaci poznání. Tedy rekapitulaci probrané látky, učiva. Shrnutí: zpětná vazba,

17 Facilitace je činnost instruktora zážitkového programu, usnadňující průběh cílené zpětné vazby. (Svatoš, Lebeda, 2005)

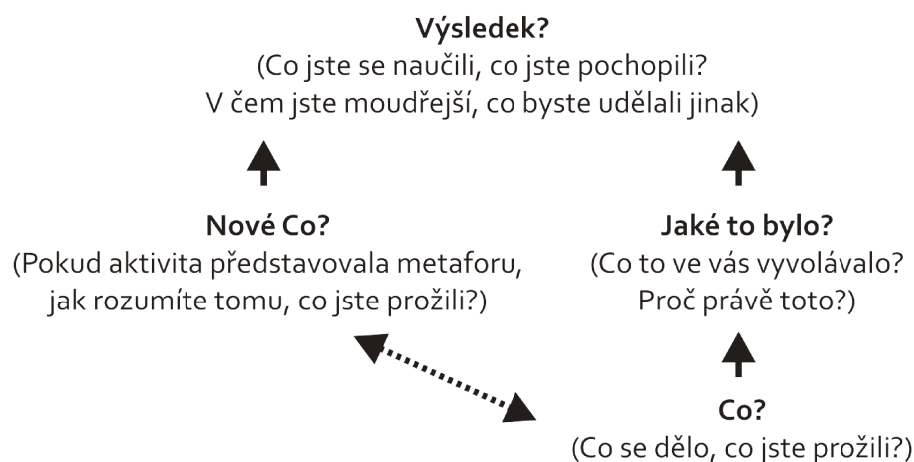
18 Příklad koresponduje s výukovým programem „Japonsko“, jehož manuál je přílohou 14. této práce.

19 Například metafora pro rizikové sexuální chování je v příloženém manuálu formulována jako psaní dopisu tužkou v puse. „Sami hráči, na základě osobní zkušenosti předkládají závěry o sexu bez lásky: je možný – jde to, je docela zábavný, není to ono, nedá se to pak "přečíst", písmo napovídá, že dělám něco špatně, je to nebezpečné. Toto jsou závěry, které mi předložili hráči sami. Měl jsem představu, že k některým z nich dojdou, ale rozhodně ne ke všem. Z rizika, že někdo uvede: "je to lepší, než normálně" nebo "v sexu se dá všechno dělat pusou" se dá lehce vybruslit funkčně vedenou zpětnou vazbou, nepřipuštěním generalizace takové interpretace do globální zkušenosti něčím, co by se dalo označit jako sholení zážitku – je možné nechat návrh posoudit skupinou, nebo za názor poděkovat a neztotožnit se s ním.“ (Sedlář, 2012, s. 60).

rozbor, debriefink je „společné zpětné ohlédnutí za aktivitou, programem (...), jehož smyslem je napomoci účastníkům v procesu racionalizace a zobecnění subjektivních prožitků do podoby v praxi využitelné zkušenosti“ (Svatoš, Lebeda, 2005, s. 41).

Ve vzdělávacích aplikacích zážitkové pedagogiky je velmi intenzivně usměřován a cílen k reinterpretaci metafor a zástupných zážitků pramenících z předložených aktivit. Toto využití je zážitkové pedagogice známé, ale ne příliš rozšířené. Pro výraznou manipulaci s vnímáním prožívaného označuje autor práce mechanismus práce s debriefinkem v této souvislosti za *zneužití zpětné vazby*.

Hanuš a Chytilová (2009, s. 101) uvedený koncept facilitace zjednodušují jen do tří fází, označených jako „*stupně otázek*“: po *faktických* otázkách, ve kterých účastníci reverbalizují, co se během aktivity dělo, následují otázky *pocitové*, vyžadující odpovědi na otázky po aktivitou vyvolaných emocích, a konečně, třetím stupněm otázek jsou *postojové a hodnotové otázky*, otázky po osobním chápání prožitého. Tento koncept je velice dobře použitelný v osobnostně a sociálně rozvojových aplikacích a vyjadřuje jednoduchou osu, které se dá skutečně snadno držet. Takovou osu lze konstituovat na základě předchozích poznatků pro výukové aplikace:



Obrázek 3: Tři stupně otázek vzdělávacího feedbacku.

Na druhém stupni otázek se tak vlastně otvírá nová linie dotazování, vedoucí se stejnou váhou k obecnému cíli aplikace, kterým je rozvoj vzdělávaného. Pro charakter aplikace ale musí nést hlavní váhu, aniž by linie standardního rozboru (uvedená vpravo) cokoli ztrácela.

To přirozeně přináší nové nároky na

- čas potřebný pro reflexi,
- na pozornost účastníků,
- kvalitu přípravy reflexe a profesionalitu facilitátora.

Analýza od posledního z výčtu: Svatoš a Lebeda (2005) vymezili hlavní úkoly lektora zážitkového programu při facilitaci v šesti základních oblastech: *vytvoření příznivých podmínek a atmosféry pro dobrý rozbor, správný výběr a správná aplikace adekvátních technik rozboru, iniciace a řízení diskuze, formulace závěrů a odborná konzultace závěrů*. Zdá se, že poslední bod se při transformaci z podmínek outdoorových tréninků do zážitkového vzdělávání jen dost málo modifikuje. Místo možnosti srovnat své názory s obecně uznávanými teoriemi a poznatky získávají účastníci možnost tyto poznatky *sami formulovat* na základě zkušeností s analogií, metaforou, přičemž tento proces lektor nenásilně řídí. Stručně: posledním úkolem je pomoc účastníkům při rozklíčování metafor prožitých aktivit.

Zajištění pozornosti účastníků globalizují Hanuš a Chytilová (2009) do požadavku *vhodného místa a organizace skupiny*. Vyžadují přitom příjemné a klidné prostředí a respekt k základním komunikačním pravidlům, explicitně aby na sebe účastníci viděli. Aby účastníci (zvláště nižší věkové skupiny) rozbor zvládli plně koncentrováni, je třeba změnit ráz rozboru i během jeho průběhu. Pokud budeme parafrázovat typy rozborů, předložené Svatošem a Lebedou (2005, s. 43) a zároveň je implementujeme do výše načrtnutého modelu tří stupňů otázek feedbacku vzdělávacích zážitkových programů, můžeme věnovat prvnímu stupni „*blesková ohlédnutí*“, kratší dynamické metody facilitace. Hledání odpovědi na *jaké to bylo?* pak stručné diskusní metody. Podrobnější rozbor a rozklíčování metafor aktivity a jejích dílčích prvků proběhne zpravidla v diskuzi, brainstormingu, nebo jiných verbálních metodách a patrně při kombinaci s jinými metodami výuky; a konečně závěrečné hodnocení a formulace závěrů formou zápisu, verbalizace nebo ztvárnění budoucích vzorců chování atd.

Pro charakter *školních uvádění zážitkových vzdělávacích programů*<sup>20</sup> je velmi pravděpodobnou varianta *kombinace vyučovacích metod*. Budeme-li samotný zážitkový program považovat za svébytnou metodu<sup>21</sup>, pak se dá očekávat, že kromě ní využije pedagog nejméně jednu, zpravidla<sup>22</sup> ale více z následující (Skalková, 2007) baterie metod: vyprávění, vysvětlování, rozhovor, dialog, diskuze, brainstorming, některé názorně demonstrační metody.

20 Máme na mysli platformy běžných a modifikovaných vyučovacích jednotek a školního výletu nebo kurzu.

21 Což je velice nepřesné, neboť blok zážitkových aktivit může být víc než co jiného blokem různých vyučovacích metod s dominancí didaktické nebo didaktizované hry.

22 Autor vychází z osobních zkušeností při ověřovacích uvedených přiložených programů.

Naopak práce s učebním textem, pomineme-li pracovní listy, a zejména pak přednáška zcela odpadá. Narušuje se tím charakter „klasického vzdělávání“ (Svatoš, Lebeda, 2005, s. 19). To má výrazně pozitivní vliv na motivaci žáků a přetrvávající atraktivitu zážitkového učení.

## 2.3 Implementace vzdělávacího jádra do aktivity nebo hry

Na trhu jsou desítky publikací shromažďující osvědčené aktivity, hry a problémové úlohy z oblasti zážitkové pedagogiky. Každý, kdo se dostal do volnočasového sektoru nebo k akcím zážitkové pedagogiky, má navíc (často víc v hlavě, než na papíře) svoji databázi úspěšných aktivit. Zná jejich pravidla nebo si dohledá pravidla aktivit, které neuváděl. Těch se vzdělávacím kontextem je ale poskromnu a dříve nebo později bude stát před problémem implementace vzdělávacího jádra do aktivity nebo hry. Této problematice se bude detailně věnovat tato podkapitola.

Zážitky z každé aktivity jsou vlastní pouze těm, kteří ji prožili. Jejich vytváření, úprava nebo zaměřování během aktivity je nemyslitelná. Nastavení parametrů aktivity tak, aby splňovala co nejlépe vytýčené cíle, je možná jednak *cíleným využitím zpětné vazby* (viz subkap. 2.2) a jednak přípravou aktivity před jejím zahájením – *optimalizací budoucího zážitku*. Pokud jsou cíle cíli vzdělávacími, musí se řídit pedagogickými a didaktickými zásadami a tím pádem je možno o této *optimalizaci* k vzdělávacímu cíli hovořit jako o *didaktizaci* aktivity (Sedlár, 2010).

Zapletal (1985) předložil tezi, že každá hra je de facto pravidly svázanou originální kombinací *základních stavebních prvků hry*, kterých je sice nepřeberné, ale ne nekonečné množství. Autor je alespoň primárně kategorizuje do pohybových činností, skrývání, pátrání, šifrace a dešifrace, signalizace, orientace, využívání specifických dovedností, speciálních prvků, stylizovaných nebo pravidly vázaných bojových prvků, a libret – úvodních nebo průběžných motivačních prvků. Každá nová hra pak vzniká na základě vzorce

„*Nová hra = nápad + výběr vhodných stavebních prvků + pravidla*“ (Zapletal, 1985, s. 40).

V konstrukci výukových zážitkových programů bude zpravidla na výběr mezi dvěma základními možnostmi optimalizace budoucího zážitku – konstrukce nové (didaktické) hry (aktivity) na straně jedné; *didaktizace* existující hry nebo aktivity na straně druhé. V obojím jde o *implementaci vzdělávacího jádra*. S ohledem na Zapletalův vzorec však pokaždé jiným způsobem a v jiné fázi. V kontextu předcházejícími kapitolami vymezených tezí nám totiž do kreativního procesu zasáhne další činitel: *konstrukce metafor*.



Nový vzorec pak bude mít strukturu, vyjádřenou následujícím obrázkem:



Obrázek 4: Konstrukce a rekonstrukce výukových zážitkových aktivit.

Z něj jsou patrné obě základní linie přípravy výukové zážitkové aktivity (dále jen *edutainment*<sup>23</sup>). Přičemž je nasnadě podotknout, že pořadí členů ve vzorci není náhodné, jde o navazující kroky. V grafu zůstal původní Zapletalův *nápad*. Tím autor myslí vznik libreta dobrodružné aktivity a primárního herního mechanismu na základě neplánovité inspirace v určité situaci na určitém místě (Zapletal, 1985). Pro *edutainmenty* bude ovšem tato fáze daleko plánovitější – obsah hry je dán učivem, místo a čas musí lektor programu citlivě volit s ohledem na předem dané možnosti.

Následuje zaheslování cílového poznání do metafor. Tedy rozhodnutí o tom, „co bude čím představováno“. Ruku v ruce s touto fází jde výběr vhodných herních mechanismů. Nelze říct, který přístup je snadnější, zda se na základě existující metafory pít po vhodných stavebních prvcích aktivity (konstrukční přístup) nebo na základě existujících pravidel hotové hry hledat využitelné metafory a až zpětně modifikovat původní mechanismy hry, aktivity (didaktizační přístup).

Také Hanuš a Chytilová (2009) neočekávají existenci nekonečného množství her, což nahrává zmíněnému modelu využívání existujících herních modelů. Co se týče autorských aktivit, poukazují na fakt, že inspirace pro hru leží všude kolem nás a pokud není možné využít stávající hry nebo aktivity, jednoduše proto, že „*dojdeme k závěru, že je potřeba pro tuto oblast vymyslet novou hru či výraznou inovaci hry stávající*“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 121), je třeba využít zkušeností a vědomostí nasbíraných o nejrůznějších herních modelech a principech.

Demonstrujme tyto teze na příkladech přiložených manuálů vzdělávacích programů, uvedených v rámci přípravy této práce. Originální herní mechanismus, užitý v manuálu „Život ve středověku“ (příloha 12.) využívající karty s jednoduchým úkolem pro různé role

23 Janiš ml. (2011) parafrázuje definici tohoto pojmu od Žumárové jako slovo vzniklé z anglických *education* a *entertainment*. Český adekvátní termín je „učohra“, který nabídl autor této práce v metodice uvádění zážitkově vzdělávacích programů, dostupné z portálu bezlav.ic.cz, který je praktickým výstupem této práce.

byl vyvinut na základě potřeby demonstrovat různé životní osudy v závislosti na tom, do jaké společenské vrstvy se člověk narodí. V původním uvedení používal ještě mechanismus náhodného losování rolí – s ohledem na potřebu, aby každý prožil každou roli, došlo k organizovanému předávání rolí. Do hry vstoupila zcela náhodně dispozice herního prostoru – vesnice ležely na trávě a písku, město mělo tartanový povrch, což vytvářelo další zkušenosti se středověkým životem. Navíc bylo hřiště ohrazeno plotem s brankami – ve středověké metafoře městské hradby a mohutné brány.

Naprosto stejný herní mechanismus (osudové karty) byl znovu použit ve hře Ice Age – Doba ledová, v programu „Potravní řetězce“ (příloha 11.). Místo jednoduchých úkolů však karty vymezovaly hlavně způsoby boje mezi jednotlivými živočichy. Animovaná pohádka posloužila jako nápad, jako motivace. Cíl byl znám – je to kurikulum potravních řetězců. Hledána byla tedy metafora pro vzájemnou konzumaci živočichů a rostlin a provázanost potravních vztahů – tou se stal vzájemný souboj mezi vybranými tvory. Jeho zpracování do konkrétních mechanismů nezabralo už mnoho času – vědomí, že chceme, aby si každý hráč vyzkoušel více rolí, poukázalo k osudovým kartám, způsob boje mezi tvory se sestavil tak, aby se blížil metafoře – lidé loví oštěpy, tygr svou kořist dožene, veverka odnáší oříšky etc.

Dva důležité postřehy přináší Beneš (2006) ve článku *Jak se dělá hra* (Gymnasion 6), se kterým by se (především pro konotace první kapitoly této práce) dalo jinak dlouze polemizovat: věnuje se fenoménům *plného zapojení všech účastníků a kvalitě herního materiálu*.

Autor nabádá při konstrukci her k využívání takových mechanismů, které zapojí do hry všechny účastníky. To je zvláště důležité právě ve vzdělávacích uvedeních: jaký smysl by měly hodiny příprav na lekci, výroba materiálu a rekvizit, kdyby se tato vzdělávací metoda na výstupech nijak nelišila od přednášky – tzn., kdyby ji skutečně prožili jen dva žáci (ať už vybraní do důležitější role ve hře, nebo sedící na přednášce vepředu, zaujatí tématem)? Plné zapojenosti je třeba vyjít vstříc. Nejméně kvalitní konstrukcí herních týmů: „*Mohlo by se zdát, že rozdělování je detail, kterému nemusíme věnovat pozornost. To je bohužel častý a chybný přístup. Rozdělení do týmů má velký význam. (...) Strategickým rozdělením účastníků dlouhodobé hry můžeme výrazně ovlivnit vývoj vztahů ve skupině*“ (Pelánek, 2008, s. 93).

„Každý detail hraje společně s hercem“ je divadelnická poučka, která nabádá k výpravnosti. Do určité míry platí i v zážitkové pedagogice. Smysl pro detaily v dramaturgii, rekvizitách, kostýmech, v herních kartičkách a jiných pomůckách – se vždy vrací lektorovi programu zvýšenou motivací účastníků. *„Často, zvláště u málo strukturovaných her, úspěch závisí na tom, jak dobře dokážete vytvořit iluzi herního světa, a to může být na materiál obzvláště náročné“* (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 81). Pokud užijeme znovu příkladu Ice Age – jak jednoduché je vysypat vršky od PET lahví a říci: „toto jsou oříšky“. Jak velký ale bude mít dopad na motivaci, pokud budou „veverky“ sbírat opravdové oříšky. Každý detail hraje. Nepopíratelně – vyžaduje investice. Času i prostředků. Očekávat od učitele, aby hru instruoval v pravěkém kostýmu, by se mohlo zdát utopickou provokací, ale přesto: kostýmy k uvádění her patří. Nemusí být součástí každé lekce a nemusí jít nutně o dokonalé historické repliky.

Má-li ale hra příběh a je-li příběh někým vyprávěn, měl by vypravěč podle toho vypadat. Může jít o jednoduchou kapuci ve středověké hře, samurajskou čelenku při aktivitě k Japonsku, kravatu, je-li lektor úředníkem, udělujícím dotace národním parkům. Možnosti jsou nepřeberné.

Vystavět novou didaktickou hru či aktivitu nebo didaktizovat implementaci vzdělávacího jádra aktivitu či hru existující není snadné. Vyžaduje to určitou (a spíše vysokou) míru zkušeností v oblasti zážitkových aktivit a her – ať už vznikají z pozice účastníka či lektora. Není to ale nepřekonatelný problém a při troše snahy a po několika rozpačitých pokusech není problém zpracovat celou řadu témat právě proklamovaným zážitkovým způsobem.

## 2.4 Dramaturgie zážitku v prostředí vzdělávání

Dramaturgie zážitkových akcí je problematika v našem prostředí velmi dobře rozpracovaná, alespoň co se týče metodiky vedení zážitkových kurzů. Tato podkapitola se ale bude zabývat o dramaturgickou práci na jiných, rozsahem menších (v optice rozsahu několika týdenních akcí až *miniaturních*) aplikací zážitkové výuky. Pro ty bude třeba přirozeně teorii i metodiku dramaturgického plánování upravit.

Jednou ze základních oblastí, které se s dramaturgií v zážitkové praxi pojí, je tvorba scénáře a rozložení *koeficientů zátěže aktivit* (Sedlár, 2010). Přirozeně, že pro výukové programy trvající jednu nebo dvě vyučovací hodiny nebude třeba uvažovat o dramaturgických

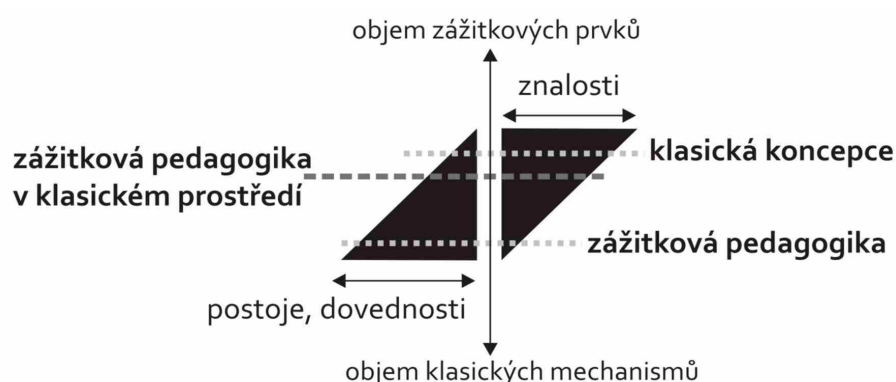
obloucích, představujících řazení aktivit *maximalizující výchovný efekt* celé akce (Hanuš, Chytilová, 2009). Stejně tak na tom budou jednodenní workshopy, semináře a happeningy. Jednoduše proto, že časový rozsah těchto aplikací takové plánování neumožní. Zvláště, pokud jde o blok zařazený do vyučování, kde je koordinace s charakterem ostatních předmětů zvláště náročná. Z fundamentů dramaturgie, předložených Hanušem a Chytilovou (2009) budou naopak při konstrukci těchto programů stěžejní výchovné (a vzdělávací) *cíle, časoprostorové určení, finanční a personální možnosti* aplikace a *věkové charakteristiky* účastníků.

#### 2.4.1 Cíle, prostor a čas

Uznání cíle jako hlavní kategorie veškerého pedagogického úsilí je obecnou a téměř všeplatnou nutností vychovatelské a vzdělávací práce. Platí stejně dobře jak pro konstrukci her a aktivit (viz subkap. 2.2), tak pro vytváření celých scénářů, manuálů. Obecné mechanismy a základní podoba zážitkových akcí se budou ohýbat jen minimálně – s respektem vůči vzdělávacím cílům. Vyjde-li se v tomto úsilí z definice *cíle v procesu vyučování*, tedy že jde o „*zamýšlený a očekávaný výsledek, k němuž učitel v součinnosti s žáky směřuje*“ a který je „*vyjádřen ve změnách, jichž se prostřednictvím vyučování dosahuje ve vědomostech, dovednostech, vlastnostech žáků, v utváření jejich hodnotové orientace i v jejich osobnostním rozvoji*“ (Skalková, 2007, s. 119); pak bude zážitkově pedagogickému přístupu nejbližší právě poslední z vyčtených změn. *Osobnost za východisko a cíl výchovy* zážitkem považují Hanuš a Chytilová (2009); a i Pelánek za obecně vhodné k formaci zážitkem považuje „*dovednosti a postoje, konkrétně pak sociální učení (sebepoznání, spolupráce), měkké schopnosti (práce v týmu, vedení lidí, vztahové a komunikační dovednosti), životní postoje (tolerance, odpovědnost) a metody řešení problémů (kritické myšlení)*“ (Pelánek, 2008, s. 20).

Tamtéž konstatuje obecně známý fakt, že „*klasické školství kladlo tradičně hlavní důraz na předávání znalostí*“ (tamtéž, s. 19), přičemž zdůrazňuje izolovanost a neprovázanost mezi jednotlivými vzdělávacími obsahy. Připomíná souvislost RVP a postupného vyprošťování se ze *znalostní pedagogické koncepce*, postupný vznik zájmu o dovednosti a postoje a schopnost hledat souvislosti. Postupné *vyprošťování*, ne dokončené *vyproštění*. Probíhající proces souboje cílů o postavení, v němž musí společnost redefinovat, co očekává jako výstupní hodnoty u vzdělaných lidí. Že je to znalost násobilky je nasnadě, u trávící soustavy bezobratlých už si ale jistá být nemusí.

Jak naznačí výčet a analýza vybraných nosných platforem aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích akcích v druhé části práce, je rozdíl v preferovaných cílech klasické, tradiční (a do jisté míry *dnešní*) vzdělávací praxe a preferovaných cílech zážitkové pedagogiky zároveň článkem modifikujícím zážitkovou pedagogiku a její mechanismy, budeme-li ji chtít užít v prostředí běžném klasickému vzdělávání: Opouštíme-li totiž oblast *vhodných cílů* (Pelánek, 2008) pro zážitkovou pedagogiku, musíme nutně uvažovat nejen o tom, zda jiné vytyčené cíle půjde jejími nástroji efektivně dosahovat, ale i jak se budou muset nástroje změnit, aby toto efektivní dosahování bylo reálné. Jde tedy o balancování vztahů, naznačených následujícím obrázkem:



Obrázek 5: Vztah mezi preferencí vzdělávacích cílů vybranými koncepcemi a objemem jejich využitelných mechanismů.

Délka vodorovných čar u různých koncepcí naznačuje míru preference jednotlivých vzdělávacích cílů (v levém trojúhelníku postojů a dovedností, v pravém znalostí). Objem mechanismů, typických pro obě krajní koncepce, využitelných v konkrétním nastavení aplikace je čitelný v délce úseku svislé osy: od průsečíku nahoru objem využitelných zážitkových prvků, v opačném směru klasických mechanismů.

Naznačeno je tedy, že čím více se snažíme v zážitkově vzdělávacích programech nastavit klasické cíle, s tím menším kvantem využitelných mechanismů můžeme počítat. Například v příloženém manuálu Sexuální výchova II, sledujeme aktivitou „Breberky“ deklarovaný cíl: „Účastníci vzdělávání na konkrétním příkladě porozumí podstatě parazitických venerických chorob, jejich přenášení, rizikovému chování a způsobům ochrany.“ Cíl leží sice v kognitivním poli, ale kvantum očekávaného poznání je spíše předpokladem pro osobní rozvoj, pro konstituci postojů k problematice, v duchu holistické teze, že „cílem dramaturgie (zážitkového kurzu - pozn. autora) je navrhnout program, který

*bude podněcovat rozvoj osobnosti spíše než naplňovat předem stanovené cíle kurzu. Cíle kurzu jsou tedy záměrně definovány velmi volně, se zaměřením na osobnostní růst (...) a fungování ve skupině...*“ (Franc, Zouňková, Martin, 2007, s. 27).

Pokud bychom do formulace cíle vpustili výčet pohlavních nemocí, které si má účastník fixovat, nebo pokud bychom chtěli, aby byl účastník schopný navíc vymezit rozdíly mezi bariérovými, hormonálními a jinými formami antikoncepce; dostaneme se tím blíž k cílům preferovaným klasickou vzdělávací koncepcí a zužujeme si tím prostor prvků zážitkové pedagogiky. A to podstatně. Zatímco navrhnutého cíle lze dosahovat uvedením a zpětnou vazbou jednoduché modelové aktivity, projektování aktivity k cílům alternativním je z autorského pohledu takřka nemožné, bylo by třeba se upnout k jednodušším zážitkovým mechanismům (teamwork, pracovní list) se všemi odrazy, které to na kvalitu edukace může mít<sup>24</sup>.

*Čas a prostor* sehrají jistě neméně velkou roli. Zážitková pedagogika je od svého počátku spjata s výchovou v přírodě,<sup>25</sup> nicméně její aplikace jsou myslitelné i mimo ni.<sup>26</sup> Tato práce ve své druhé části poukazuje na různé možnosti aplikačních rozhraní, z nichž mnoho je fixně připraveno nést učení zážitkem také *indoorově*. Že to nebude bez ústupků z představy o zážitku, jeho intenzitě a rozměrech, bylo naznačeno už dříve. Nároky na prostor se budou lišit aplikace od aplikace – této problematice se proto budeme detailně věnovat u jednotlivých navrhovaných platformách zážitkově vzdělávacích akcí. Prozatím stačí konstatovat, že z požadavků vedení zážitkových programů v přírodě<sup>27</sup> lze slevit, že zážitkový program lze realizovat i v učebně s lavicemi nebo bez lavic.

Také čas sehraje v dramaturgickém úsilí svou roli. Jako věčný nepřítel pedagogů bude jedním z hlavních limitů vzdělávacích akcí zážitkového učení. Platí, že čím méně času má pedagog k dispozici, tím znatelněji jeho nedostatek pociťuje a tím větší dramaturgické úsilí je třeba vyvinout, aby předkládaná aktivita byla ve vymezeném čase 1) zvládnutelná, 2) reflektovatelná v review, 3) logisticky zajištělná (rozvěšení a svěšení lístečků, složení

24 Ve smyslu oddílu 4.2.2 této práce.

25 Velmi podrobně tento vztah vymezil Jirásek (2004) v úvodní teoretické konstituci pojmosloví v prvním Gymnasionu. *Výchovu v přírodě* považuje za nadřazený koncept k zážitkové pedagogice, čili jakousi její *živnou půdu*.

26 Podrobně například Neumann a kol. (1999) – konstrukce umělých zážitkových center. Také Hanuš, Chytilová (2006) připomínají jako jedny z větví vývoje zážitkové pedagogiky City Bound (pomezí německých a britských kořenů zážitkové pedagogiky), City Challenge (britská linie).

27 Například Hanuš a Chytilová (2009) v kapitole Prostředky zážitkové pedagogiky slučují zážitkovou pedagogiku s pedagogikou přírodní a chápu přírodu samotnou jako stěžejní prostředek výchovy. Ve výčtu programových prostředků explicitně neuvádějí indoorové aktivity, na druhou stranu ale nevylučují použití prvků svého seznamu tímto způsobem.

kulis etc.), 4) připravená generovat cílové zážitky, rodící zkušenost s dovednostmi, postoji, ale v neposlední řadě také vědomostmi.

#### 2.4.2 Finanční a personální aspekty dramaturgie

Je nasnadě konstatovat, že finanční a personální nároky nelze popsat globálně, že se budou lišit aplikace k aplikaci. Přesto budou definovány alespoň některé obecně platné tendence v přípravě zážitkově vzdělávacích akcí. Jejich plánování a realizace nese zvýšené nároky na pomůcky, herní a výtvarný materiál, na zajištění pracovních listů a podobně. Přesto, že lze uvažovat o aktivitách a hrách s minimálními nároky na finanční investice, platí, že bude-li snaha o využívání zážitkové formace ve vzdělávání opravdová, systematická a dlouhodobá, není možné se nákupům různého materiálu vyhnout. Snaha obejít finanční náklady rekonstrukcí zamýšlené aktivity na jinou, finančně nenáročnou, představuje vždy novou investici – velkého množství času a téměř vždy i ústupky z původního záměru. Etablovat zcela novou hru je další plýtvání časem. Pokud je něco, co drtivě odrazuje pedagogy od využívání zážitkové participace, pak je to především potřebný čas a námaha. Zvyšovat jej tímto způsobem je neúnosné a zjevně kontraproduktivní.

Pomineme-li možnost, že pedagog sám je i filantropem, z přesvědčení investujícím do zážitkově vzdělávacích programů nejen vlastní čas, ale také peníze; bude nasnadě zmínit, že finanční bariéra může být pro předmětné aplikace konečnou stanicí realizace. Na rozdíl od zážitkových kurzů totiž vyučovací aplikace ve školním prostředí zpravidla nemají možnost pokrýt své náklady vybíráním účastnických poplatků<sup>28</sup>. Finanční náklady tedy ponese buď škola, organizace sdružující rodiče a přátele kolem něj<sup>29</sup> nebo sponzorská organizace. Vyjednat takový zdroj není lehké, ale ani neřešitelné.

Ve finanční oblasti implementace zážitkové pedagogiky do školního vzdělávání platí víc, než v kterékoli jiné, pořadník překážek Mgr. Hany Vaverkové, ředitelky ZŠ v Olomouci – Droždíně, která se o zážitkovou výuku pokouší: „Ředitel(ka) je základ. Když nechce on (ona). Nejde potom o princip práce školy, ale o osobní nasazení některých pedagogických pracovníků. Výsledek je ale mnohdy bohužel – vzhledem k podstatě problematiky – kontraproduktivní.(...) bez rodičů to nejde. Když oni pochopí podstatu a dojdou k rozhodnutí, že pro život jejich dětí je to dobrá cesta, je vyhráno“ (Dohnal, 2004, s. 31).

28 Zejména z hlediska rodičovského přístupu. Bezplatné vzdělávání je bez „vybírání na netradiční výuku“ i tak dosti finančně náročné a lze se setkat s přístupem „ve škole se máte učit, ne si hrát.“

29 Tradičně Sdružení rodičů a přátel školy (SRPŠ), spravují rozpočty z vlastní činnosti a příspěvků od rodičů.

V mnoha příručkách pro práci se zážitkovou pedagogikou<sup>30</sup> se setkáme s kapitoly věnujícími se instruktorským týmům, rolím, které různí instruktoři a lektoři zastávají, týmové spolupráci a týmovému vedení programů. Možnost, že aplikaci zážitkové pedagogiky vede jednotlivec, je z relativně pochopitelných důvodů pomíjena.<sup>31</sup> A přesto to bude při aplikaci zážitkové pedagogiky do vzdělávacího prostředí jedna z nejčastějších situací. Výjimku z uvedeného pravidla tvoří Svatoš a Lebeda (2005), kteří předkládají rozsáhlejší stat' o lektorovi outdoorových tréninků, které lze pro účely této práce považovat za velmi blízké zážitkovému vzdělávání. Vymezují přitom dva póly jeho základní činnosti: *expertní* a *zážitkový přístup*. Expert zná odpovědi, správné cesty a řešení a během programu nebo po něm je účastnické skupině nabízí. Zážitkový pedagog, věrný přesvědčení, že „co si skupina sama neobjeví, stejně nepřijme“ (Svatoš, Lebeda, 2005, s. 106), je facilitátorem dění během vzdělávací jednotky, snaží se skupinu povzbudit a vést k nalezení jejího řešení, k nalezení autentických odpovědí na původní otázky, vycházející z osobních zkušeností během nabídnutého programu.

Na základě ověřovacích uvádění programů přiložených k této práci i mnohých dalších se nelze nepřipojit k rozumnému kompromisu mezi oběma těmito póly, který Svatoš a Lebeda nabízejí a který jasně definuje, čím je lektor zážitkového vzdělávání – facilitátor i odborník. To je evidentní transformace zážitkové pedagogiky vstřícná vzdělávacímu účelu její aplikace: lektor si nemůže ve většině případů dovolit, aby si skupina „neodnesla, co má“ – určité kurikulum základních výstupních vědomostí a dovedností *musí* garantovat. Italikou zvýrazněné *musí*, by si zasloužilo ještě dovětek *bohužel*. Ne vždy je totiž tato povinnost produktivní.

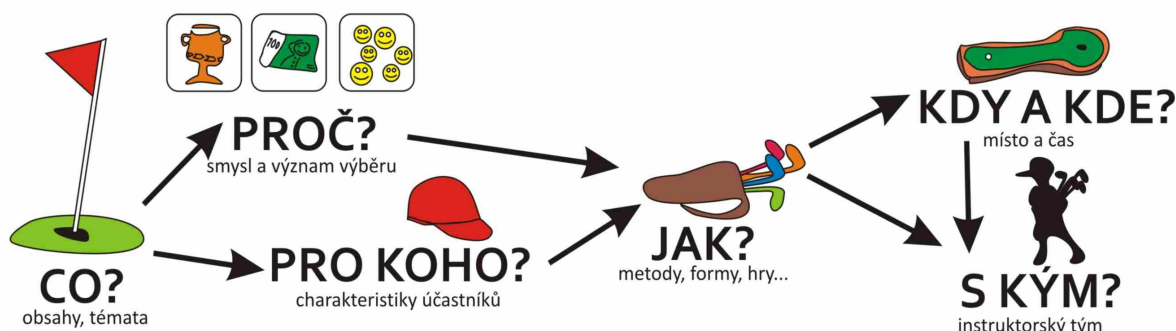
Zajímavý pohled na dramaturgii v zážitkové pedagogice předkládá Paulusová (2005) – koncipuje „kouzelné otázky dramaturga“ – sedm dílčích otázek, jejichž odpovídání dobře pomáhá v prvotní koncepci obecné zážitkové akce. Velmi dobře jsou použitelné i v přípravě zážitkově vzdělávacích akcí. Její teze parafrázujeme v obrázku:

---

30 Pelánek (2008), Franc, Zouňková, Martin (2007).

31 Jedná se o zážitkové kurzy – několikadenní rozsáhlé programy, zpravidla pro několik desítek účastníků.





Obrázek 6: Kouzelné otázky dramaturga podle Paulusové

Tento koncepční klíč se vyznačuje velmi precizní logickou strukturou a pomáhá jak ve správném plánování, tak v realizaci zážitkově vzdělávacích akcí.

## 2.5 Skupinová dynamika jako prostředek výchovy

*Skupinová dynamika*, faktor, se kterým se počítá zejména v realizaci zážitkových kurzů, sehraje důležitou roli také ve vzdělávacích aplikacích zážitkové pedagogiky. Ne vždy a ne nutně<sup>32</sup>, ale přesto tak často, že se sama o sobě stane výchovným prostředkem v širším slova smyslu, bude-li na ni brát pedagog zřetel a ohled. Práce s třídou je práce s kolektivem a ten je podle *Jůvy a Jůvy* důležitým výchovným prostředkem (Janiš, Kraus, Vacek, 2008).

Chceme-li totiž učit zážitkem, musíme mít alespoň elementární jistotu, že skupina umožní svým členům, všem nebo drtivé většině, prožívat to, co je připravené – že se budou účastníci soustředit na aktivitu, zapojí se do rozboru, pochopí díky němu metaforu předkládaných zástupných zážitků. Jinými slovy, že nebudou izolovaně nebo přímo vyloučeně přítomni jakési akci, jejíž smysl jim uteče mezi prsty, že to nebude rovina intra-skupinových sporů, co bude hlavním tématem zpětné vazby, že to nebude jen snaha udržet si určitou sociální masku v „hloupé učitelově hře“. Toho je možné dosáhnout jedine *funkční a intenzivní prací se skupinou*.

Ta začíná *pozorováním*, diagnostikou (Pelánek, 2008). Výhodou školních uvádění zážitkových akcí<sup>33</sup> je bezesporu kontinuita práce se skupinou – účastnický tým se netvoří náhodně a jen na několik dní, je zpravidla funkční dlouhou dobu a pedagog o něm má relativně velké (vůči instruktorům kurzu) množství informací. Tedy, to co je na kurzu teprve

32 Například platforma běžná vyučovací jednotka je představitelná i jako práce jednotlivců nebo dvojic. Jako se skupinou se pak s účastníky nemusí nic moc dít.

33 Máme na mysli platformy běžných a modifikovaných vyučovacích jednotek a školního výletu nebo kurzu.

poznáváno a co se tvoří, je ve škole již poznáno a vytvořeno. To může být zároveň devizou i problémem.

Svatoš a Lebeda (2005) nabízejí při pohledu na vývoj skupinové dynamiky čtyři základní fáze: *forming*, *storming*, *norming* a *performing*. Pelánek (2008) je česky vymezuje jako fáze orientace, krize, stabilizace a produktivity. Jejich podstata je ale v obou případech stejná dobře patrná z následujícího obrázku:

| Základní struktura fází skupinové dynamiky | <b>forming</b> ➡                          | <b>storming</b> ➡                  | <b>norming</b> ➡                  | <b>performing</b>             |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| <b>skupina</b>                             | Roztříštěná, individuality                | Hledání pravých vůdců              | diferenciace rolí uvolnění napětí | diferencovaná, spolupracující |
| <b>témata</b>                              | Poznávání se, sociální maskování          | Ventilace emocí, vyjasňování pozic | stabilní struktura, vnitřní normy | komunikace, rozvoj, úspěch    |
| <b>orientace</b>                           | Plnit cíle, zachovat si tvář, získat role | Získat nové role, vyjasnit si věci | týmová práce, dosahování cílů     | optimální dosahování cílů     |

Obrázek 7: Charakteristika fází skupinové dynamiky.

Bude-li přijat předpoklad, že se školní třída chová jako malá skupina, bude zároveň přijata teze, že prochází stejnými dynamickými procesy. Ty ale nejsou jednosměrné a nezvratné, spíše se podobají cyklu, v němž je stabilizovaná, produktivní fáze časem neudržitelná: „*Stejně jako v lidském životě přichází v určitou chvíli chtě nechtě zlom ve vývoji a nastupují regresivní procesy, děje se podobné i v životě skupiny. Vhodnými motivačními nástroji, dobrým nastavením podmínek a samozřejmě i dílčími obměnami lze životnost ve stádiu performingu prodloužit, nikdy však trvale udržet*“ (Svatoš, Lebeda, 2005, s. 70).

Zásadní tezí v této problematice je ale fakt, že *každá skupina nemusí být schopna se s překážkami jednotlivých fází vyrovnat* (Svatoš, Lebeda, 2005) nebo je její *posun mezi jednotlivými fázemi jen velmi pomalý* (Pelánek, 2008). Pro pedagoga, aplikujícího zážitkové výukové programy to přináší další nároky na jeho práci – musí být nejenom lektorem výukového programu, ale zároveň *pozorovatelem a ovlivňovatelem skupinové dynamiky* účastnické skupiny. To není jednoduché zejména ze dvou důvodů.

Zaprvé, školní docházka se ani více nemůže lišit od prostředí kurzu ve faktoru trvání skupinového tlaku – končí každý den a začíná každý den, nejde o časově kontinuální aplikaci, zasahuje do ní *extrémní množství exogenních faktorů* – nálada v rodinách účastníků, jejich odpolední program atd. Zadruhé, *trvání skupiny je nestandardně dlouhé* – často jde o devět let trvání, v nichž se dynamický cyklus nejenže několikrát zopakuje (pokud skupinu někdo

k dynamickému jednání nutí – předkládá jí společné cíle, úkoly), ale zároveň je provázen ontogenetickým vývojem individualit členů této skupiny. Z něj „vychází i požadavek na vychovatele, aby všechny své záměry, úkoly, nároky směřující k vychovávanému a svůj celkový přístup volil přiměřeně danému věkovému období“ (Janiš, Kraus, Vacek, 2008, s. 33). Jinými slovy – dynamické procesy se budou měnit v čase, s rostoucím věkem účastníků budou nabývat odlišných forem.

Udržet si v nich přehled a povzbuzovat dynamiku bude jistě tím obtížnější, čím méně času pedagog s konkrétní skupinou tráví – tedy obvykle s přechodem na druhý stupeň primárního vzdělávání, kde výuku realizuje zpravidla větší počet učitelů<sup>34</sup>. Platí však, že čím dříve se začne se skupinou aktivně pracovat, tím lepší je pozice pro další vývoj. Úkoly, které v organizaci dynamických procesů učitel nese, jsou podle Činčery „jasná role vedoucího a seznamovací aktivity při formování, podpora různosti názorů a podpora účastníků při bouření, prostor pro vlastní cestu a postupný ústup z řízení skupiny při normování (s důležitým uvědoměním, že vedoucí není členem skupiny), ústup z řízení a doprání skupině radosti z úspěchu a společné práce ve výkonnostní fázi“ (Činčera, 2007, 32).

Logicky tedy, čím dříve má pedagog k dispozici spolupracující a koherentní skupinu, tím víc práce může tato ve své výkonnostní fázi odvést – parafrázujeme Činčeru ještě jednou – tím víc radosti z úspěchu a společné práce má skupina možnost prožít.

Ve vymezení nutných modifikací zážitkové pedagogiky pro její vzdělávací aplikace ale bude nutné ustoupit (alespoň v kontextu kapitoly 2.1) z požadavků kladených na odpoutávání se vychovatele z funkce řízení skupiny. Na rozdíl od ryze výchovných aplikací totiž zůstává zodpovědný za to, že skupina svou prací dochází k zážitkům, rodícím cílové zkušenosti předkládaných lekcí. To ale není možné za předpokladu, že by instruktor skupinu opustil a stal se nezúčastněným facilitátorem zdarů i nezdarů, autenticky řízené skupiny. Rozumným se v té souvislosti jeví Pelánkovo (2008) vymezení role instruktora v této fázi, jako *partnera, nikoli jako autority*. Takový vztah je pro zážitkové vzdělávání naprosto ideální – instruktor není tím, kdo diktuje, poučuje, nastavuje – je tím, kdo dává možnost poznat a poznané pomáhá pochopit. Nenastavuje řád hodiny proto, aby v klidu odříkal svou přednášku, ale proto, aby se každý ve skupině mohl zapojit a aktivitu si užít.

---

<sup>34</sup> Je to přirozený dopad podoby vzdělávacího systému a pedagogické přípravy – existence dvojího základního učitelství primární školy – učitelství pro první stupeň a učitelství pro druhý stupeň se zaměřením nebo aprobací.

Práce se skupinovou dynamikou posiluje hráčské dovednosti účastníků vzdělávání. Ohled na ni totiž limituje užívání různých typů her a aktivit tak, aby byly nepřiměřené stavu skupiny. Ruku v ruce s ním jdou limity očekávaných gamers-skills. S tím, jak zvládá skupina výzvy své dynamiky, roste také její zkušenost s různými herními mechanismy a její schopnost plnit *svou část partnerského vztahu* – hrát fér, poslouchat vysvětlování pravidel, soustředit se na linii jdoucí mimo hlavní osu aktivity a mající výukový charakter, akceptovat náhodná dělení do herních týmů, schopnost řešit problémy tvůrčím způsobem a nespoléhat se plně na vychovatele. Platí, že čím více těchto dovedností skupina vykazuje, tím vyšší je její fáze v dynamickém cyklu.

První setkání se zážitkovým učením je často prvním opravdovým setkáním skupiny. Do té doby to může být třída, ale nová situace od ní vyžaduje týmové jednání. Proto je nezbytné zvyšovat náročnost programů, jejich délku a složitost obsahu postupně, s tím, jak se skupina vyrovnává s novou, nezvyklou situací, do které ji stavíme. A tou zážitkové a herní vyučování je. Citlivost vůči potřebám skupiny je velmi důležitá – stav skupiny se odráží na motivaci jejích členů a platí, že úspěch aplikace je součinem kvality programu a motivace jeho účastníků (Svatoš, Lebeda, 2005).

## 2.6 Shrnutí kapitoly

V aplikaci zážitkové pedagogiky na poli vzdělávání je často nutné koncipovat zážitky v metaforické podobě – předkládat účastníkům zástupné zážitky. Tyto samotné nejsou schopny sebetransformace do cílových, plánovaných výstupních zkušeností – pro svoji metaforickou povahu ani nemohou být. Proto je v drtivé většině aplikací nutné za aktivitu zařadit zpětnovazebné působení.

To bude opět stavěno s ohledem na metaforizační charakter. Účastníkům se ponechává autonomie v konstrukci cílových poznatků na základě dešifrace metaforické struktury, provedené facilitátorem. Autonomie je však cíleně okleštěna tak, aby mohla být zpětná vazba směřována k dosažení cíle aplikace – ten neleží (zpravidla) v rozvoji osobnostních a prosociálních charakteristikách vychovávaného, ale v rozšíření jeho vědomostí, dovedností. O takové práci se zpětnou vazbou tedy můžeme mluvit jako o jejím zneužití – mimoděk nese nový rozměr – otázky po „novém co?“.

Metaforizace zážitku je v podstatě konstrukcí nové aktivity, nebo didaktizací aktivity stávající, při respektu k práci s klíčovaným zážitkem. Oba mechanismy jsou poměrně funkční a oba nesnadné, nicméně s určitou mírou zkušenosti, odvahy a kreativity zvládnutelné. Nejdůležitějšími ohledy této fáze přípravy zážitkového výukového programu jsou vědomí cíle a ohled na něj v první řadě; volba jednoduchého, srozumitelného a účastníkům blízkého symbolu, metaforického vyjádření v druhé řadě.

Přizpůsobení hry nebo aktivity vzdělávacímu účelu musí jít nutně ruku v ruce se zásahy a změnami do mechanismů zážitkové výuky. Uvědomění si dramaturgických pravidel je základním předpokladem pro plné využití té kapacity, která takové aplikaci zůstává. Její podstatnou součástí je i skupinový tlak a dynamika skupinových procesů. Platit to bude zejména, pokud na ni bude brán adekvátní a poučený zřetel.

Vymezili jsme tedy základní ústupky z běžného užití zážitkové pedagogiky, které nás ve vzdělávacím, ještě radikálněji ve školním prostředí téměř nutně čekají. Tím byl v podstatě splněn první z cílů této práce. O konkrétních podobách aplikace takto změněné zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích akcích bude řeč v druhé, následující části této práce.

### 3 Zážitková pedagogika ve vzdělávacím prostředí

Předchozí kapitoly přinesly přesvědčivé argumenty k využívání zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích akcích, výukových programech a ukázaly na nutné ústupky na straně zážitkově-pedagogické teorie i na straně organizace výukového procesu po didaktické stránce. Následující strany budou patřit praktickému uplatnění těchto poznatků. Bude analyzováno rozpracování této problematiky v dostupné české literatuře a vědeckých pracích, prostor bude věnován objektivní pozici zážitkové pedagogiky v českém vzdělávacím prostředí.

Stručný komentář k metodice uvádění zážitkově výukových programů je *otevřením dveří* k závěrečné stati práce, analyzující jednotlivé vybrané platformy aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích akcích. Ke kapitole se logicky váže také téma prevence sociálně patologických jevů, což je obecně velmi silná oblast využívání prvků zážitkové pedagogiky ve vzdělávacím prostředí.

#### 3.1 Současný stav rozpracování problematiky v České republice

Ačkoli k fenoménu zážitkové pedagogiky vychází v našem prostředí celá řada kvalitních publikací a to nejen teoretického, ale také metodického, praktického charakteru, práci předmětnému užšímu zaměření na vzdělávání se věnuje jen málo z nich. Aniž by si tento přehled činil nároky na úplnost nebo definitivnost, snaží se zachytit podstatné publikované práce v tomto oboru pro základní přehled o rozpracování problematiky. Pro úplnost – zájem textu se zúží i o oblast dalšího a profesního vzdělávání dospělých (v němž hraje zážitková pedagogika významnou úlohu – za orientační lze považovat v práci často citovanou publikaci *Outdoor trénink* autorů Svatoše a Lebedy (2005)).

Jednou ze stěžejních prací v takto úzce vymezeném zájmovém okruhu jsou Pelánkovy (2010) *„Zážitkově výukové programy“*. Z této publikace přejala předkládaná práce nejenom terminologické obraty, ale také některé metodické zásady. Pelánek se metodice věnuje jen velmi stručně, základ práce tvoří sedm modelových programů rozpracovaných do nejmenších detailů a tvořících nestandardně přesnou návodovou rukověť k jejich uvedení. Autor tím chce vysvětlit zážitkové vzdělávání na konkrétních, praktických uvedeních. Témata (obsahy vzdělávání) volí v kontroverzních, aktuálních tématech a nesnaží se zážitkově didaktizovat „běžné“, osnovové učivo (patrné je zaměření na lidská práva, enviromentální a sociální otázky).

Ačkoli bylo proklamováno zúžení zájmu na českou oblast, není možné neuvést komplexní ač velmi různorodý metodický materiál „*Začínám (sa) učiť zážitkom*“ (1997) slovenské Nadácie Štúdio zážitku, zpracované Bublíniovou, Greksákovou a kol. Ačkoli jde o starší text, v mnoha pasážích je stále aktuální. Stejně jako Pelánková je i tato publikace zaměřena výrazně praktickým, metodickým směrem. Zajímavé jsou (pro účely sledované touto prací) zejména kapitoly „*Možnosti využití rozboru ve škole*“ a „*Zahrajme si... na školu*“, v kterých jsou naznačeny možnosti propojení zážitkové pedagogické koncepce a běžné reality školního vzdělávání.

V rámci časopisu *Gymnasion* je třeba věnovat pozornost rubrice „*Pod lavicí*“ v sekci „*Možnosti tu jsou*“, zaměřené na předmětné spojení školy a zážitkové pedagogiky. Mezi nejzajímavější články v této rubrice, napříč historií časopisu patří jistě úvodní příspěvek „*Patří zážitek do školy?*“ (Dohnal, 2004), který byl v práci již vzpomínán. „*Městečko: jak na nudné učivo o státní správě*“ (Hanková, 2006) a „*Flakon, ferule, fěrtoch a jiné rozmanitosti: čili náměty pro výuku dějepisu*“ (Bauer, 2006) jsou opět spíše konkrétními příkladovými uchopeními než pokusem o teoretické postižení, ale v dlouhodobé snaze Gymnazionu o pronikání zážitkové pedagogiky do školy zaujímají místo svou hravou jednoduchostí a použitelností. Tím se liší od Pelánkových (2010) rozsáhle stavěných programů a přibližují se uchopení, které je preferováno touto prací.

Velmi zajímavý pohled na věc nabídl v článku „*Učení zážitkem na vysoké škole*“ Brücknerová (2008). Teze, že „*záměrem vysokoškolské výuky není popírání norem prostředí, ale dosahování výukových cílů*“ (Brücknerová, 2008, s. 31) je konkrétním a jasným varováním před tím, co Pelánek (2008) nazývá *zážitkovým konzumem a zážitkovým spasením* – bezděčným narušováním norem školního prostředí s účelem těžko definovatelným v oblasti vzdělávacích cílů. Zásah do „*zaběhnutých kolejí*“ je legitimní jedině tehdy, pokud s sebou přináší výsledky, pokud se ze zážitkové pedagogiky nestává hon za dobrodružstvím, byť s úvodní legendou z vyučované oblasti. Ze stejné oblasti je i článek „*Manahry*“ Petra Smutného (2008), pojednávající (a opět na konkrétním případě demonstrujícím) využití zážitkové pedagogických mechanismů v odborné přípravě vysokoškoláků – v tréninku specifickým manažerských dovedností u studentů ekonomických oborů.

Problematické využití zážitkových prvků v různých vzdělávacích akcích se věnuje i celá řada diplomových prací. Například komplexní návrh inovativního řešení dějepisných (středověkých) témat kombinací zážitkové pedagogiky, living-history a osobnostně-sociální

výchovy předložil Šrámek (2011). Krom teoretických východisek všech výchovných konceptů přináší práce konkrétní scénář vzdělávací akce na nich vystavěné a výzkumnou částí se snaží prokázat i plnění vzdělávacích cílů programu. To nakonec jednoduchým způsobem na základě dotazníků skutečně činí.

Daleko důsledněji se výzkumu funkčnosti zážitkového konceptu vzdělávání věnuje Marek (2011). Ve své diplomové práci se věnuje využití zážitkové pedagogiky ve výuce matematiky (demonstrativně na učivu osově souměrnosti), experimentálně prokazoval (a diskuzí v závěrečné části práce i prokázal) vliv pohybových aktivit intervenovaných do výuky matematiky na její výsledky, při udržení zážitkově-pedagogického charakteru těchto aktivit. Jeho pojetí „prožívání souměrnosti“ (metodika uvádění pohybových aktivit – příloha 10. práce) je velice blízké modelu, který si klade za cíl konstituovat tato práce.

Přibližně o totéž – komparaci klasického přístupu a přístupu netradičního, založeného na zážitkové pedagogice, tentokrát v literární výchově se snaží Studená (2011). Dílčí závěry, naprosto korespondují s tím, k čemu směřuje i tato práce: nelze slepě vnímat jen pozitiva zážitkových aplikací (komplexní rozvoj osobnosti, kreativita a aktivita žáků, týmová práce), je nutné počítat i s obtížemi. Autorčiny teze integrujeme do analýzy pozice zážitkového vzdělávání v další podkapitole.

Dílčím způsobem do problematiky zpracování oborových problematik či celých vysokoškolských předmětů zapadají i práce Huječkové (2009), Horové (2008) a Šedivé (2011). Poslední dvě jmenované práce se soustřeďují na zážitkovou edukaci první pomoci, což je oblast, kterou detailně rozpracovává i lektorský tým ZDrSem<sup>35</sup> Prázdninové školy Lipnice, přední organizace české zážitkové pedagogiky (zdrsem.cz). Využití zážitkové pedagogiky ve vzdělávání v rámci fungování nízkoprahových zařízení pro děti a mládež řeší ve svém příspěvku Janiš ml. (2011). Také on připomíná náročnost programů co do přípravy a realizace, ale navrhuje minimalizované koncepty aplikací, schopné zaujmout i „nezařazené“ klienty zařízení a relativně snadno realizovatelné jejich pracovníky.

Zdá se, že v posledních letech vzrůstá zájem odborné veřejnosti o rozpracovávání problematiky zážitkového vzdělávání (v konotacích práce). Jedná se však obvykle o izolované výzkumy a malodosahové metodiky programů. Co do celistvosti asi nejlépe působící Pelánkovy (2010) Zážitkové výukové programy jsou bohužel co do rozsahu útlou publikací, metodicky ořezanou na minimum. Na razantnější publikační počín oblast stále čeká.

---

<sup>35</sup> Zkratka pro *Zdravotnický seminář*.



### 3.2 Pozice zážitkového vzdělávání ve snaze o jeho popularizaci

Smyslem této kapitoly bude přehledně stručně a co možná nejkomplexněji definovat pozici konceptu zážitkového vzdělávání ve snaze o jeho popularizaci, ve snaze o implementaci zážitkových výukových programů do běžného školního vzdělávání. Pozice bude vymezena silnými a slabými stránkami i hrozbami; na základě sumarizací dříve publikovaných tezí i autorských závěrů, vyplývajících z ověřovacích uvedených programů, jejichž manuály tvoří přílohy této práce.

Svatoš a Lebeda (2005) mezi přednosti outdoorových kurzů vypočítávají *reálnost* situací, *názornost a přenositelnost*, neobvyklou *míru zapamatování*, *atraktivnost* a *punc* zábavy, *bezpečné experimentování* a *všestranný rozvoj* účastníka jako rys vzdělávání.

Co se reálnosti týče, jde o rozdíl mezi „představte si, že jste spolubydlící jako ze známého televizního seriálu Přátelé a bydlíte spolu...“ a „tento papír je váš byt, váš spolusedící je váš nový spolubydlící“<sup>36</sup>. Zřetelně se dostáváme ze světa imaginace, do reálné (i když stylizované) situace, kterou si nemusím představovat, která tady je a vyžaduje naši pozornost, chce, abychom ji řešili. Stejně tak není nic názornějšího, co se týče stresu a obranných stresových mechanismů než je „bezpečný“ stres a obranné mechanismy, které vyvolá<sup>37</sup>. O míře zapamatovaného – některé výzkumy uvádí až 80% (Svatoš, Lebeda, 2005), atraktivnosti, vykročení ze zóny komfortu a osobnostním rozvoji jako integrálním cíli zážitkových programů již byla řeč na jiných místech této práce.

Jirásek (2007) uvádí mezi důvody, proč „jít do toho“ ještě saturaci potřeby předat smysluplným způsobem vlastní zkušenosti, umožnit účastníkům zažít něco výjimečného. To platí zejména, existují-li mezi účastníky a lektory dlouhodobější vztahy (což vztah, v němž jako lektor figuruje učitel třídy, jistě splňuje). Uvádění zážitkových programů může být i pro lektora určitou výzvou, jejíž zdolání se projevuje v jeho osobním rozvoji.

Studená (2011) uvádí *aktivitu žáků* jako důležitou silnou stránku zážitkového vzdělávání. Je to jeden z kardinálních rozdílů mezi klasickým vzděláváním a vzděláváním zážitkovými programy. Účastník není konzumentem předem připravených znalostí a dovedností, jehož jedinou prací s nimi je pokus zapamatovat si je, naučit se jim. Je aktivním článkem utváření poznání a jeho metaforickou součástí.

---

36 Situace je volena s ohledem na příložený manuál k programu Bydlení a jeho proměny (příloha 6. práce).

37 Situace je volena s ohledem na příložený manuál k programu Stres a obranné stresové mechanismy (příloha 2. této práce)

Čas, peníze, odvaha, kreativita. Čtyři veličiny, bez jejichž investice, se aplikace zážitkových výukových programů neobejde. Rozsah těchto investic může být tím, co lze považovat za slabé stránky takovýchto projektů. V porovnání s drtivou většinou jiných typů vyučování totiž vychází zážitkové učení po této stránce velmi špatně. A nejde teď o lenost pedagogů, neochotu investovat prostředky, pouštět se do neznáma – sebevzdělávat se, získávat sebezkušenost, neschopnost být tvořivý. Ne. Jde o objektivní popis míry těchto investic jako „nestandardně vysoký“

Studená (2011) upozorňuje na nebývalé nároky na osobnostní a dovednostní kvality pedagogů, Svatoš a Lebeda (2005) rozšiřují tento výčet ještě o tři nesmírně zajímavé fenomény: *zábava odvádí pozornost od učení*, *program vyžaduje schopnost zobecnit a pochopit metaforu, které používá*; a konečně *zážitkové vyučování se přičí konzervativnímu chápání vzdělávání*.

Předkládané aktivity nesou punc zábavnosti, jsou dobrodružné, zábavné, jsou to výzvy v pravém slova smyslu. Pro některé účastníky bude těžké soustředit se (z ničehož nic) na to, že sbírání krystalů bylo ve skutečnosti paralelou k získávání majetku. Autoři (tamtéž) poukazují na potřebu nechat dostatek času pro doznění „technických věcí“ a jejich rozboru – odpovědi na rozborovou fázi otázek „Co?“. V omezeném čase, který školní aplikace programů obvykle mají to ale může představovat skutečný problém.

Stejně jako *neschopnost účastníků porozumět metafoře*, kterou hra nabídla. Nároky na její konstrukci jsou obrovské. Vhodně zvolit příměr a trpělivě, velmi obezřetně a přesně vést zpětnovazebnou diskuzi, to jsou elementy, které je nutné označit za slabé stránky zážitkově pedagogického modelu vzdělávání.

Závěrečný kritický bod zdaleka není takovou formalitou, jakou by se mohl zdát. Ať už ze strany kolegů, nadřízených nebo rodičovské veřejnosti (Dohnal, 2004) může docházet k nepochopení inovativních konceptů, jejich nákladovosti a tendenci držet řád a „prochozené boty.“ Jistým nedokonalým řešením je minimalizace nároků na tyto strany, časem se ale komunikaci s nimi stejně nevyhneme (ušpiněné „školní“ oblečení účastníků, kteří zapomenou na zážitkové vyučování a nevezmou si sportovní oblečení na převlečení, požadavek příspěvku na výuku, překročení rozpočtu, rozkolejení pedagogického sboru žárlivostí typu „dělá něco navíc, budeme vypadat jako flákači“ atd.). V těch chvílích bude třeba vše dobře vykomunikovat, objasnit, „vyběhat“. To je další slabinou – u klasické výuky nic takového nehrozí.

Pelánek (2005) varuje před zážitkovým konzumem a zážitkovým spasením. Tedy před bezděčným a naopak přehnaně ambiciózním uváděním zážitkových programů. Pokud dochází k rozporu mezi deklarovanými a faktickými cíly aplikace, je něco špatně. Sklouznout k tomuto líbivému, ale naprosto zbytečnému modelu je velmi jednoduché – lektor někde najde nějakou hru a aniž by ji jakkoli modifikoval, aniž by uvažoval zda a jak je schopna pomoci v dosažení výukových potřeb, ji uvede jako „skvělý zážitek, který účastníci prostě musí získat“. Také aplikace programu „protože tento měsíc jsme ještě nic zážitkem neučili“ je nesmyslná. Některá témata jednoduše zpracovat nejde a sebelepší zážitek na tomto konstatování nic nezmění. Jeho „znásilnění“ neadekvátním výukovým obsahem uškodí oběma stranám – hře i učivu. Ani jeden z těchto elementů nedosáhne svých cílů a na obou to zanechá šrámy – nejméně v poli motivace k znovuuvedení nebo znovuzpracování.

Jirásek považuje za reálné hrozby i „málo ušlechtilé motivy“ (2007, s. 39) lektorů – aplikace pro zvýšení vlastního sebevědomí, kompenzačního způsobu získání autority nebo obdivu, touha po moci nad účastníky. Hrozbou zůstávají i překážky na straně účastníků: strach z neúspěchu v nové situaci, strach z trapnosti situace, nepochopení podstaty zážitkového vzdělávání jako formy vzdělávání a vnitřní transformování aktivit do pole volného času nebo rekreace (Svatoš, Lebeda, 2005).

Tato analýza je nezbytná ke kvalifikovanému rozhodnutí pedagoga, ředitelství, pedagogického sboru směrem „ano, rozumíme podmínkám, zvážili jsme rizika i výhody, víme co od toho čekat“. Teprve racionální optimismus je totiž pravým optimismem a ne utopickým infantilismem.

### 3.3 Metodika vzdělávání zážitkem

Instruktorských příruček, věnujících se na různé úrovni práci se zážitkovou pedagogikou, praktickým metodickým návodům, jak využívat její mechanismy je celá řada. Asi nejobsáhlejší je Pelánková (2008) *Příručka instruktora zážitkových akcí*, metodice se věnují i Franc, Zouňková a Martin (2007) v *Učení zážitkem a hrou*, ačkoli v této publikaci je již dán velký prostor teoretickým východiskům. Útlou, ale přesně formulovanou je práce Sýkory (2006), okrajově se problematiky dotýkají i Instruktoři Brno (2007), ze starší literatury stojí za zmínku určité úvodní pasáže Neumanových *Dobrodružných her a cvičení v přírodě* (2007) poprvé vydaných v roce 1998, a nepopíratelně i Zapletalova obsáhlá metodika v edici *Hry* (1985), stejně jako mnohé další publikace.

Smyslem této kapitoly není exkurz do těchto publikací s ambicí kompilace zajímavých a nosných myšlenek a metodických pokynů. Budou formulovány základní, orientační nosníky metodiky uvádění výukových zážitkových programů tak, jak by šly vyvodit na základě ověřovacích uvedení přiložených programů. Tyto závěry se budou týkat zejména aplikací v ryze vzdělávacím prostředí a jim příslušných platforem.

Ať už je program autorský nebo převzatý, musí se s ním lektor znovu dobře seznámit. Na tom, zda perfektně ovládá pravidla hry, záleží, zda je dokáže dostatečně rychle, srozumitelně a jednoduše předat účastníkům vzdělávání. Nevyhne se ani práci s metaforou, paralelou aktivity – i tady si musí být naprosto jistý (nejen významem, kterého má metafora dosáhnout, ale i celkovou problematikou, kterou zážitkem učí – stává se *specialistou, odborníkem* (Svatoš, Lebeda, 2005)). Ve frontální výuce, v klasickém vzdělávání, je pravděpodobnost, že žáci objeví nový obsah, který bude třeba objasnit, spíše okrajová. Směr interpretace zažitého, je ale v zážitkovém vzdělávání do jisté míry v rukou účastníků a lektor musí problematiku bezpečně ovládat, aby předešel nezamýšleným desinterpretacím zástupného zážitku.

Jeho práce bude mít i čistě organizační charakter – přípravu všech potřebných rekvizit, pomůcek, u složitějších aplikací samozřejmě i zajišťování personální pomoci a herního prostoru, včetně jeho kontroly bezprostředně před aplikací. Platí (viz Pelánek, 2008, s. 92; Franc, Zouňková a Martin 2007, s. 59), že je třeba tyto přípravné práce mít hotovy dostatečně dlouho dopředu a nespolehat se na poslední chvíli před aplikací – vize „to udělám o přestávce před hodinou“ je chybná, je nesmyslným hazardem s dosavadní prací na programu. Tento fakt se jednoznačně potvrdil během ověřovacích uvedení.

V logice chronologie následuje samotné uvedení programu, realizace připraveného programu. Na základě faktu vytržení z běžného tempa vyučování a jeho „zaběhlé struktury“ se účastníci na lekce obvykle těší, přicházejí na ně pozitivně motivováni a s očekáváním. Tato charakteristika se může snadno změnit už při fázi vysvětlování pravidel. *Dlouhé vysvětlování a složitost* jsou totiž aktivitní atributy, které zvládá jen skupina s rozsáhlejšími herními zkušenostmi. Jistě, uvedení dobrodružné terénní hry na dvě hodiny je zdrojem nepopsatelně rozsáhlejších a intenzivnějších zážitků, než modelování z plastelíny, ale uvádět ji není snadné, pokud skupina nemá dost zkušeností se samotným hraním. Jinými slovy, pokud se tak rozsáhlé hry nenaučila doposud hrát. Je proto nezbytné uvažovat o postupném zvyšování náročnosti uváděných programů.

Tyto postupné kroky zajistí, že s tím, jak roste náročnost programu, rostou i předpoklady, že jej skupina dokáže zvládnout, v optimálním případě orientovaná na průběh ne na cíl aktivity (Zapletal, 1985)<sup>38</sup>.

Před započítím hry má lektor ještě úlohu motivační. V českém zážitkovém prostředí je dramaturgickým zvykem i malé aktivity zabalit legendou, sehrát scénku, rozvinout obraz příběhu, nového světa, v němž už není hra hrou, ale realitou. Neuman a kol. (1999) připomínají Michlovu tezi, že ve zvláštních prožitcích, zabalených do tohoto hávu vzpomínání a vyprávění, pramení jakási *skrytá pedagogická energie*, dobře fungující v citlivých letech dospívání. Význam *legendy*, vstupní motivace zdůrazňují snad všechny uvedené publikace. Je zřejmé, že v prostředí školy bude rámování příběhem a sehrávání scének obtížné. Bariéra potřeby, aby lektor zůstal zároveň učitelem, k jehož roli se převleky nehodí; prvotní odpor k *vyprávění* příběhů ze strany starších žáků – „nejsme přece děti“. To všechno jsou objektivní důvody, proč se motivaci vyhýbat. Ale tento prvek se *motivace* nejmenuje pro nic za nic. Pochopení úkolu v novém světle, ve světle, které dává sbírání lístečků zcela nový rozměr, je výrazným motivačním faktorem. Navíc, nemusí jít vždy jen o hraní scének nebo vyprávění typu „představte si“.

Příběh může začít dopisem, poslechem nebo sledováním libreta z médií, prostým vhozením do pravidel, před překážku nebo minimalistickou, jednoduchou motivací, odtajňující jen docela málo. (Franc, Zouňková, Martin, 2007). Navíc lze hledat kompromisy: místo lektora mohou scénku odehrát maňásci, místo kostýmu stačí nasadit kovbojský klobouk nebo se při vysvětlování pravidel husitské hry opírat o cep.

Během aktivity má lektor v personálně poddimenzovaných aplikacích, jakými ty školní bezpochyby budou, celou řadu úkolů a herních rolí. Platí, že stěžejním úkolem je snaha o bezpečnost uváděného programu. Ve většině zážitkových výukových programů sice nepůjde o předkládání *objektivně nebezpečných výzev* (Sýkora, 2006), u kterých je třeba účasti zdravotníka, lektor by ale měl být schopen bezpečnostní rizika odhadnout. Svatoš a Lebeda

---

38 Autor práce spolupracuje na příspěvku Gamers skills pro Konferenci k aktuálním tématům pedagogické praxe, jejíž sborník bude pod názvem "Sborník příspěvků 1. ročníku Konference k aktuálním tématům pedagogické praxe" dostupný už v době obhajoby této práce s ISBN 978-80-260-1628-1 v digitální kopii z adresy <http://konference.ub.cz>.

Autoři v něm Zapletalovu tezi detailně rozpracovávají s ohledem na behaviorální aspekty pedagogické psychologie a stanovují základní myšlené kolapsy uvádění programů, pramenících z orientace na výhru a ne na hru samotnou. Schopnost vyvarovat se těmto problémům pak autoři označují jako hráčské dovednosti. Radí mezi ně: schopnost orientovat se na hru a ne pouze výhru, schopnost udržet pozornost při vysvětlování pravidel a při zpětné reflexi aktivity, schopnost vzájemné komunikace v týmu, schopnost hledat tvůrčím způsobem nová řešení předložených problémů, schopnost přijímat pozici v jakémkoli týmu (s ohledem na dlouhodobé antipatie) a schopnost kreativního přístupu v řešení úkolů opakovaně uvedené aktivity.

(2005) za jeden ze základních aspektů bezpečnosti uvádění outdoorových aktivit považují *rozcvičení a jasné instrukce*. Všimají si přitom skutečnosti, že to obvykle nejsou náročné aktivity ale právě „malé zážitky“, při kterých dochází k úrazům a zraněním. Doporučují jednak alespoň malé protáhnutí – což je v kontrastu s očekávatelným uváděním během jinak sedavého bloku ostatních vyučovacích hodin ve školních aplikacích naprosto oprávněný požadavek. Dále pak zřetelné a jasné pokyny, včetně těch bezpečnostních. Ať už se program realizuje na plácku za školou nebo na hřišti, vždycky existují viditelná (při zaujetí hrou však nikoli) rizika a nebezpečí, na které je dobré během vysvětlování pravidel upozornit (silnice v blízkosti, sloupek uprostřed herní cesty, přítomnost jiných dětí na hřišti atd.).

Co se týče reflexe aktivity, je třeba ji vždy vést s ohledem na stanovené cíle. Ty mohou být skutečně různé, tato práce předložila dva jejich základní směry (hledání odpovědi na otázku *co?* a *nové co?*). Reflexe by ale neměla být dílem náhody, volnou explorací. Otázky, alespoň ty základní je třeba promyslet a formulovat dopředu (scénáře se ale není potřeba držet úzkostlivě a za každou cenu), čas by měl být věnován také výběru vhodného prostředí nebo místa pro reflexi (Pelánek, 2008).

Protože cílem reflexe bude v drtivé většině aplikací také dešifrace zástupného zážitku, účastníkům předkládané metaforý, budou zpětné rozborý probíhat nejspíše jako skupinová diskuze. Aby se pro účastníky nestala monotematickým, rutinním „nutným a nudným zlem“, ale umožňovala skutečně posouvat zkušenostní učební cyklus, je i do této oblasti nutné vnášet aspoň elementární změny – jiným způsobem řízení diskuze, nebo střídáním technik *chronologické diskuze*, *diskuze v menších skupinkách* účastníků, *diskuze*, v níž dostává *ventilace emocí* přednost před racionálním hledáním skrytých obsahů, *diskuze s pevnou a naopak improvizací strukturou*, nebo *diskuze dělené*, zasahující třeba i do více dnů výuky (Reitmayerová, Broumová, 2007). Navíc „*existuje celá řada speciálních technik, kterými můžeme proces skupinové reflexe iniciovat, doplnit a oživit*“ (Svatoš, Lebeda, 2005, s. 45).

Svatoš a Lebeda uvádějí, že „*zejména u kratších kurzů a méně vyspělých účastnických skupin*“ (2005, s. 45), což je jistě případ právě výukových aplikací, ocení lektor model *Co? - A co? - Co teď?*. Otázky kopírují v podstatě Kolbův cyklus učení (od druhé fáze) a jsou přitom jednoduchou opěrnou kostrou pro vedení review – shrnují bezprostřední pocity, poznatky ze hry (*co?*), jejich hodnocení s odstupem (*a co z toho?*) a jejich generalizace, zobecnění, plán změn (*co si s tím počneme teď*, k čemu nám to bude dobré?). Vést zpětnou vazbu věcně, variabilně a efektivně je způsob, jak ji neznechutit účastníkům.

Stejně reflexi, nebo spíše evaluaci (Hanuš, Chytilová, 2009) se nevyhne ani samotný program. Je třeba zhodnotit, zda je funkční a znovu použitelný, nebo je naše zkušenost s ním jen *jiným, vznešenějším názvem pro vlastní chybování* (Reitmayerová, Broumová, 2007). Ve výukové realitě je nasnadě uvažovat i o realitě ověřování znalostí a jejich hodnocení. Vzdělávací program má mimo jiné předávat vědomosti. Při uvádění ověřovacích programů se osvědčilo připravovat i krátký zápis tabulkovou formou, v níž jeden sloupec shrnoval vybrané aspekty a mechanismy hry a druhý je dešifroval do cílového poznání. Účastníci si zápis buď přepisovali, nebo nalepili do sešitu. I ověřování znalostí by mělo respektovat způsob, který jsme si pro výuku zvolili. Například ověřování vědomostí z oblasti sexuální výchovy, vyučované podle přiložených manuálů, bylo realizováno testem vypracovávaným v koedukovaných dvojicích, ve kterých účastníci prožívali drtivou většinu aktivit těchto modulů.

Respekt vůči obecné metodice zážitkových programů i vůči specifickým potřebám jejich vzdělávacích uvedení, prostupující celou prací lektora od plánování aplikace až po její evaluaci je významným prvkem jeho činnosti. Jakkoli nelze definovat jeho podstatu a jakkoli jde o úkol spojený s neustálým sebevzděláváním, experimentováním, kritickým posouzením vlastní práce a projektováním změn v ní, bylo by neprofesionálním tuto zásadu ignorovat.

### **3.4 Hra a zážitek v prevenci sociálně patologických jevů**

Může se zdát, že je to cosi nepatřičného – hra v preventivním působení. Ale jen do té míry, do které nejsme schopni upustit od „odstrašující koncepce“ preventivního působení. A jen do té míry, do níž považujeme prevenci sociální patologie za problematiku „odrazování od něčeho špatného.“ Takové zjednodušení je totiž kontraproduktivní a především svou povahou problematické.

Víme, že prvky zážitkové pedagogiky se v českém prostředí usadily právě v opačné oblasti prevence – v primárních preventivních programech a minimálních preventivních systémech škol, v osobnostní a sociální výchově (od roku 2007 povinné součástí kurikula základních škol) (Srb, 2007); a primární stabilizaci třídních kolektivů – zejména adaptační a classbuildingové kurzy. Oblasti pravé sociální patologie, tedy zejména drogových a jiných závislostí, rizikového sexuálního chování, násilí, gamblingu, poruch příjmu potravy, vážnějších poruch sociálního zařazení – ať už jako „*delikvence (šikana, vandalismus, sprejersství, prostituce atd.), příslušnost k extremistickému hnutí nebo sektě*“ (Vališová,

Kasíková 2007, s. 354) nebo aktuálně problematika avatarů a cyber-livingu, a i jiné oblasti jsou (co do prevence) stále spíše výzvami pro působení přednáškového nebo elementárně participačního charakteru, než výrazněji aktivizačních nebo zážitkových forem edukace<sup>39</sup>. Přitom tyto nesou nejméně dvě nesporné výhody.

První z nich je aktivizace účastníků. *„Jednoznačně největší přínos využití zážitkových prvků v preventivních akcích je plná pozornost zúčastněných. Z pasivních žáků, studentů se stávají aktivní hráči, motivovaní vizí úspěchu v aktivitě k plnění předložených úkolů. Součástí dobré aktivity nebo hry, je schopnost vyvolat u svých hráčů tzv. flow stav – stav plynutí a plné koncentrace na aktivitu. Hráč se v tomto stavu stává autotelickou osobností – jeho aktivita je cílem sama o sobě, nevykonává ji pro nic jiného, než pro pohlčení aktivitou, pro dobrý pocit z ní. (Hanuš, Chytilová, 2009). Cílový zážitek, který pak lektor pomocí zpětnovazebné diskuze (nebo jiné metody) pomáhá hráči transformovat do konkrétní zkušenosti, vědomosti, poznatku, je tedy nenásilnou součástí aktivity, určitým průvodním, mimoděk neseným znakem hry. Nikoli centrálním bodem pozornosti žáků a studentů. (...) Sebelepší a sebevtipnější přednáška a beseda se časem stává únavnou a velké procento účastníků preventivního vzdělávání ztrácí svou pozornost. Herní přístup toto procento výrazně snižuje“* (Sedlář, 2012, s. 59).

Potřeba aktivity je v preventivní aplikaci zážitkových výukových programů velmi důležitá. Ani částečnou participaci (brainstorming, skupinové diskuze) nedosáhneme plného zapojení účastníků – bránit nám v tom bude u citlivějších témat stud, neochota verbalizovat svůj názor, ze strachu z reakce pedagoga nebo spolužáků (ačkoli i zde platí, že dobře vedená skupina je aktivizace ve vysoké míře schopna). Jakékoli předložení zástupného zážitku vytváří *prostor společně odžitého*, v kterém lze hledat paralely se „známým životním prostředím“ (Meier-Gantenbein, 2000, s. 35), ale i opěrná témata následující diskuze. Každý účastník programu získává vnitřní zkušenostní materiál, o kterém může přemýšlet a o kterém může mluvit. Předložená aktivita znejistila jeho prekoncepční pojmový model, vyjasňování v diskuzi je pro něj z konstruktivistického hlediska tím pravým učením<sup>40</sup>, účastníci si společně formulují nové obsahy pojmů. Formulují si je, nejsou jim nadiktovány.

39 Autor své tvrzení opírá o vlastní pětileté působení v oblasti prevence sociálně patologických jevů.

40 Konstruktivistická teorie stojí na přesvědčení, že poznání je vlastní každému člověku individuálně, na základě konstruování obsahů pojmového aparátu každého jedince. Ten do poznávacího procesu vstupuje s určitým prekonceptem toho, co ten který pojem znamená. Úkolem pedagoga je zpochybnit při učení obsahy těchto pojmů a umožnit žákovi jejich revizi. Blíže např. Činčera, 2007. Dobře patrné to bude na pojmosloví k sexualitě. „Aktivitou láska a sex na podložce“ z příloženého manuálu Sexuální výchova I. se zpochybňuje pojmové prekoncepční nastavení účastníků vzdělávání – mají obsahy slov promítnout do modelu z plastelíny. Jsou nuceni maximálně zjednodušovat, globalizovat, hledat paralely.



To je totiž druhou a snad ještě důležitější devizou zážitkového vedení preventivních kampaní. Účastníci získávají *autentické poznatky*, jakkoli jsou předem připraveny a promyšleny. I sebelepší host besedy bude vždycky jen tím, kdo odpřednáší své zkušenosti, kdo formuluje obecně platná přesvědčení. Dobře připravená aktivita nechává samotné hráče rozhodnout, jak to je. Můžeme připravit aktivitu, v níž budou za přinesené lístky potravin získávat akční body – kalorie, spalovatelné v cílových questech hry. Na nich ale bude formulovat závěr o energetickém příjmu, potřebném pro běžný život. Můžeme je nechat, ať si zkusí přecházet lávku půl metru nad zemí po dvaceti otočeních na místě. Na nich ale bude, jaké závěry učiní o jednání v alkoholovém „zamotání“.

Autenticita získané zkušenosti je nesmírně důležitá především proto, že je to postojová stránka osobnosti účastníků, co je formováno. Je v jejich rukou, jaké informace, soudy a postoje si odnášejí.

To s sebou přináší obrovské nároky na kvalitu programu. Musí totiž nést potenci vyvolávat takové zástupné zážitky, aby autentické zpracování odpovídalo preventivnímu charakteru poznávaného – kdyby po dvaceti zatočeních na místě přeběhl hráč lávku nejrychleji ze všech a bezchybně, mělo by to negativní dopad v cílech. Výsledná zkušenost by byla defektní. Navíc platí, že *„ačkoli má lektor obecnou představu, kam má vzdělávání směřovat, a v reflexi každé aktivity má prostor k tomu posunout k němu i účastníky, je zkušenost, kterou hráči získávají vždy jejich osobní, nevnutitelná. Často není zřejmé, k jakým závěrům hráči dojdou, a může to znamenat vážné riziko výchovného působení. Při přípravě programu se můžeme snadno ‘přepočítat’ – uvažovat o předpokládané odpovědi účastníků na určitou aktivitu chybně nebo zcela špatně“* (Sedlár, 2012, s. 60).

## 4 Analýza vybraných platforem vzdělávacích aplikací zážitkové pedagogiky

Aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích akcích je možná v několika různých formách, pro účely této práce označených jako aplikační platformy zážitkové pedagogiky pro vzdělávací akce (dále jen platformy). Každá z nich je charakteristická souborem aktivit a her, které jsou v rámci ní realizovatelné; specifickými časovými, materiálními, personálními a lokalizačními nároky a konečně i odlišnou *organizací výuky*<sup>41</sup>. Přirozeně, každá konkrétní aplikace pak ohýbá i tuto platformu: smyslem této kapitoly tedy není finální, definitivní vymezení pregnantí variant vedení vzdělávacích akcí, ale obecné vymezení základních opěrných mechanismů, postupů a podmínek realizace *zážitkově vzdělávacích akcí*, v jejich základních podobách – platformách.

Výběr a stanovení charakteristik těchto nosných mechanismů byl učiněn na základě ověřovacích uvedení příkladových vzdělávacích aplikací, jejichž manuály jsou přílohou této práce. Tato kapitola tedy sumarizuje závěry, učiněné na základě programové přípravy, přípravy<sup>42</sup> a realizace vzdělávacích akcí s edukačními cíli, designovanými v příložených manuálech, uváděných od roku 2009 ve spolupráci s různými vzdělávacími a volnočasovými organizacemi, občanskými a humanitárními strukturami nebo jako dílčí aktivity v rámci projektů O. s. Tenebrae fasciarum.

### 4.1 Běžná vyučovací jednotka

Platformě běžná vyučovací jednotka byla v přípravě práce a během ověřovacích uvádění věnována zvláštní pozornost, která měla vést k průkaznosti reálnosti aplikace prvků zážitkového a zkušenostního učení ve standardním vyučovacím prostředí a při obvyklých časových a prostorových dispozicích. I přes obtížnost výstavby programů na této platformě je proto předkládán přibližně stejný počet manuálů, jako u ostatních platforem. Ověřovací uvedení probíhala na nižším stupni všeobecného gymnázia.

Běžnou vyučovací jednotkou se pro účely práce rozumí vzdělávací akce pro nejvýše 32 účastníků, ne delší než 45 minut, konaná v učebně s lavicemi nebo kobercem<sup>43</sup>,

41 Ve smyslu celkového uspořádání výuky – organizačních forem výuky.

42 Programová příprava je souhrn činnosti, jejichž cílem je příprava didaktického materiálu a pomůcek, nezbytných k uvedení vzdělávacího programu. Příprava je úprava vyučovacích prostor, rozmístění materiálu etc., v rámci vzdělávací akce nebo těsně před ní.

43 Všechny tři školy, na nichž byla realizována ověřovací uvádění příložených vzdělávacích programů, měly k dispozici učebnu, v které lze odstranit nebo odsunout lavice a využívat k výuce vykobercovanou plochu.

nebo v obdobné místnosti. Průběh vzdělávací akce navíc nesmí generovat nepřiměřený hluk, aby nerušil ostatní činnosti v budově, v níž vzdělávací akce probíhá (standardně škola).

Pro toto aplikační prostředí je stěžejní prostorové omezení, neumožňující nasazování rozsáhlejších her a aktivit, obvykle také personální limit jednoho lektora. Největším omezením vůbec je ale jednoznačně časové ohraničení. Do 45 minut jednotky se musí vejít nejenom aktivita samotná, ale také její důkladná reflexe (v souladu s principy obecné zážitkové pedagogiky i dešifrace metafor předložených aktivitou) a také vysvětlování pravidel a mechanismů aktivity. Aktivity proto musí být časově co možná nejméně náročné. Nesložitost, umírněnost a kompaktnost, které jsou toho funkčním předpokladem, snižují přirozeně subjektivní pocit dobrodružnosti aktivity a v sevření platformou je velmi těžké věnovat se jakýmkoli motivačním mechanismům. Jednoduše proto, že *atraktivizace aktivity necílujícím pravidlem nebo prvkem*<sup>44</sup> je nadbytečnou časovou zátěží, pro kterou není prostor. Strohost aktivit, co do pravidel by tedy měla být kompenzována nejméně *narativním* obalením aktivity příběhem, nejlépe přežívajícím více než jednu vyučovací jednotku (v modelovém uvedení programů „Rodina a péče státu o ni“, „Stres“ a „Sdružování občanů“ byl použit jednotný motivační příběh o Pohádkovém království a postavičkách v něm žijícím, známých z filmové série Shrek<sup>45</sup>).

Nespornou výhodou aplikací ve standardní vyučovací jednotce je přehled o práci a snadná transformace práce do jiné vyučovací metody. Je zřejmé, že vymezený čas je navíc využíván do krajního maxima – není třeba se nikam přesouvat, není třeba chystat vzdálená stanoviště atd. Všechno uvedené může být obrovskou devízou zvláště v té fázi práce s účastnickou skupinou, v níž se účastníci teprve seznamují se zážitkovou formou vzdělávání – chybí jim gamers-skills nebo nejsou dostatečně rozvinuty; nejsou zvyklí na herní a aktivitní podobu práce a nedokáží se soustředit na neherní souvislosti v ní obsažené.

Přijmeme-li tezi, že vzdělávání se velkou měrou odehrává ve školách a školských zařízeních, je nezbytné uvažovat o standardní vyučovací jednotce jako o základní, frekvenčně časté platformě *zážitkového vzdělávání*. Jeho limity jsou ovšem tak zásadní, že není možné, aby tuto roli skutečně plnila, bez hrubých modifikací základních mechanismů zážitkové

---

Pro organizaci herního a aktivitního rámce zážitkového vzdělávání je taková učebna vynikajícím prostorem, umožňujícím vyučování bez lavic, přesto však při pozitivních dispozicích platformy, jak jsou vymezeny dále.

44 Do některých aktivit lze zařadit pravidlo boje, zisku bodů závislého na dílčím úkolu, nebo prvky zvyšující atraktivitu – používání netradičních materiálů, soutěžení a simulované riziko. To ale v limitech času a prostoru není vůbec možné. Navíc za předpokladu že nejde o tvůrčí týmovou práci, jak bude vysvětlena v podkapitole Teamwork.

45 Stejnomená filmová řada začala filmem režisérské dvojice Vicky Jenson a Andrew Adamson v roce 2001, vyrobeném ve studiu Dreamworks Pictures.

pedagogiky (dobrodružství, flow stav, prostor k reflexi, etc.). Hlavní podstatou práce pedagoga s ní je efektivní využití limitovaných časoprostorových charakteristik a držení motivace účastníků. Ta je totiž ve srovnání s ostatními nosnými platformami nižší – i přes to, že jde o učení participačními, aktivizačními metodami (hra, zážitková aktivita), stále probíhá v učebně, v lavicích a často v kombinaci s přednáškovými metodami. Tyto aktivity se daleko více blíží didaktickému než zážitkovému charakteru a získávání přímých zkušeností z nich není zdaleka tak přesvědčivé, jako u jiných platform.

## 4.2 Modifikované vyučovací jednotky

Pokud jsme běžnou vyučovací jednotku definovali jejím časovým rozpětím a lokalizací, budeme moci její modifikované formy vymezit na základě ohýbání těchto veličin ve dvou základních charakteristikách – vzdělávací akce budou buď delší než 45 minut, nebo budou probíhat mimo učebnu. Mimo toto vymezení je do této kapitoly vřazena týmová práce jako mezní platforma.

Modifikované vyučovací jednotky asi nejlépe představují linii, v níž byla koncipována tato práce – hledání přijatelného kompromisu mezi *tradičními formami vzdělávání a kurzu, nebo rozsáhlejšího edukačního bloku v přírodě*, nejtypičtější formy, v níž se můžeme setkat se zážitkovou pedagogikou. Zejména vyučovací blok v přírodě je smysluplnou platformou, schopnou využívat zážitkově-pedagogických prvků s adekvátními personálními, materiálními a časovými vstupy, za předpokladu uspokojivých výstupů ve formě poznatků, získaných vlastní zkušeností (nebo zástupnou zkušeností, dimenzovanou tak, aby odpovídala předmětné realitě).

### 4.2.1 Teamwork – týmová práce

Týmová práce leží zaslouženě na hraně mezi běžnou vyučovací jednotkou a jejími složitějšími modifikacemi. Jako na platformě na ní totiž můžeme vystavět aktivity, realizovatelné v prostředí běžné nebo kobercové učebny v čase do 45 minut; organizace výuky je ale daleko více připravena k vzájemnému soutěžení, samostatnému, tvůrčímu řešení problémů bez neustálé interakce s lektorem vzdělávací akce a nutně mimo běžné organizační rozložení (nelze pracovat v lavicích). Poslední zmíněné faktory svou motivační dispozicí jasně odlišuje teamwork od běžné vyučovací jednotky, byť by se v ní pracovalo ve dvojicích (což koneckonců přiložené manuály předpokládají).

Vzdělávací akce je na této platformě obvykle vyplněna prací s netradičními (rozuměj pro výuku) materiály, týmovém problem-solvingu nebo plnění úkolů pracovního listu. Vždy však v týmu – ve skupině (zpravidla 4 - 6 členů<sup>46</sup>), pracujícím ve vhodných podmínkách (spojené lavice, vlastní prostor na koberci atd.). Obvyklé je, že zadání úkolu pro týmovou práci má jen velmi málo pravidel – někdy jde i jen o jednu větu. Cílové poznání se tedy tvoří daleko otevřeněji, autentičtěji než u předcházející platformy, kde byl uspokojivý výsledek vázán na přesné a očekávané plnění úkolů, často až manipulované pravidly k cílovému poznání.<sup>47</sup>

Team-work je aplikační rozhraní uplatnitelné v obvyklých časoprostorových podmínkách (ve smyslu předcházející kapitoly), pro počet nejvýše 32 účastníků, pracujících ve změněných podmínkách na plnění úkolu nebo série úkolů, obvykle bez většího vlivu lektora. Samotný průběh této práce generuje zážitky, na nichž lze vhodnou reflexí vystavět cílové poznání, cílovou zkušenost. Je to platforma hraniční, někdy lze podle stanovených kritérií jen těžko určit, zda se jedná o teamwork, nebo o základní vyučovací jednotku.<sup>48</sup>

Výhodou, přetrvávající z předcházející kapitoly je nad vši pochybnost přehlednost aplikace. Pracující hloučky účastníků lze snadno kontrolovat, jejich práci usměrňovat a jednoduchá je i jakákoli komunikace s nimi. Aplikace jsou obvykle velmi jednoduché na přípravu a jejich pravidla lze snadno vysvětlit. Skupinová dynamika, cílevědomost práce týmu (vědomí existence týmů na pozici soupeřů), neustálý přehled o vlastním pokroku v plnění úkolu – to jsou zřejmé devizy pro-motivačního charakteru, nesené touto platformou. Team-work je rozumnou alternativou platformám fixně integrujícím pobyt mimo učebnu, ať už nás k jejich hledání nutí cokoli.

---

46 Takto velké týmy jsou doporučovány jako funkční ve většině instruktorských příruček. Větší skupina spolu nemusí být schopna optimálně kooperovat, nemusí dávat prostor k projevení se každému ze svých členů.

47 Například výstavba vlastní chráněné oblasti (příloha 8.) vede k herním zážitkům, které vyplývají ze situace – umístěná zvířata i rostliny, způsob jednání se státním aparátem a jeho vstřícnost vůči jednotlivým krokům. Naopak pracovní list programu „Rodina a péče státu o ni“ (příloha 1.) krok za krokem, byť v aktivitách, oddiktovává účastníkům cílové poznání. Ano, přichází s ním do zkušenosti, a ano, děje se tak ve hře, ale tento kontakt je daleko méně autentický, než u prvního zmíněného mechanismu. Nemění to však nic na tom, že je to stále nepoměrně daleko autentičtější způsob získávání poznatků než diktování nebo čtení v knize.

48 Vzdělávací program „Bydlení“ (příloha 6.) je zahrnut do týmové práce přesto, že se realizuje ve dvojicích a bez problémů za standardního rozložení lavic. Svojí podstatou ale splňuje o něco lépe charakteristiku týmové práce. Takových příkladů kolize těchto platforem lze v přílohách práce najít jistě víc.

#### 4.2.2 Vyučovací jednotka v přírodě nebo na hřišti

Časová dispozice jedné vyučovací hodiny (45 minut), okleštěná o čas nutný k přesunům účastníků vzdělávání na *místo, kde vzdělávání probíhá* (dále jen *vyučovací prostor*) a zpět; pobyt mimo budovu *vzdělávací organizace* (dále v kapitole jen *školy*) a konečně zvýšené nároky na programovou přípravu a přípravu vyučovací jednotky. To jsou hlavní charakteristiky, vymezující vyučovací jednotku na hřišti nebo v přírodě. Tyto mantinely jsou určující i pro objem učiva, které je vhodné programy vystavěnými na této platformě předávat. Explicitně tedy: je třeba volit učivo obsahově co nejužší.

Opuštění budovy školy společně s možností implementovat do aktivit *dobrodružné prvky*<sup>49</sup>, prvky týmové soutěže a celkové *rozhybání aktivit*<sup>50</sup>, které je možné na platformě realizovat, zvyšují míru *automatické motivace* účastníků vzdělávání. Celkově se na tomto faktu pozitivně odráží i fakt, že aktivity ztrácejí *didaktický* charakter a nabývají rozměru *veskrze zážitkového*<sup>51</sup>. Roste i autenticita a přesnost výstupních poznatků.

Je naprosto nezbytné uvést, že funkčnost této platformy je přímo úměrná úrovni dosažených *gamers-skills* účastníků. Každé nutné opakování pravidel, každé zdržení při přesunu na vyučovací prostor, každá nutnost přerušit aktivitu kvůli účastnické neukázněnosti totiž bohužel zkracuje už tak napjatý čas pro platformu vymezený. Platforma proto není vhodná při přecházení skupiny na zážitkové vzdělávání nebo u nově se konstituujících účastnických skupin.

Přirozeně, není možné ji aplikovat ani tam, kde to dispozice *školy* neumožní – kde je hřiště nebo přírodní plocha vzdálena natolik, že je nemožné vyhradit si pro aktivity a jejich review nejméně 35 minut. Při ověřovacích uvedeních byla jak hřiště, tak přírodní prostředí dosažitelná u všech škol, byť šlo v mnoha případech jen o sídelní zeleň. Je na šikovnosti lektora vzdělávacího programu alokovat a plně využít dostupné plochy, jsou-li v dosahu. S rozsahem, podobou a dostupností herní plochy by měl lektor programu počítat už při konstrukci aktivity nebo její programové přípravě, není-li program autorský.

Platforma nevyžaduje nutně přítomnost dalšího pedagoga, ačkoli je toto tvrzení mnohdy hraniční<sup>52</sup>. O to důrazněji je nutné apelovat na bezpečnost účastníků – přehled

49 Např. využívání bojového mechanismu v programu „Vlastnictví“ (příloha 9.), důmyslného bojového mechanismu v programu „Potravní řetězce“ (příloha 11.), mechanismu ovlivňování průběhu hry pomocí náhody v programu „Rudolf II. a jeho doba“ (příloha 10.) etc.

50 Ve smyslu zvýšení hodnoty koeficientu pohybové náročnosti uváděných her a aktivit.

51 Ve smyslu podkapitoly 1.3.

52 Příkladně program „Rudolf II. a jeho doba“ (příloha 10.) přímo nutí mít kromě nehybného lektora na stanovišti „Pražský hrad“, ještě nejméně jednoho v herním poli. Jednak pro zajištění bezpečnosti, jednak

o jejich pohybu a činnosti může být snížen, což znovu potvrzuje předešlá konstatování o kontraproduktivitě aplikace platformy u nesehraných nebo nehráčských týmů. Už při konstrukci pravidel je třeba myslet na tento element a nezatížit lektora příliš velkým počtem herních úkolů, aby měl čas a možnost sledovat a korigovat dění ve vyučovací jednotce.

### 4.2.3 Vyučovací blok v přírodě nebo na hřišti

Pro aplikaci zážitkové pedagogiky vzdělávacími akcemi v prostředí školy je vyučovací blok v přírodě nebo na hřišti patrně nejvyváženějším modelem. Optimalizuje totiž dispozice k využití prvků typických pro zážitkovou pedagogiku, tak jak byly předeslány, při současném dodržení požadavku snadné organizovatelnosti, personální a materiální nenáročnosti. Explicitně: tuto platformu lze ještě poměrně snadno aplikovat poměrně často v běžném rámci vzdělávání ve škole. Další platformy, od happeningu, přes výlet až ke kurzu; takovou charakteristiku jednoznačně neponesou.

*Vyučovací blok v přírodě nebo na hřišti* (dále jen *blok*) je série dvou, výjimečně více na sebe navazujících vyučovacích jednotek (hodin), vyplněných edukační aktivitou (hrou nebo jiným zážitkovým mechanismem), odehrávající se v prostoru mimo učebnu a budovu školy. Je určen jedné nebo poměrně snadno i více třídám (výchovným skupinám o velikosti nejvýše 32 účastníků).

Časová dispozice devadesáti či více minut je dostatečným časovým rámcem pro implementaci rozsáhlejších her, zážitkových činností, přesunů, prostoru pro vysvětlování i složitých pravidel a přiměřený zpětnovazebný proces. Je-li principem zážitkové pedagogiky velmi jednoduše *předkládání takových aktivit, výzev a her, které generují zážitky, vědomou či nevědomou reflexní činností transformovatelné do zkušeností, při udržení subjektivního pocitu dobrodružnosti takové činnosti, který je funkčním předpokladem dosažení takové emocionální odezvy, která je nezbytná pro zjednodušení a zintenzivnění popsaného mechanismu – transferu prožívaného do zkušenosti*; pak je to právě tato platforma, která je toho poprvé schopna úplně. Předkládat dobrodružné výzvy (i v kontextu minimalizace dobrodružství, jak je zmíněn touto prací) v jednotce kratší šedesáti minut nebo na několika čtverečních metrech učebny je jednoduše nesnadné, nehledě dále například na časové možnosti provedení zpětné vazby.

---

pro zajištění plynulého běhu aktivity.

Rámec platformy je především přínosný

- možností zařazovat aktivity s rozsáhlejšími pravidly, schopné nést větší počet výukových mechanismů (postihnout širší rámec učiva),
- možností zvyšovat dobrodružný charakter aktivity řazením složitých herních mechanismů, využíváním rozsáhlejších přírodních prostorů, rekvizit a pracovního materiálu,
- řazením her a aktivit, blížících se vymezení výrazně zážitkových (čili ne didaktických) aktivit, s pozitivními odrazy na motivaci účastníků,
- a připraveností k distribuci autentických zážitků (a z nich tvořitelných zkušeností).

Kritickým bodem realizace vzdělávacích programů, založených na této platformě je především organizační náročnost vytvoření bloku – možnost či nemožnost uspořádat vyučování tak, aby vzdělávací akce mohla proběhnout. V případě prvního stupně primárního vzdělávání je to často snazší alespoň o to, že třídu ve více předmětech vyučuje jeden a týž pedagog; organizace ve vyšších úrovních vzdělávání je ale obvykle složitější.

Bezpečnostní rizika byla zmíněna již u předcházející subkapitoly. Rostou s počtem pravidel, složitostí činností účastníků. Z podstaty charakteru aktivit, které lze na *bloku*, jako platformě uvádět vyžaduje aplikace i nejméně jednoho dalšího lektora. Každá vzdělávací akce mimo budovu školy generuje riziko, že její průběh zničí špatné počasí, obsazení hřiště či parku jinými osobami, hluk z blízké stavby a jiné *neovlivnitelné faktory*. Vědomí, že v niveč nepřichází pouze dlouhá a náročná příprava na blok, ale také složitě vyjednané změny v rozvrhu a organizační úsilí pedagoga může vést snadno k demotivaci a jeho další nechuti věnovat se přípravě a realizaci zážitkově vzdělávacích akcí. Kolapsu programu lze předcházet přípravou záložních, mokrých variant programu – to je však další požadavek na samostatnou přípravnou práci pedagoga, navíc při odpadnutí velké většiny doposud promyšlených dispozic aktivity k nesení cílových zážitků<sup>53</sup>.

---

53 „Suchá“ alternativa programu – čili řešení aplikace přesunutě z jakéhokoli důvodu z přírody nebo hřiště do učebny je v práci neuváděným typem modifikované vyučovací jednotky. Bude velmi podobná teamworku nebo běžné vyučovací jednotce. Nebude sto se chovat jako indoorová verze své původní podoby. Limit prostředí je totiž extrémně silný. Ruší nejenom některé dílčí herní mechanismy, ale často se projeví i na jádru aktivity. Hry vystavěné na běhání nebo pohybu lze uvádět v tělocvičně, ovšem pravděpodobnost, že je v tu chvíli rezervovaná pro zážitkově vzdělávací akci je mizivá. Učebna nemůže funkčně suplovat venkovní prostředí.



## 4.3 Happening

Happening je termín převzatý pro účely této práce z teorie umění a dějin umění. Poměrně přesně totiž vyjadřuje podstatu předkládané platformy – lektor, nebo realizační skupina otevírá akci s předem neznámým počtem účastníků, kteří se do akce zapojují spontánně. Vzdělávací akce trvá zpravidla několik hodin, může se odehrávat na několika místech (stanovištích) najednou. Typická je fluktuace účastníků, nutící pořadatele akce vymýšlet způsoby distribuce účastníků u jednotlivých úkolů.<sup>54</sup> Happeningy jsou často veřejnými nebo poloveřejnými akcemi – zájmem pořadatelů je obvykle co největší počet účastníků vzdělávacího programu. Je obvyklé (a přiložené materiály to dobře ilustrují), pořádat akce, vystavěné na této platformě, k významným výročím nebo jako doprovodné akce jiných událostí.<sup>55</sup>

Happening, pokud o něm mluvíme v kontextu s vyučováním na škole, je koncipován jako typ zážitkově vzdělávací akce, který může suplovat vyučování, nebo se do něj různé skupiny účastníků během vyučování zapojují. Obvykle je zajišťován externě – velkým počtem lektorů a instruktorů, s velkými materiálními požadavky. Investice do nich se vrací právě velkým počtem účastníků akce. Stejně jako u předchozí platformy je proto nepřízeň počasí velkým problémem a některé happeningy běží i navzdory tomu<sup>56</sup>.

Nemá smysl rozvádět výhody a nevýhody happeningu nijak obšírně. Jde o specifickou platformu vzdělávání, která se hodí pro výjimečné příležitosti a jeho organizace náleží sebranému instruktorskému týmu, byť by jím byli pedagogové jedné školy, připravující happening k oslavě osobnosti, jejíž jméno škola nese, a na němž se postupně vystřídají všechny třídy. Specifičnost omezuje jeho použití v běžném vzdělávání na počet jen několika izolovaných uvedení během školního roku, přičemž i dvě by byly důstojnou reprezentací platformy. Je tomu tak především pro organizační, materiální, personální a logistickou náročnost přípravy i realizace velkých happeningů.

54 Například v modelovém programu „Po stopách Sarkandera“ (příloha 17.) byli účastníci vřazováni do 8 týmů, které byly pomocí herní karty distribuovány mezi 4 stanoviště. Protože vždy polovina týmů postupovala mezi stanovišti opačným směrem, potkaly se ve vzájemném soutěžení postupně všechny týmy. Ještě složitější distribuční systém byl použit na Happeningu „Po stopách Iva“, uvedeném k 90. výročí samostatnosti Československa. Pro rozsah nesených aktivit (přes dvacet stanovišť) není jeho manuál přílohou práce. Aktivita byly zařazeny po 4 do stejnobarevných bloků. Hráči obdrželi náhodně jednu z 5 karet v příslušné barvě a teprve po splnění stanovišť dané barvy mohli obdržet novou kartu. Tak se náhodně střídali na všech stanovištích poměrně rovnoměrně.

55 Veřejné sbírky, setkání zájmových skupin, městské oslavy, oslavy významných dnů etc.

56 Při uvádění happeningu Ve stínu věží (doprovodná akce k projektu Noc kostelů 2011), jehož manuál není pro rozsáhlost součástí práce, došlo k paradoxní situaci, v níž bylo na stanovištích pro nepřízeň počasí víc instruktorů než účastníků. Je věcí managerských dovedností garanta realizace vzdělávací akce umět ji včas „odpískat“, ačkoli to znamená zahození (v tomto případě desítek) hodin na přípravě stanovišť a aktivit.

To ovšem neplatí pro happeningy, které jsou malými doprovodnými programy veřejných akcí, nejrůznějšího zaměření, zpravidla veřejných sbírek. Jejich organizátoři se snaží atraktivním a snadno uchopitelným edukačním mechanismem (zážitkovou pedagogikou) vzdělávat určitý (vždy ale víceméně náhodný) okruh účastníků v oblasti, kterou sbírka podporuje – realita afrického vzdělávání, princip varování před záplavami a jeho důležitost, podmínky vězněných osob, problematika AIDS atd. V této oblasti vyvíjí sdružení *Tenebrae fascarum*, pod jehož hlavičkou byla realizována drtivá většina příložených i komentovaných programů, dlouhodobou činností a propracovává metodiku realizace těchto happeningů, na základě mnoha uvedení takových programů, především pro sbírky humanitární organizace Adra a sbírky vyhlašované českým Skautem.

#### 4.4 Školní výlet

Ačkoli může školní výlet jako platforma vypadat pro manuálové zastoupení v přílohách práce jako marginální oblast, opak je pravdou. Jako nosník zážitkově vzdělávacích aktivit alokuje nesporné výhody a umožňuje zastřešovat příběhem, etapovým systémem větší počet aktivit. Ať už jde o výlet do zoo, kamkoli do hor, do historického města nebo, jako v případě příkládaného manuálu, do archeoskanzenů, vždy se najdou desítky dílčích témat, snadno zpracovatelných do her nebo zážitkových aktivit, které budou transdisciplinárně připraveny vzdělávat během výletu.

Každý výlet je jiný a sumarizovat jeho charakteristiky je proto nesnadné. Pokud ale definujeme výlet jako akci pro jednu třídu (nebo jen několik málo tříd), zajišťovanou obvykle dvěma pedagogy (nebo u početnějších výletů jejich adekvátním počtem), konaný obvykle v závěrečné fázi školního roku, na místa zajímavá po přírodní, kulturní nebo historické stránce, získáváme výjimečné typické znaky, de facto zážitkově vzdělávací devízy výletu.

Tou patrně nejrazantnější je časové umístění období výletů. Uzavřená klasifikace je předpokladem stavu, v němž jsou jakékoli netransferové vzdělávací akce vítané a obvykle funkční. Vyplnění výletu smysluplným, netradičním vzděláváním je pedagogicky adekvátním kontrastem rozchodů za účelem nakupování v nákupních centrech, hledáním zábavy v zábavních parcích, neorganizovaného sportování nebo pseudosportování na plácku za ubytovacím zařízením. Ne, že by ve vyváženém programu neměly mít místo, alespoň některé patrně ano. Ale *smysluplná* a v případě školních akcí snad i *smysluplná vzdělávací*

činnost by měla dostat prostor nejméně stejný. Že se zážitkové formy organizace takové činnosti přímo podbízejí, je nasnadě.

Druhou velkou kladnou charakteristikou je motivační faktor prostředí. To co žádná učebna nemůže ani pramálo, co imaginace, kulisy a herní materiál v přírodě a na hřišti mohou jen dost málo, to výlet obsahuje prakticky integrálně. Kde vyzní výuková hra s tématem středověkého života lépe než na rozvalinách hradu? Kde se hráči do svých rolí vžijí víc? Je to ojedinělá možnost, kterou obvykle neobsahuje ani zážitkový kurz nebo škola v přírodě. Z motivačního a dramaturgického hlediska je její dopad markantní. A víme, že čím vyšší je motivace a působivější je dramaturgie, tím větší je emocionální průvodní odezva účastníků, s čímž se pojí připravenost prožívaného stát se zkušeností.

Stojí za to zmínit i přítomnost dalšího pedagoga. U všech předchozích platform, směřovaných primárně školnímu prostředí byly personální překážky a problémy očekávatelným průvodním jevem, v kontextu čehož působí druhý lektor na programu jako luxusní prvek. Jeho plné využití zvyšuje možnost bezkompromisního uvádění i složitých a rozsáhlých herních a zážitkových aktivit. To se znovu odráží v přitažlivosti programu pro účastníky a tím i jejich motivaci.

## **4.5 Škola v přírodě a vzdělávací zážitkový kurz**

Škola v přírodě a vzdělávací zážitkový kurz mohou být při aplikaci rozsáhlejšího vzdělávacího programu jednou a touž platformou, pro logičnost raději označenou zážitkový kurz. Škola v přírodě je typickým modelem, dostupné, jednoduché realizace zážitkového kurzu. Tomu byla věnována autorská bakalářská práce (Sedlář, 2010), včetně rozsáhlé přílohové části s programem zážitkově vzdělávacího kurzu s lidskoprávním tématem. Proto nedostane prostor v této kapitole.

V nabídkách organizací, věnujících se zážitkové pedagogice lze poměrně snadno najít možnost organizace škol v přírodě a školních výletů „na klíč“. Pedagogům tak odpadá nutnost přípravy a realizace vzdělávacích programů. Kvalita, zaměření a provedení takových akcí, jejich edukační rozměr a vzdělávací potence jsou ale otazníkem, jehož odpověď by stála za výzkumné šetření. Pokusy využívat v nich kvalitní zážitkově pedagogické programy ale nepochybně existují (Krejčí, 2007).

Platí však, že pokud se budeme soustředit na práci předmětné zážitkově vzdělávací akce, lze ve struktuře této kapitoly sledovat linii postupně se zvětšující časové dispozice

pro platformu a přibližování se standardním mechanismům zážitkové pedagogiky. Ty v českém prostředí vyšly a jsou plně rozvíjeny především v kurzovém prostředí. Na pomyslných vahách mezi běžným, transferovým vyučováním a zážitkové pedagogice přirozeném prostředí, jsme se dostali na samou pravou mez, se všemi plusy i mínusy, které to přináší – kurzu se obvykle neúčastní všichni žáci, je finančně a organizačně obtížný v realizaci (zvláště pokud není realizován externí agenturou), obvykle se organizuje pro stejné žáky jen jednou za několik let atd. Na druhou stranu je výsostnou půdou zážitkové pedagogiky, s veškerými dispozicemi z toho vyplývajícími.

## 4.6 Využití v zájmovém vzdělávání

Šíře využití zážitkově vzdělávacích programů v oblasti zájmového vzdělávání je de facto tak velká, jako samotná šíře zájmového vzdělávání. Vědomě či nevědomě, v menší či větší míře používají vedoucí pracovníci nejrůznějších organizací naprosto běžně ve vzdělávacím úsilí prvků zkušenostního a zážitkového učení. Ať už jde o dovednosti (daleko častěji) nebo vědomosti, je často téměř nemyslitelné v této oblasti očekávat transferové formy edukace, nejméně u nižších věkových skupin účastníků.

V příloženém manuálu je příkladová hra určená pro výuku Morseovy abecedy. Je příkladem vzdělávacího obsahu na pomezí vědomostí a dovedností, které se v sobě vlastním vzdělávacím systémem (naprosto příkladně skautská pedagogika) ani nedají dost dobře předávat jiným než aktivizačním způsobem, zážitkové vzdělávání nevyjímaje. Jednoduše proto, že využití vzdělávacích metod, které by neměly účastnický vysoký stupeň přitažlivosti, zábavnosti a dobrodružnosti, účastník (pokud se stále bavíme o předmětné cílové skupině) by velmi rychle tendenčně takové vzdělávání opouštěl jako nudné a nezajímavé.

Zážitková pedagogika nese pro zájmové vzdělávání řadu důležitých mechanismů a je využívána, ať už je pojmenována nebo ne – typicky jde opět o skautskou pedagogiku, v níž rádci nebo podrádci nemusí mít ponětí o mechanismech, terminologii nebo podstatě zážitkové pedagogiky, a přesto ji využívají téměř v celém rozsahu, skrze generační reprodukci výchovného systému. Tito *pedagogové* vědí, že „to mají dělat hrou a následným shrnutím“, dokáží přesně vybírat vhodná herní jádra pro stimulaci zážitků, potřebných jako podkladu dalšího vzdělávání a umí vynikajícím způsobem pracovat s hrou. Na Středisku prvních moravských junáků, s kterým autor dlouhodobě spolupracuje, proto existuje tendenční tlak

v teoretické přípravě, který je ovšem směřován zpětně. Jde o mechanismus označovaný z praxe do teorie, *zdola nahoru*, který je ostatně typický pro celou oblast zážitkové pedagogiky (viz Neuman a kol., 1999). K teorii se vychovatelé dostávají až se zvládnutou praxí – učí se tedy, proč učí tak, jak učí. Tento fakt je nesmírně zajímavý ze dvou důvodů:

Efektivní vedení zážitkově vzdělávacích programů není přímo závislé na pedagogickém vzdělání nebo odborné erudici lektora. Konstatování tohoto faktu nahrává širšímu rozšíření zážitkových forem edukace do neformálního a zájmového vzdělávání a do vzdělávání realizovaného v rámci sociálních služeb<sup>57</sup>.

Zadruhé, je-li používání prvků zážitkové pedagogiky ve vzdělávání přenositelné intergenerační reprodukcí, jde o dovednost, umění (v potenčním slova smyslu), které se lze naučit. Zároveň to potvrzuje, že toto „*naučení se dovednosti aplikace zážitkové pedagogiky*“ pramení z pozorování, aktivního zkoušení a sebezkušenosti s předmětnými aktivitami<sup>58</sup>. Zdůrazňujeme, že se jedná o aplikační dovednosti, nikoli plánovací a výstavbové, tvořivostní. Tento poznatek je velmi podstatný v boji proti argumentům „to já ale neumím, to jsme se neučili, to ode mne nemůže nikdo chtít.“ Signifikuje totiž relativní snadnost učení se instruktorským dovednostem.

Nepopíráme, že vymezení předchozích odstavců je zjednodušující a neúplné. Má vést k předložení této teze: K aplikačním dovednostem vzdělávacích programů zážitkové pedagogiky není potřeba specifických, úzce profilovaných a náročných kurzů nebo dalšího vzdělávání. Tyto soft-skills lektora zážitkových programů lze získat experimentováním a kritickou (nejlépe supervidovanou) sebezkušeností, získanou v průběhu vlastního zájmového vzdělávání, v rámci občanské angažovanosti nebo na jakýchkoli kurzech či akcích zážitkové pedagogiky. Je tomu tak především proto, že se uchylujeme k okrajovému využití zážitkové pedagogiky – v drtivé většině aplikací vzdělávacích programů nebude našim cílem práce s osobnostními charakteristikami účastníků. Zážitkově vzdělávací aktivity mají obvykle nízký nebo středně vysoký koeficient psychické zátěže a nejvýše středně vysoký koeficient zátěže fyzické, což se rozhodně nedá říct o celé řadě ryze zážitkových programů. Tato diference je hlavním důvodem sníženého nároku na teoretickou a sáhodlouhou přípravu na práci zážitkového pedagoga v uvedeném kontextu.

---

57 Narážíme zde na zřejmý paradox zahrnutí systému NZDM do sociální sféry a požadavku vedení služby sociálními pracovníky.

58 Což je základní mechanismus reprodukce instruktorských dovedností v komentovaném případě reprodukce skautských vůdcovských dovedností.

## 4.7 Shrnutí kapitoly

Předložili jsme a analyzovali několik základních platforem pro zážitkově vzdělávací programy. Aniž bychom si dělali nároky na úplnost výčtu a dokonalost analýzy, objasnili jsme hlavní odlišující kritéria platforem, kterými jsou čas, prostor, personální náročnost, relevance zážitkově pedagogických mechanismů a s tím spojené motivační a aktivační faktory v účastnické skupině. Hlavní poznatky shrnuje následující tabulka.

|                                      | <b>Časové nároky</b> | <b>Prostorové nároky</b> | <b>Personální nároky</b> | <b>Zážitkově pedagogické mechanismy</b> |
|--------------------------------------|----------------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------------------------|
| <b>Běžná vyučovací jednotka</b>      | Nízké                | In-door                  | Nízké                    | Nízká míra relevance                    |
| <b>Teamwork</b>                      | Nízké                | In-door                  | Nízké                    | Nižší míra relevance                    |
| <b>Vyučovací jednotka mimo školu</b> | Nízké                | Out-door                 | Nízké / střední          | Střední míra relevance                  |
| <b>Vyučovací blok mimo školu</b>     | Střední              | Out-door                 | Nízké / střední          | Vysoká míra relevance                   |
| <b>Školní výlet</b>                  | Vysoká               | Out-door                 | Střední                  | Vysoká míra relevance                   |
| <b>Škola v přírodě</b>               | Extrémní             | Out-door                 | Vysoké                   | Plně relevancí                          |

*Tabulka 1: Charakteristiky některých platforem zážitkových výukových programů*

## 5 Praktické výstupy práce

Popularizace a široké zpřístupnění metodiky aplikace prvků zážitkové pedagogiky a zážitkového vzdělávání ve vzdělávacích akcích je nemyslitelná bez plošně dostupného média, určeného pro sdílení zkušeností a praktických návodů – metodik výuky. Proto padlo rozhodnutí v rámci přípravy této práce vytvořit webový portál, na němž budou přístupné metodiky vzdělávacích aktivit a her, ať už tvoří přílohu této práce, nebo se její součástí nestaly (protože neodpovídají záměrům práce, nebo se do ní nehodí pro svůj rozsah, vznikly po datu publikace nebo jejich autorem není autor této práce).

Portál běží na adrese [www.bezlav.ic.cz](http://www.bezlav.ic.cz), hostované jako free-hosting serverem Internet centrum, provozovaným společností Nodus Technologies. Volba free-hostingu je prozatímni, odvíjející se od reálného charakteru portálu – jde o studentský projekt s ambicí, ale současně s minimální publicitou. V případě, že by se podařilo realizovat některé ze záměrů, naznačených v této kapitole, a kvantum dat, které by bylo portálem sdíleno, by dosáhl řádově stovek dokumentů, mělo by jistě smysl (a pravděpodobně by bylo kapacitně neodkladné) přemýšlet o standardním hostingu.

Ambicí tohoto portálu není v době publikace této práce v žádném případě stát se komunitním portálem národního rozměru (jakým je například *Metodický portál RVP*), ale prostorem volného sdílení metodik zážitkového vedení vzdělávacích akcí, globálních návodů aplikace prvků zážitkové pedagogiky ve vzdělávání a metodik vedení primárně-preventivních programů zážitkovou pedagogikou.

### 5.1 Manuály vzdělávacích programů

K této práci jsou pro ilustraci přiloženy náhledy dvaceti manuálů zážitkových výukových programů, vystavěných napříč spektrem vymezených platforem a vybraných tak, aby dokreslovaly teoretické konstrukty, ke kterým tato práce směřovala. Stěžejním platformám, týkajícím se ryze školního prostředí, je tedy v logice předešlého věnováno více prostoru.

Manuály obsahují v přebalu vždy copyrightovou hlavičku a, kde je to nutné, také odkaz na pramen. Jsou členěny do modulů – tematických rámců, které vnitřně člení program. Nový modul je v textu naznačen ikonou „učohry“ – stylizace propojení hrací kostky a učebnice. Moduly mají své cíle (v textu vyznačeny ikonou cílového praporku), k jejichž

dosažení směřují modulem obsažené aktivity (značené ikonou hrací figurky). U každého modulu je uveden seznam potřebného materiálu.

Popis aktivit je členěn do tří částí, kopírujících Kolbův cyklus učení – akce, reflexe, zobecnění (v textu jsou odděleny ikonami s narůstajícím počtem fází cyklu). Bezprostředně za každý manuál jsou v práci vloženy i grafické materiály, nezbytné pro jeho realizaci. Manuály jsou řazeny tak, aby jejich pořadí respektovalo pořadí platform tak, jak jsou uvedeny v kapitole 4. Každý manuál ale tvoří samostatnou číslovanou přílohu.

Programy, popsané manuály, byly ověřovány v šesté, sedmé a osmé třídě jedné ze základních škol v Uherském Brodě a adekvátních ročnících víceletého gymnázia v témže městě; během happeningů a akcí pořádaných Občanským sdružením Tenebrae fasciarum v Uherském Brodě, Opavě a Olomouci, a na akcích společně realizovaných se Střediskem prvních moravských junáků v Uherském Brodě. Na závěry těchto uvedených i kritické připomínky pedagogů, přítomných při realizaci, je v předkládaném textu již brán ohled, představují revidované, finální verze popisů programů. Také grafické materiály prošly často změnami, s ohledem na jejich maximální funkčnost.

Počet manuálů a grafických prací je reprezentativní k množství analyzovaných platform. Smyslem jejich výběru a publikace v rámci příloh této práce je snadno dohledatelný a přesvědčivý zdroj tematické teoretické ilustrace tezí, předložených samotnou prací. Je však zřejmé, že nemusí v plném rozsahu plnit svou primární funkci. Rozsáhlost přiložených materiálů je proto kompenzována způsobem jejich sazby. V plném rozlišení jsou k dispozici na uvedeném portálu.

## 5.2 Struktura a obsah portálu

Ten je vystavěn jako oborový – nabízí možnost prohlédnout si výčet materiálů uložených v příslušné sekci, podle vyučovacích předmětů. Mimo základní sekce je k dispozici ještě stránka věnující se preventivním programům. Jakmile to bude pro množství materiálů uložených na portálu nutné, přibude kontextové vyhledávání.

Všechny metodické listy, manuály jsou dostupné pouze ve formátu pdf., grafické materiály, potřebné k jejich realizaci jsou na témže místě ke stažení vždy jako dokument PDF výjimečně jako obrázek typu JPG.

V rámci sekcí neexistuje žádný třídící systém (typu *třída* nebo *stupeň ZŠ*) a to především jako důsledek relativně malého počtu obsažených materiálů. V této fázi



obsahového plnění portálu je v jeho sekcích přehled. Manuály jsou tak řazeny abecedně, podle nejvyššího klíčového slova.<sup>59</sup>

Obsah stránek doplňuje sekce věnovaná obecné metodice uvádění zážitkových programů ve vzdělávacích akcích, která čeká na doplnění materiály. Není vyloučeno, že hlavní metodické materiály mají potenci vzniknout z některých částí této práce. Pod stejnou záložkou existuje také možnost zaregistrovat se. Registrovaní uživatelé nejsou v této fázi existence webu nijak pozitivně profitováni, výhledově by měli mít přístup k metodikám zážitkových kurzů.

## 5.2 Dispozice portálu k dalšímu využití

Portál nevzniká cíleně jen v souvislosti s touto prací a jen jako její dekorace. Občanské sdružení *Tenebrae fascarum*, které je jeho provozovatelem, fixně počítá s jeho dalším udržováním a plněním v rámci své činnosti, kterou práce se zážitkovou pedagogikou je. V rámci projektového balíku *Zahuč!*, který existenci portálu garantuje, se uvažuje o možnosti navázání spolupráce s některými vysokoškolskými obory, v rámci nichž by studenti mohli portál doplňovat svými seminárními pracemi v různých předmětech.

Takovou spolupráci vidí sdružení jako smysluplný a reálný způsob vzniku a zdostupnění materiálů nejméně v oblasti primární prevence. Zvětšil by se tak prostor možností realizace preventivních programů. K nalezení a volnému využití je skutečně malý počet materiálů, většina autorů je totiž zároveň lektory a uvolňování know-how je pro ně nestrategické. Druhá krajní možnost – kompletní příprava realizovaných programů přímo vzdělávací organizací je často nedostupná pro vysokou časovou náročnost, malé zkušenosti a tvůrčí dovednosti v této oblasti.

Portál může být pojítkem pedagogů, volnočasových pedagogů a odborné veřejnosti, využívající prvků nebo principů zážitkové pedagogiky ve vzdělávacím úsilí. Praktická část této práce tak může být základním kamenem rozsáhlejšího souboru metodik a manuálů, využitelných v širokém spektru vzdělávacích akcí.

---

<sup>59</sup> Ve smyslu *klíčové slovo s nejvyšší relevancí* – první uvedené. V manuálu k Japonsku je to přirozeně slovo Japonsko, z řady Japonsko, státy, reálie.

## Závěr

Zážitková pedagogika jako svébytná a specifická forma vzdělávání, připravena dvěma základními mechanismy – využitím zástupných zážitků, metaforického vyjádření reality ve hře nebo aktivitě a reflexí jejich prožívání účastníky předávat vědomosti i dovednosti, při integrální formaci osobnosti účastníka. Tak by se dal stručně vyjádřit model, k jehož formulaci tato práce směřovala.

Vytkla si přitom dva hlavní cíle. Zaprvé, analyzovat nezbytné změny v mechanismech zážitkové pedagogiky, učiněné na cestě vstříc její využitelnosti ve vzdělávacím prostředí. Tento cíl byl naplněn zejména předložením modelu zástupného zážitku - metaforického kódování cílové zkušenosti, stejně jako způsobu jeho rozklíčování zneužitím zpětné vazby. Oba tyto fenomény byly teoreticky rozpracovány a ilustrovány konkrétními příklady z praxe. Tento krok vhodně doplnilo postihnutí dílčích modifikací na straně implementace didaktických jader do zážitkové aktivity, sumarizace nutných nebo přínosných změn v oblasti dramaturgických faktorů zážitkově výukových akcí a konečně skupinové dynamiky ve skupině účastníků výukové akce.

Druhý cíl, navržení základních organizačních platforem pro aplikaci zážitkových programů ve vzdělávacích akcích, byl dosažen vymezením osmi nosných bází a jejich detailním rozpracováním po stránce organizačních dispozic, formulovaných na základě ověřovacích uvedení programů, jejichž manuály tvoří přílohy této práce.

Druhou a čtvrtou kapitolou tedy práce předložila odpovědi na otázky, které si ve svém úvodu položila, včetně argumentů jejich relevantnosti, ať již vycházely z poznatků odborných publikací nebo zkušeností z ověřovacích uvedení. Právě ukotvení předkládaných tezí v poměrně širokém praktickém ověření je jednou z hlavních předností způsobu, kterým práce cíle naplnila.

Přes prokázanou efektivitu, schopnost absorbovat edukační cíle, volené ve všech partiálních oblastech široké škály obsahů vzdělávání (včetně obsahů na poli vědomostí a dovedností), smysluplnou aktivizaci účastníků vzdělávání, vysokou míru autenticity jejich poznávání se cesta k implementaci zážitkově vzdělávacích akcí do běžného koloběhu školního roku zdá být stále dlouhou. Objektivní překážky, před které jsou pedagogové v přípravě a realizaci programů postaveni, mohou být opravdu náročné. Cílem této práce je ale popularizace zážitkově vzdělávacích aplikací. Jak se tedy dostat přes určitý pesimistický

charakter našich závěrů? Jednoznačně konstatováním, že tyto aplikace mají význam i vzor uvedeným negativům, že překonání objektivních překážek není neřešitelný problém.

Určitým usnadněním v tomto procesu by se tato práce mohla stát. Nabízí rozsáhlou metodickou přílohu, demonstrující srozumitelným způsobem využití představených platforem, jejichž vymezení bylo cílem práce. Pro pedagogy, kteří mají konkrétní zkušenost s výchovou prožitkem, může být cenným vodítkem v reformulaci podstaty zážitkově-pedagogických mechanismů pro nové výzvy, které s sebou jejich aplikace ve vzdělávacích akcích nutně přináší.

Konstrukce didaktické zážitkové aktivity nebo didaktizace existujícího jádra je složitou a komplexní činností, na niž neexistuje jednoduchý předpis. Vyžaduje autentické zkušenosti s předchozí realizací programů, autorský cit i vlastní databázi nejrůznějších využitelných herních nebo aktivitních mechanismů. Zkušenosti lze získat, bude-li k tomu příležitost. To je devíza webového portálu bezlav.ic.cz, který vznikl jako součást tohoto diplomového projektu – sbírat a k využití uvolňovat metodické materiály a především programové manuály. Nejde totiž jen o jejich konkrétní uvádění, ale o využitelnost dílčích mechanismů, které obsahují. Každý program se dá použít jinak, přepracovat, aktualizovat vůči cílům, kterých chce pedagog dosáhnout.

Nejvýznamnější zážitkově-pedagogický projekt v českém prostředí je jednoznačně Prázdninová škola Lipnice. Jestliže u jejího zrodu stála skupina nadšenců, kterým tehdejší státem prosazovaný masový přístup ke vzdělání nevyhovoval (Franc, Zouňková, Martin, 2007), kteří jej chtěli překročit něčím novým (i za cenu 50% šance na úspěch v přístupu pokus-omyl); budou to znovu nadšení pedagogové, jednotlivci, kteří budou stát u proniknutí zážitkové pedagogiky do jedné z pedagogických oblastí, ve kterých ještě nenašla pevné místo. Pokud by z této práce mohla vzejít publikace, on-line metodika nebo cokoli jiného, co jim usnadní jejich složitou cestu, pak práce splnila svůj účel. Zážitková pedagogika je přece o aktivitě, o bezprostředním vykročení za hranici známého. Pro účastníky i lektory. Obě tyto skupiny ale potřebují na této hraně doprovod. Jinak by nešlo o zážitkovou pedagogiku ale o zážitkový konzum.

## Seznam použitých zdrojů

BAUER, I. Flakon, ferule, fěrtoch a jiné rozmanitosti: čili náměty pro výuku dějepisu. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, č. 6, s. 47-48. ISSN 1214-603X.

BENEŠ, Z. Jak se dělá hra. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, č. 6, s. 97-99. ISSN 1214-603X.

BRÜCKNEROVÁ, K. Učení zážitkem na vysoké škole. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2008, číslo 9, s. 31-33. ISSN 1214-603X.

BUBELÍNIOVÁ, M., GREKSÁKOVÁ, T. a kol. *Začínám (sa) učiť zážitkom*. 1. vyd. Bratislava: Metodické centrum, 1997. 159 s. ISBN 80-967580-5-5.

BUKOVSKÝ, V. Malé otázky a velké zážitky. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, č. 5, s. 137-138. ISSN 1214-603X.

ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 115 s. ISBN 978 80-247-1974-0.

DOHNAL, T. Patří zážitek do školy?. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2004, číslo 1., s. 29 - 31. ISSN 1214-603X.

FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D. a MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: Praktická příručka instruktora*. 1. vyd. Brno : Computer press, 2007. 208 s. ISBN 978-80-251-1701-9.

HANKOVÁ, Z. Městečko: jak na nudné učivo o státní správě. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, č. 6, s. 45-46. ISSN 1214-603X.

HANUŠ, R. Zlatý fond her. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2004, číslo 1, s. 62. ISSN 1214-603X.

HANUŠ, R. a CHYTILOVÁ, L. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada, 2009. 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2.

HRONÍK, F. *Rozvoj a vzdělávání pracovníků*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 233 s. ISBN 978-80-247-1457-8

INSTRUKTOŘI BRNO. *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. 1.vyd. Brno: Computer Press, 2007. 211 s. (Edice aktivit a her.) ISBN 978-80-251-1675-3.

JANIŠ, K. ml. Možnosti vzdělávání v rámci volnočasových aktivit. In: PUKANČÍK, M. a SMETANOVÁ, D., eds. *Recenzovaný zborník príspevkov z medzinárodnej konferencie „Nízkoprahové a záujmové centrá ako možnosť eliminácie sociálnej patológie detí a mládeže“ konanej v dňoch 22. a 23. februára 2011 v Malackách a ďalších príspevkov*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 2011, s. 81-87. ISBN 978-80-223-2994-1.

JANIŠ, K., KRAUS, B. a VACEK, P. *Kapitoly ze základů pedagogiky*. 4. vyd. Hradec Králové: GAUDEAMUS, 2008. 164 s. ISBN 978-80-7041-371-5.

JIRÁSEK, I. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2004, číslo 1, s. 6-16. ISSN 1214-603X.

JIRÁSEK, I. Hra. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, číslo 6, s. 4-5. ISSN 1214-603X.

JIRÁSEK, I. Ideové podloží rekreologie. 1. vyd. Olomouc: Palackého univerzita v Olomouci, 2007. 69 s. ISBN 978-80-244-1784-4.

JIRÁSEK, I. Širší sociální kontext zážitkové pedagogiky. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2008, číslo 9, s. 25-28. ISSN 1214-603X.

KIRCHNER J.; et al. *Psychologie prožitku a dobrodružství*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2009. 168 s. ISBN 978-80-251-2562-5.

KOLB, D. A. The Process of Experiential Learning. Chapter 2. In KOLB, D. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewoods Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1984. 256 s. ISBN 0-13-295261-0. Dostupné také z <http://learningfromexperience.com/research-library/the-process-of-experiential-learning/process-of-experiential-learning.pdf>

KRATOCHVÍLOVÁ, E. *Pedagogika voľného času: Výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi*. Prvé vydanie. Bratislava: Univerzita Komenského, 2004. 307 s. ISBN 80-223-1930-9.

KRATOCHVÍLOVÁ, E. a kol. *Úvod do pedagogiky*. Prvé vydanie. Trnava: Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave, 2007. 168 s. ISBN 978-80-8082-145-6.

KREJČÍ, M. Škola v přírodě (tak trochu jinak). *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2007, číslo 8, s. 42-43. ISSN 1214-603X.

KUBALA, P. Hra a tradiční kurzy Outward Bound. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, číslo 6, s. 83-86. ISSN 1214-603X.

MEIER-GANTENBEIN, K. F. *Ermöglichen statt erziehen: Bausteine einer erlebnispädagogischen Didaktik*. Erste ausg. Freiburg im Breisgau: Lambertus, 2000. 104 s. ISBN 3-7841-1191-2.

MURÁR, M. Prístupy na báze dobrodružstva a zážitku, verus zážitková pedagogika?. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, číslo 6, s. 83-86. ISSN 1214-603X.

NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2007. 325 s. ISBN 978-80-7367-276-8.

NEUMAN, J. a kol. *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. Vyd. 1. Praha: Portál, 1999. 316 s. ISBN 80-7178-292-0.

PAULUSOVÁ, Z. Dramaturgie a dobrodružství. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2005, číslo 3, s. 103 - 106. ISSN 1214-603-X.

PAVLÍKOVÁ, M. Ke konstituovanosti zážitkové pedagogiky. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2008, číslo 9, s. 21-24. ISSN 1214-603X.

PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 1. vyd. Praha: Portál, 2008. 208 s. ISBN 978-80-7367-353-6.

PELÁNEK, R. *Zážitkové výukové programy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2010. 133 s. ISBN 978-80-7367-656-8.

REITMAYEROVÁ, E. a BROUMOVÁ, V. *Cílená zpětná vazba: Metody pro vedoucí skupin a učitele*. 1. vyd. Praha: Portál, 2007. 176 s. ISBN 978-80-7367-317-8.

SEDLÁŘ, P. *Zážitkový kurz jako forma vzdělávání*. Opava, 2010. Bakalářská práce. Slezská univerzita v Opavě, Fakulta veřejných politik. Vedoucí práce Kamil Janiš.

SEDLÁŘ, P. Zážitek a hra v oblasti prevence sociální patologie. In JANIŠ, K. ml. (Ed.) *Sborník příspěvků ke konferenci "Zvládání současných sociálně patologických jevů a rizikového chování"*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2012, s. 59-64. V tisku.

SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy*. 2. rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2007. 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7.

SLAVÍK, Jan. Zážitková pedagogika – k čemu má smysl se vracet. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2007, číslo 8, s. 36 - 37. ISSN 1214-603X.

SMUTNÝ, P. Manahry: moderní způsoby výuky manažerských dovedností na vysokých školách. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2008, číslo 10, s. 33 - 37. ISSN 1214-603X.

SRB, V. Jak na osobnostní a sociální výchovu v naší škole?. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2007, číslo 8, s. 40 - 41. ISSN 1214-603X.

STUDENÁ, K. Komparace klasické výuky a výuky koncipované na principech zážitkové pedagogiky na základě výuky literární výchovy. In: POLÁCHOVÁ VAŠTATKOVÁ J. a BAČÍKOVÁ, A., eds. *Aktuální problémy pedagogiky ve výzkumech studentů doktorských studijních programů VIII: sborník z VIII. ročníku konference*. Olomouc, 2011, s. 156-161. ISBN 978-80-244-2815-4.

SVATOŠ, V. Tak co, jak to šlo: aneb miniškola skupinových rozborů II - speciální techniky. *Gymnasion : časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, číslo 6, s. 56-58. ISSN 1214-603X.

SVATOŠ, V. a LEBEDA, P. *Outdoor trénink: Pro manažery a firemní týmy*. 1. vyd. Praha: Grada, 2005. 200 s. ISBN 80-247-0318-1.

SÝKORA, J. *Zážitkové kurzy jako nástroj pedagoga volného času*. 1.vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2006. 59 s. ISBN 80-7041-380-8.

VALIŠOVÁ, A., KASÍKOVÁ, H. a kol. *Pedagogika pro učitele*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007. 402 s. ISBN 978-80-247-1734-0.

VÁŽANSKÝ, M. *Volný čas a pedagogika zážitku*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1992. 64s. ISBN 80-210-0428-2.

ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. Svazek 1. Hry v přírodě*, 1.vyd., Praha: Olympia, 1985. 629 s.

### **Elektronické zdroje**

HOROVÁ, V. *Moderní metody výuky první pomoci* [online]. Brno, 2008 [cit. 2012-03-07]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sportovních studií. Vedoucí práce Zdeňka Kubíková. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/45070/fsps\\_b/](http://is.muni.cz/th/45070/fsps_b/)>.

HUJEČKOVÁ, M. *Aplikace zážitkové pedagogiky v předmětu informační věda s důrazem na dramatizaci* [online]. Brno, 2009 [cit. 2012-03-07]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Michal Lorenz. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/171952/ff\\_b/](http://is.muni.cz/th/171952/ff_b/)>.

MAREK, J. *Využití zážitkové pedagogiky při výuce matematiky* [online]. Brno, 2011 [cit. 2012-03-07]. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury. Vedoucí práce Ondřej Ješina. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/9hk3qz/>>.

PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE – OUTWARD BOUND ČR. *ZDrSEM: Kurzy první pomoci zážitkem* [online]. © 2007 [cit. 2012-03-07]. Dostupné z: <http://www.zdrsem.cz/>

ŠEDIVÁ, P. *Mládež a poskytování předlékařské první pomoci* [online]. Olomouc, 2011 [cit. 2012-03-07]. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Dagmar Pitnerová. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/zu4hyp/>>.

ŠRÁMEK, D. *Curia Vítkov - využití zážitkové pedagogiky, osobnostně sociální výchovy a living history pro tvorbu inovativního vyučovacího programu* [online]. Olomouc, 2011 [cit. 2012-03-07]. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Fakulta tělesné kultury. Vedoucí práce Radek Hanuš. Dostupné z: <<http://theses.cz/id/w62u67/>>.

## Seznam obrázků

|                                                                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Obrázek 1: Manipulace komfortní zónou.....                                                                            | 13 |
| Obrázek 2: Prožitek, zážitek a zkušenost.....                                                                         | 18 |
| Obrázek 3: Tři stupně otázek vzdělávacího feedbacku.....                                                              | 34 |
| Obrázek 4: Konstrukce a rekonstrukce výukových zážitkových aktivit.....                                               | 37 |
| Obrázek 5: Vztah mezi preferencí vzdělávacích cílů vybranými koncepcemi a objemem jejich využitelných mechanismů..... | 41 |
| Obrázek 6: Kouzelné otázky dramaturga podle Paulusové.....                                                            | 45 |
| Obrázek 7: Charakteristika fází skupinové dynamiky.....                                                               | 46 |



## **Seznam tabulek**

|                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabulka 1: Charakteristiky některých platforem zážitkových výukových programů..... | 74 |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|

## Seznam příloh práce

### *přílohy k podkapitole 4.1 (Běžná vyučovací jednotka)*

- Příloha 1.: Manuál výukového zážitkového programu „Rodina a péče státu o ni“.  
Příloha 2.: Manuál výukového zážitkového programu „Stres a obranné stresové mechanismy“.  
Příloha 3.: Manuál výukového zážitkového programu „Sdružování občanů“.  
Příloha 4.: Manuál výukového zážitkového programu „Sexuální výchova I“.  
Příloha 5.: Manuál výukového zážitkového programu „Sexuální výchova II“.

### *přílohy k podkapitole 4.2.1 (Teamwork – skupinová práce)*

- Příloha 6.: Manuál výukového zážitkového programu „Bydlení a jeho proměny“.  
Příloha 7.: Manuál výukového zážitkového programu „Globální ekologické problémy“.  
Příloha 8.: Manuál výukového zážitkového programu „Státní ochrana přírody“.

### *přílohy k oddílu 4.2.2 (Vyučovací jednotka v přírodě nebo na hřišti)*

- Příloha 9.: Manuál výukového zážitkového programu „Vlastnictví“.  
Příloha 10.: Manuál výukového zážitkového programu „Rudolf II. a jeho doba“.  
Příloha 11.: Manuál výukového zážitkového programu „Potravní řetězce“.

### *přílohy k oddílu 4.2.3 (Vyučovací blok v přírodě nebo na hřišti)*

- Příloha 12.: Manuál výukového zážitkového programu „Život ve středověku“.  
Příloha 13.: Manuál výukového zážitkového programu „Druhy dopravy“.  
Příloha 14.: Manuál výukového zážitkového programu „Japonsko“.  
Příloha 15.: Manuál výukového zážitkového programu „Ekosystémy“.

### *přílohy k podkapitole 4.3 (Happening)*

- Příloha 16.: Manuál výukového zážitkového programu „Po stopách J. A. K“.  
Příloha 17.: Manuál výukového zážitkového programu „Po stopách Jana Sarkandra“.  
Příloha 18.: Manuál výukového zážitkového programu „Postavme školu v Africe“.

### *příloha k podkapitole 4.4 (Školní výlet)*

- Příloha 19.: Manuál výukového zážitkového programu „Velkomoravská říše“.

### *příloha k podkapitole 4.6 (Využití v zájmovém vzdělávání)*

- Příloha 20.: Manuál výukového zážitkového programu „Morzeova abeceda“.

## Rodina a péče státu o ni

Vzdělávací program

### "A" BĚŽNÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Občanská výchova - 9)

#### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fasciarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Shrek a Fiona



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání prožijí simulovaný vznik manželství, jeho průběh včetně krizí, seznámí se s základními formami péče státu o rodinu a život v ní.



#### Materiální nároky aplikace:

Pracovní listy ([●materiály 01](#)) – jeden do dvojice, Dotazník ([●materiály 02](#)), prázdné papíry nebo bločky, razítka, výpis z funkcí poradny pro rodinu ([●učebnice](#))



### Shrekovi (opěrná aktivita)



Shrek a Fiona se konečně rozhoupali a rozhodli se uspořádat svatbu a žít spolu jako rodina. Že to není jednoduché se společně s nimi přesvědčíte i vy. Poznáte ale, že rodina má ve státě zvláštní postavení a že se o ni stát stará.

Účastníci plní ve dvojicích (nebo čtveřicích) postupně úkoly z pracovního listu, za každý splněný bod získají razítko do příslušné kolonky. Jakmile splní i poslední, jsou v cíli. Podle pořadí je možné rozdělit bonusové body do testu. Na zpětnou vazbu budete potřebovat 7 – 10 minut. V souvislosti s tím je dobré plánovat čas na aktivitu.

- 1) Snoubenci Shrek a Fiona – účastníci – vyplňují formulář ([●materiály 02](#)); je potřeba zdůraznit, aby iniciálové části nevěnovali příliš času, případně ji nemusí vyplňovat vůbec. U každého z šesti bodů v černém rámečku mají udělat fajfku, že příslušnou věc berou na vědomí, že jí rozumí. S vyplněným formulářem si přivolají lektora k orazítkování.
- 2) Úkol je poměrně jednoduchý, dělbu práce ale kontrolujte.
- 3) Peníze mohou hráči rozdělovat podle uvážení a rozpočet psát přímo do pracovního listu.
- 4) Nezdárné děti – nechte si přednést rodičovský návrh na řešení situace a pokárejte rodiče. Pokud se vžijí do role zlobů a budou argumentovat tím, že to patří k jejich životní podstatě a stylu, vysvětlete jim, že to vás, jako sociálku nezajímá a ať připraví normální argumenty a návrh.
- 5) Celý tatínek – vyslechněte si návrh na rozvod a konstatujte, že nebyly splněny podmínky zákona. Že jde o "blbosti" a ne trvale rozvrácený vztah, doporučte manželskou poradnu a manželství nerozvedte (dejte další razítko)
- 6) Šťastně až do smrti – na katedru je třeba připravit výpis funkcí manželské poradny ([●učebnice](#)), hráči si opíšou co pavažují za důležité – zjistěte co to je a zapište si výsledný čas týmu. ●



Reflexi vedte k fixaci poznatků z aktivity – úkol za úkolem analyzujte, jak stát zabezpečuje manželství a rodinu – co musí snoubenci splnit, jaká práva mezi sebou mají manželé, jaké mají povinnosti k dětem a jaké děti k nim, jak se řeší krize v manželství a co se stane, pokud se nevyřeší – hráči s těmito věcmi mají zkušenost ze hry, opírejte se o ni!



Cílové poznatky jsou na pracovním listu i v Dotazníku v černých rámečcích. Odsud si účastníci také mohou udělat zápis. Poznatky k manželské poradně mají na papíře. Zápis si mohou vytvořit i okopírováním a nalepením těchto rámečků. ●●



K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01, 02).●

**Konec modulové části manuálu.**



## 1. Snoubenci Shek a Fiona

- Pozorně si vyslechněte vstupní příběh.
- V týmu pečlivě vyplíte formulář Dotazník k uzavření manželství.
- Manželství chcete uzavřít před orgánem státu - oddávat vás bude starosta.
- Věnujte pozornost rubrice označené černým rámečkem. Pracujte v týmu, objasněte si, co to vlastně znamená. U podmínek, kterým rozumíte si udělejte fajfku.
- Formulář přineste starostovi, budete oddáni a obdržíte první razítko

## 2. Novomanželé

Muž a žena mají v manželství stejná práva a povinnosti. Jsou povinni žít spolu, být si věrni, vzájemně si pomáhat.

Zákon je zákon! Domluďte se, jak si jako manželé budete pomáhat. Určete 5 činností, které bude zabezpečovat Fiona a 5, o které se postará Shrek. Se seznamem na papíru se zajděte k čapovi. Pokud se dokážete dělit o práci, jistě zvládnete i mimčo. Nebo tři?

MIMINKA

## 3. Rodiče a děti

Rodiče odpoví dají za šetrný vývoj svých dětí, pečují soustavně a důsledně o jejich výchovu i výživu. Výchovaci povinnost trvá, dokud nejsou děti samy schopny se živit. Děti, které jsou schopny se samy živit jsou povinny naopak zajistit slušnou výživu rodičům, když to potřebují.



- Zákon je zákon :-). Máte k dispozici 1000 zlatáků. Rozdělte je na nákupy tak, aby bylo vaše dítě zajištěno. S rozpisem výdajů zajděte k zubní vili, je čas, aby se z dětí staly pubertáci.



## 4. Nezdárné děti

Vaše děti se nekoupou (pokud jo, tak v bahně) a smrdí! Všimli si toho i na „sociálce“ - Dříve vzorní rodiče musí na Komisi pro péči o rodinu a děti vysvětlit, proč mají jejich děti stejné špinavé uši jako starý dobrý oslík.

pleny.....  
jídlo (sunar a tak).....  
dupačky a jiné hadry.....  
hračky a chraštidla.....  
léky a očkování.....  
celkem.....

Obecní a městské úřady mohou zřizovat Komisi pro péči o rodinu a děti, která řeší výchovné problémy dětí - záškoláctví, toulky, automaty.... ale i selhání rodičů - jejich nezáměr o dítě a zanedbávání péče o něj. Mohou uložit nápravná opatření, když nejsou plněna, věc putuje na kraj a odsud často až k soudu. Není-li stanovena komise, řeší její agendu Rada obce nebo města.

- Připravte se na řízení u komise, připravte si stručný návrh, jak vaše rodičovské prohřešky vyřešíte, zajděte před komisaře a předneste jim je - snad vám uši neutrhnou!

## 5. Celý tatínek!

Stejně je to tím, že ty jsi takové...čuně! A vůbec, mám toho dost, než žít s takovou.... kreaturou, radši se rozvedu!  
Fionina láska je (zdá se) ta tam. Shrekovy smrduté ponožky, nečistěné zuby... je toho tolik!

Soud může manželství na návrh některého z manželů rozvést, jsou-li vztahy mezi manžely tak vážně rozvráceny, že manželství nemůže plnit svůj účel.

- Sepište za Fionu rozvodovou žádost a zajděte k soudci. Stačí pár vět, snažte se vyhovět liteře zákona, jak je uvedena v rámečku - proč by vás měl soud rozvést.

## 6. ....šťastně až do smrti

Snad vám moudrý soudce napravil hlavu....

Rodina a manželství přináší často problémy a krize. S jejich řešením mohou pomoci poradny. Například poradna pro rodinu zajišťuje....

Zajděte do poradny a vyplíte si pět podle vás důležitých nabídek pomoci. Pak jste v cíli. Běžte za lektorem pro body.



## DOTAZNÍK K UZAVŘENÍ MANŽELSTVÍ

|                                      | MUŽ | ŽENA |
|--------------------------------------|-----|------|
| Jméno, popř. jména a příjmení        |     |      |
| Rodné příjmení                       |     |      |
| Datum, místo a okres (stát) narození |     |      |
| Rodné číslo                          |     |      |
| Osobní stav<br>Státní občanství      |     |      |
| Bydliště (trvalý pobyt)              |     |      |

Prohlášení o uzavření manželství bychom chtěli učinit před (název úřadu).....

v obřadní místnosti úřadu\*)

na jiném vhodném místě\*)

Jsme si vědomi, že při uzavření manželství jsme povinni učinit dohodu o užívání příjmení. Předběžně jsme se dohodli, že budeme po uzavření manželství:

- a) užívat společné příjmení .....  
b) užívat každý své dosavadní příjmení  
a společně děti budou užívat příjmení .....  
c) užívat společné příjmení a muž\*) – žena\*)  
bude užívat a na druhém místě uvádět  
příjmení předchozí, tj. muž:  
žena:  
dětí:

\*) nehodící se škrtněte

Bereme na vědomí,

1. že manželství se uzavírá naším dobrovolným rozhodnutím
2. že máme předem poznat své charakterové vlastnosti,
3. že naše manželství bude uzavřeno na základě souhlasného prohlášení a za přítomnosti svědků.

Bereme na vědomí, že při uzavření manželství budeme prohlašovat,

4. že nám nejsou známy okolnosti vylučující uzavření manželství:
  - manželství nemůže být uzavřeno vdanou ženou nebo ženatým mužem,
  - manželství nemůže být uzavřeno mezi předky a potomky a mezi sourozenci,
  - manželství nemůže být uzavřeno nezletilými (vyjma starších 16 let po souhlasu soudu – nutno doložit),
  - manželství nemůže být uzavřeno občanem s duševní poruchou (vyjma souhlasu soudu – nutno doložit)
5. že navzájem známe svůj zdravotní stav,
6. a že jsme zvážili úpravu budoucích majetkových vztahů, uspořádání budoucího bydlení a hmotné zajištění rodiny po uzavření manželství.

podpis muže

podpis ženy

## Stres a obranné stresové mechanismy

Vzdělávací program

### BĚŽNÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Občanská výchova - 9)

### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Královská korespondence



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání prožijí simulovanou stresovou situaci, dokáží popsat její charakteristické znaky, identifikovat základní obranné mechanismy.



#### Materiální nároky aplikace:

Balíky dodané pošty (● [materiály 01](#)) – jedna sada do čtyřčlenný tým



#### Balík dodané pošty (opěrná aktivita)



(Blok navazuje na program motivovaný Shrekem, proto má tuto motivaci.)  
*Jeho výsost, král našeho Pohádkového království, musí plnit dědečkovské povinnosti a pohlídat Shrekovi a Fioně trojčata. To není jednoduché a už vůbec se to nedá skloubit s královskými povinnostmi. Vezme si z práce volno. Jenom vyřídí poštu. Dvacet minutek a může jít hlídat!*

Účastníky rozdělíme do týmů, optimálně čtyřčlenných. Dobré je srazit dvě lavice k sobě a vytvořit si tak pracovní plochu pro řešení balíku. Balík došlé pošty je participační metoda a managerská hra, testující schopnost pracovat pod tlakem. Nám vhodně poslouží k demonstraci stresu a obranných mechanismů proti němu. Zásadní proto bude oznámit, že výsledky budou "na známky". Je jedno, jestli tento příslib dodržíte, pokud je v kurikulu školy rozvíjení spolupráce, neměl by v tom být problém.

Hráči mají za úkol pročíst si listy balíku a zareagovat na ně. V levém dolním rohu každého listu označit priority level – za jak závažný list považují, na druhé straně potom, jakým způsobem (telefon, dopis, mail, delegace) na list budou reagovat. Platí, že delegace může být zaškrtnuta i "navíc", krom jiného. Znamená, že se list předává k dořešení podřízeným. Na druhou stranu listu se píše reakce (např. odpověď na mail) nebo přípisy (v případě delegací – kdo a co má udělat).

Priority level a delegaci budujeme vždy jedním a jedním bodem, pokud je zaškrtnuto správně. Odpovědi a reakce nejvýše 3 body, podle předpisu hodnocení. Do volné kolony je možné si zapisovat precedenty, tedy co a jak hodnotíte, v rámci objektivitu. Výsledky účastníkům oznámíte v další hodině.

Čas na plnění úkolů je 25 minut. ●



Reflexi můžete začít rychlým shrnutím správných výsledků (bez priorit a způsobů reakcí). Dále se ptejte na pocity účastníků a na stresovost situace? Z čeho tedy pramení stres, kde všude mohou takové situace vznikat? Jak na vás působila aktivita? Jak se k ní stavěli? Řekli jste si "stejně kecá, to nemůže být na známky" nebo "tak toto asi nezvládnou, když to dělám poprvé v životě, ale to je jedno, stejně dopadnou všichni", "to je takový darebák, ten učitel – jestli dostanu špatnou známku, tak si půjdu stěžovat, toto není normální úkol v občance!" nebo "Tak teď dostanu špatnou známku, ale něčím si ji opravím", případně "Oni to ostatní zvládnou, nebudu jim překážet. (To jsou obranné stresové mechanismy, po řadě popření, racionalizace, projekce, kompenzace a únik). Jaké by to bylo prožívat stres třeba osm hodin týdně a k čemu by to vedlo?

## Příloha 2.



Stres je stav organismu vyvolaný nepříjemnými podmínkami a okolnostmi – stresory. Nejčastěji jde o časový tlak a neznámý klíč k řešení situace (učení se na zkoušku, řešení těžké životní situace). Organismus a psychika se jim brání obrannými mechanismy – popřením, racionalizací, projekcí, kompenzací a únikem. Dlouho trvající stres může vést až k onemocněním, říkáme jim psychosomatická. ●●

### Optimální řešení

| List | Priorita | Typ komunikace          | Doporučované řešení                                                                                                                    | Poznámky a precedenty |
|------|----------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 1    | A        | Dopis, Delegace         | Omluvit se, popohnat pokladnu                                                                                                          |                       |
| 2    | A B      | Dopis, Telefon          | Zamítnout, je potřeba mít lidi ve sklepe – (ostatní jsou na školení) kvůli státní návštěvě, omluvit se a navrhnout přeložení dovolené. |                       |
| 3    | A B      | Dopis, Delegace         | Poděkovat za podnět, slíbit prošetření                                                                                                 |                       |
| 4    | C        | Dopis                   | Oznámit zvýšení rozpočtu přesunutím peněz z rezerv                                                                                     |                       |
| 5    | C        | Mail                    | Jde o výhodnou nabídku (v porovnání s knihou), volná volba, doporučujeme přijmout.                                                     |                       |
| 6    | A        | Mail, Telefon, Delegace | Omluvit se a popohnat zaplacení.                                                                                                       |                       |
| 7    | B C      | Dopis                   | Zamítnutí. Kvůli rejstříku, může to být špion, který nás otráví...                                                                     |                       |
| 8    | A        | Dopis                   | Doplnit podání. Jde o hodně peněz, klidně napsat, že se o to bude starat královská kancelář.                                           |                       |
| 9    | B C      | Delegace                | Navýšit rozpočet hradní stráže (viz. 4), snížit rezervy, podepsat a vrátit.                                                            |                       |
| 10   | C        | Telefon, Mail, Delegace | Rezervování zasedačky.                                                                                                                 |                       |
| 11   | C        | Mail / Nic              | Zamítnout, přijmout, neodepsat. Volné rozhodnutí, kniha je ale předražená (což lze vyčíst z ceny kurzu - list 5)                       |                       |
| 12   | A        | Dopis                   | Potvrdit, že se na návštěvu těšíme, že víno bude vynikající etc.                                                                       |                       |



V zápisu je dobré spojit konkrétní obranné mechanismy s průvodními jevy ve hře. Na opravu balíku bude potřeba velké množství času. K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01 balík).●

Konec modulové části manuálu.

## RUDA CHLUPATÝ, KOVÁŘ A PODKOVÁŘ

KOVÁŘSKÁ 352, 112 00 KRÁLOVSKÝ HRAD



Jeho královská milost  
Robin XXIV., král nad vš m široko daleko

Palácová 1.,  
112 00 Královský hrad  
Pohádkov

### Neuhrazené faktury za kutí

Ve vs účt Vám oznamujeme, že jsme doposud neobdrželi platbu za 19 podkov, včetně jejich obut na Vaše koně (4 normáln a jeden chromajzl k), v celkové sumě 190 zlatých pen zků, fakturované Vaš milosti dne 12. 9. 2011, fakturou č slo 20110913, splatnou do 5. 10. 2011.

Pevně věř me, že s platbou už nebude problém, a že ji obdrž me co možná nejdř ve.

S pozdravem

*Chlupatý*

Toto je list č. 1 bal ku. Učete prioritu:

**A B C**

Určete způsob vyř zen :  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použij druhou stranu.



## ŽÁDANKA O DOVOLENOU

JMÉNO: KAREL DUTÝ  
POZICE: SKLEPMISTR JEHO VELIČENSTVA

PRACOVISTĚ:  
KRÁLOVSKÉ SKLEPY V HODOMÍNĚ  
Ke sklepům 14, 328 00 HODOMÍN

Žádá Jeho veličenstvo o umožněn čerpán řádné dovolené

ve dnech: 25 - 27 / října

m sto tráven dovolené:

*Loma (ryst zahradu)*

podpis

*Dutý*

Dovolená se **POVOLUJE - NEPOVOLUJE**  
(Oddůvodněn na druhé straně)

razítko, den a podpis

Toto je list č. 2 bal ku. Učete prioritu:

**A B C**

Určete způsob vyř zen :  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použij druhou stranu.



Jeho královská milost  
Robin XXIV., král nad vším široko daleko  
Palácová 1.,  
112 00 Královský hrad  
Pohádkov

### Věc: Stížnost na smrad

Vážený pane králi!

Jako jedna z mála lidí musím žít v bažině, nebo tam sbírám houby a rostliny, nutné pro fungování naší Apotély. Smrad v bažině je jedním slovem OTŘESNÝ. Dolejte s tím už konečně něco! To se nedá přežít.

Vyperte ten saprář, nebo to posypete nějakým práškem, louželným, co já vím! Nebo budu muset věc hnát až do Štrasburku, šak toto není možné!

A vysoudím na vás aspoň 100 000 zlatých penízků – šak probaba, lidská práva!

S zhrušením a pozdravem

*Jana Křeholubková, kořennáčka*

Toto je list č. 3 bal ku. Učete priorit:



Určete způsob vyřazení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použijte druhou stranu.



## MINISTERSTVO VÁLKY A PODOBNĚ

JEDNOTKA HRADNÍ STRÁŽE JEHO VELIČENSTVA

Jeho královská milost  
Robin XXIV., král nad vším široko daleko  
Palácová 1.,  
112 00 Královský hrad  
Pohádkov



### **Žádost o mimořádný finanční příspěvek na obnovu uniforem**

Vaše milosti,  
jistě jste si ráčil všimnout, že minulou sobotu proletělo nad hradem hejno Skřehotalů, odpudivých a velkých ptáků. Tak velkých, že to někteří naši příslušníci neustáli a ze strachu se... znečištěli uniformy. Nehledě na dva plkance, které ze vzduchu zákeřně dokonaly dílo zkázy.  
Žádáme Vás proto mimořádně o uvolnění 150 zlatých penízků z Pokladnice, k zaplacení škody takto vzniklé.

*Plachý J.*  
Jaroslav Plachý, velitel stráže

Toto je list č. 4 bal ku. Učete priorit:

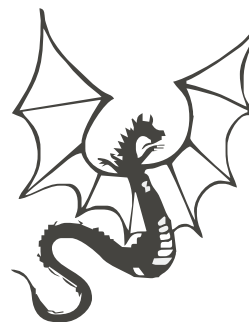


Určete způsob vyřazení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použijte druhou stranu.



## ZCIO.we test anything

Jeho královská milost  
Robin XXIV., král nad vším široko daleko  
Palácová 1.,  
112 00 Královský hrad  
Pohádkov



zdroj obrázku:  
[http://folie.varecha.cz/images/7733\\_0302003.gif](http://folie.varecha.cz/images/7733_0302003.gif)

## BEZKONKURENČNÍ NABÍDKA!!!

Nabízíme Vám a vašim hajným exkluzivní akreditovaný kurz **Likvidace draků 2011**, respektující zásady nové právní úpravy zákona 232/2011Sb. o odstřelu, odchytu, chovu a pochovu nebezpečných zvířat a křečků.

### ZA AKČNÍ CENU 750 ZLATÝCH PENÍZKŮ

V ceně ubytování, strava, skriptum a lektorné!  
To přece stojí za to!  
**29-30. 10. 2011 Kokořim**

objednávky a info: [kurzy@zcio.ph](mailto:kurzy@zcio.ph)

Toto je list č. 5 bal ku. Učete priorit:



Určete způsob vyřazení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použijte druhou stranu.



T-Holubile Pohádkov-kingdom a.s.  
Telekomunikační 132,  
221 02 Dvojmo  
Pohádkov

IČ: P2365800  
DIČ: Pd2365800  
tel/fax +430 688 124 124  
[info@t-zobe.ph](mailto:info@t-zobe.ph)  
[www.t-zobe.ph](http://www.t-zobe.ph)

■ ■ ■ T ■ ■ ■ Holubile ■

Jeho královská milost  
Robin XXIV., král nad vším široko daleko  
Palácová 1.,  
112 00 Královský hrad  
Pohádkov

### NEUHRAZENÉ PLATBY ZA SLUŽBY HOLUBŮ

Vážený zákazníku,  
upozorňujeme Vás na neuhrazené platby za služby našich holubů v celkové dlužné částce 299,50 zlatých penízků, splatné do 10/10/2011.  
V souladu s Účastnickou smlouvou a smluvními podmínkami Vám může být za každý další den opožděné platby účtováno navíc penále ve výši 5% dlužné částky.  
Platbu prosím proveďte na účet 199/800300200, jako variabilní symbol uveďte 12254.

Váš T-Holubile

Toto je list č. 6 bal ku. Učete priorit:



Určete způsob vyřazení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použijte druhou stranu.





Jeho královská milost  
Robin XXIV., král nad vším široko daleko  
Palácová 1.,  
112 00 Královský hrad  
Pohádkov

Emil Bouda  
Zaječí Úmysly 13  
Krokolomnice nad Deštnou  
232 12

přílohy: výpis z rejstříku trestů

Milý pane králi,

žádám Vás tímto o přijetí do pracovního poměru na místo pomocný kuchař, inzerované v deníku HromyBlesky 15 minulého měsíce. Na práci se hodím, neboť jsem vyčuzený kuchař a mám i dva roky praxe z hostince U dvou hrdlořezi, u nás v Krokolomnici.

Do práce se těším a mohu nastoupit kdykoli, jak dáte vědět a budete potřebovat.

Bouda

Žádost zasíláte na adresu: Rejstřík trestů, Soudní 1, 140 66 Praha 4  
**ŽÁDOST O VÝPIS Z REJSTŘÍKU TRESTŮ**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                              |                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Místo pro kolovou známku<br><b>50 Kč</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>UPOZORNĚNÍ</b><br>Adresu žadatele, na kterou se má výpis zaslat, uvádějte ve tvaru:<br>jméno, příjmení<br>ulice, číslo domu<br>PSČ, název města nebo obce | Adresa žadatele<br><b>Emil Bouda</b><br><b>Zaječí Úmysly, 13</b><br><b>232 12 Krokolomnice nad Deštnou</b> |
| Jméno a příjmení (rodné) příjmení<br><b>Emil Bouda st.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Nynější příjmení<br><b>Karolína Boudová</b>                                                                                                                  | Rodné číslo<br><b>891212/1020</b>                                                                          |
| Den, měsíc, rok narození<br><b>12. 12. 1985</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Město narození<br><b>Karlík</b>                                                                                                                              | Obec<br><b>Kaskulinov</b>                                                                                  |
| Jméno a příjmení otce<br><b>Emil Bouda st.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Jméno a příjmení matky<br><b>Karolína Boudová</b>                                                                                                            | Rodné příjmení matky<br><b>Hutá</b>                                                                        |
| Trvalý pobyt žadatele<br><b>Na adrese</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Podpis žadatele                                                                                                                                              |                                                                                                            |
| Razítko orgánu, který ověřil správnost údajů a totožnost žadatele:<br>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ZÁZNAM REJSTŘÍKU TRESTŮ<br>MÁ ZÁZNAM V RT.<br>10.11.2001 ÚMYSLNÝ TČ, UBLIŽENÍ NA ZDRAVÍ<br>TREST ODĚTÍ SVOBODY V DÉLCE TRVÁNÍ 6 MĚSÍCŮ.                      |                                                                                                            |
| Ověřeno podle<br>Účel žádosti " " <b>1225/854</b><br>Spisová značka - č. j. " <b>10.10.2011</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                              |                                                                                                            |
| Právní (č. 11, §12 zákona č. 269/1994 Sb., o Rejstříku trestů)<br>1. Na písemnou žádost osoby, jejíž totožnost byla ověřena, se vydá výpis z evidence Rejstříku trestů (dále jen výpis) týkající se této osoby. Za vydání výpisu se platí poplatek podle částky o správních poplatcích kolovou známkou. Správnost údajů uvedených v této žádosti a totožnost žadatele bezplatně ověřují příslušní úřady zastupitelství, obecní úřad, národní úřad, úřad města, v hl. m. Praze obvodní úřad nebo místní úřad, v terénní členosti příslušných orgánů úřad městského obvodu nebo úřad městské části, který vede matriku. Ověření se provádějí podle občanského rejstříku, rodinného listu nebo jiného dokladu. Tyto orgány po ověření správnosti údajů žádost žadatele nevracejí, ale zasílají ji Rejstříku trestů.<br>2. Výpis se také vydává na základě oznámy při podání žaloby na restituci řízení a orgán veřejné správy pro potřeby řízení v přestupku. Pro jiné účely lze výpis vydat, stanoví-li tak zvláštní zákon. Orgán, který žádá o výpis, uvede účel žádosti a spisovou značku. |                                                                                                                                                              |                                                                                                            |

Toto je list č. 7 bal ku. Učete priorit:



Určete způsob vyřízení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použij druhou stranu.



Opravy významných kulturních památek za účelem zabezpečení sociální ch služeb  
Druhá výzva dotační ho programu 2011/2012

Jeho královská milost  
Robin XXIV., král nad vším široko daleko  
Palácová 1.,  
112 00 Královský hrad  
Pohádkov

**Doplnění náležitostí podání**

Dobrý den,

v projektové žádosti REKONSTRUKCE STŘECHY PERNÍKOVÉ CHALOUPKY, podané pod projektovým číslem TK-425-88-7454 s celkovou žádanou částkou 45 000 euro, jste na straně 724 podání, v rubrice 24.8 Trvalá udržitelnost neuvedli vyžadované údaje kolonky C:, komentované takto:

**C. Správa objektu následujících 5 let**

Uveďte prosím, jaká organizace bude spravovat objekt pět let po realizaci a jakým způsobem.

Prosím doplňte podání do 14. 10. 2011  
doporučeně na adresu správce dotačního programu,  
na obálku uveďte **DOPLNĚNÍ K PODÁNÍ 425-88-7454**

Jana Vymaštilná

Toto je list č. 8 bal ku. Učete priorit:



Určete způsob vyřízení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použij druhou stranu.



**MINISTERSTVO FINANCÍ A KRÁLOVSKÁ POKLADNA**



**ROZPOČTOVÝ PŘEDPIS**

Rozpočtový subjekt: MINISTERSTVO VÁLKY A PODOBNĚ  
Rozpočtové období: Q4/2011 tj.: 1.10. 2011 - 31.12. 2011  
V rozpočtu celkem: 200 000 zlatých penízků

| Položky předpisu:          | požadováno | předpis      | změny při schválení |
|----------------------------|------------|--------------|---------------------|
| 1. Jednotky pozemních sil  | 150 000    | 150 000..... |                     |
| 2. Jednotky vzdušných sil  | 20 000     | 20 000.....  |                     |
| 3. Námořnictvo a admiralta | 10 000     | 10 000.....  |                     |
| 4. Jednotky hradní stráže  | 2 500      | 2 500.....   |                     |
| 5. Tajné služby            | 15 000     | 15 000.....  |                     |
| 6. Rezervní fond           | 2 500      | 2 500.....   |                     |

Dokument čekána p případné změny z moudrosti Jeho veličenstva a jeho podpis.

Sem jej má ctěná ruka připojit.

Toto je list č. 9 bal ku. Učete priorit:



Určete způsob vyřízení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použij druhou stranu.



**ROZPIS VZDĚLÁVÁNÍ A ŠKOLENÍ V RÁMCI PRO**

**18. 10. 2011 od 8:00, školící místnost - chaloupka na ku**

Zelená - Kuchyň  
Jelenovský - Kuchyň  
Trnavský - Kuchyň

**25. 10. 2011 od 8:00, školící místnost - chaloupka na kuří nožce**

Landovský - Sklepy  
Mandík - Sklepy  
Troughnivá - Zahrady  
Lukašnikov - Zahrady

Uvedeno je příjmení a pracovní zařazení na Hradě.  
Školení vede paní magistra Chytrá.

Vaše excelence,  
venzte na vědomí  
a mailem prosím  
rezervujte zasedačku

vyřizuje: Mokry



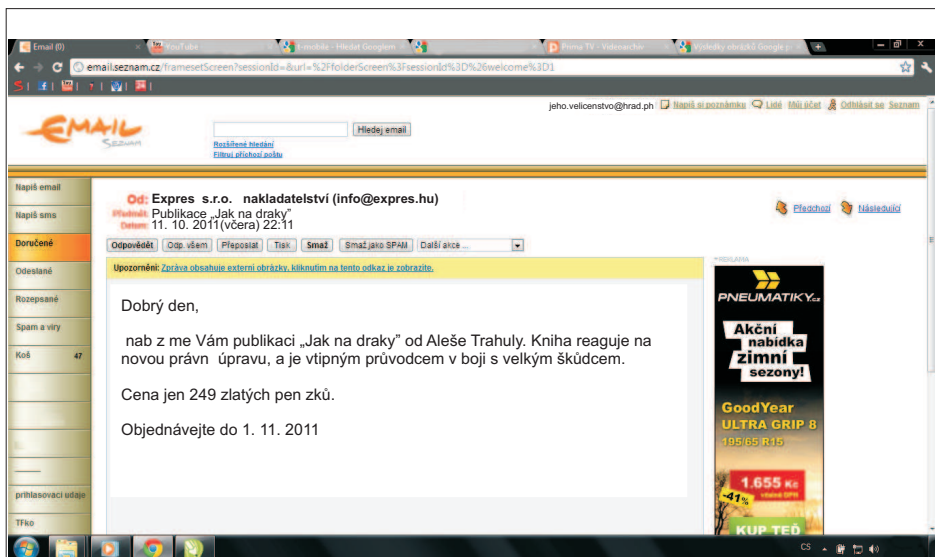
Toto je list č. 10 bal ku. Učete priorit:



Určete způsob vyřízení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použij druhou stranu.







Toto je list č.11 bal ku. Učete prioritou:



Určete způsob vyřízení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použij druhou stranu.



Vaše excelence,

potvrzuji Vám tímto návštěvu naší sněmovny, její excelence  
Ledová královny, Elsbeth,

a to ve Vašim navrhnutý den i hodinu,  
tedy v úterý 25. 10. 2011, 19.00 h.

Její excelence se těší na přátelské popovídání nad sklenkou  
dobrého vína a je Vašim pozváním velmi protětna.

  
Vladimír Králík  
čeditel protokolu

zdroj obrázku: <http://vlajky.genezis.eu/V/vb-kral/UNKG027.gif>

Toto je list č. 10 bal ku. Učete prioritou:



Určete způsob vyřízení:  
Pro reakci nebo jméno  
ministra použij druhou stranu.



## BÁLK DODANÉ POŠTY ...ČILI CO JE TO STRES

**bez lávíc**  
UČIME ZÁŽITKEM

### Stres: zápis

S pracovním vypětím (což jsme zažili ve hře) souvisí často **stres**.  
Očekávat ho ale můžeme i v **těžkých životních okamžicích**, při silné zátěži.

Událostem, které **startují stres**, říkáme **stresory**, mohou být různé.

Stres je **vyrovnávací reakce organismu na těžkosti** nejrůznějšího charakteru.  
Může se stát, že se psychická nepohoda projeví ve fyzickém stavu organismu  
(odborně tomu říkáme **psychosomatické onemocnění**).

Se stresem a problémy se člověk **vyrovnává** různě, nejčastěji:

#### - kompenzaci

(tento list nemáme, ale zvládli jsme ty dva těžké - stejně budou za v c bodů)

#### - rozumné zdůvodnění nebo zkrácení

(ty projekty, tomu stejně nikdo nerozumí a nebudou to mít ani ostatní)

#### - únik

(já tomu stejně nerozumím holky, udělejte to, já si budu kreslit)

#### - izolace

(hlavně s nikým nemluvit, jako bych tady ani neseděl, ono se taky nic nestane)

#### - popření

(nic stresuji co ho se nestalo - bylo to v pohodě, zvládali jsme to v klidu)

Pokud chcete list delegovat podřízenému, zaskrtněte symbol organizační  
struktury a na jeho druhou stranu připište aspoň krátký vzkaz podřízenému.

Na každý list nezapomeňte krátkem úřadu určit míru priority a typ reakce.

Listy spolu mohou i nemusí souviset.  
Práci si rozdělte, ale vždy analyzujte balík jako celek.

Pracujte soustředěně, pečlivě, s chladnou hlavou.

Dobře poslouchejte zadání lektora.

## Sdružování občanů

Vzdělávací program

### BĚŽNÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA

Aplikační platforma zážitku a hry

#### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Volby do zastupitelstva Hrdého města Škarpa



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání rozumí možnosti sdružovat se v politické straně a právu na svobodné volby. V simulované volbě sestaví zastupitelstvo.



#### Materiální nároky aplikace:

Volební lístky ([●materiály 01 – první část](#)) jeden do dvojice, klobouk



#### Volby do zastupitelstva (opěrná aktivita)



*Hrdé město Škarpa, jedno z největších měst království, vybírá své obecní zastupitelstvo. Pan farář skončil se mší o půl hodiny dříve a všichni už netrpělivě stojí před volební místností, zřízenou v místním pohostinství U žízňového vola. Přijďte se k nim, osud města máte ve svých rukou.*

Hráčům rozdáme volební lístky (jeden do dvojice – jsou tak koncipovány a graficky vyřešeny) a necháme je provést volbu (každý udělá jeden křížek u strany, kterou volí). Lístky sesbíráme do klobouku, mezitím, co účastníci plní další úkoly, sečteme hlasy, na tabuli nakreslíme graf volebních výsledků ●●●



### Modul 2: Továrna na rybičky



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání se seznámí s hlavními formami sdružování občanů, pochopí podstatu smyslu jejich existence v simulovaném jednání o továrně, pochopí stěžejní význam sdružování v politických stranách.



#### Materiální nároky aplikace:

Instrukce pro skupiny ([●materiály 01 – druhá část](#)), karty "křesel" ([●materiály 02](#))



#### Jednání zastupitelstva (opěrná aktivita)



Ve Škarpě je poprask! Místní firma Udička, která se zabývá produkcí rybiček v konzervách, se rozhodla přistavět jednu tovární halu, aby mohla zvýšit produkci svých konzerv. Na zastupitelstvo, které projednává v té věci změnu územního plánu, byly sezvány všechny občanské struktury, které do věci mají co mluvit. Sdružování totiž zvyšuje šanci prosadit vlastní zájmy.

Hráči vytvoří šest týmů, do kterých rozdáme vždy jeden ústek s úkoly. Tým si připraví argumentaci, shromáždí a vymyslí co nejvíce důvodů, proč by měl být prosazen jeho názor. Na přípravu argumentační báze mají týmy asi 7 minut. Pak jejich zástupci přednáší své názory před plénem. Na výstup má každý tým 4 minuty, nemusí je vyčerpát. Lektor předvolává postupně všechny organizace, na střídačku pro návrh – proti návrhu. ●●



### Hlasování (opěrná aktivita)



*Vážení zastupitelé, slyšeli jste všechny argumenty z řad občanské společnosti. Budeme hlasovat o návrhu.*

Sestavíme sedmičlenné zastupitelstvo, podle výsledků voleb (účastníci se přihlásí ke své politické příslušnosti, rozdáme náhodně křesla). Hlasuje se o návrhu změny územního plánu města, ve prospěch firmy Udička. Zastupitelé zvedají karty s křesly, hlasy sečteme a vyhlásíme výsledek hlasování. Hlasující je třeba upozornit, že ve volbě kopou za svou politickou stranu (raději vrátit volební lístek, aby se mohli vžít "do programu strany") a ne za občanskou organizaci, se kterou pracovali v minulé aktivitě. Mohou se ale v hlasování nechat ovlivnit argumenty, které slyšeli. ●



Reflexí se snažíme upevnit poznané informace – jaké formy sdružování máme, k čemu jsou, jaké zájmy před veřejností hájí. Kdo má ale poslední slovo? Které formy mají výsadní práva na celostátní úrovni, co je to tripartita? Mohou jednání s občanskými strukturami něco ovlivnit, nebo to budou vždycky politické zájmy, co rozhodne? Co zastupitelé? Volili podle programu, kvůli kterému byli zvoleni, nebo podle toho, co slyšeli a co je přesvědčilo? Je to těžké rozhodování? ●



Občané se sdružují do několika základních typů organizací. Nejvýznamnější z nich jsou politické strany, které umožňují demokratickou vládu ve státě i v obci. Dále církve, tradičně mající spíše morální autoritu, ale respektované pro velký počet svých členů. Komory jsou profesní uskupení, starající se o popularizaci vědeckého poznání ve svých oborech a o respekt vlády k poznání (stomatologové, právníci). Vydávají různá doporučení, závěry atd. Společnosti rozvíjejí odkaz významných osobností. Občanská sdružení jsou nejpestřejší a nejpočetnější skupinou, registruje je ministerstvo vnitra. Mají své cíle, kterých se snaží dosahovat svou činností. Ty nesmí být protizákonné. Humanitární organizace se snaží zmírnit globální nebo regionální humanitární krize a problémy. Odbory jsou zaměstnanecké organizace, prosazující práva zaměstnanců a jejich příhodné pracovní podmínky (např. Odborový svaz železnic). Odbory jsou společně s vládou a zástupci podnikatelů a zaměstnavatelů součástí tripartity. Jejich jednání může ovlivnit znění zákonů a vyhlášek. ●●●



Zápis je možné diktovat během přípravy jednotlivých řečníků – před každým vystoupením si mohou účastníci udělat poznámku, kterou nadiktujete. K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01, 02).  
**Konec modulové části manuálu.**

## Volební lístek

- ☐ **Strana lidského přístupu (SLP)**  
Jejím cílem je sociální spravedlnost, v níž nejsou chudí lidé moc chudí a bohatí moc bohatí. Vysoké daně a mnoho různých finančních dávek různě znevýhodněným a potřebným lidem.
- ☐ **Rozkvetlá strana práce (RSP)**  
Vysoké daně jsou rozdělovány nejenom mezi potřebné lidi formou sociálních dávek, ale výrazné finance putují i do přírody, její ochrany, do obnovitelné energie a podobně.
- ☐ **Strana na vážkách – zlatá střední cesta (SNV-ZSC)**  
Silná ekonomika, omezená jen nutnými daněmi, nicméně sociální zodpovědnost, to je náš tradiční program. Chceme co možná nejprůhlednější a nejjednodušší řešení problémů.
- ☐ **Pravá šance pro všechny (PŠPV)**  
Nechceme vybírat peníze na daních, ale nečekejte od nás ani mnoho sociálních dávek. Náš program je jasný: v bohatém státě není chudých lidí. Cesta není dávat chudým zlatáky, ale zajistit růst ekonomiky.

## Volební lístek

- ☐ **Strana lidského přístupu (SLP)**  
Jejím cílem je sociální spravedlnost, v níž nejsou chudí lidé moc chudí a bohatí moc bohatí. Vysoké daně a mnoho různých finančních dávek různě znevýhodněným a potřebným lidem.
- ☐ **Rozkvetlá strana práce (RSP)**  
Vysoké daně jsou rozdělovány nejenom mezi potřebné lidi formou sociálních dávek, ale výrazné finance putují i do přírody, její ochrany, do obnovitelné energie a podobně.
- ☐ **Strana na vážkách – zlatá střední cesta (SNV-ZSC)**  
Silná ekonomika, omezená jen nutnými daněmi, nicméně sociální zodpovědnost, to je náš tradiční program. Chceme co možná nejprůhlednější a nejjednodušší řešení problémů.
- ☐ **Pravá šance pro všechny (PŠPV)**  
Nechceme vybírat peníze na daních, ale nečekejte od nás ani mnoho sociálních dávek. Náš program je jasný: v bohatém státě není chudých lidí. Cesta není dávat chudým zlatáky, ale zajistit růst ekonomiky.

## Volební lístek

- ☐ **Strana lidského přístupu (SLP)**  
Jejím cílem je sociální spravedlnost, v níž nejsou chudí lidé moc chudí a bohatí moc bohatí. Vysoké daně a mnoho různých finančních dávek různě znevýhodněným a potřebným lidem.
- ☐ **Rozkvetlá strana práce (RSP)**  
Vysoké daně jsou rozdělovány nejenom mezi potřebné lidi formou sociálních dávek, ale výrazné finance putují i do přírody, její ochrany, do obnovitelné energie a podobně.
- ☐ **Strana na vážkách – zlatá střední cesta (SNV-ZSC)**  
Silná ekonomika, omezená jen nutnými daněmi, nicméně sociální zodpovědnost, to je náš tradiční program. Chceme co možná nejprůhlednější a nejjednodušší řešení problémů.
- ☐ **Pravá šance pro všechny (PŠPV)**  
Nechceme vybírat peníze na daních, ale nečekejte od nás ani mnoho sociálních dávek. Náš program je jasný: v bohatém státě není chudých lidí. Cesta není dávat chudým zlatáky, ale zajistit růst ekonomiky.

Místní firma Udička, která se zabývá produkcí rybiček v konzervách se rozhodla přistavět jednu tovární halu, aby mohla zvýšit produkci svých konzerv. Na zastupitelstvo, které projednává v té věci změnu územního plánu, byly sezvány všechny občanské struktury, které do věci mají co mluvit. Sdružování totiž zvyšuje šanci prosadit vlastní zájmy.

**Občanské sdružení za staré město**

Jste členy občanského sdružení, jehož cílem je ochrana jedinečného rázu starodávného městečka, a jako takovým se vám nápad rozšířit město o dominantu dalších věží továrny moc nezamlouvá. Navíc hala je plánována coby kamenem dohodil od středověkého mostu svatého Dindi.

Připravte si krátký proslov k zastupitelstvu a předneste jej. Snažte se, aby zastupitelé pochopili Vaše stanovisko. Klidně hrajte na city, přesvědčujte a argumentujte.

---

Místní firma Udička, která se zabývá produkcí rybiček v konzervách se rozhodla přistavět jednu tovární halu, aby mohla zvýšit produkci svých konzerv. Na zastupitelstvo, které projednává v té věci změnu územního plánu, byly sezvány všechny občanské struktury, které do věci mají co mluvit. Sdružování totiž zvyšuje šanci prosadit vlastní zájmy.

**Společnost pro výstavbu muzea Karla Lamačky**

Jste společností rozvíjející odkaz vynikajícího vědce a rodáka našeho města Karla Lamačky, který se proslavil objevem protijedu na dračí pokousání. Po třech letech jste konečně shromáždili dostatek peněz na maličkou expozici (muzeum) o tomto vědci a jeho objevu, kterou jste chtěli umístit do jeho rodného domku. Na jeho místě má ale stát co nevidět nová tovární hala. Firma Vám nabídla možnost umístit výstavu do vstupní haly a zafinancování zlaté destičky s nápisem "Na těchto místech se narodil Karel Lamačka", což je nedůstojné, až urážlivé – co měl Karel společného se smradlavýma rybičkama?

Připravte si krátký proslov k zastupitelstvu a předneste jej. Snažte se, aby zastupitelé pochopili Vaše stanovisko. Klidně hrajte na city, přesvědčujte a argumentujte.

---

Místní firma Udička, která se zabývá produkcí rybiček v konzervách se rozhodla přistavět jednu tovární halu, aby mohla zvýšit produkci svých konzerv. Na zastupitelstvo, které projednává v té věci změnu územního plánu, byly sezvány všechny občanské struktury, které do věci mají co mluvit. Sdružování totiž zvyšuje šanci prosadit vlastní zájmy.

**Lékařská komora království**

Jste členy významné instituce, která sdružuje ty nejlepší lékaře v království. Společně vydáváte doporučení, stanoviska a bráníte se proti neuctě k hodnotám, ve kterých jste kovaní. Jako lékařům Vám velmi lahodí snaha zvýšit produkci rybiček – je v nich spousta jódu a bude to mít pozitivní dopady na zdraví. Lidi by měli jíst rybičky. Proto s rozšířením továrny nemáte problém.

Připravte si krátký proslov k zastupitelstvu a předneste jej. Snažte se, aby zastupitelé pochopili Vaše stanovisko. Klidně hrajte na city, přesvědčujte a argumentujte.

---

Místní firma Udička, která se zabývá produkcí rybiček v konzervách se rozhodla přistavět jednu tovární halu, aby mohla zvýšit produkci svých konzerv. Na zastupitelstvo, které projednává v té věci změnu územního plánu, byly sezvány všechny občanské struktury, které do věci mají co mluvit. Sdružování totiž zvyšuje šanci prosadit vlastní zájmy.

**Odborová organizace podniku Udička**

Tak. A jste odboráři. Máte hájit zájmy a práva všech dělníků, kteří každé ráno před pátou vstávají, aby bylo v konzervách dost rybiček. Další hala je dost práce na několik dalších let. Přibývají roboti a stroje, ale nová hala zajistí možnost udržet dost lidí v zaměstnání. A práce je pro lidi to nejdůležitější. Pokud nebude nová hala, bude se propouštět a nebo snižovat mzda. Tomu musíme zamezit!

Připravte si krátký proslov k zastupitelstvu a předneste jej. Snažte se, aby zastupitelé pochopili Vaše stanovisko. Klidně hrajte na city, přesvědčujte a argumentujte.

---

Místní firma Udička, která se zabývá produkcí rybiček v konzervách se rozhodla přistavět jednu tovární halu, aby mohla zvýšit produkci svých konzerv. Na zastupitelstvo, které projednává v té věci změnu územního plánu, byly sezvány všechny občanské struktury, které do věci mají co mluvit. Sdružování totiž zvyšuje šanci prosadit vlastní zájmy.

**Humanitární organizace Člověk v nouzi**

Jste pracovníci rozvojové agentury, která zajišťuje jídlo pro děti v nejchudších oblastech Velké medvědí doliny, obrovské a pusté země, kam vozíte rybičky, které zajišťují dobrou možnost výživy nejpotřebnějších. Jsou to skladné konzervy a firma Vám je jako znečišťovatel ovzduší zadarmo dodává v rámci zákona. Větší výroba znamená i víc rybiček pro vás. Chápete, že je to vytlačení klínu klínem, ale děti umírají hladem.

Připravte si krátký proslov k zastupitelstvu a předneste jej. Snažte se, aby zastupitelé pochopili Vaše stanovisko. Klidně hrajte na city, přesvědčujte a argumentujte.

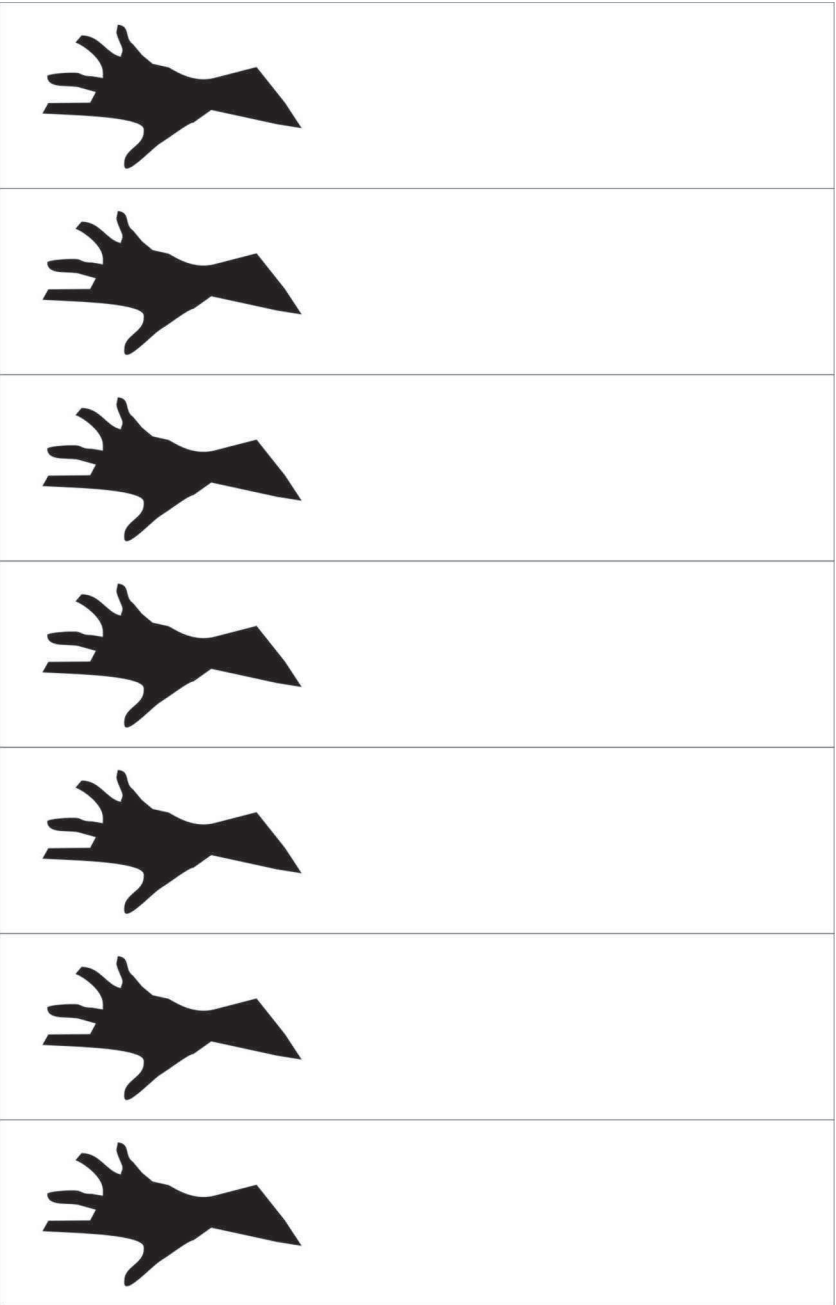
---

Místní firma Udička, která se zabývá produkcí rybiček v konzervách se rozhodla přistavět jednu tovární halu, aby mohla zvýšit produkci svých konzerv. Na zastupitelstvo, které projednává v té věci změnu územního plánu, byly sezvány všechny občanské struktury, které do věci mají co mluvit. Sdružování totiž zvyšuje šanci prosadit vlastní zájmy.

**Církev svatého grálu**

Jste členy církve svatého grálu a vaše náboženská práva budou dostavbou továrny značně dotčena, neboť se kvůli ní má přestěhovat Vaše motlitebna. Sice je to jen stará sokolovna, ale pro vaši církev má obrovský význam, protože se zde vašemu duchovnímu v deseti letech zjevila zlatá lilie grálu a šeptala mu tajemství o uložení této posvátné nádoby. Pro mnohé je to bláznivá povídačka, ale pro vás je to víra.

Připravte si krátký proslov k zastupitelstvu a předneste jej. Snažte se, aby zastupitelé pochopili Vaše stanovisko. Klidně hrajte na city, přesvědčujte a argumentujte.



## SEXUÁLNÍ VÝCHOVA 1

Vzdělávací program

### BĚŽNÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Občanská výchova - 8)

### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fasciarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Sex a láska na podložce



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání chápou otevřenost lektora v tématu, nemají obavy z nevhodnosti používání slova sex, vymyslí zástupný symbol pro lásku a zástupný symbol pro sex, symboly jako skupina analyzují, definují vztah mezi láskou a sexem.



#### Materiální nároky aplikace:

Podložky pro práci s plastelínou, plastelína (balíček na 10 účastníků), flipchart.



### Řekni sex (ice-break aktivita)



Všichni účastníci najednou vysloví slovo sex. Aktivitu lze opakovat, je-li to nutné. Stejně tak můžeme nabourat verbální tabu dalších slov: kondom, penis, vagina, onanie apod. Záleží na skupině a odhadu lektora. ●●



### Láska a sex na podložce (opěrná aktivita)



Účastníci pracují v týmech po čtyřech až pěti členech. Jejich úkolem je z plastelíny vytvořit symboly pro lásku a pro sex. Zadáni úkolu je dobré udělat stroze: "Postavte lásku a vedle ní prosím sex". Na aktivitu je třeba asi pět minut, chvíli trvá, než se účastníci na symbolech domluví. Symboly vypisujeme do dvou sloupců na flipchart (pod slova LÁSKA a SEX) a v rámci skupiny analyzujeme (●reflexe), proč právě ten či ten symbol patří k lásce nebo sexu. Je možné připravit si vlastní, lektorský symbol (●materiály 1) a přidat jej k návrhům účastníků.

Po analýze symbolů se snažíme najít vztah mezi oběma sloupci. Opět verbální analýzou. Je možné, že účastníci trvají na jednom směru závislosti (sex "vzniká" z lásky), nebo na oboustranné závislosti. Nejde o vmanipulování jejich názorů někam, ale o to vysvětlit s proč.

Výsledkem aktivity je tedy výstup na tabuli a formulace vztahu mezi láskou a sexem. ●



V reflexi se soustředíte na zvolené symboly a na to, proč právě tento symbol zastupuje náš abstraktní pojem, ať už láska, nebo sex (např.: proč je srdce symbolem lásky). Snažte se brát každý symbol (i stylizaci soulože, byť explicitní) jako vhodný, přijatelný. Cesta ke konstatování vztahu mezi láskou a sexem bude snazší, pokud záměrně symboly, které by mohly platit pro oba jevy umístíte na tabuli někam mezi sloupce. ●



Zjistili jste, že **láska a sex k sobě patří, že mají mnoho společného, ale nejsou tímtéž. Láska je hluboký cit, sex její projev.** Sex bez lásky je jako psát pohled tužkou. Nevěříte? ●●



## Modul 2: Sex bez lásky je jako psát pohled pusou



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání získají modelové, snadno zapamatovatelné přirovnání pro sex bez lásky. Do přirovnání integrují charakteristiky náhodného sexu nebo sexu bez lásky.



### Materiální nároky aplikace:

Papíry a tužky pro účastníky.



### Napiš mi pohled pusou (opěrná aktivita)



Účastníci dostanou za úkol napsat krátký vzkaz – pohled. Například: "Pane učiteli, zdravíme Vás z hodiny OV." Úkol ale mají splnit psaním tužkou v puse. V případě, že je jim takový úkol odporný, mohou psát například slabší rukou, nebo se zavřenýma očima. Po splnění úkolu vytváříme paralelu mezi úkolem a sexem bez lásky. ●



Máme teď za úkol, na základě toho, co jste si teď vyzkoušeli, vymyslet, proč je sex bez lásky stejný, jako psát tužkou v puse. Podařilo se vám pohled jakžtak napsat? (Je možný). Myslíte si, že by takhle měl vzkaz na pohledu vypadat? (Není to ono). Co si asi pomyslí člověk, kterému takový pohled pošlete? (Vypovídá to o člověku) Proč se nepíše tužkou v puse? (Je to divné, zbytečně komplikované, je to nebezpečné – můžu dostat nemoc). Účastníci sami budou patrně navrhnout další paralely. Některé by si měli k příkladu poznačit. ●



Sex bez lásky je tedy jako psát dopis tužkou v puse. Je to možné, může to být i zábavné, ale není to ono, nevede to k cíli, je to komplikace a hlavně: je to nebezpečné. ●●



## Modul 3: Golfový klub



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání jsou schopni vysvětlit, proč není dobré spěchat se sexem, proč je v této oblasti veřejné mínění (názor a zkušenosti spolužáků) pasé.



### Materiální nároky aplikace:

Papíry a tužky pro účastníky.



### VIP Golfový klub (opěrná aktivita)



*Představte si teď na chvíli, že jste členové prestižního golfového klubu. Máte vlastní přijímací rituály, vlajku, klubovnu, do klubu může patřit jen ten, kdo něco znamená, něco umí, kdo na to má.*

Účastníci dostanou za úkol napsat 6 číslic, které v měsících vyjádří, jako dlouho trvá, než si může jejich klub ověřit, že..

Nový hráč umí hrát obstojně golf,  
Nový hráč má jen špičkové vybavení,  
Nový hráč není vyšinutý, není to jen namyšlený blbeček,  
Nový hráč nikdy nezradí klub – nepřestoupí jinam,  
Nový hráč je spolehlivý, dodrží co slíbí,  
Nový hráč nemá nějaké fakt nehezké tajemství. ●



Společně si udělejte přehled o potřebných měsících, berte raději vyšší čísla, ať jste si jistí, že máte na test nového hráče dostatek času. Co bylo nejobtížnější určit? Myslíte, že něco nelze určit nikdy? Co je důležitější, golfový klub nebo Váš život, vaše tělo a váš dobrý pocit? Pokud dokážete věnovat takovou péči precísnímu výběru spoluhráče, jakou si zaslouží váš sexuální partner? Nemělo by vás pojit víc, než že "umí dobře hrát" nebo "má dobrou výbavu?"... ●



Se sexuálním partnerem se to má jako se spoluhráčem ve VIP golfovém klubu. S životním partnerem. Potřebujeme čas, abychom přišli na všechny jeho charakterové vlastnosti, na jeho zdravotní a morální stav. Je dobré vybírat stejně jako spoluhráče – dlouho a pečlivě. Vidět v partnerovi spoluhráče na víc než jednu hru, cítit se s ním dobře a v bezpečí. ●●



### Jeden bod (opěrná aktivita)



Požádejte účastníky, aby uklidili plastelínu a podložky podle barev. Za splnění úkolu přináležejí každému jeden bod do testu. ●



Stejně jako s úklidem plastelíny se to má i se sexem. Dostal někdo víc bodů proto, že sklídl plastelínu dřív? Dostal někdo méně bodů, když dokončil úkol jako poslední ve třídě?

V sexu platí, že lze získat jen jeden nebo žádný bod. Víc ne. Proč se nutit do něčeho a "splnit to" jen proto, že ostatní jsou hotovi, když stejně nemůžu rychlostí získat nic navíc. Naopak. Můžu hodně ztratit. Zbrkllost se nevyplácí, a to nejenom v úklidu plastelíny. ●



Sex, jako mnoho jiných věcí na světě potřebuje svůj čas. Není kam spěchat – nejde získat víc než jeden bod. Ať už přijde kdykoli. Spěch ale může způsobit, že se člověk přehmátne – dá k sobě barvy, které k sobě nepatří. Pak se může stát, že si sex neužije, nebo mu dokonce ublíží. Přijde o svůj jeden možný bod. ●●



Nenechejte se zaplést do her účastníků, nenechte se rozhodit, ani nejtvrďšími výtvary z plastelíny. Snažte se je civilizovaně popsat a verbalizovat. Snažte se FEB vést pevnou rukou k pozitivní interpretaci zástupných zážitků. Za desinterpretační příspěvky poděkujte a buď je přejděte s tím: "to není to, co hledáme", nebo jim nevěnujte další pozornost.



Tento materiál obsahuje ilustrační fotografie.

**Konec modulové části manuálu.**

● **materiály 1: ilustrační fotografie**

## SEXUÁLNÍ VÝCHOVA 2

Vzdělávací program

### BĚŽNÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Občanská výchova - 8)

#### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fasciarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Breberky



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání na konkrétním příkladě rozumí podstatě parazitických venerických chorob, jejich přenášení, rizikovému chování a způsobům ochrany.



#### Materiální nároky aplikace:

8 samolepících štítků (malých, cenovkových) pro každého účastníka, modrá a červená kostka.



### Breberky (opěrná aktivita)



Lektor hází dvěma kostkami, a oznamuje kolik kluků a holek se účastní v aktuálním kole sexuálních radovánek – účastníci se snaží spojit se do chumlu o tomto počtu příslušných kluků a holek (princip Molekuly). Během hry na sebe opatrně a nenápadně lepí samolepky, představující parazity. ●●



Kolik na sobě máte breberek? Bylo obtížné je chytit při našem simulovaném sexu? Šlo se proti nim nějak bránit, nebo si skočily kdy chtěly na koho chtěly? Jaký by byl pocit chodit dnes po škole oblepený samolepkami? Museli jste si dávat pozor před každým, nebo jste někomu mohli věřit, říci si "ten mne nenakazí" – kdo jsou takoví lidé v reálném životě? ●



Pohlavní (venerické choroby) jako veš muňka (filcky) a jiné se šíří především náhodným sexem s partnerem, o jehož zdraví nic nevíme. Neplatí proti nim žádná ochrana – skáčí si kam chtějí. Jediná možnost obrany je dávat si pozor – být v posteli jen s tím, koho známe, komu věříme, víme, že je zdravý a že je nám věrný. Ne že si koleduje o samolepku při každém hodu kostkou. ●●





## Modul 2: Viry a kondomy



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání na konkrétním příkladě porozumí principům šíření pohlavních virových onemocnění, jejich rozdílům vůči nemocem parazitickým a způsobům ochrany vůči nim.



### Materiální nároky aplikace:

Jedna latexová rukavice a jedno razítko pro dvojici účastníků.



## Viry a kondomy (opěrná aktivita)



Skupina se rozdělí na dvě poloviny, optimálně na kluky a holky (tak bude aktivita dále popisována) Kluci odejdou na jednu stranu místnosti a na libovolnou ruku si nasadí latexovou rukavici, symbolizující kondom, holky udělají totéž na druhé straně ovšem s razítky. Při přecházení místnosti musí mít každý "sexuální kontakt" střítnout se s někým a říct si "kterou rukou to chce". Obsahy zvolených rukou rozhodnou, zda se kluk nakazí nebo nenakazí virovým onemocněním – zda dostane razítkem a jestli po ruce nebo po latexu. Po třech kolech lze aktivitu ukončit, nebo si prohodit role. ●●



Kolik máte razítek? Bude snazší se zbavit jich, nebo samolepek z předchozí hry? Kdo se onemocnění ubránil rukavicí? Co v této hře představovala? Brání kondom kromě onemocnění ještě něčemu? Jaktože viry rukavic neprošly na kůži? Jakto, že jste se střetávali s lidma, kteří byli nemocní? Nebylo by snazší "přežít bez razítka" kdybychom měli čas a možnost své partnery poznat a zjistit "co skrývají v rukách?" ●



Nejlepším způsobem jak se vyhnout pohlavním nemocem, i těm virovým, jako kapavka, syfilis nebo v nejhorším případě AIDS, je začít žít pohlavní život až tehdy, když mám jistotu, že můj partner si nezmoulá v ruce razítko. Kondom není všemocný zázrak, ale je lepší než nic – snižuje riziko nakažení – orazítkování holé kůže. Razítka se člověk zbavuje obtížně, rozhodně hůř než samolepky – virové nákazy jsou obvykle vážnější, než parazitická onemocnění. Kondom je barierovou antikoncepcí – kromě průniku virů brání také průniku mužských reprodukčních buněk – spermií. ●●

● Je na pedagogickém vkusu a odhadu lektora, jak explicitně chce tento přírůbek v pravidlech použít. Není možné tuto větu kategoricky odmítnout, jako metodicky závadnou – bavíme se stále otevřeně o sexu a ačkoli by někdo mohl namítnout, že taková vulgarita nemá mít ve vyučování prostor, mějme na mysli, že simulujeme bezpečně prožitek rizikového sexuálního chování. Vulgárního chování.



## Modul 3: Kdy můžu mít dítě



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání získají představu o náročnosti starání se o potomka a informaci o nutné přípravě na rodičovství a o plánování rodičovství, včetně antikoncepce.



### Materiální nároky aplikace:

Pracovní list do dvojice, malý trhací blok, obálka s lístkem vevnitř pro každou dvojici, razítko pro lektora.



## Rodičovské peklo (opěrná aktivita)



Účastníci mají během krátkého časového prostoru (5minut) stihnout splnit pořadě (odspodu nahoru) co nejvíc úkolů pracovního listu. Pracovní list a obálka musí neustále ležet na stole a po každém splnění úkolu musí tým přivolat lektora a požádat si o razítko do příslušného řádku. Napravo je počet bodů, dosažených v aktivitě, použitelných jako bonus do testu. ●



Jaký byl úkol stíhat tolik rodičovských povinností v tak krátkém čase? Jaké by to bylo být na úkol sami? Kolik času a kolik energie je potřeba na všechny úkoly, ať už byly na papíře vypsány nebo nevypsány? Kdy by měl mít člověk dítě? Co je to antikoncepce? ●



Pořídít si dítě je zodpovědný krok, vyžadující především, aby na něj byli dva, aby se měli rádi a byli připraveni si pomáhat a vše zvládnout. Je těžké říct, kdy mít dítě, ale je snadné říct si, kdy jej nemít: když na to nejsme dostatečně připraveni. Zažili jsme pět minut starostí a jen málokdo by zvládl pět hodin, ne-li pět měsíců nebo let. Rodičovství je proto potřeba plánovat. Existuje mnoho způsobů, jak zabránit při sexu nechtěnému početí, říkáme jim antikoncepce. Tou nejspolehlivější je sexuální abstinence, dále můžeme uvažovat o hormonálních metodách (předepisuje je lékař a jenom holkám), barierových metodách (kondomy, ty si pro změnu nasazují kluci, sehnat je lze v drogeriích nebo u pokladen supermarketů), a o přirozených metodách (výpočty neplodných dní, přerušovaná soulož – ukončení sexu před tím, než kluk vyvrcholí). Ani jedna z metod (krom abstinence) nemá 100% účinnost, je dobré metody míchat, nebo se oddávat sexuálními radovánkami, ve kterých nedochází k pohlavnímu spojení. To, že spolu nespíte přímo vás chrání před početím, ale pokud si partnerem nejste jisti, nebo partnery střídáte, nezbavujete se rizika onemocnění pohlavními chorobami. ●●



Tento materiál vyžaduje pracovní list .  
**Konec modulové části manuálu.**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>A s čím k doktorovi?</b></p> <p>Domluvte se s manžel(-kou)/(-em), s čím půjdete k doktorovi: <b>3 body</b></p> <p> <input type="checkbox"/> 32 hodin jsme nekakali<br/> <input type="checkbox"/> zvracíme po každém jídle 20 hodin<br/> <input type="checkbox"/> máme průjem 3tí den<br/> <input type="checkbox"/> moč je sytě žlutá až hnědá<br/> <input type="checkbox"/> budíme se po půlhodině spánku </p> | <p><b>A s čím k doktorovi?</b></p> <p>Domluvte se s manžel(-kou)/(-em), s čím půjdete k doktorovi: <b>3 body</b></p> <p> <input type="checkbox"/> 32 hodin jsme nekakali<br/> <input type="checkbox"/> zvracíme po každém jídle 20 hodin<br/> <input type="checkbox"/> máme průjem 3tí den<br/> <input type="checkbox"/> moč je sytě žlutá až hnědá<br/> <input type="checkbox"/> budíme se po půlhodině spánku </p> |
| <p><b>Babičky</b></p> <p>Večer chcete jít oslavit výročí...musíte sehnat někoho na „vození prcka“. Sežeňte někoho ve třídě, kdo se vám k tomu upíše (podpis na tento papír)</p>                                                                                                                                                                                                                                      | <p><b>Babičky</b></p> <p>Večer chcete jít oslavit výročí...musíte sehnat někoho na „vození prcka“. Sežeňte někoho ve třídě, kdo se vám k tomu upíše (podpis na tento papír)</p>                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p><b>Výměna plenek</b></p> <p>Jejda, máme poklad v dupačkách. Zajděte si pro papír z bločku (na katedře), vytáhněte obsah obálky a vložte do ní přinešený papír.</p>                                                                                                                                                                                                                                                | <p><b>Výměna plenek</b></p> <p>Jejda, máme poklad v dupačkách. Zajděte si pro papír z bločku (na katedře), vytáhněte obsah obálky a vložte do ní přinešený papír.</p>                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Žehlení tuny dětských dupaček</b></p> <p>Poskládejte z papírů vytrhnutých z bločku (leží na katedře) 8 mini večerníčkovských čepic. Že neumíte žehlit? Ale dítě si umíte udělat, tak se postarejte. <b>2 body</b></p>                                                                                                                                                                                          | <p><b>Žehlení tuny dětských dupaček</b></p> <p>Poskládejte z papírů vytrhnutých z bločku (leží na katedře) 8 mini večerníčkovských čepic. Že neumíte žehlit? Ale dítě si umíte udělat, tak se postarejte. <b>2 body</b></p>                                                                                                                                                                                          |
| <p><b>Hami hami, jako od mámy.</b></p> <p>Vymyslete 12 různých příchutí přesnídávek. Dbejte na to, že rozmixovat lze cokoli, ale Vaše děťátko potřebuje dobré a zdravé příkrmy.</p>                                                                                                                                                                                                                                  | <p><b>Hami hami, jako od mámy.</b></p> <p>Vymyslete 12 různých příchutí přesnídávek. Dbejte na to, že rozmixovat lze cokoli, ale Vaše děťátko potřebuje dobré a zdravé příkrmy.</p>                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p><b>Výměna plenek</b></p> <p>Jejda, máme poklad v dupačkách. Zajděte si pro papír z bločku (na katedře), vytáhněte obsah obálky a vložte do ní přinešený papír.</p>                                                                                                                                                                                                                                                | <p><b>Výměna plenek</b></p> <p>Jejda, máme poklad v dupačkách. Zajděte si pro papír z bločku (na katedře), vytáhněte obsah obálky a vložte do ní přinešený papír.</p>                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Ukolébavky</b> <b>1 bod</b></p> <p>Sepiš básničku, ne kratší, než 6 řádků. Musí obsahovat slova: hajej, maminka, hvězdička, ráno. Tak šup, šup, ať se dneska vyspíte...</p>                                                                                                                                                                                                                                    | <p><b>Ukolébavky</b> <b>1 bod</b></p> <p>Sepiš básničku, ne kratší, než 6 řádků. Musí obsahovat slova: hajej, maminka, hvězdička, ráno. Tak šup, šup, ať se dneska vyspíte...</p>                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p><b>Kojení</b></p> <p>Sepište pět míst ve městě, kde můžete v klidu kojít, aniž byste někoho pobuřovali. A tryskem, než se drobeček rozbečí z hladu.</p>                                                                                                                                                                                                                                                           | <p><b>Kojení</b></p> <p>Sepište pět míst ve městě, kde můžete v klidu kojít, aniž byste někoho pobuřovali. A tryskem, než se drobeček rozbečí z hladu.</p>                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p><b>Vítání občánků nebo křtiny.</b></p> <p>Dohodněte se na jméně pro Vaše dítě, vymyslete jedno pro holku a jedno pro kluka.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p><b>Vítání občánků nebo křtiny.</b></p> <p>Dohodněte se na jméně pro Vaše dítě, vymyslete jedno pro holku a jedno pro kluka.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## O BYDLENÍ

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – TÝMOVÁ PRÁCE

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Občanská výchova - 6)

Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Přátelé



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání rozumí systému počítání pokojů v bytě pro účely inzerátu, identifikují pro sebe nejdůležitější vybavení bytu, zhodnotí vývoj vybavenosti bytu v čase, zhodnotí finanční nároky vybavení a vlastnictví bytu, vyvodí z takového zhodnocení závěry.



#### Klíčová slova:

Byt, dům, vybavení, dispozice, vývoj bydlení, finanční nároky bydlení



#### Materiální nároky aplikace:

Plastelína (asi balíček na dvojici); transparentní eurosložky (jedna do dvojice), půdorys ([materiály 1](#))



### Přátelé (opěrná aktivita)



*Určitě znáte seriál Přátelé. V anglicky mluvících zemích je běžné, že spolu kamarádi, přátelé bydlí ve společné domácnosti. Ve společném bytě. Jaké to je si teď vyzkoušíte. Společně s kamarádem, přítelem dostanete poměrně velký byt k zařízení. Dejte do něj všechno, co potřebujete, co musí v bytě být.*

Účastníky rozdělíme do dvojic. Každá tato nová "domácnost" obdrží půdorys svého bytu v plastové fólii a polovinu balíčku plastelíny. Za úkol má vybavit svůj prázdný byt.

V průběhu hry si mohou hráči "vydělat" další plastelínu. Přijdou ke katedře a nahlásí způsob "studentského přivýdělku" – jaké brigády nebo způsoby výdělku je napadají. Na základě toho jim lektor aktivity poskytne další plastelínu.

Hru ukončíme s dostatečným předstihem tak, aby bylo možné provést její reflexi. Výtvary pak můžeme vystavit. ●



V reflexi se soustředíme na to, co všechno účastníci do svého bytu pořídili, co bylo po materiální stránce nejnáročnější, co jim v bytě ještě chybí. Ptáme se na to, co určitě v bytě nemají – kamna, kolovrátky, svíčky. Zjišťujeme, že se bydlení vyvíjí. Díváme se, co v bytě neměli určitě ještě naši rodiče v našem věku. Kolikrát museli účastníci "na brigádu", zjišťujeme jak drahé je vybavovat byt. Počítáme pokoje a snažíme se zapsat dispozici tak, jako bychom byt nabízeli v inzerci. Případně zjišťujeme, zda bylo obtížné se ve dvojicích na vybavení a jeho podobě dohodnout, co to znamená v "opravdovém" životě. ●

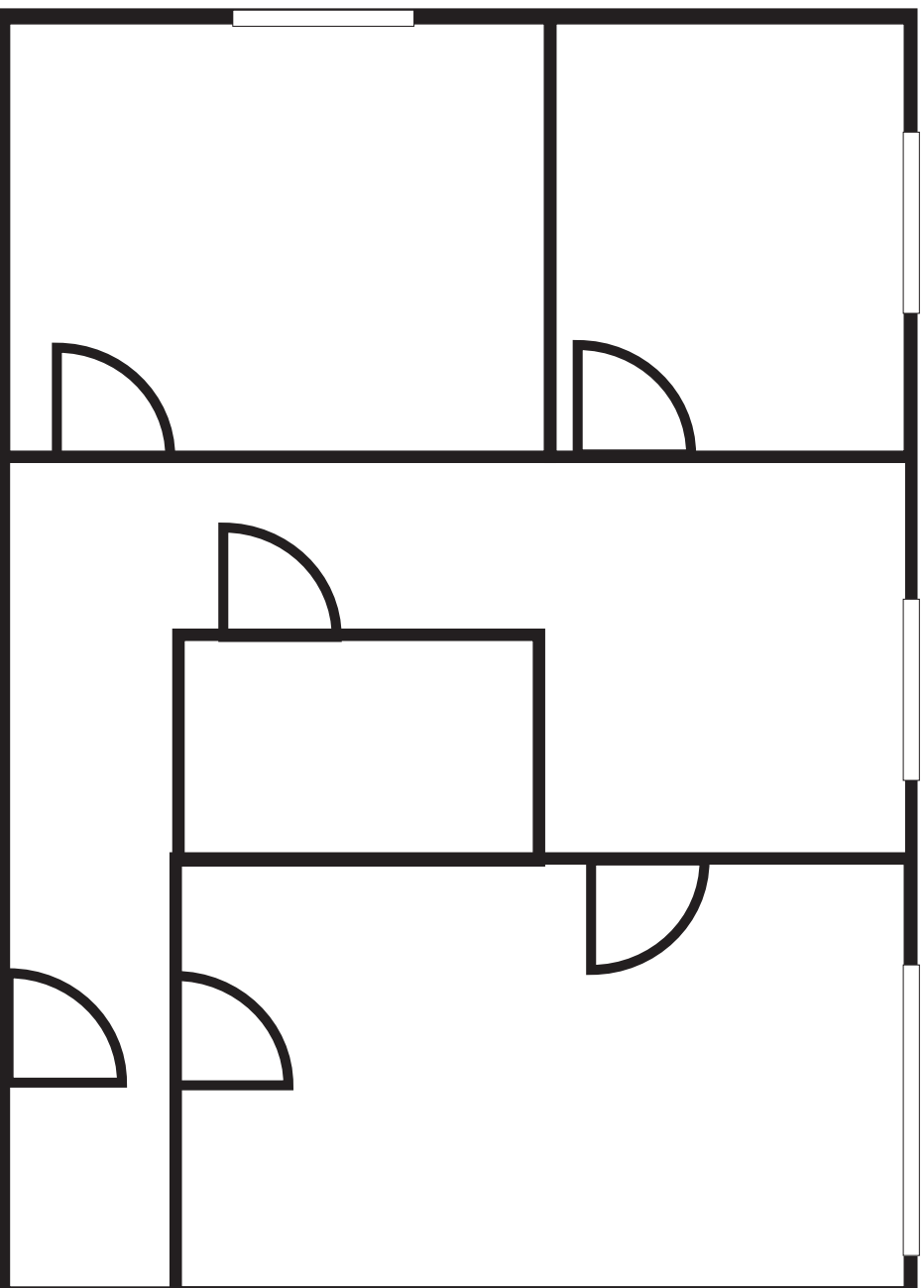


Zjistili jste, co je to mít byt 3+1, co všechno k bydlení potřebujeme a kolik to stojí plastelíny. Kolik to stojí peněz. Zjistili jste, že vybavení, které dnes v bytě běžně máme předchozí generace neměly a nepotřebovaly. Bydlení se neustále vyvíjí. ●●

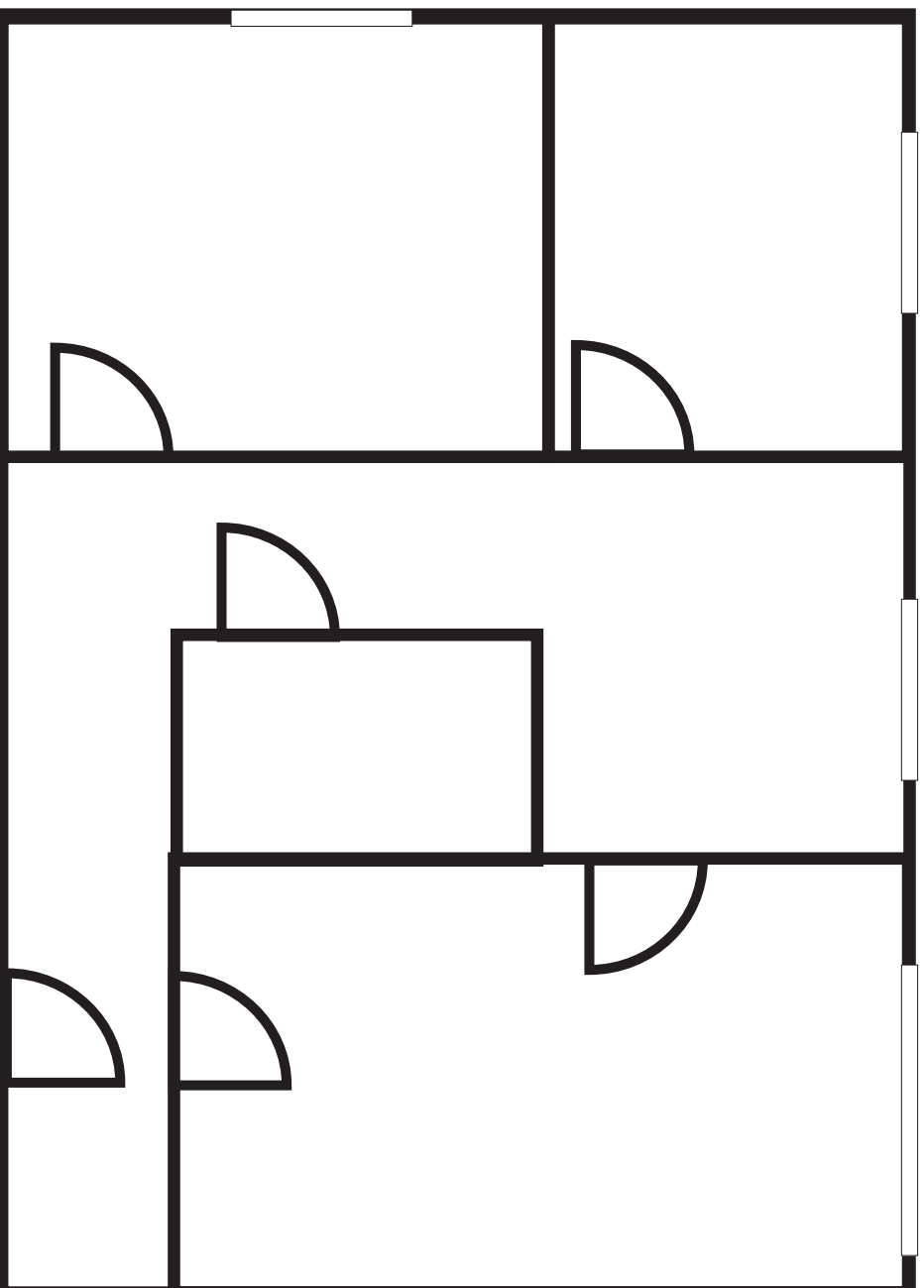


K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01 půdorys).

**Konec modulové části manuálu.**



Tw11.01 „O bydlení“ (OV.6) zahuc@2011 & petr sedlar@2011



Tw11.01 „O bydlení“ (OV.6) zahuc@2011 & petr sedlar@2011

## GLOBALNÍ EKOLOGICKÉ PROBLÉMY

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – TÝMOVÁ PRÁCE

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Občanská výchova - 7)

Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011

Grafický list je vložen za přílohu 8.



### Modul 1: Wall-E



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání v týmové práci aktivně hledají výhody a rizika získávání energie různými způsoby, simulovaně řeší některé ekologické problémy. Vytvářejí si konotace mezi životním prostředím (půda, vzduch, voda), energií, kterou poskytuje a riziky, které pro něj představují různé formy ekologické zátěže.



#### Materiální nároky aplikace:

Pracovní list ([materiály 01](#)) tisknutý na A3, barevný zvýrazňovač, fix, bločky.



#### Wall-E (opěrná aktivita)



*Wall-E je robot ze stenojmenného animovaného filmu Andrewa Stanton z dílny Pixar, jehož úkolem je likvidovat lidský odpad na lidmi vysídlené Zemi. Pojďme společně s ním na chvíli odstraňovat poškození a rány, které planeta, kterou nazýváme svým domovem, utrhla právě od nás. Od lidí.*

Účastníky rozdělíme do týmů, kolem 4 - 6 členů. Každý tento tým obdrží svůj pracovní list a bloček. Okamžitě může pracovat na plnění úkolů na listu. Nejdříve ze všeho bude potřebovat energii pro odstranění ekologických škod. Pro nastartování té či té elektrárny je třeba vypsát její dvě výhody a dvě rizika, nevýhody. Pokud tým má splněno (správně), lektor vybarví příslušné energetické symboly, které může tým použít v dalších úkolech.

Při užití energie na splnění úkolu se energie škrtají fixou. Je jedno v jakém pořadí se úkoly řeší, ale jenom pokud na ně má tým dost energie. Není třeba, aby všechny týmy splnily všechny úkoly. Na zpětnou vazbu je třeba si ponechat alespoň pět až sedm minut. ●



Reflexí se snažíme uspořádat si získané poznatky o způsobech získávání energie z různých živlů, a fixovat si hlavní hrozby, které pro tyto živly představuje člověk a globální problémy, které jsou s jeho životním stylem spojeny. ●



Na zemi jsou tři hlavní životní prostředí: půda, vzduch a vodstvo. Každé z nich může být zdrojem energie, známe větrné a solární elektrárny, využívající vzduch, dary půdy potřebují uhelné a jaderné elektrárny, sílu vody spoutávají vodní elektrárny. Hlavními potížemi s ovzduším jsou globální oteplování, tenčení ozonové vrstvy a snižování kvality vzduchu. Vodstvo trápí především znečištění, ať už z továren, domácností nebo katastrof. Půda trpí erozí, spojenou s kácením lesů a globálním oteplováním, znehodnocením půdy jedy a hnojivy a konečně představují hrozbu i obrovské haldy odpadků. ●●



Může se stát, že lektor nebude frekvenci "přihlašování se" o potvrzení skóre stíhat.

Je dobré aktivitu motivovat získáním bonusových bodů do testu.

Tučně vyznačené teze v listu mohou být oporou pro samostatné vytvoření zápisu.

K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01 pudorys). **Konec modulové části manuálu.**

Grafický list je vložen za přílohu 8.

## Státní ochrana přírody

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – TÝMOVÁ PRÁCE

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Občanská výchova - 7)

#### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Národní přírodní plastelínoviště



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání rozumí systému ochrany přírody státem, systému zákazů a omezení, které jsou pro chráněnou oblast charakteristické, i zásahům, které jsou v takové přírodní lokalitě přípustné. Setkají se s názvy čtyř základních forem ochranných pásem přírody, sami skupinovou prací definují, jak vypadá chráněná příroda a proč je třeba ji chránit.



#### Materiální nároky aplikace:

Plastelína (asi balíček na dvojici); transparentní eurosložky (jedna do dvojice), podklad (● [materiály 01](#))



#### Národní přírodní plastelínoviště (opěrná aktivita)



*Každý z vás se teď stane členem elitního týmu vrcholného managementu jedné státem chráněné lokality. Vaším úkolem je starat se o svůj "mini-přírodní park", stvořit jej, chránit a rozvíjet. V tom vám bude nápomocen státní fond přírodního prostředí, od něž budete na rozvoj získávat další prostředky.*

Účastníky rozdělíme do týmů, optimálně čtveřic. Každý tým obdrží mapu svého parku v plastové fólii a polovinu balíčku plastelíny. Fixou nejprve park pojmenují a určí jeho typ. Za úkol dostanou vybudovat z plastelíny státem chráněnou lokalitu. Pokud jim plastelína dojde, mohou si přijít ke katedře požádat o dotace. Přednesou svůj záměr a lektor, jako dotační komise rozhodne zda a kolik plastelíny na záměr dostanou. Tato fáze je velmi důležitá – hráči se skrze ni dozvídají, co s parkem mohou a co nemohou dělat, jaké zásahy jim stát zakáže. ●



V reflexi se nejprve seznámíme se všemi parky. S tím jakou faunu a flóru obsahují a proč právě tuto. Dále si hráči navzájem sdělují zkušenosti se získáváním dotací, jaké úpravy a stavby jim komise zakázala a jaké naopak finančně podpořila? Proč asi? Kdyby si teď někdo v jejich plastelínovišti típl cigaretu nebo tam něco odhodil – třeba odpadky od svačiny, jak by vypadalo? Zničila by se plastelína? Šlo by ji opravit tak, aby byla úplně stejná jako před tím? Proč jste do parku umístili právě takové stromy, keře, květiny a zvířata? Proč je třeba je chránit? Jaký typ chráněného území jste si jako skupina zvolili? Proč právě tento, měli jste konkrétní představu, co to znamená? Bylo snazší něco prosadit v národním parku nebo v "cháráóčku"? Proč? Byli jste někdy v nějaké chráněné oblasti? Co je v ní zakázáno? Máte zkušenost s tím, jak složité je budovat a rozvíjet park – jsou zákazy potřeba? Jak byste určitě vyhlásili nad svým plastelínovým parkem, aby v pořádku přežil několik set let? ●

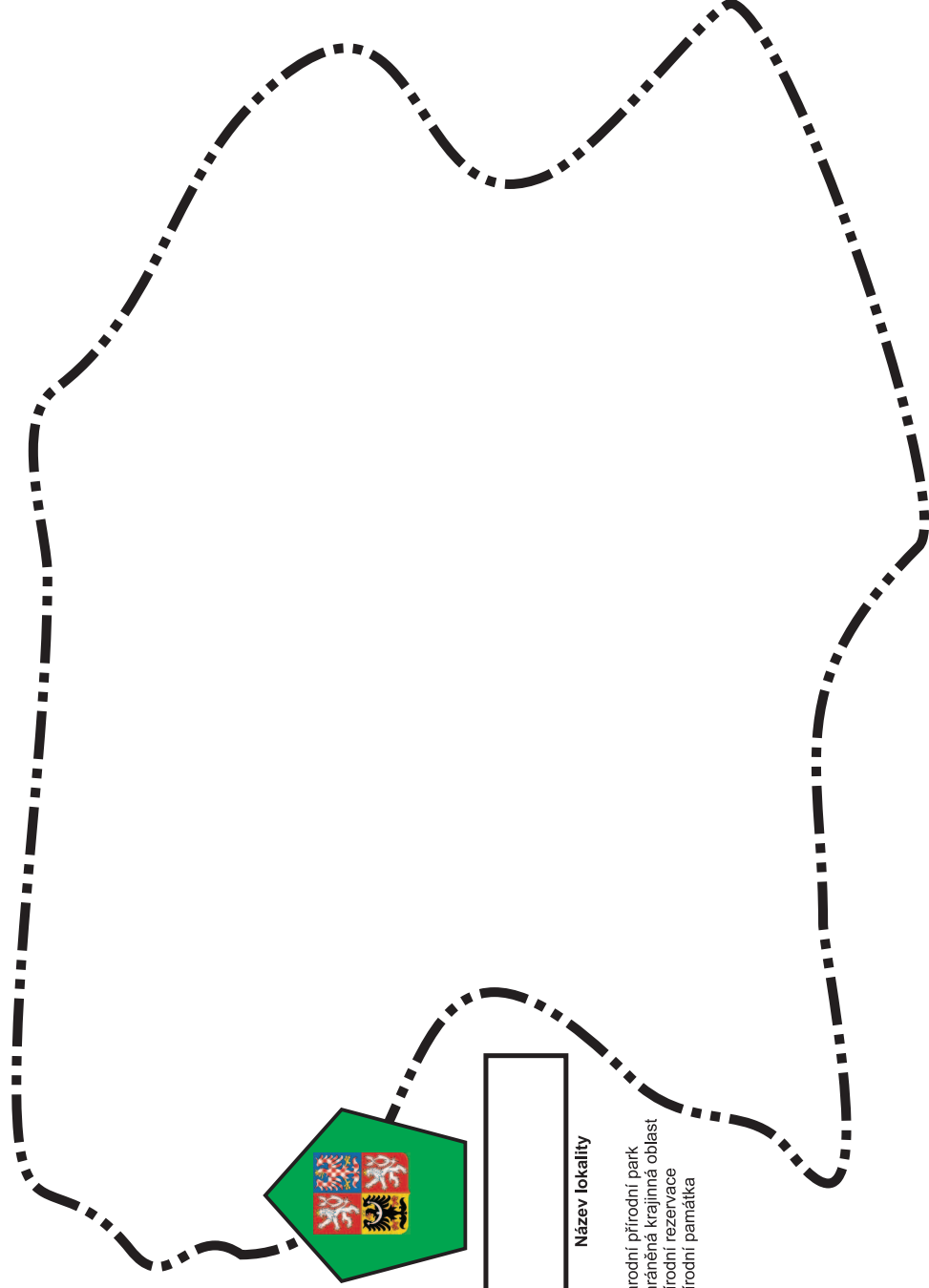


Státní ochrana přírody se uskutečňuje v několika různých typech chráněných oblastí, nejdůležitější jsou národní parky, CHKO, přírodní rezervace a přírodní památky. V těchto oblastech platí různá omezení a zákazy úpravy krajiny tak, aby příroda přežila staletí v co nejčistším a nejpůvodnějším stavu. ●●



K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01 podklad).

**Konec modulové části manuálu.**



## ZDROJE ENERGIE PRO WALL-Eho:

Pro start elektrárny napiš její dva plusy a dva minusy.

**VĚTRNÁ ELEKTRÁRNA**  
V PROVOZU

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Kouř z fabrik, kácení lesů a tím pádem málo kyslíku**

- Vymyslete tři výrobky, které se vyrábí v továrnách, a přitom by se mohly vyrábět sice v menším, sice pracněji, ale bez kouře. (Inspirujte se našimi předky)

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Tenká vrstva ozónu**

Freony z ledniček a levných sprejů (voňavek a tak) ničí ozón, který nás chrání před nebezpečným-UV zářením...

- Jak rozprašovat i bez spreje?
- Jak poznám eko-přátelské lednice (písmeno)

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**UHLERNÁ ELEKTRÁRNA**  
V PROVOZU

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Znečištění vody v mořích a oceánech**

Velkým problémem ekologie jsou tuny odpadů vyvezených načerno na mořské dno a hlavně různé toxické havárie.

- Vymyslete jakékoli dva nápady, které by zvýšily bezpečnost tankerů nebo ropných plošin.

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**JADERNÁ ELEKTRÁRNA**  
V PROVOZU

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Znečištění vody nepořádkem z továren**

Velké továrny mají čistíčky, kudy musí použítá voda projít, než se vrátí do přírody.

- Vymyslete zařízení, které by firmy motivovalo k tomu, mít dobré čistíčky a vypouštět vodu v co nejlepším stavu.

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**VODNÍ ELEKTRÁRNA**  
V PROVOZU

⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Eroze půdy, unychlená kácením stromů**

Bez kořenů stromů, které drží vláhu a i zem pomohadé, půda těžko odolává větru a dešti. Stává se pustou a prázdnou pouští.

- Napište, proč je dobrá půda pro lidi tak důležitá. Stačí dva dobré nápady.

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Odpadky a sklárky, kam až oko dopadne :-)**

Bez odpadků nemůžeme žít, ale můžeme minimalizovat zbytečný odpad.

- Vypijte barvy kontejnerů na tříděný odpad.
- Vymyslete 3 věci, které lze doma „zúžitkovat“ ještě jednou, než je vyhodíte do smeti.

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Skleníkový efekt a globální oteplování**

- Proč je ve skleniku větší horko než venku?
- Napište tři dopady globálního oteplení (Co se asi stane, až nebudeme mírný pás, ale třeba subtropicky)

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Znečištění vody nepořádkem z domácností (z našich domů)**

- Sepište 10 věcí, které končí v kanále, ať už tam putují z WC, koupelny, z kuchyně...
- Kam putují kanálem?

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Znečištění půdy (hnojiva z polí)**

- Vymyslete, jak hnojit pole i bez chemikálií.
- Proč je snažší na pole navést pár metrů umělých hnojiv?

♻️ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡



## Vlastnictví

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – VYUČOVÁNÍ V PŘÍRODĚ

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Občanská výchova - 7)

Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fasciarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Hobit. Cesta tam a zase zpátky.



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání v herní aktivitě porozumí tomu, co je vlastnictví, že je chráněno zákonem a jaké má limity, jak vzniká a jak zaniká. Co je podílové vlastnictví osobní a co podílové, kdo může něco vlastnit a co je vyvlastnění.



#### Materiální nároky aplikace:

Herní karty s materiálem (čtverečky) a herní karty s dobrodružstvím (šestiúhelníky) (●materiály 01), fazole, překreslený ceník karet, mince nebo žetony (např. z pokerové sady, podložky pod šrouby), kancelářské svorky, zápisy (●materiály 02).



#### Hobití dobrodružství (opěrná aktivita)



*Hobiti. Půlčlci, malinkatí tvorové, milující spánek, dobré jídlo a dobré pití. Stovky let žijí stejně "jako vždycky". Do ničeho se nehrnou, nic nového nezkoušejí. Mají svůj Kraj a co je za ním? Co by. Nic. Jenže pak zaklepou na dveře trpaslíci a kouzelník Gandalf a všechno je jinak. Dobrodružství za dobrodružstvím!*

Účastníky rozdělíme do týmů, optimálně šestičlenných. Každý tým představuje hobití družinu, jejímž cílem je získat co nejvíc zlatých penízků (žetony). Penízky jsou odměnou za dobrodružství – na šestiúhelníkových kartách je v dolním cípu uvedena odměna – kolik žetonů se má vyplatit za zdolání dobrodružství. Každý tým obdrží na začátku hry 3 karty Dobrodružství. Novou pak obdrží vždycky se splněním úkolu – hotové dobrodružství za prázdné. V tutéž chvíli obdrží tým i penízky.

K plnění úkolů jsou potřeba předměty a materiál – čtvercové kartičky. Ty prodává lektor za hobití zeli. A to takto:

| Ceník nářadí, zbraní a jiných věcí |     |
|------------------------------------|-----|
| Náhodná věc                        | 2 f |
| Výběr věci                         | 5 f |

Hobití zeli představují fazole rozmístněné na políčkách (asi deseti) v herním poli o rozloze asi 100 x 100 m, políčka mohou být vhodně označena. Jeden hobit (účastník) unese z pole vždy jen jednu hlávku. Za zeli se nakupují věci a s jejich pomocí se plní úkoly na kartách Dobrodružství, podle instrukcí. Některé karty nevyžadují žádné investice, ale představují výhody apriory – soudce, výroba věci, dědictví atd. Na kartě je vždy jasně popsáno, jakou výhodu přináší. Pokud si hráči vylosují Soudce, tuto kartu získávají a tahají si další, tak aby měli v týmu vždy tři úkoly.

Hráči mohou použít zbraň proti ostatním hráčům. V případě, že v souboji silově vyhrají (mají silnější zbraň než napadení) berou fazole nebo i karty poraženého. Od souboje chrání karta soudce, je-li nesena. Při rovnosti zbraní se hráči rozcházejí. Pokud napadený nenese zbraň, je okraden automaticky.



# Příloha 9.

Cílem hry je získat co největší jmění. Na konci hry dojde k vyvlastnění zbylých předmětů – tři předměty za zlaťák. Následuje rozdání zápisu a reflexe, v níž hráči transformují své zkušenosti ze hry do poznatků. ●



Reflexi vedte s pomocí zápisu (● [materiály 02, tabulka níž](#)) tak, aby účastníci vnímali herní prvky hodiny v kontextu poznávaného. ●

## ● materiál 02:

| Poznátky                                                                        | Jejich podoba v Hobití hře                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Vlastnictví je oprávnění vlastníka nakládat, jak uzná za vhodné.                | Nakoupené lístečky věcí jsem si mohl nechat (zbraně) nebo dát družince.                                                                                                                                 |
| Užíváním majetku nesmím poškodit jiné nebo porušit zákon.                       | Pokud jsem vztáhl meč na jiného a on měl po ruce soudce, bylo po ptákách.                                                                                                                               |
| Vlastníkem může být fyzická osoba (člověk) nebo právnická osoba.                | Moje zbraně, moje zeli, moje karty s vybavením. Ale jako družina – organizace – jsme dohromady sbírali peníze.                                                                                          |
| Vlastnictví vzniká činností osoby, děděním, darováním, koupí atd.               | To vše jsem mohl pocítit díky událostem na kartách Dobrodružství.                                                                                                                                       |
| Vlastnictví vzniká ztrátou, zničením, převedením na jiného, úmrtím vlastníka... | Nějaké fazole jsem jistě ztratil, zničil jsem si pasti při chytání medvěda, v rokli přišel o lana. Všechny lístky odevzdané družince – to je převod.                                                    |
| Vlastnictví je chráněno zákonem.                                                | Bylo proti pravidlům, aby mi kdokoli vzal něco z hromádky, soudce trestal pokusy mne obrát.                                                                                                             |
| Vlastnictví je osobní a podílové.                                               | Osobní vlastnictví – to byly fazole, které jsem si sám získal. Pokud jsem je dal do společné hromádky, měl jsem na spoluvlastnictví podíl. Kdyby byl důvod hromádku dělit, dostal bych spravedlivý díl. |
| Vyvlastnění je možné jen ze zákona a za náhradu.                                | Ke konci hry jsme museli králi odevzdat majetek, dal nám za to zlaťáky.                                                                                                                                 |



Cílové poznátky obsahuje zápis (● [materiály 02](#)). Tabulka navíc jasně umožní vnímat herní prvky v kontextu s cílovými poznátky. ●●



K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01 karty, 02 zápis).  
**Konec modulové části manuálu.**

|                                                                                                         |                                                                                                          |                                                                                                           |                                                                                                           |                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>A</b><br>LANO    |  <b>A</b><br>LOUČ     |  <b>A</b><br>CHLEBA    |  <b>A</b><br>KRUMPÁČ   |  <b>A</b><br>SEKERA   |
|  <b>B</b><br>BATOH   |  <b>B</b><br>NŮŽ      |  <b>B</b><br>SKLENKA   |  <b>B</b><br>VĚDRO     |  <b>B</b><br>KOMPAS   |
|  <b>C</b><br>LUK     |  <b>C</b><br>SVITEK   |  <b>C</b><br>ŽELEZA    |  <b>C</b><br>BYLINKY   |  <b>C</b><br>SEDLO    |
|  <b>1</b><br>DÝKA    |  <b>2</b><br>MEČÍK    |  <b>3</b><br>SEKERA    |  <b>4</b><br>KOPÍ      |  <b>5</b><br>MEČ      |
|  <b>A</b><br>LANO    |  <b>A</b><br>LOUČ     |  <b>A</b><br>CHLEBA    |  <b>A</b><br>KRUMPÁČ   |  <b>A</b><br>SEKERA   |
|  <b>B</b><br>BATOH |  <b>B</b><br>NŮŽ    |  <b>B</b><br>SKLENKA |  <b>B</b><br>VĚDRO   |  <b>B</b><br>KOMPAS |
|  <b>C</b><br>LUK   |  <b>C</b><br>SVITEK |  <b>C</b><br>ŽELEZA  |  <b>C</b><br>BYLINKY |  <b>C</b><br>SEDLO  |
|  <b>1</b><br>DÝKA  |  <b>2</b><br>MEČÍK  |  <b>3</b><br>SEKERA  |  <b>4</b><br>KOPÍ    |  <b>5</b><br>MEČ    |

**1**

**LOUPEŽNÍK**

Narazil jsi na loupežníka! Zbav se jej přisvorkováním zbraně vyšší síly a získej odměnu:

••

**2**

**LOUPEŽNÍK**

Narazil jsi na loupežníka! Zbav se jej přisvorkováním zbraně vyšší síly a získej odměnu:

•••

**3**

**LOUPEŽNÍK**

Narazil jsi na loupežníka! Zbav se jej přisvorkováním zbraně vyšší síly a získej odměnu:

••••

**4**

**LOUPEŽNÍK**

Narazil jsi na loupežníka! Zbav se jej přisvorkováním zbraně vyšší síly a získej odměnu:

•••••

**SOUDCE**

Pokud na tebe někdo použije neoprávněně svůj majetek - zbraň, roztrhni tuto kartu a kartu zbraně a rozejděte se.

**DAR**

Čaroděj Gandalf Ti přinesl tuto truhličku s dárkem. Co bude asi uvnitř? Tvůj majetek se rozrostl o dvě karty věcí.

+2x

**VÝROBA VĚCI**

Sedl sis u potoka a vyrobil si věc. Tvůj majetek se rozrostl o jednu kartu věcí.

+1x

**DĚDICTVÍ**

Starý hobit Bilbo Ti odkázal nějaké cennosti. Tvůj majetek se rozrostl o jednu kartu věcí.

+1x

**KOUPĚ**

Na trhu jsi narazil na zajímavé věcičky. Někdy jsi výhodně koupil. Tvůj majetek se rozrostl o dvě karty věcí.

+2x

**ŽEBRÁK**

Narazil jsi na Žebráka. Pomož mu - přisvorkuj požadovanou věc, kterou jsi mu dal a získej odměnu:

•••

**ŽEBRÁK**

Narazil jsi na Žebráka. Pomož mu - přisvorkuj požadovanou věc, kterou jsi mu dal a získej odměnu:

••••

**KRÁVY**

Narazil jsi na krávy. Pomož vesničanům s dojením! Přisvorkuj požadované věci, které jsi při práci využil, a získej odměnu:

••••

**POKLAD**

Narazil jsi na Truhlu. Kdo ví, co ti její průzkum přinese! Přisvorkuj požadovanou věc, kterou jsi při průzkumu ztratil, a získej odměnu:

••••

**POKLAD**

Narazil jsi na Truhlu. Kdo ví, co ti její průzkum přinese! Přisvorkuj požadované věci, které jsi při průzkumu ztratil, a získej odměnu:

•••••

**MEDVĚD**

Pomož vesničanům ulovit nebezpečnou šelmu! Přisvorkuj požadované věci, které jsi při lovu ztratil, a získej odměnu:

••••

**MEDVĚD**

Pomož vesničanům ulovit nebezpečnou šelmu! Přisvorkuj požadované věci, které jsi při lovu ztratil, a získej odměnu:

•••••

**KŮŇ**

Narazil jsi na koně. Zkrot' jej a prodej! Přisvorkuj požadované věci, které jsi při krocení zničil, a získej odměnu:

••••

**JESKYŇĚ**

Narazil jsi na jeskyň. Kdo ví, co ti její průzkum přinese! Přisvorkuj požadované věci, které jsi při průzkumu ztratil, a získej odměnu:

•••••

**MNICH**

Potkaljsi mnicha. Prodej mu věci, které potřebuje! Přisvorkuj požadované věci, které jsi mnichovi prodal, a získej odměnu:

••••

**MNICH**

Potkaljsi mnicha. Prodej mu věci, které potřebuje! Přisvorkuj požadované věci, které jsi mnichovi prodal, a získej odměnu:

•••••

**PADLÝ STROM**

Pomož vesničanům s prací - přisvorkuj požadovanou věc, kterou jsi při práci zničil a získej odměnu:

••••

**STRŽ**

Narazil jsi na propast. Kdo ví, co ti její průzkum přinese! Přisvorkuj požadované věci, které jsi při průzkumu ztratil, a získej odměnu:

•••••

## RUDOLF II. A JEHO DOBA

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – VYUČOVÁNÍ V PŘÍRODĚ

Aplikační platforma zážitku a hry

(určeno pro 5. třídy ZŠ)

Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011

#### Použité zdroje:

V aktivitě je použit herní mechanismus inspirovaný  
herním jádrem aktivity "Kámasútra Race", uvedené v publikaci:

Instruktoři Brno. *Fond her : 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. 1.vyd. Brno : Computer Press, 2007.  
211 s. (Edice aktivit a her.) ISBN 978-80-251-1675-3.



### Modul 1: Rudolf II. a jeho doba



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání zjišťují zájmy Rudolfa jako panovníka, všímají si změn v kultuře, jejich financování a vztahu těchto fenoménů k českým zemím.



#### Materiální nároky aplikace:

Barevné krystaly nebo lístečky (zelené, modré, červené, žluté; asi po 100 kusech); herní karty Budov (● materiály 01), herní karty Objevů (● materiály 02) a herní karty Učenců (● materiály 03) – všechny grafiky 1x pro tým (max. 6-ti člený); razítka.



#### Rudolfův dvůr (opěrná aktivita)



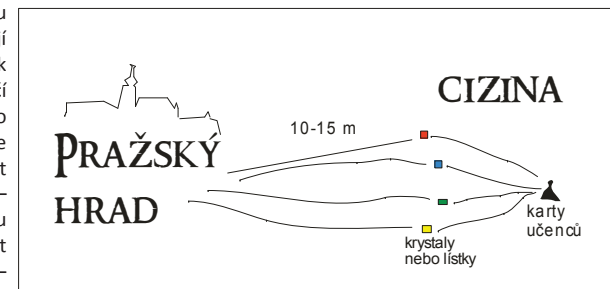
*Císař Rudolf je nakloněn každému bádání a každému objevu. Vy, moji drazí, se v jeho službách budete starat o Zlatou uličku. Do zdejších domků budete vozit učence i materiál z celé Evropy, aby mohli na jeho dvoře bádát a objevovat.*

Hráči si založí svou Zlatou uličku – přikolíkují si 4 budovy. Snaží se pak sehnat v zahraničí potřebné suroviny pro jejich zprovoznění – podle ceníku různý počet krystalů a dva odborníky – učence, kteří v nich budou pracovat (učenci musí být příslušné profese – například malířský domek

potřebuje malíře – na kartách učenců mají štětec a paletu). Do zahraničí se vydávají na králův příkaz – navštíví instruktora na pražském hradě, hodí si kostkou, na základě hosených ok je jim určen dopravní prostředek (viz dále ●)- podle instrukcí pak zdolají cestu ke krystalům nebo až k učencům. Platí, že každý tým může mít na cestě vždy jen jednu delegaci, a že jedna delegace unese jen jednu kartu nebo dva krystaly. Cestu zpět mohou hráči absolvovat normálně – během. Učenci se tahají z klobouku. Pokud týmu "nesedí" musí jej transportovat při nejbližší příležitosti zpět, nesmí držet víc učenců, než potřebuje.

Ve chvíli, kdy mají dostatek krystalů i odborníků na start budovy, odnesou ji i s materiálem králi, který na ni dá razítko a přidělí budově kartu objevu. Princip jeho vyzkoumání (včetně patentového razítka od krále) je stejný.

Za každou nastartovanou budovu získá tým jeden bod, za každého slavného učence v ní (na kartě označen hvězdičkou) jeden bod navíc. Jeden bod za každý dokončený objev a jeden navíc, za patent (dvojitě razítko pro první objev konkrétního druhu ve hře). ●





Refelexe se točí kolem zkušeností s Rudolfovým dvorem: koho císař zval z celé Evropy?

Byly cesty tenkrát namáhavé? Co sem mudrce táhlo, šlo skutečně o objevy? Kde bydleli alchymisté i umělci (vzpomeňte si na svůj domeček ve hře)? Jaký umělecký směr se na Rudolfově dvoře začal ozývat, k jakým astronomickým objevům se schylovalo? Některé týmy měly ve svých domcích slavná jména: Kdo je Kepler, v jakém oboru bádá a jaký div světa, objev pomohl dosáhnout? Kdo je Rabbi Löwe a s jakým objevem se spojuje? Kdo je Arcimboldo a jaké obrázky se s ním pojí? Kde sídlil císař v té době a co to znamenalo pro Čechy? ●



Rudolf si zamiloval Prahu, usídlil se na Pražském hradě a odsud si zval ty největší učence a umělce z celé Evropy. Měl rád astronomii a alchymii, ale za jeho vlády se rozšířily i sbírky obrazů a soch. Císař na tyto své koníčky investoval nemalé prostředky. Díky tomu jeho dvůr kvetl v umění i pochybném umění. Každopádně byl jedním z kulturních center Evropy. Jako odnož barokního umění vzniká manýrismus, Arcimboldo maluje portréty tvořené ovocem a zeleninou. Vzniká pověst o rabbim Löwe a jeho golemovi, astronomie zažívá některé slavné objevy i díky J. Keplerovi a jeho zákonům o vesmíru. ●●

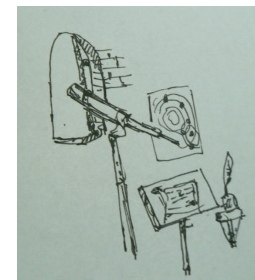
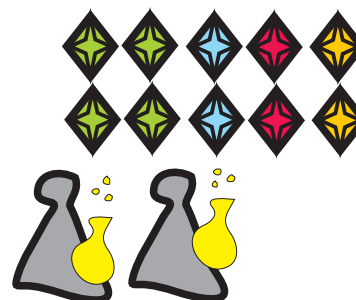
- 
- 1 Po vlastních normální běh, jeden z týmu
- 2 Oslík jeden z týmu po čtyřech
- 3 Kočár Tři se točí v kolečku
- 4 Sáně Všichni v týmu jako had
- 5 Kůň jeden v týmu skáče po jedné noze
- 6 Volský povoz Dva hráči po čtyřech, jeden skáče za nimi po jedné noze



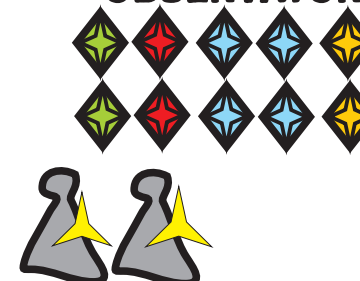
K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01, 02, 03).  
**Konec modulové části manuálu.**



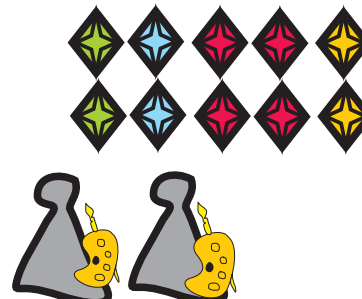
## ALCHYMISTICKÁ DÍLNA



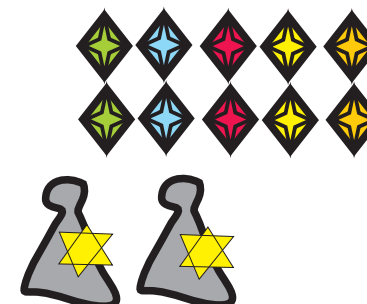
## ASTRONOMICKÁ OBSERVATOŘ



## MALÍŘŮV DOMEK



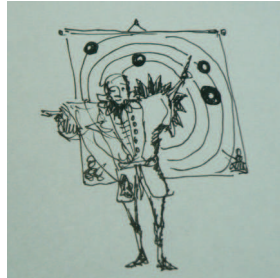
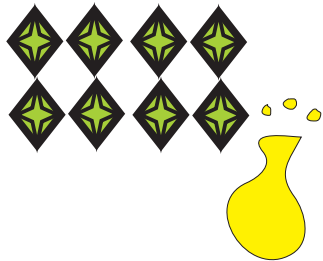
## SYNAGOGA



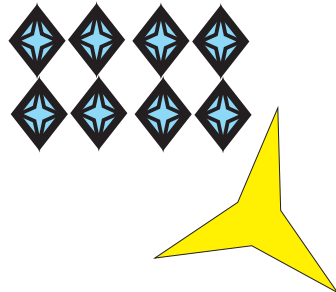




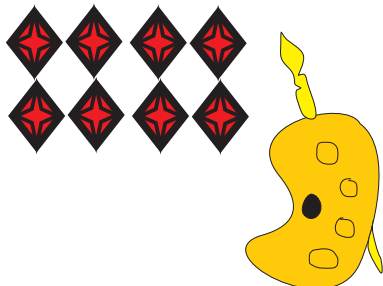
## KÁMEN MUDRCŮ



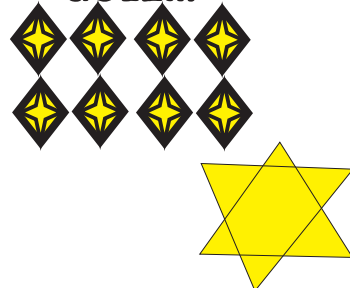
## OBĚH PLANET

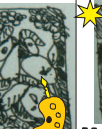
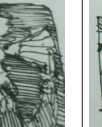


## MANÝRISMUS



## GOLEM



|                                                                                                                       |                                                                                                                       |                                                                                                                       |                                                                                                                   |                                                                                                                       |                                                                                                                       |                                                                                                                       |                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>EDWARD<br>KELLEY<br>ALCHYMISTA | <br>TYCHO<br>BRAHE<br>ASTRONOM     | <br>BARTOLOM.<br>SPRANGER<br>MALÍŘ | <br>RABBI<br>LÖWE<br>RABÍN     | <br>EDWARD<br>KELLEY<br>ALCHYMISTA | <br>TYCHO<br>BRAHE<br>ASTRONOM     | <br>BARTOLOM.<br>SPRANGER<br>MALÍŘ | <br>RABBI<br>LÖWE<br>RABÍN     |
| <br>JOHN<br>DEE<br>ALCHYMISTA      | <br>JOHANNES<br>KEPLER<br>ASTRONOM | <br>ARCIMBOLDO<br>MALÍŘ            | <br>MARDOCH<br>MAISLE<br>RABÍN | <br>JOHN<br>DEE<br>ALCHYMISTA      | <br>JOHANNES<br>KEPLER<br>ASTRONOM | <br>ARCIMBOLDO<br>MALÍŘ            | <br>MARDOCH<br>MAISLE<br>RABÍN |
| <br>ALCHYMISTA                     | <br>ASTRONOM                       | <br>MALÍŘ                          | <br>RABÍN                      | <br>ALCHYMISTA                     | <br>ASTRONOM                       | <br>MALÍŘ                          | <br>RABÍN                      |
| <br>ALCHYMISTA                     | <br>ASTRONOM                       | <br>MALÍŘ                          | <br>RABÍN                      | <br>ALCHYMISTA                     | <br>ASTRONOM                       | <br>MALÍŘ                          | <br>RABÍN                      |
| <br>ALCHYMISTA                   | <br>ASTRONOM                     | <br>MALÍŘ                        | <br>RABÍN                    | <br>ALCHYMISTA                   | <br>ASTRONOM                     | <br>MALÍŘ                        | <br>RABÍN                    |
| <br>ALCHYMISTA                   | <br>ASTRONOM                     | <br>MALÍŘ                        | <br>RABÍN                    | <br>ALCHYMISTA                   | <br>ASTRONOM                     | <br>MALÍŘ                        | <br>RABÍN                    |

## POTRAVNÍ ŘETĚZCE

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – VYUČOVÁNÍ V PŘÍRODĚ

Aplikační platforma zážitku a hry

(určeno pro 5. třídy ZŠ)

**Metodický manuál**

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fasciarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Modul 1: Doba ledová



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání rozumí principu potravního řetězce, chápou vyjimečné postavení člověka v něm.



#### Materiální nároky aplikace:

Herní karty (● materiály 01) – pro každých 5 hráčů jedna a dvě navíc, oříšky a listy nebo cokoli, co je bude představovat, lana, žetony.



#### Ice Age – Doba ledová (opěrná aktivita)



*Doba ledová. Tisíce a miliony tvorů se vydávají na cestu za přežitím. To není možné bez jídla. Listí a oříšků je už poskromnu a jíst chce každý.*

Herní pole tvoří domečky jednotlivých 5 – 6 člených týmů, umístěné na dvou stranách čtverce se stranou kolem 30 metrů. V rohu hřiště, protilehlém rohu sevřenému domečky je stanoviště instruktora. Na něm jsou počítací žetony a herní karty. Uprostřed herního pole jsou místa sběru listí a oříšků – hromádky s těmito "surovinami", v počtu asi "počet týmů – 1". Kolem hromádky je vždy nejméně desetimetrovým lanem vyznačen kruh bezpečného sběru.

Hráči si před začátkem hry vylosují z karet své osudy – ve hře je 5 charakterů: veverky, lenochodi, tygři, mamuti a lidé.

Veverky, lenochodi a mamuti se snaží po jednom přenášet listy (vevrky oříšky) z kteréhokoli dolu do svého domečku. Hodnota přenesého je jeden bod. Musí se bát o svůj život. Na svých kartách mají v záhlaví určeno, "kdo na ně má chuť". A jakým způsobem jsou loveni:

Prostý dotek (tygr – veverku, lenochoda) stačí chytnout k sežrán

Dotek + kámen nůžky.. (tygr člověka)

Zasažení hadrovou koulí (člověk veverku, lenochoda)

Zasažení hadrovou koulí a kámen nůžky (člověk mamuta a tygra)

Podle tohoto mechanismu spolu bojují i zbylí obyvatelé. Tygr loví veverky a lenochody, když se poštěstí i lidi, člověk loví se štěstím mamuty, tygry, zásahem koule pak i veverky a lenochody. Po každém vítězném boji vítěz zabaví hráči jeho cedulku a oba odchází za instruktorem. Tam vítěz obdrží příslušný počet bodů (veverka + lenochod – dva žetony, tygr + člověk – tři žetony, mamut – čtyři žetony) pomocí žetonů a poražený si losuje nový osud. Při nasbírání 5ti žetonů si novou roli losuje i vítěz. Po uplynutí časového limitu pro kolo (cca 5 - 8 minut) následuje globální přelosování rolí. Na konci hry se sečtou body – každý list nebo oříšek jeden bod, každý žeton jeden bod. Vítězí tým s více body. ●

Příloha 11.



Reflexe má upevnit poznané: Kdo koho v naší hře požíral, kdo si obstarával potravu jinak, jak? Kdo toho mohl jíst nejvíc? A mohl by jíst i to, co ve hře nejedl – kdyby chtěl? Mohlo by dojít k nějakému jinému, než hrou vymezenému potravnímu vztahu (člověk může jíst oříšky i salát, tygři by mohli ulovit mamutí mládě atd.)? Jak se vrátí živiny z živočichů zpět půdě? ●



Potravní řetězec je vztah mezi různými rostlinami (oříšky), býložravci (mamuti, částečně lenochodi a veverky), masožravci a všežravci (tygr, člověk), založený na sběru a lovu v zájmu získání potravy. Ve formě exkrementů a tlejících těl se pak živočichové stávají zpětně živinami pro rostliny. Na požívání není nic děsivého, krutého ani nelidského. Je to způsob, kterým se vše na světě udržuje živé. ●●●



K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01).  
**Konec modulové části manuálu.**

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p><b>VEVERKA</b> Sbírež žaludy a nos je do svého domečku.<br/>Dávej pozor na tygry a lidi - jsi jejich potrava.</p> <p><i>zdroj grafiky: <a href="http://img.blesk.cz/static/old_abc/tistene_ABC/2009/13/16-Scrat-zalud.jpg">http://img.blesk.cz/static/old_abc/tistene_ABC/2009/13/16-Scrat-zalud.jpg</a></i></p>                                                                                                              |
|  | <p><b>TYGR</b> Lov veverky a lenochody. Můžeš žrát i lidi.<br/>Dávej pozor na lidi - můžeš být jejich potrava.</p> <p><i>zdroj grafiky: <a href="http://nd01.jxs.cz/240/664/f89a330085_309000_o2.jpg">http://nd01.jxs.cz/240/664/f89a330085_309000_o2.jpg</a></i></p>                                                                                                                                                            |
|  | <p><b>LENOCHOD</b> Sbírež listy a nos je do svého domečku.<br/>Dávej pozor na lidi a tygry. Můžeš se stát jejich potravou.</p> <p><i>zdroj grafiky: <a href="http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcS8XEIDA73aVYPmrKR33QKqdlEhRshl7THWbF6yTfvFH833VKoQUSX6U4nW">http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcS8XEIDA73aVYPmrKR33QKqdlEhRshl7THWbF6yTfvFH833VKoQUSX6U4nW</a></i></p>                                                |
|  | <p><b>MAMUT</b> Sbírež listy a nos je do svého domečku.<br/>Dávej pozor na lidi. Můžeš se stát jejich potravou.</p> <p><i>zdroj grafiky: <a href="http://crazy-frankenstein.com/free-wallpapers-files/movies-wallpapers/ice-age-wallpapers/manny-ice-age-wallpaper.jpg">http://crazy-frankenstein.com/free-wallpapers-files/movies-wallpapers/ice-age-wallpapers/manny-ice-age-wallpaper.jpg</a></i></p>                         |
|  | <p><b>ČLOVĚK</b> Lov mamuty. Můžeš zkusit ulovit i veverku, lenochoda a tygra.<br/>Dávej pozor na tygry. Můžeš se stát jejich potravou.</p> <p><i>zdroj grafiky: <a href="http://images3.wikia.nocookie.net/_cb20091205204750/iceage/images/thumb/0/0a/Ice-AgeRunar.jpg/629px-Ice-AgeRunar.jpg">http://images3.wikia.nocookie.net/_cb20091205204750/iceage/images/thumb/0/0a/Ice-AgeRunar.jpg/629px-Ice-AgeRunar.jpg</a></i></p> |

## ŽIVOT VE STŘEDOVĚKU

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – VYUČOVACÍ BLOK V PŘÍRODĚ

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Dějepis - 5)

Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Kdybych se tak narodil jako pán...



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání simulovaně prožijí středověkou realitu života jednotlivých vstev. Vytváří si základní představu o způsobu života a sociálním rozdělení společnosti.



#### Materiální nároky aplikace:

Herní karty (● [materiály 01](#)) v množství počet účastníků / 8, označení míst (viz dále), fazole, dekorační krystaly nebo barevné papírky, žetony, znamenající peníze.

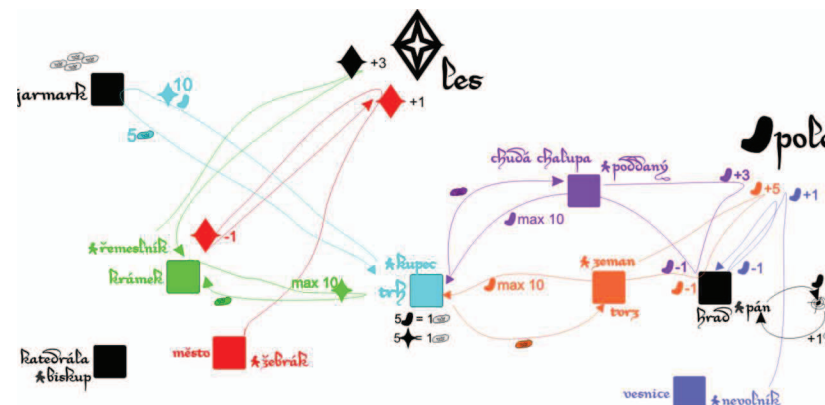


### Rytíři a kupci (opěrná aktivita)



*Ocitáme se v panství Hrušina. Na kopci stojí hrad, v něm pán Jakub z Hrušiny hoduje a pořádá lovy. Ve vesnici pod ním tepe zemědělský život, bezzemci i poddaní pracují na poli, pole má i pan Karel, zeman, který se o dědinu stará ze své tvrze. Zato ve městě to žije obchodem. Řemeslníci vyrábějí zručně své výrobky, občas jim s dopravou materiálu pomůže i nějaký ten žebrák, za trochu polévky. Kupci skupují jídlo i výrobky a tradá do cizích měst na jarmarky, kde je dobře prodají. Pan biskup nejen že káže v místním kostele, ale přijde si na slušný peníz z desátků. Středověk jako vyšitý.*

Na aktivitu včetně reflexe bude potřeba nejméně dvouhodinový blok. Začneme popisem herní plochy. V modelovém uvedení se nám podařilo najít dětské hřiště kousek od školy, které mělo zpevněné i nezpevněné povrchy, což se skvěle hodilo na rozdělení vesnického a městského života. Na herní ploše je třeba rozmístit stanoviště pole, les, vesnice, chudá chalupa, tvrz, hrad, trh, město, krámek, katedrála a jarmark podle obrázku:





Příloha 12.

Hráči si v týmu postupně (v řadě) mění kartičky osudů (●**materiály 01**), které jim přesně vymezují úkoly ve hře. V domečcích (chalupa, tvrz, trh, krámek) je třeba umístit barevné papíry, pro každý tým jiný, kam si budou hráči snášet přinesený materiál. Na stanoviště pole rozsypeme fazole, v lese krystaly nebo barevné papírky, na jarmark je třeba dát dostatek peněz, nějaké musí být i v hradu, kde je třeba umístit i kelímek, asi 1,5 m od hradní věže (provaz z lan). Před každým kolem je třeba udělat týmový brífink a přesvědčit se, že všichni chápou svůj úkol pro dané kolo. To trvá pět minut. Vydělané penízky přežívají do dalších kol. Suroviny po limitu nevyměněné přežijí kolo na papíře, kde leží, pro dalšího.

Hráči v každém kole plní pokyny, které mají na herních kartách. Cílem je projít všemi "reinkarnacemi" do životních osudů se ziskem co nejvíce peněz.

Biskup potřebuje ještě fix, kterým "vytěženému" poddanému – tomu, který zaplatil desátek - napiše na ruku číslo aktuálního kola. V každém kole hráč zaplatí nejvýše jeden desátek, biskupovi, který jej svým kázáním (kámen, nůžky, papír) nejdříve nadchne. U kupce je jedno, kolik jaké suroviny nese na jarmark, vždy ale mění 10 kusů (v jakékoli kombinaci – 3 dřeva + 7 jídla) za 5 zlatáků. ●

 Reflexi se snažíme uspořádat si získané poznatky o středověkém životě – kdo se měl nejlépe a nemusel nikam chodit, jen si odpočíval a ještě za to občas dostal peníze, každopádně žil na úkor druhých? Kdo se měl naopak nejhůř? Kdo měl nejvíc peněz? Co řemeslníci? Těžká práce, ale zase si vydělali. Kde bylo víc peněz? Ve městě nebo na vesnici? Jak vypadala města? Jaký byl rozdíl mezi zemanem a pánem? Kde sídlili? Jak jejich sídla vypadala? Kdo byl na nejnižších příčkách společenského žebříčku? Jak přežíval? Naopak, kdo se měl bez práce celkem dobře? Čím byste chtěli být? Čím ne? Jaké to asi bylo neotročit jen 5 minut, ale celý život? Jsou takoví novodobí otroci ještě někde na světě? Týká se to také děti? ●

 Pevné hrady a hradbami obehnaná města tvořila dominanty středověkého světa. Středověký život se odvíjel od toho, zda člověk patřil do města či na vesnici, a v jaké společenské vrstvě se narodil. Zda byl šlechticem (ať už v pánem na hradě nebo zemanem na tvrzí) s radostmi i strastmi jeho života, knězem (tehdy rychle bohatnoucí a vliv získávající církve), měšťanem s řemeslným krámkem či kupeckou živností. Poddaní robotovali na panských polích a odváděli i desátky církvi. Nejhůře na tom byli bezzemci a žebráci, odkázáni . . ●●

 Je třeba věnovat dost času procházce "středověkým světem" naučit se, kde která místa leží, kdo v nich bydlí a co má na práci. Při každém "moru", po kterém následuje znovuoživení v jiné roli je třeba se ujistit, že každý chápe svůj úkol, odešel do svého domečku a čeká tam na start kola. Pět minut kola je nesnižitelných – aktivita pak pozbývá smysl a slévá se v jedno velké "běhal jsem tam a zpět".

K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01 karty).

Konec modulové části manuálu.

|                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>platím desátky</b><br>↖<br><b>vesnice</b>                                     | <br><b>platím desátky</b><br>↖<br><b>chudá chalupa</b>                                                                                                                                                                            | <br><b>neplatím desátky</b><br>↖<br><b>tvrz</b>                                                                                                                                                                                         | <br><b>neplatím desátky</b><br>↖<br><b>hrad</b>                                                                                                                                             |
| <b>BEZZEMEK</b><br>NEVOLNÍK<br>Sklízej obilí (fazole) na panském poli a nos jej do hradu.<br>Nemáš právo na mzdu.<br>Uneseš jednu fazoli!!<br><b>1</b> → <b>hrad</b>      | <b>PODDANÝ</b><br>Sklízej obilí (fazole) na poli a nos jej do chalupy.<br>Cestou dej poddanskou dávkou (1 fazoli do hradu).<br>Z chalupy můžeš obilí odnést na trh.<br>Za 5 fazolí získáš jeden zlaták.<br>Uneseš 3 fazole z pole!! a max. 10 na trh<br><b>3</b> → <b>hrad</b> → <b>chalupa</b> → <b>5</b> → <b>1</b> | <b>ZEMAN</b><br>NÍŽŠÍ ŠLECHTA<br>Sklízej obilí (fazole) na poli a nos jej do tvrzí.<br>Cestou dej poddanskou dávkou (1 fazoli do hradu).<br>Z tvrzí můžeš obilí odnést na trh.<br>Za 5 fazolí získáš jeden zlaták.<br>Uneseš 5 fazolí z pole!! a max. 10 na trh<br><b>5</b> → <b>1</b> → <b>tvrz</b> → <b>5</b> → <b>1</b> | <b>PÁN</b><br>VÝŠŠÍ ŠLECHTA<br>Užijej si své svobody a moci.<br>Tví poddaní Ti budou nosit obilí.<br>Symbolizuj ho fazole.<br>Pořádej lovy a hostiny - házej fazole do lahve. Pokud bude lov úspěšný, obdržíš za každých 5 fazolí 1 zlatý.<br><b>5</b> → <b>lov</b> → <b>1</b> |
| <br><b>platím desátky</b><br>↖<br><b>město</b>                                       | <br><b>platím desátky</b><br>↖<br><b>krámek</b>                                                                                                                                                                                   | <br><b>platím desátky</b><br>↖<br><b>trh</b>                                                                                                                                                                                            | <br><b>neplatím desátky</b><br>↖<br><b>katedrála</b>                                                                                                                                        |
| <b>ŽEBRÁK</b><br>CHUDINA<br>Choď na dřevo (krystaly) do panského lesa a nos jej do krámků.<br>Nemáš právo na mzdu.<br>Uneseš jeden krystal !!<br><b>1</b> → <b>krámek</b> | <b>ŘEMESLNÍK</b><br>Choď na dřvo (krystaly) do panského lesa a nos jej do krámků.<br>Sem ti budou dřevo nosit i žebráci.<br>Z krámků můžeš výrobky odnést na trh.<br>Za 5 krystalů získáš jeden zlaták.<br>Uneseš 3 krystaly z pole!! a max. 10 na trh<br><b>3</b> → <b>krámek</b> → <b>5</b> → <b>1</b>              | <b>KUPEC</b><br>Jsi nejbohatší měšťan.<br>Řemeslníci, poddaní a zemaní ti budou nosit materiál (fazol, krystal).<br>Kupuj jej vždy 1 zlatý za 5 věcí.<br>Nakoupené věci odnášej prodat na jarmark.<br>Dostaneš tam 5 zlatých za 10 kusů jakéhokolli zboží (fazole, krystaly)<br><b>10</b> → <b>jarmark</b> → <b>5</b>      | <b>BISKUP</b><br>Jsi zámožný měšťan.<br>Zastav kohokoli ve městě a pokud platí desátky,<br>dejte si kámen - nůžky - papír.<br>Pokud vyhraješ, musí ti dát církevní desátek - 1 zlatku.<br><b>1</b>                                                                             |

## DRUHY DOPRAVY

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – VYUČOVACÍ BLOK V PŘÍRODĚ

Aplikační platforma zážitku a hry

#### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011

V obsažené aktivitě je využíván herní mechanismus

motivovaný stolní hrou **Hra o dvou městech**, obsaženou v publikaci:

BRANDE, P. a B. OLIVEIRA., et col. Kompas: *Manuál pro výchovu mládeže k lidským právům*. První vydání. Potužníková E., Potužník M. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-827-3.

Dostupné z: [http://www.mladezvakci.cz/fileadmin/user\\_upload/publikace/Kompas\\_manual.pdf](http://www.mladezvakci.cz/fileadmin/user_upload/publikace/Kompas_manual.pdf)



### Všecky druhy dopravy



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání simulovaně použijí různé druhy dopravy, prožijí výhody jejího vývoje, pochopí nutnost investice do infrastruktury i jejich rozmanitost.



#### Materiální nároky aplikace:

Herní karty (● [materiály 01](#)) pro každého účastníka (na listu jsou 4ks), herní tabule (● [materiály 02](#)), zakázky (● [materiály 03](#)) přibližně 1 kopie mezi 4 účastníky, tabule s nápisy A, B, C, D; malé důkazní lístečky (materiál) – asi 2x2 cm velmi mnoho, žetony zkušeností – žetony z pokerové sady nebo cokoliv podobného, samolepky (cenovkové) s namalovanou šípkou dolů, hrací kostky, klobouky.

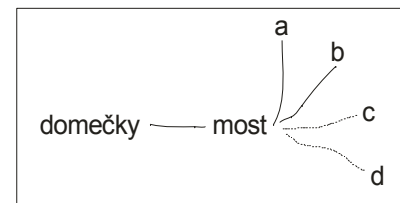


### Transport tycoon (opěrná aktivita)



*Jste zaměstnanci nové přepravní firmy, úkol je jasný – vydělat na přepravě osob a materiálu víc než konkurence. Čím víc investujete do infrastruktury a vývoje dopravních prostředků, tím lépe. Ostatně, uvidíte sami.*

Herní prostor tvoří 4 města (Aš, Brno, Cheb a Děčín), označené tabulemi s počátečními písmeny, asi 15 metrů od nich je "Most", kterým hráči musí proběhnout na cestě z Domečku (asi 15 m od Mostu). Mezi městy je vždy asi deset metrů:



Hráči hrají hru ve třech barevně odlišených týmech (modří, oranžoví, černí), jejich úkolem je přepravit co nejvíc materiálu. Ten představují důkazní lístky, složené v jednotlivých městech.

V domečku je klobouk, z něhož si hráči losují zakázky. Ty jsou trojího typu – přeprava osob (označení figurkou), přeprava materiálu (symbol bedýnky) a soukromé cesty (označené smajlíkem).

Do domečku si hráči nosí k uskladnění své důkazní lístky.

Na zakázce je vždy uvedeno, z jakého města je třeba daný materiál přepravit. Při zpátečním průchodu (s důkazním lístečkem – lístečky) se musí každý hráč stavět na mostě, hodit si dvěma kostkami a podrobit se směle (naznačena červeným křížkem). Vpřípadě, že tým má koupeno proti opatření, čte si a plní ustanovení pod zelenou fajfkou. Za průchod mostem si vezme z krabice žeton zkušenosti, může-li. Krabice je u Mostu.

Herní kartu (● [materiály 01](#)) má každý hráč – ve třech sloupcích mu určuje, kolik materiálu či osob přepraví (kolik lístečků si může vztít ve městech). U individuální dopravy mu určuje, jakým způsobem má zdolat vzdálenost od Domečku do Města. V případě, že si hráč nastřádá zkušenostní žetony, může si od instruktora koupit modernizaci určitého typu přepravy – jak naznačuje obrázek. Instruktorka pak samolepkou přelepí "překonáný typ", šípka na samolepce ukazuje, jaký dopravní prostředek hráč k té či oné přepravě využívá.

| OSOBNÍ DOPRAVA |          | NÁKLADNÍ         | modernizace          |
|----------------|----------|------------------|----------------------|
| INDIVIDUÁLNÍ   | HROMADNÁ |                  | za přelepení uhad... |
|                |          | OSI              | 1x ●                 |
|                |          | KC POI           | 2x ●                 |
|                |          | NÁ AU            | 3x ●                 |
|                |          | KAMION           | 4x ●                 |
|                |          | NÁKLADNÍ VLAK    | 5x ●                 |
|                |          | KONTEJNEROVÁ LOŽ | 6x ●                 |

Hráč s kartou, jako je tato, v individuální dopravě využívá automobil (běhá normálně), v hromadné parní vlak (uveze tři důkazní lístky) a v nákladní kamion (uveze čtyři).

Soukromé cesty – hráč zdolá způsobem, který mu předepíše herní karta, cestu do Města, tam si nic nebere a s průchodem přes most se vrací k losování nové zakázky. V případě, že se mu na cestu nechce, může použít hromadnou dopravu – stojí ho to ale jeden žeton zkušenosti, počítá pak zdržení podle

tabulky. V našem případě tedy 30 sekund (parní vlak).

V případě komerčních cest (symboly panáčků/krabice) hráč doběhne k příslušnému Městu a tam si naloží svůj náklad (pokud pojede náš hráč pro materiál, vezme si 4 lístky – kamion). Cestou zpět se stává na Mostě, hodí si kostkami, splní úkol a vezme si žeton. Aby mohl získat samolepku přes kamion a využívat tak nákladní vlak, musí sehnat ještě další tři žetony, podle ceníku zcela vpravo.

Týmy mohou zlepšovat infrastrukturu – za náklady kupovat samolepky na přelepení písmena X ve své barvě na tabuli, která na Mostě určuje, jaký problém hráče čeká. Po zakoupení instruktor příslušné X přelepí a každého hráče, který dané číslo hodí se pak týká zelená část. Podívejme se na obrázek:

|                                                  |                                                                      |  |  |  |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|                                                  |                                                                      |  |  |  |
| PIRÁTI / LUPÍČI<br>Ztrácí 100% neseného nákladu. | POLICEJNÍ HLÍDKY<br>Zvýšená bezpečnost zaručuje bezstarostnou jízdu. |  |  |  |

Modrý a oranžový tým investovaly do infrastruktury na dvojce každý pět lístečků (cena je dole vlevo), takže pokud kterémukoli jejich hráči padne dvojka, bezproblémů pokračuje z Mostu do domečku k vykládce materiálu. Naopak hráč černého týmu, který si na Mostě hodí dvojku musí odevzdat všechny nesené důkazní lístečky. Vítězí tým, který má po uplynutí časového limitu největší počet důkazních lístků. ●

- Reflexi se snažíme uspořádat si získané poznatky – ptáme se, jaké druhy dopravy máme a co se jimi převládá, která forma osobní dopravy je výhodnější pro soukromé cesty a v čem. Co znamená lezení po čtyřech v normálním životě? Jaké historické dopravní prostředky se ve hře objevily? Co bylo při házení největším problémem infrastruktury? Vyplatilo se investovat do její správy a opravy? Do čeho jste investovali nejdříve? Jaké problémy jste si zapamatovali? Napadají vás ještě jiné apod. ●
- Výstupní poznání shrnují herní karty – druhy dopravy, vývoj dopravy. Lze si udělat i poznámky k infrastruktuře, investicím do ní. Využijte zkušenosti ze hry. ●●
- Pro uvedení programu je nezbytná přítomnost nejméně dvou, raději však tří instruktorů. Potřebujete rovné a přehledné hřiště. Hra svádí k podvádění, pokud vaše třída nemá návyky k fair-play, čas od času musíte provádět kontrolu férovosti – počet nesených lístků, nezahazování soukromých cest atd. K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01-, 03).
- Konec modulové části manuálu.

| OSOBNÍ DOPRAVA |          | NÁKLADNÍ           | modernizace          |
|----------------|----------|--------------------|----------------------|
| INDIVIDUÁLNÍ   | HROMADNÁ |                    | za přelepení uhad... |
|                |          | OSLÍK              | 1x ●                 |
|                |          | KOŇSKÝ POTAH       | 2x ●                 |
|                |          | NÁKLADNÍ AUTOMOBIL | 3x ●                 |
|                |          | KAMION             | 4x ●                 |
|                |          | NÁKLADNÍ VLAK      | 5x ●                 |
|                |          | KONTEJNEROVÁ LOŽ   | 6x ●                 |

| OSOBNÍ DOPRAVA |          | NÁKLADNÍ           | modernizace          |
|----------------|----------|--------------------|----------------------|
| INDIVIDUÁLNÍ   | HROMADNÁ |                    | za přelepení uhad... |
|                |          | OSLÍK              | 1x ●                 |
|                |          | KOŇSKÝ POTAH       | 2x ●                 |
|                |          | NÁKLADNÍ AUTOMOBIL | 3x ●                 |
|                |          | KAMION             | 4x ●                 |
|                |          | NÁKLADNÍ VLAK      | 5x ●                 |
|                |          | KONTEJNEROVÁ LOŽ   | 6x ●                 |

|                                                                                                           |                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>2</b><br>cena: 5 ■ |  <b>PIRÁTI / LUPIČI</b><br>Ztrácíš 100% neseného nákladu.                       |  <b>POLICEJNÍ HLÍDKY</b><br>Zvýšená bezpečnost zaručuje bezstarostnou j zdu.                                |  |  |  |
|  <b>3</b><br>cena: 5 ■ |  <b>DÝM Z LOKOMOTIV</b><br>Za vitamíny, abys nebyl nemocný zaplatíš jeden ■     |  <b>ELEKTRICKÁ TRÁŤ</b><br>Lokomotivy zbytečně nekouří, což je dobré pro lidské zdraví i životní prostředí. |  |  |  |
|  <b>4</b><br>cena: 4 ■ |  <b>CHYBÍ ODPOČÍVADLO</b><br>Jsi unavený, za tuto jízdu nezískáš zkušenosti (●) |  <b>BENZINKA</b><br>Na pumpě načerpáš s ly. Z skávkáš 2 zkušenosti ●●                                       |  |  |  |
|  <b>5</b><br>cena: 4 ■ |  <b>ZPOŽDĚNÍ VLAKŮ</b><br>Čekáš a čekáš. Napočítej do 30ti a pokračuj.          |  <b>PŘESNÁ ŽELEZNICE</b><br>Bez nejmenšího čekání jedeš dál.                                                |  |  |  |

|                                                                                                             |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                             |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>6</b><br>cena: 3 ■ |  <b>ROZBITÁ SILNICE</b><br>Na hrbolu jsi prasknul pneumatiku. Výměna Ti dá zabrat - udělej 15 dřepů. |  <b>NOVÁ VOZOVKA</b><br>Po nové cestě to jede skoro samo :-D           |  |  |  |
|  <b>7</b><br>cena: 2 ■ |  <b>POLNÍ CESTA</b><br>Na špatné cestě se špatně jede. Utrousíš jsi polovinu nákladu ■               |  <b>ASFALTKA</b><br>Díky nové cestě už žádné ztráty!                   |  |  |  |
|  <b>8</b><br>cena: 3 ■ |  <b>CHYBÍ ZNAČKY</b><br>A bez značek jsi se ztratil. Počítej do 20-ti, než budeš pokračovat v cestě! |  <b>DOPRAVNÍ ZNAČENÍ</b><br>Díky značkám se pohodlně dostaneš do cíle. |  |  |  |
|  <b>9</b><br>cena: 4 ■ |  <b>KOLONY NA OKRESCE</b><br>Čekáš a čekáš. Napočítej do 30ti a pokračuj.                            |  <b>DVOUPROUDOVKA</b><br>Bez nejmenšího čekání jedeš dál.              |  |  |  |

|                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                              |                                                                                         |                                                             |
|                                                                                              |                                                                                         |                                                             |
|                                                                                              |                                                                                         |                                                             |
| <b>DRNCAJÍCÍ KAČENY</b><br>Jsi z toho drncání celý nesvůj. Za tuto cestu neobdržíš zkušenost :-)<br><b>ŽELEZNIČNÍ KORIDOR</b><br>Konečně vlaky bez drncání. Normální průjezd. | <b>DÝM Z KAMIONŮ</b><br>Přímě pod okny. Vítaminy, abys to neodskákal nějakou nemocí stojí jeden ■<br><b>OBCHVATY</b><br>Výborně, už se dá dýchat, neutráciš za vítaminy. | <b>HROMADNÁ HAVÁRKA</b><br>100% nákladu bere oheň a kouř. Je nám líto.<br><b>INFOPANELY</b><br>Zvýšila se bezpečnost, havárie skoro nehrozí. |
|  <b>10</b><br>cena: 4 ■                                                                    |  <b>11</b><br>cena: 5 ■                                                               |  <b>12</b><br>cena: 6 ■                                   |

|                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Nákladní<br>→ <b>AŠ</b>                                      |  Nákladní<br>→ <b>BRNO</b>                                        |  Nákladní<br>→ <b>CHEB</b>                                        |  Nákladní<br>→ <b>DĚČÍN</b>                                    |
|  Osobní<br>→ <b>AŠ</b>                                        |  Osobní<br>→ <b>BRNO</b>                                          |  Osobní<br>→ <b>CHEB</b>                                          |  Osobní<br>→ <b>DĚČÍN</b>                                      |
|  Nákladní<br>→ <b>AŠ</b>                                      |  Nákladní<br>→ <b>BRNO</b>                                        |  Nákladní<br>→ <b>CHEB</b>                                        |  Nákladní<br>→ <b>DĚČÍN</b>                                    |
|  Osobní<br>→ <b>AŠ</b>                                        |  Osobní<br>→ <b>BRNO</b>                                          |  Osobní<br>→ <b>CHEB</b>                                          |  Osobní<br>→ <b>DĚČÍN</b>                                      |
|  soukromá cesta<br><b>výlet</b><br>→ <b>AŠ</b>                |  soukromá cesta<br><b>návštěva holiče</b><br>→ <b>BRNO</b>        |  soukromá cesta<br><b>divadelní představení</b><br>→ <b>CHEB</b>  |  soukromá cesta<br><b>návštěva diskotéky</b><br>→ <b>DĚČÍN</b> |
|  soukromá cesta<br><b>návštěva babičky</b><br>→ <b>AŠ</b>    |  soukromá cesta<br><b>předvolání ksoudu</b><br>→ <b>BRNO</b>     |  soukromá cesta<br><b>návštěva dědečka</b><br>→ <b>CHEB</b>      |  soukromá cesta<br><b>rodinný výlet</b><br>→ <b>DĚČÍN</b>     |
|  soukromá cesta<br><b>návštěva kina</b><br>→ <b>AŠ</b>      |  soukromá cesta<br><b>hokejové utkání</b><br>→ <b>BRNO</b>      |  soukromá cesta<br><b>nákup v supermarketu</b><br>→ <b>CHEB</b> |  soukromá cesta<br><b>svatba sestry</b><br>→ <b>DĚČÍN</b>    |
|  soukromá cesta<br><b>musíš k zubaři :-)</b><br>→ <b>AŠ</b> |  soukromá cesta<br><b>přehlídka ohňostrojų</b><br>→ <b>BRNO</b> |  soukromá cesta<br><b>cesta do školy</b><br>→ <b>CHEB</b>       |  soukromá cesta<br><b>návštěva muzea</b><br>→ <b>DĚČÍN</b>   |

## JAPONSKO

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – VYUČOVACÍ BLOK V PŘÍRODĚ

Aplikační platforma zážitku a hry

#### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fasciarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Japonské reálie a ekonomika



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání získávají přehled o japonské ekonomice a základních kulturních reáliích.



#### Materiální nároky aplikace:

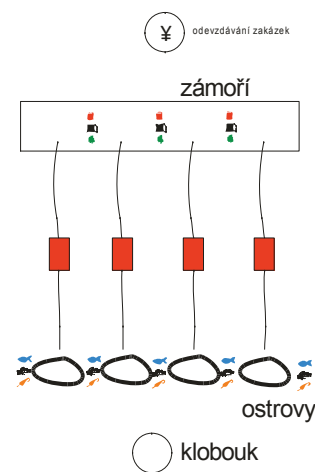
Karta Divů (●materiály 01) pro každý tým, zakázky (●materiály 02) – asi 6x, barevné lístky, (modré, bílé, zelené, žluté, černé, oranžové), klobouk, žetony, lana (16ks), bedny (4x; nejlépe banánovka), jídelní hůlky (12 párů), nápisy s jmény ostrovů, razítka, sešíváčky 4ks.



Hra na 90 minut. Nejméně 2 instruktory.



### Japonský sen (opěrná aktivita)



Každý tým se stane správcem jednoho ze čtyř hlavních, velkých japonských ostrovů – Honšú, Kjúšú, Šikoku a Hokaidó. Vaším úkolem bude na zakázkách vydělat co nejvíce jenů. Za ty pak můžete rozvíjet tradiční japonskou kulturu. Jako ostrovní stát nemáme příliš zdrojů, něco bude třeba na lodích přivážet, ale naopak – vývoz bude zásadním zdrojem jenů.

Herní prostor tvoří 4 ostrovy vyznačené podle obrázku jako kruhy z lan, tak aby se v nich mohli hráči dobře pohybovat. Hranatý prostor na druhé straně hřiště budeme označovat jako Zámoří. Prostorem mezi těmito místy se pomocí pradelních šňůr (ale provazových) pohybují bedny (ale pevné bedny, plastovky se převrací). Jednou za dvě minuty se hráči v rámci týmu prostřídají v roli nakladače – ten je na druhé straně moře (v Zámoří), kde jsou na hromadě suroviny – barevné papírky představující importovaný materiál – černá ocel, zelený chmel a červená ropa. Za zámořím je místo instruktora, kde hotové objednávky proměňuje za jeny. Za ostrovy je společný klobouk, odkud si hráči tahají objednávky, zakázky. Kolem ostrovů jsou

rozsypaný zbylé lístečky – bílá rýže, oranžový čaj a modré ryby.

Každý tým pošle dva hráče, velvyslance za moře, do Zámorí. Tato role se co dvě minuty hry střídá. Jinak jsou všichni hráči na svém ostrově. Po startu hry si každý tým vylosuje v klobouku Zakázku. Jeho cílem je pomocí hůlek získat potřebnou obživu (určenou počtem na kartě zakázky) a importovat potřebné suroviny – pomocí lodě (bedny).





V našem případě tedy hráči musí sesbírat 2 modré lístky, jeden bílý, dva žluté a zakříčet na svého Nakladače, aby jim naložil 1 červený a jeden černý. Jakmile přitáhnou bednu, zkompletují zásilku (vše secvaknou sešíváčkou) a posílají ji na export (bednou do Zámorí). Jeden z nakladačů ji pak odevzdá a obdrží jeden jen (žeton).

Už při posílání zásilky na export si může tým křičet o další suroviny. Společně s nimi mu Nakladači pošlou i utržený peníz – příslušný počet jenů.

Za ty si hráči kupují Kulturní body – razítka na Kartu Divů, které jim narazí instruktor za příslušnou úplatu. Vítězí tým, který nejdříve ze všech získá všechny kulturní body. ●



Reflexi se snažíme uspořádat si získané poznatky – kolik velkých ostrovů a které tvoří Japonsko? Co se na nich pěstuje? Je to spíše na pobřeží nebo ve vnitrozemí? Jak se konzumuje jídlo? Má Japonsko vlastní surovinové zdroje? Jak se sem suroviny dostávají? Které jsou to především? I něco od nás? (Chmel). Odkud plyne Japonsku bohatství? Jaké výrobky především vyváží? Jaké kulturní informace o Japonsku jste získali? Jak vypadá jeho vlajka? Jak se jmenuje posvátná hora? ●



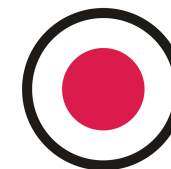
Japonsko tvoří 4 velké ostrovy a několik dalších menších. Tradičně se pěstuje rýže, čaj a ve velkém loví ryby. Zemědělství se soustřeďuje k pobřeží (k lanu a za něj). Tyto tři složky jsou hlavní součástí japonských jídelniček. Většinu surovin pro průmysl i energetiku Japonci dováží. Zejména ropu a ocel. Z Česka se do Japonska vyváží chmel. Japonci zvládají mistrně technologickou inovaci, není divu že exportují artikly, u kterých se to projevuje – automobily, elektrotechniku. Jsou hlavním světovým producentem lodí. Hlavní kulturní pojmy a jejich význam jsou na kartách. ●●



Pro uvedení programu je nezbytná přítomnost nejméně dvou, raději však tři instruktorů. Potřebujete rovné a přehledné hřiště. Hra svádí k podvádění, pokud vaše třída nemá návyky k fair-play, čas od času musíte provádět kontrolu férovosti. K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01- 03).

Konec modulové části manuálu.

# JAPONSKO KARTA DIVŮ



**VLAJKA**  
cena: 1¥



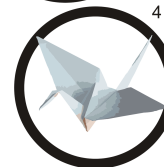
**SAMURAJOVÉ**  
cena: 2¥



**WASABI**  
Velmi ostrý křen  
cena: 3¥



**KALIGRAFIE**  
Tradiční japonské písmo  
cena: 3¥



**ORIGAMI**  
Papírové skládačky  
cena: 1¥



**MANGA**  
Tradiční tvorba komiksů  
cena: 2¥



**ČAJOVÝ OBŘAD**  
Papírové skládačky  
cena: 3¥



**PAGODY**  
Architektura, která ustojí  
častá změtřesení  
cena: 4¥



**ŠINKANZEN**  
Rychlovlak rychlý moc.  
Na obrázku pod posvátnou horou Fudži.  
cena: 4¥



**SUMŌ**  
Obézní sport :-D  
cena: 2¥

Zdroje grafiky a grafických podkladů:

1\* <http://zestribnymychnoci.websnadno.cz/samuraj.gif> 2\* <http://bar.momosushi.cz/files/library/wasabia-japonica.jpg> 3\* <http://www.volny.cz/aikidocb/img/ki.png>  
4\* [http://nd04.jxs.cz/179/635/02d0c36640\\_72226481\\_o2.jpg](http://nd04.jxs.cz/179/635/02d0c36640_72226481_o2.jpg) 5\* [http://www.justit.cz/images/2011/06/manga-sxc-hu-98008\\_3118.jpg](http://www.justit.cz/images/2011/06/manga-sxc-hu-98008_3118.jpg)  
7\* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/66/Shitennoji\\_-\\_pagoda.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/66/Shitennoji_-_pagoda.jpg)  
8\* <http://www.celysvet.cz/krasne-fotky/staty/80/shinkansen-bullet-train-and-mount-fuji-japan.jpg> 9\* [http://www.e-shiki.jp/sumo\[1\].jpg](http://www.e-shiki.jp/sumo[1].jpg)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>AUTA</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>LODĚ</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>HRAČKY</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>ELEKTRO</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |
|  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>AUTA</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>LODĚ</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>HRAČKY</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>ELEKTRO</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |
|  ZAKÁZKA ZA 2¥<br><b>AUTA</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 2¥<br><b>LODĚ</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 2¥<br><b>HRAČKY</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |  ZAKÁZKA ZA 2¥<br><b>ELEKTRO</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL                |
|  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>AUTA</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL   |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>LODĚ</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL   |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>HRAČKY</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL   |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>ELEKTRO</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL   |
|  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>AUTA</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL  |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>LODĚ</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL  |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>HRAČKY</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL  |  ZAKÁZKA ZA 1¥<br><b>ELEKTRO</b><br>RYBY <br>RÝŽE <br>ČAJ <br>ROPA <br>ŽELEZO <br>CHMEL  |



## EKOSYSTÉMY

Vzdělávací program

### MODIFIKOVANÁ VYUČOVACÍ JEDNOTKA – VYUČOVACÍ BLOK V PŘÍRODĚ

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Přírodopis)

Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### Osadníci z Katanu.



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání získávají představu o podstatě ekosystému, vzájemných odlišnostech mezi nimi a učí se základní ekosystémy v našem prostředí i jejich zástupce.



#### Materiální nároky aplikace:

Herní mapky (● [materiály 01](#)) pro každý tým, pastelky pro každý tým, karty míst (● [materiály 02](#)) .



### Mapa Katanu (opěrná aktivita)



*Katan. Veliký ostrov, na jehož pobřeží přistálo pár lodí nových osadníků. Jenže jak dál, kde založit své vesnice a kde nasadit pšenici, když nevíme, jak ostrov vypadá. Je čas prozkoumat ostrov.*

Účastníci vzdělávání mají za úkol v týmu vytvořit mapu Katanu – vybarvit pastelkami políčka mapky podle toho, jaký ekosystém na nich naleznou. Zjistí to nacházením Karet míst, připevněných v herním prostoru kolem 100 x 100 metrů, plocha záleží i na počtu hráčů. Na Kartách míst je vždy uvedeno umístění na mapě a několik tvorů a rostlin, které se na místě nacházejí. Účastníci si je snaží zapamatovat a podle klíče na Mapkách pak určit, co se na konkrétní souřadnici vlastně nachází. Na kartách míst mohou být i zástupci, kteří se tam zatoulali – je třeba si zapamatovat všechny, jinak může dojít k chybování. ●



Reflexi směřujeme k tomu, co je ekosystém. Proč různé živočišné a rostlinné druhy žijí vždy v podobných sestavách na různých místech? Jaká taková místa jste našli? Pamatujete si, nějaké zástupce, které by šlo do těchto ekosystémů zařadit? Vaše mapa Katanu je pěkně barevná – obsahuje mnoho ekosystémů, napadají vás země, kde by bylo pastelek potřeba méně? Jsou součástí ekosystému vždycky jenom zástupci, kteří tam patří podle učebnice, nebo se semtam stalo, že jste našli i něco, co tam nepatřilo? Děje se to i v "normálním světě?" Našli jste někdy na nějakém místě rostlinu nebo zvíře, které vás tam překvapilo? Které jste tam nečekali? ●



Ekosystém je společenství fauny a flóry, které se váže k určitému místu. Toto místo je vždy nejideálnějším prostředím pro život druhů, které se v něm vyskytují, jejich životy jsou obvykle svázány mezi sebou i místem. Mezi běžné ekosystémy u nás patří les, pole, louka, řeka, rybník, město a pastvina ●●



Je třeba karty míst rozvěšet tak, aby byly snadno k nalezení a především čitelné – hra není schovávačkou, ale pamatovací hrou.

K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01, 02).

**Konec modulové části manuálu.**



LES

BUK, DUB, SMRK, KONVALINKA, LIŠKA,  
SRNKA, DIVOKÉ PRASE, MUCHOMŮRKA,  
HŘÍB, SASANKA, JEZEVEC, SOVA



LOUKA

SMETÁNKA, SEDMIKRÁSKA, LUČNÍ KONÍK,  
POŠTOLKA, SLAVÍK, KOPRETINA, HLEMÝŽD,  
KLÍŠTĚ, CVRČEK



POLE

KUKUŘICE, BRAMBORY, MANDELINKA,  
ŽÍŽALA, JEČMEN, ZAJÍC, MÁK, KŘEPELKA,  
KÁNĚ



ŘEKA

PSTRUH, BOBR, VYDRA, RAK, LEDNÁČEK,



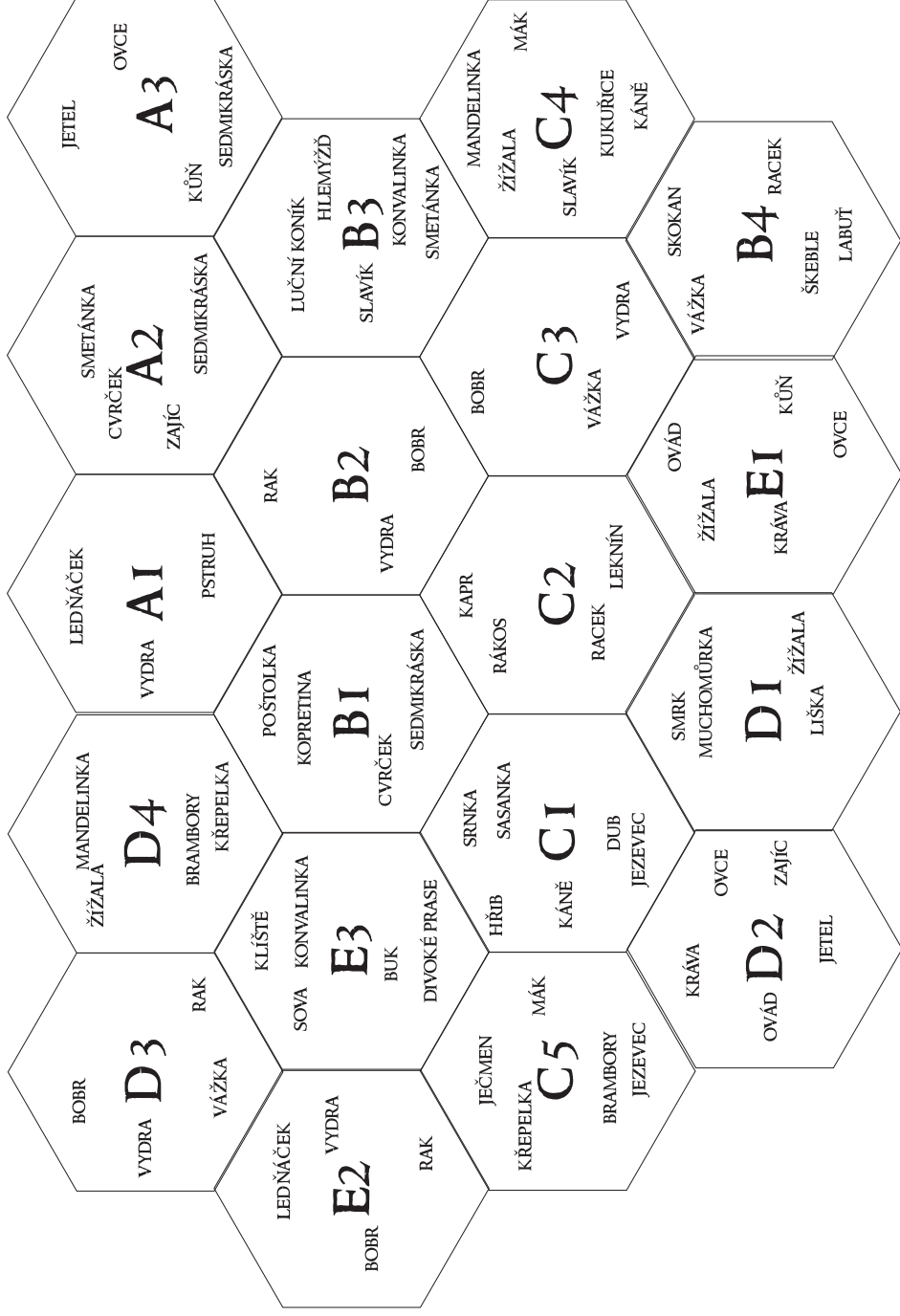
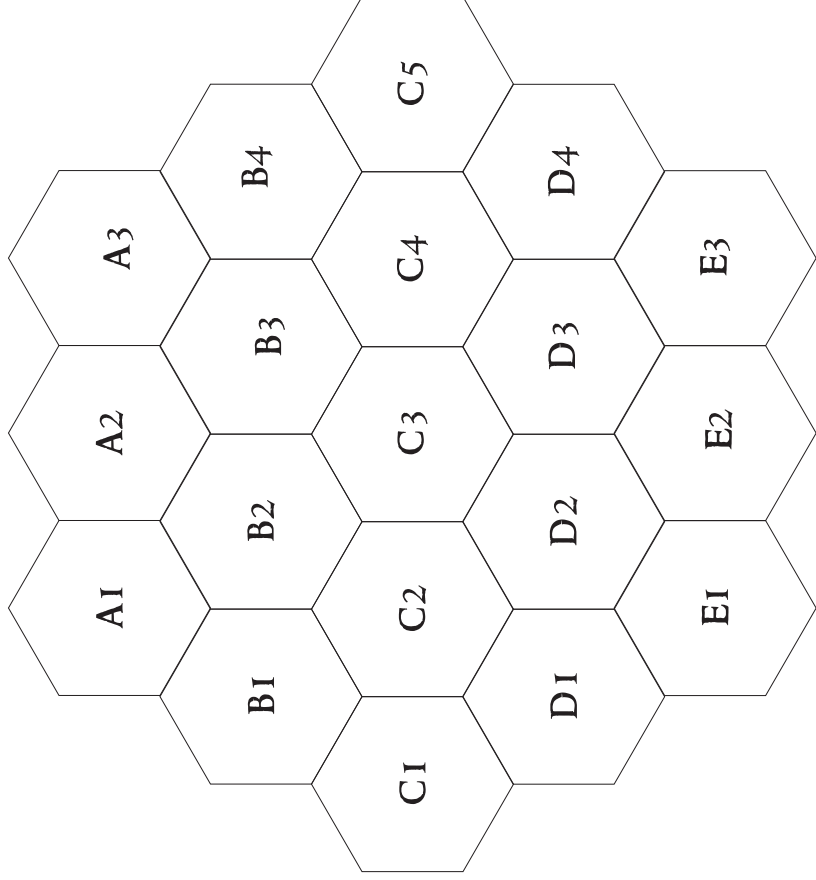
RYBNÍK

KAPR, LEKNÍN, RÁKOS, SKOKAN, VÁŽKA,  
ŠKEBLE, RACEK, KACHNA, LABUŤ



PASTVINA

JETEL, KRÁVA, OVCE, OVÁD, KŮŇ





#### LES

BUK, DUB, SMRK, KONVALINKA, LIŠKA,  
SRNKA, DIVOKÉ PRASE, MUCHOMŮRKA,  
HŘIB, SASANKA, JEZEVEC, SOVA



#### LOUKA

SMETÁNKA, SEDMIKRÁSKA, LUČNÍ KONÍK,  
POŠTOLKA, SLAVÍK, KOPRETINA, HLEMÝŽD,  
KLIŠTĚ, CVRČEK



#### POLE

KUKURICE, BRAMBORY, MANDELINKA,  
ŽÍZALA, JEČMEN, ZAJÍC, MÁK, KŘEPELKA,  
KÁNĚ



#### ŘEKA

PSTRUH, BOBR, VYDRA, RAK, LEDNÁČEK,



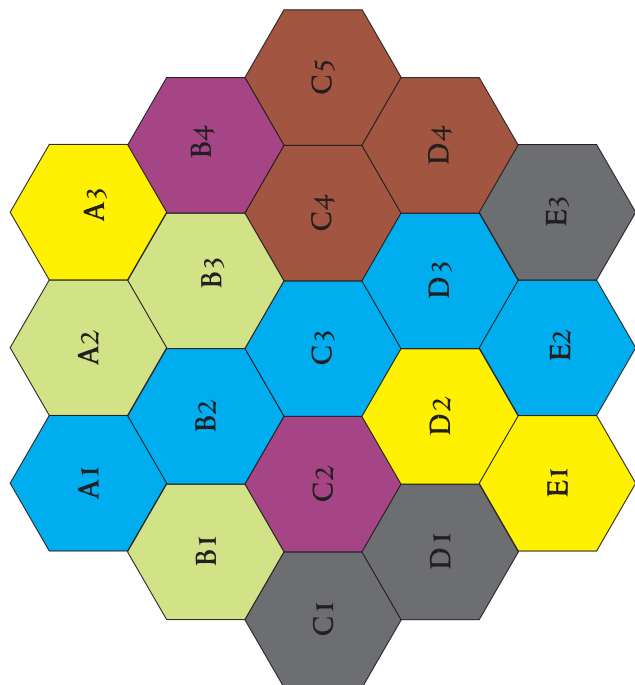
#### RYBNÍK

KAPR, LEKNÍN, RÁKOS, SKOKAN, VÁŽKA,  
ŠKEBLE, RACEK, KACHNA, LABUŤ



#### PASTVINA

JETEL, KRÁVA, OVCE, OVÁD, KŮŇ



## Po stopách J. A. K.

Vzdělávací program

### HAPPENING

Aplikační platforma zážitku a hry

(určeno pro 5. třídy ZŠ)

### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fasciarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011

### Použité zdroje:

V aktivitě "Evropan Comenius" je použit herní mechanismus inspirovaný

herním jádrem aktivity Kámasútra Race, uvedené v publikaci:

Instruktoři Brno. *Fond her : 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. 1.vyd. Brno : Computer Press, 2007.

211 s. (Edice aktivit a her.) ISBN 978-80-251-1675-3.



## Modul 1: Komenský opouští vlast



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání přemýšlejí nad tím, jak těžké je opouštět místo, kam člověk patří. Zjišťují jaké možnosti dopravy byly v 17. století, jak obtížné bylo cestování a kolik toho Komenský přesto procestoval, že (ačkoli ho slavíme jako velkého Čecha) v Česku moc času nepobyl, a konečně i proč musel opustit vlast a jaké to je.



### Materiální nároky aplikace:

Barevné destičky (na komín pro čápa :-D ), papíry, fixy , kartičky překážek ([materiály 01](#)), mapa Evropy s místy pobytu J. A. K., špendlíky - vlaječky s letopočty a místy, hrací kostky, tabule s obrázky dopravních prostředků a jejich ztvárnění ve hře.



### Kterou barvu mám rád (opěrná aktivita)



Komenský žil bohužel v době, která nepřála náboženské svobodě. Že nevíte co to je? Je to možnost zvolit si víru stejně, jako oblíbenou barvu. Schválně to zkuste.

Hráči si zvolí oblíbenou barvu – vyberou si sedátko v oblíbené barvě. Na papír mohou napsat, co neradi jí, jaký sport nemají rádi a jakého zpěváka nemůžou ani slyšet. ●



Refelexí se snažíme vysvětlit, co je to nesvoboda víry a proč jsou kvůli ní schopni lidé opouštět svou vlast. Představte si, že by teď v Brodě vyšlo nařízení, že se Vaše oblíbená barva ruší, a všechno bude šedé. Jak by se vám pak žilo? Kdybyste museli rádi nosit šedou, i když ji ve skutečnosti nemáte rádi? Nebo jako by pan starosta rozhodl, že se každou sobotu budou jíst halušky, špenát nebo játra na cibulce? Odešli byste z Brodu? A kdyby šlo o něco vážnějšího – kdybyste například museli nosit tričko s Karlem Gottom a každou neděli jít na dechovky? ●



Doba, v níž Komenský žil byla dobou protireformace. V Českých zemích vládli po porážce na Bílé hoře rakouští císaři – Habsburkové. Ti byli křesťané, jako Komenský, ale katolíci. NE reformisté – protestanti, jak se tehdy říkalo. Každý Čech musel prohlásit, že je katolík, nebo odejít ze země. Je to stejné, jako začít chodit v šedém, nebo poslouchat Karla Gotta – museli by udělat něco, co není pravda, co není doopravdy. Než žít ve lži a nesvobodě, volili raději mnozí, stejně jako Komenský cestu pryč z vlasti. Stali se exulanti. ●●



### Co mne drží doma (opěrná aktivita)



Opouštět domov není jednoduché. Naopak je to velice těžké – je spousta věcí, které nás drží tam, kde žijeme, spousta věcí, které tady máme rádi, které nám brání "zvednout kotvy". Může to být cokoli – maminka a tatínek, které nechceme opustit, kamarádi a mnoho jiných věcí. Představme si je jako překážky na překážkové dráze.

Hráči vypisují na kartičky překážek ([materiály 01](#)) věci, které je drží doma – můžeme transformovat jako věci, které mají v Brodě rádi, které by jim chyběly, kdyby museli vzít ranec a jít někam do Polska nebo kamkoli jinam, kde nic nemají, nikoho neznají. ●

## Příloha 16.



V reflexi zjišťujeme, kolik různých věcí nás drží v našem městě, v našem regionu, v naší vlasti. Jak těžké je sebrat si saky paky a opustit místo, kde člověk celý život žil, ke kterému patří. ●



Opouštět vlast není jednoduché. Ani pro nás, kteří žijeme v dnešním globalizovaném světě. Pro naše předky, včetně Komenského to muselo být ještě daleko těžší – měli obrovskou úctu ke své zemi. Úctu, která nám možná trochu chybí. Proto také mnoho obrazů Komenského zachycuje okamžik, kdy opouští svou vlast. Celý život doufal, že se do ní vrátí. Bohužel pro něj i pro nás se to nepodařilo. ●●



### Evropan Comenius (opěrná aktivita)



Komenský procestoval kus Evropy. I přesto, že tehdy dalo cestování pořádně zabrat a nebyla to procházka růžovým sadem. Je znám snad v celé Evropě, jako Johan Amos Comenius, jak znělo jeho latinské jméno. Pojďme společně zkusit cestovat barokní Evropou!

Hráči v týmech hází kostkou, což určuje, jaký prostředek k cestě použijí. Podle návodu pak musí zdolat cestu "do Evropy" – k misce s vlajčkami. Zpět mohou běžet / jít normálně. Jakmile jsou zpátky, umístí vlajčku s letopočtem na mapu Evropy a hází znovu kostkou. Každé vyběhnutí (ne každý člověk) představuje zisk jedné vlajčky. ●



Refelexe vede k otázkám po nesnadnosti pohybu po barokní Evropě, odvaze a odhodlání Komenského, s kterými své cesty zvládal. Proč asi? Přestože je Komenský jedním z největších Čechů, moc vlajček na českých zemích není. V kterých městech se zdržoval nejčastěji? ●



Výstupní poznání je zřejmé – pohyb po Evropě 17. století byl nesnadný, Komenský přesto hodně cestoval. Činil tak z touhy šířit své učení a často také na základě pozvání jiných učenců a vlídné šlechty. Mnoho let svého života trávil v Anglii, v severských zemích, Holandsku a Maďarsku. ●●

- 
- 1 Po vlastních normální běh, jeden z týmu
- 2 Osík jeden z týmu po čtyřech
- 3 Kočár tři se točí v kolečku
- 4 Sáně všichni v týmu jako had
- 5 Kůň jeden z týmu skáče po jedné noze
- 6 Volský povoz dva hráči po čtyřech, jeden skáče za nimi po jedné noze



## Příloha 16.



### Modul 2: Požár v Lešně



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání se seznámí s Komenského odvahou začít budovat své dílo znovu, nevzdat se. Čtou a píší citáty z Komenského. Analyzují důležité a méně důležité věci ve svém životě a pocít zklamání ze ztráty složitě budovaného.



#### Materiální nároky aplikace:

Papíry, modifikované ruličky od papíru, knihovna s označením poliček (viz dále), knihy s kartičkami hodnot (viz dále), baterky, zatemnění, brky, inkoust, podložky, papíry.



#### Když ti hoří dílo (opěrná aktivita)



Komenský proslul jako velký spisovatel. Vytvořil několik desítek svazků a pracoval na rozsáhlých dílech, encyklopediích. V Polském městě Lešně ale...

Hráči připravují spisy – na listy balicího papíru opisují brky jednoduché citáty z Komenského. Po dopsání své dílo nechají oschnout, zabalí do vyšperkované ruličky a uloží do knihovny. Ta má šest šuplíků označených čísly. Po uplynutí časového limitu na aktivitu lektor svolá hráče ke knihovně, třikrát hodí kostkou a podle teček na ní spálí spisy uložené v příslušných přihrádkách. ●



Jaký byl pocit přijít o takový kus Vaší práce? Jaký byl pocit dívat se na hody kostkou a nemoci nic olivnit, nechat vše na náhodě? Kdybychom si znovu rozdali brky a papíry bavila by Vás stejná práce? Dělal byste ji rádi? Jak myslíte, že bylo Janu Amosi, když přišel o několika roční, ne několika minutovou práci, o česko-latinský slovník, na kterém pracoval celý život? Myslíte si, že se k práci vrátil? ●



Požár v Lešně a zničení Komenského spisů při něm ukazují na Janovu nezdolnost, vytrvalost a houževnatost, se kterými se vrátil ke zničené práci a nezlomen se ji snažil znovu vytvořit. Je příkladem pro každého z nás. ●●



#### Co bych bral z Lešna (opěrná aktivita)



Pojďme ještě na chvilku do hořícího Lešna, Komenský který už vidí že mu hoří dům se může rychle vrátit jen pro pár věcí. Jen jednu. Co asi vezme ven?

Hráči se pohybují po ztemnělé místnosti (představující hořící dům), pomocí baterek hledají mezi různými jinými věcmi knihy. Za jejich vazbou jsou lístky s různými hodnotami – ve hře je celkem dvacet knih, hráči vynesou ven pouze tři lístky. Hodnoty:

|            |                  |               |                      |                     |
|------------|------------------|---------------|----------------------|---------------------|
| 1000 korun | vzácný obraz     | sbírka známek | luxusní zlatý prsten | archivní lahev vína |
| kočka      | rodinné album    | staré dopisy  | vlastní knihy        | počítač             |
| televize   | mp3 přehrávač    | oblečení      | kosmetika            | časopisy            |
| hračky     | jídlo z ledničky | čokoláda      | doklady              | věci do zaměstnání  |





Co jste vynesli ven? Co bylo lehké nevzít? Kdy ste si nebyli jistí, jestli nějakou věc nemáte raději vzít? Zahodili jste něco na zem, kvůli něčemu důležitějšímu? Vzali jste si věci pro budoucí obživu? Zvládli byste se vzdát i těch posledních tří věcí? A kdyby nešlo jen o věci? Co je ještě horší? Kočka? A co ještě horší? ●



V Lešně nepřišel Komenský jen o celý majetek. Záhy umírá i jeho manželka a dítě, což se stalo v jeho životě několikrát. Nikdy jej to ale nezlomilo, naopak – snažil se pracovat a své pocity bolesti, smutku a touhy po setkání vtělit do něčeho smysluplného. Tak vznikl spis Truchlivý nebo Labyrint světa a ráj srdce. O tom bude řeč za chvíli. ●●



### Modul 3: Filosofie



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání vnímají podstatu dvou základních filosofických děl Komenského, snaží se "přeložit" sami pro sebe Šifru mistra Amose.



#### Materiální nároky aplikace:

Balancovník, mapa světa tvářící se starodávně, lepicí sticky, fixy, kuličky.



### Labyrint světa a ráj srdce (opěrná aktivita)



Tento hezký název má Komenského filosofický spis o hledání smyslu života, o nástrahách a zbytečnostech ve světě a tom, co je pro člověka skutečně důležité.

Mezitím, co polovina hráčů plní další úkol modulu, snaží se zbylá půlka dostat na balancovníku skrze Labyrint světa – počítačové hry, seriály, hospody, drogy, facebook, poflakování, záškoláctví, hádky...dostat všechny kuličky až do středové jamky, kudy profrčí do ponožky. ●



Analyzujeme nástrahy Labyrintu, co hráči samotní považují za skutečné životní nástrahy, a zda je snadné se jim vyhnout. Pomáhá domlouvat se s ostatními, nebýt na věc sám? Resp., zvládl by člověk hru sám, bez cizí pomoci? Co je typické pro ráj srdce? (je tam tma, ticho, nejde odsud vidět do labyrintu, je obtížné sem dostat kuličku, všechny kuličky jsou pohromadě). ●



Labyrint světa a ráj srdce je kniha přesně o tom, co jsme si zahráli s balancovníkem – o hledání cesty světem plným přetvářky, zmatku a mámení (to co vypadá jako facebook je ve skutečnosti vršek od pet lahve). Cestou ven je ráj srdce, ve kterém je člověk v klidu připravený mít rád ostatní, vydržet s nimi v jednom pytlíku a být "tak trochu slepý" pro svět mimo ponožku. ●●



### De rerum humanarum emendatione consultatio catholica (opěrná aktivita)



*Komenský věřil, že vše, co je mezi lidmi špatné a zlé, se dá napravit, spravit. Že svět může být lepší a že k tomu není daleko – že to není žádný nedostižný úkol. Říkal- "Vše na tomto světě lze napravit, ale jen jemným teplem lásky, neboť jinak je to nemožno".*

Tento nápis, pořádně velký umístíme nad obrázek světa. V první fázi hry hráči (polovina, která není u balancovníku) vytváří samolepky s problémy lidstva – se vším, co je podle nich na světě špatně. K dispozici mají červené fixy. Tyto "špatnosti" lepí na určenou polokouli, ta se pak překryje hadrem, týmy se vymění. Ve druhé fázi poloviny zkoumají, co jim druhá půlka nalepila na "jejich svět" a zelenou fixou píší na samolepky, jak z toho pryč, co mohou oni sami, byť malého, udělat pro "nápravu věcí lidských". ●



Myslíte si, že náprava věcí lidských v našem světě je možná? Co pro ni můžeme udělat? Myslíte si, že každý kdo k ní vybízí si zaslouží úctu? Kdo by si tento Komenského spis měl povinně přečíst? Co konkrétně můžeme udělat my, děti, žáci? Má to smysl, proč? ●



Obecná porada je filosofický spis, který má lidem co říct i po mnoha staletích. Především bychom měli přemýšlet nad tou velkou větou nad námi. Všechno se dá zlepšit a napravit. Ale ne válkou, násilím a protlačováním vlastních názorů, jak to často vidíme kolem sebe. ●●●



### Modul 4: Škola pro děti. Ne děti pro školu.



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání vnímají rozdíl v tradiční výuce a v tom, co (pro ně) žádal a žádá Komenský – didaktická zásada aktivity.



#### Materiální nároky aplikace:

Židle, katedra, předpisy cílových obrázků, malé čtverčky (asi 1x1cm) barevné, brčka, kelímky, fixy, tyčky, rýsováky

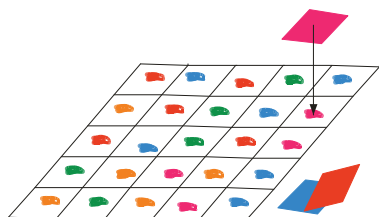


### Nalejvárna a výcucárna (opěrná aktivita)



Komenský říkal, že učitelé nemají vědomosti svým žákům nalejvat do hlav, že mají žáci spolupracovat na jejich získání, že mají být aktivní.

Příloha 16.



Nejprv si hráči vyzkouší nalejvárnu. Sedí na židlích, odkud se nemohou hnout, za pomoci kelímků přirýsovaných na tyčkách, na které si fixami nakreslí "své hlavy" se snaží "pochytit co nejvíc z toho, co jim kantor nalejvá – žufanem vyhazuje z kbelíku malé lístečky. Hráči mají barevné předpisy – recepty vědomostí, obrázky, které mají zaskládat příslušnými čtverečky – viz obrázek. O to se snaží. Mohou opustit škamny a zajít vyskládat z hlavy, co si chytily. Pak se vrátit a znovu lovit.

Druhá fáze je naprosto stejná – jen získávání lístečků se liší – místo nalejvárny funguje výcucárna. Hráči se snaží ze škamny nasát svým brčkem lísteček, který potřebují, nasátý jej přinést do hlavy na půli cesty k obrázkům, které skládají. ●



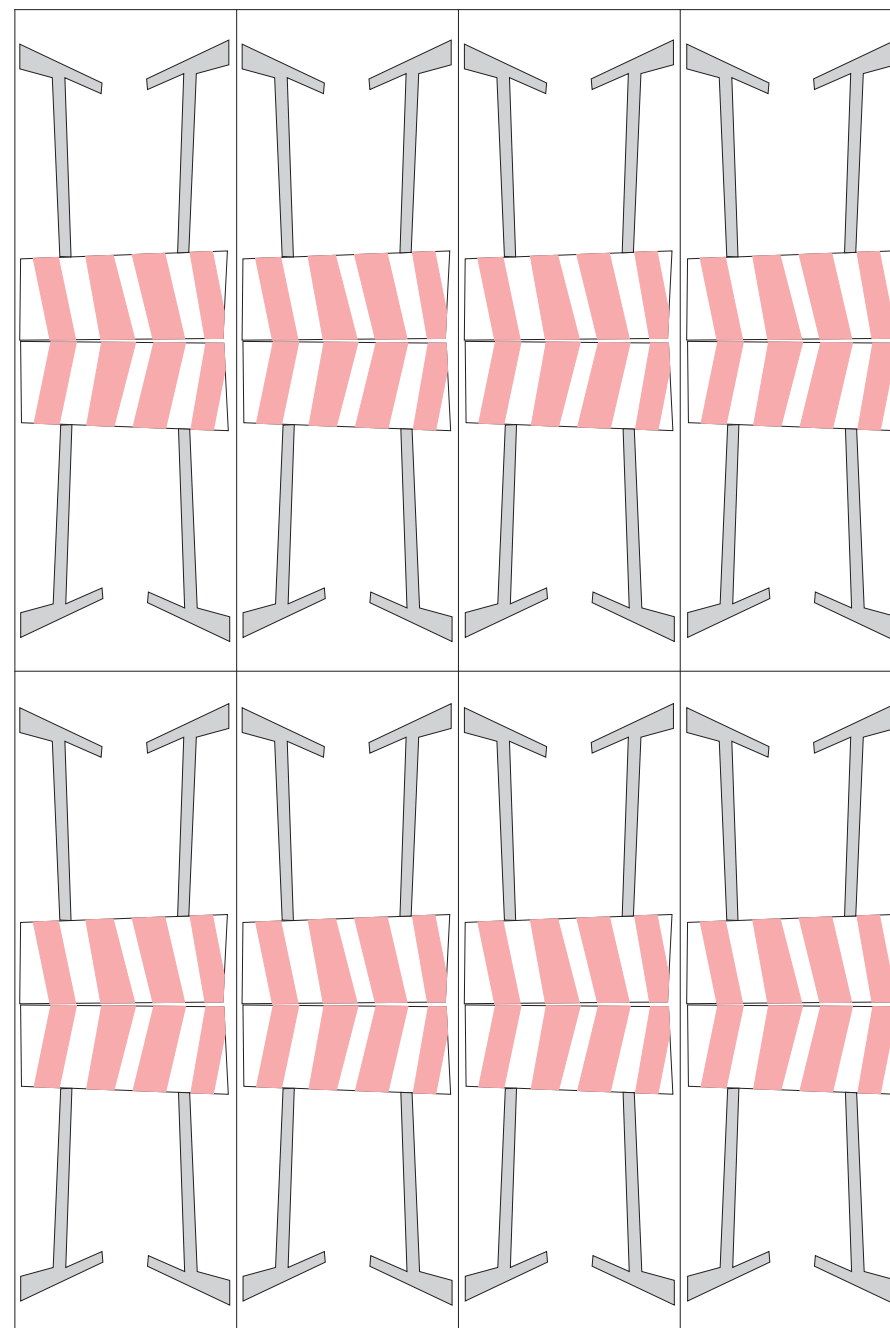
Který úkol byl snazší, proč? Co bylo rychlejší? Kdy jste měli méně lístečků, které jste nepotřebovali, proč? Je to skutečně stejné i s výukou na škole? Je nalejvárna horší než výcucárna? Je tento Komenského zákon funkční? ●



Tak trochu podobenstvím jsme zjistili, co je Komenského zásada aktivity ve vyučování a při učení – říká, že když se do učení zapojíme sami, aktivně, budeme si vycucávat to, co potřebujeme pro své vzdělání lépe, než když sedíme jako pecky a čekáme, co do nás učitel naleje. Zjistili jsme, že je při nalejvárně těžké něco pochytit, obvykle se chytí to, co člověk nepotřebuje a je u toho vyrval a hluk. Takových zásad učení Komenský formulovat hodně, a dodnes většina z nich platí. ●●●



K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01).  
**Konec modulové části manuálu.**





## Po stopách Sarkandera

Vzdělávací program

### HAPPENING

Aplikační platforma zážitku a hry

(určeno pro děti ve věku 10-13 let)

### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fasciarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011

### Použité zdroje:

V aktivitě "Mučírna" je použit herní mechanismus inspirovaný herním jádrem aktivity Kámasútra Race, uvedené v publikaci:

Instruktoři Brno. *Fond her : 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. 1.vyd. Brno : Computer Press, 2007. 211 s. (Edice aktivit a her.) ISBN 978-80-251-1675-3.

V aktivitě "Skřipec" je použit herní mechanismus inspirovaný herním jádrem aktivity "7UP", uvedené v publikaci

PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 1. vyd. Praha : Portál, 2008. 208 s. ISBN 978-80-7367-353-6.



## Modul 1: Student a manžel



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání přijímají informaci o Janově studiu v Olomouci a jeho ukončení, o jeho svatbě s Annou a nešťastném konci jejich manželství. Vnímají středověkou realitu moru a jeho následků, stejně jako nemoci a nesnadnosti pomoci z ní v této době.



### Materiální nároky aplikace:

Postupové desky asi 40x40 cm nejlépe z dřevotřísky (2x počet stejný jako účastníků v týmu + dvě); knihy (těžké, pro každého ve dvou týmech jedna), kelímky, brčka, voda, potravinářské barvivo.



### Mor při studiích (opěrná aktivita)



*Jan Sarkander studoval filosofii v Olomouci, tedy dokud nepřišel na město mor. Pak se jako student měl kam odstěhovat. Prchat z morem zasaženého města, ze studií a na konci 16. století nebylo jednoduché, což sami zjistíte.*

Soutěž dvou týmů. Každý hráč drží knihu, s kterou opouští univerzitu. Nesnadný pohyb (omezení kvůli moru, složité pěší cestování) představuje pohyb po herních deskách – těch je v týmu vždy o jednu víc, než hráčů. Deska cestuje dopředu zástupu, k prvnímu hráči, který ji hodí před sebe, celý tým postoupí a na konci se tak uvolní deska, která znovu může putovat dopředu. Trať může být poměrně dlouhá. Vítězí tým, který je první v cíli. ●



Reflexí směřujeme k obtížím, které pohyb způsoboval, co bylo složité? I přesto, jak obtížně, byli lidé asi rádi, že mohli pryč od morové nákazy. Mohli odejít všichni? Jako studenti jsme odnášeli jenom knihu, co by musel odnášet člověk, který ve městě bydlel, žil, pracoval? ●



Jan Sarkander studoval v Olomouci, ze školy i města odešel kvůli moru. Takové odcházení nebylo vůbec jednoduché, ale přeci jen bylo lepší variantou, než zůstat v morem zasaženém městě. ●●



### Léky pro Annu (opěrná aktivita)



*Jan ukončil předčasně studia teologie i ve Štýrském Hradci. Kvůli svatbě s Annou Plachetskou. Žili spolu v Brně, ale do Sarkanderova života podruhé zasáhla těžká nemoc. Ta si vybrala Annu. Apotéky – tak se tehdy říkalo lékárnám nebyly u každého supermarketu a shánět léky dalo práci.*

Soutěž dvou týmů. Každý hráč obdrží brčko. V herním prostoru (ideálně kus lesa, houštiny) pak hledá apotéky- kelímky s obarvenou vodou. Brčko do nich vloží a volný konec ucpe palcem – tak může nosit jen málo léčivých sirupů své ženě – do týmového kelímku. Hráči si v průběhu hry musí vybírat mezi variantami stát frontu na lék (vždy nabírá jen jeden člověk) a hledat jinou apotéku. Vítězí tým s více meducínou po uběhnutí limitu. ●





Reflexi směřujeme k dostupnosti léků – uvědomujeme si, že ne vždy šlo lehce koupit lék na jakoukoli nemoc a bolest? Nebo naopak, že doposud jsou nemoci, které neumíme léčit? Jaké je starat se o velmi nemocného člověka? Je to důležité? ●



Jan Sarkander byl ženatý. Jeho žena Anna však vážně onemocněla, a přesto, že se Jan o ni staral a sháněl, léky kde se dalo, což nebylo jednoduché, zemřela. Léky v té době byly navíc stejně pochybné, mnoho jich vůbec nefungovalo. Jan se pak vrátil ke studiu bohosloví. ●●●



## Modul 2: Kněz Jan



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání se seznámí se sporem, který Janův život podstatně ovlivnil, s realitou světa rozděleného podle konfese a plného náboženských sporů.



### Materiální nároky aplikace:

Staré batohy s dobrými popruhy, lana, karabina se zámkem, přilby, vršky od PET lahví.



## Václav Bítovský v Bítova (opěrná aktivita)



*Život Jana Sarkandera spadá do období náboženských sporů. Dvě velké skupiny křesťanů katolíci a protestanti mezi sebou vedli hádky, které nakonec přerostly do malé války. Sarkander jako katolík byl velmi proti jakýmkoli novotám. Kázal a sloužil mše výhradně latinsky, stavěl se proti všemu novému. Proto nebyl ve farnostech moc oblíbený a cestoval z jedné do druhé. Nakonec se stal farářem v Holešově, kde pro něj lidé měli pochopení. Jenže holešovský pán Václav Bítovský byl protestant a faráře Jana neměl rád vůbec. Všeelijak se snažil získat půdu a statky, které patřily faře, což by ovšem znamenalo bídu pro Sarkandera. Jaké je to bojovat kvůli vyznání o každou korunu, to teď zjistíte.*

Hráči nastupují do hry vždy jeden a jeden v týmu. Dostanou batohy, přivázané na koncích jednoho a téhož lana, provlečeného karabinou, upevněnou jiným lanem ke kmeni stromu. Vzniká tak přetahovací mechanismus. Ve vzdálenosti asi 5/4 délky lana jsou rozházeny vršky od PET lahví. Hráči na laně střídavě vybíhají a vracejí se – přetahují se o možnost zmocnit se peněz – vršků. Je důležité před začátkem hry určit, kdo vyběhne jako první – losem, pravidlem. Při výběhu obou hráčů zároveň dochází k velkému škubnutí a pádu "na zadek." Ten může být při silném rozběhu překvapením a vést k úrazu. Vítězí tým, který častěji sesbírá víc vršků. Kola je nutno omezit na smysluplný čas - 30 až 60 sekund, a do hry stavět vyrovnané dvojice. ●



Jaký pocit bylo přetahovat se o vršky? A co kdyby to skutečně bylo přetahování o živobytí? Ne přetahování na laně, ale něco stejně vyčerpávajícího – vzájemné napadání, soudní pře, nebo třeba i násilí? Dovedete si představit, že by polovina země bojovala proti té druhé kvůli víře? Že by vás třeba sousedi nenáviděli a dělali vám naschvály? Jak asi tento rozpor vnímali kněží, kteří káží o lásce ke každému bližnímu? ●



Sakander byl velmi houževnatým a na tradice dbajícím knězem. Pro svou povahu ne příliš oblíbeným. Svě místo našel až v Holešově, kde však byl kvůli vyznání Pana Václava Bítovského zase nucen bojovat o majetky. ●●●



## Modul 3: Zachránění Holešova a Pouť do Čenstochové



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání se seznámí s legendou o zachránění Holešova a s další životopisnou událostí, která podstatně změnila Sarkanderovi život.



### Materiální nároky aplikace:

Malé kroužky z drátu, velké tak, aby unesly pinpongové míčky, s vyvázanými provázky, asi metr a půl dlouhými; malé barevné lístečky (asi 2 x 2 cm), kolíčky na prádlo, velký balicí papír



## Pouť do Čenstochové (opěrná aktivita)



*Když katolíci páni ztráceli vliv a katolický kněz, který s protestantskými soky vedl dlouhou dobu veřejné spory, se dostal do životního nebezpečí, rozhodl se odejít ze země, než se věci uklidní. Vykonal pouť do Čenstochové.*

Hráči pomocí kolíků sbírají papírky a přinášejí je asi 10m k papíru, kde s jejich pomocí vytvářejí cestu mezi zakreslenými městy Holešov a Čenstochová. Mají omezený čas, vítězí tým, který se dostane dál. ●



Ptáme se, jestli se hráči naběhali, jestli jejich pouť byla náročná. Jaké asi bylo putovat několik stovek kilometrů pěšky. Bez možnosti si domluvit mobilem nebo mailem přenocování. ●



Tradičně silně katolické Polsko poskytovalo Sarkandrovi v době, kdy protestantští páni začali získávat převahu dobré útočiště. Pouť do Čenstochové byla výletem za klidem a bezpečím. ●●



## Zachránění Holešova (opěrná aktivita)



*Katolický císař si na pomoc v boji proti protestantům na Moravě pozval polské válečníky. Ti rozhodně nebojovali jen za svou víru. Plenili a vypalovali města i vesnice po celé Moravě katolíci nekatolíci, protestanti neprotestanti. Vypráví se, že farář Sarkander udělal procesí s monstrancí a vyšel rabujícími jednotkám vstříc. Ti se před monstrancí uklonili a za zpěvu modliteb odtáhli od Holešova pryč. Tato legenda bývá popisována jako Holešovský zázrak.*

## Příloha 17.

Hráči v týmu nesou baldachýn nad monstrancí v prosebném procesí – drží pinpongový míček na kroužku jen napínáním provazů. Stejně jako nosiči baldachýnu se hodně nadřou, aby se jim podařilo přinést míček až do cíle. Vítězí skupina, která to na 100 m dlouhé trati zvládne rychleji.



Posilujeme týmového ducha, rozebíráme komunikaci a strategii při hře. Je to těžké nést baldachýn? Věřili lidé v to, že mohou tato procesí skutečně zvrátit dlouhé sucho, požáry, nebo jiná nebezpečí, když se v nich tolik natrápili s těžkými korouhvemi, baldachýny? Myslíte že nakaždé legendě je kousek pravdy? ●



Prosebné procesí iniciované Sarkanderem odvrátilo vyplnění Holešova polskými katolickými jednotkami. Říká se mu Holešovský zázrak. ●●●



### Modul 4: Mučedník Sarkander



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání se seznámí s mučednickou smrtí Sarkanderovou a jejími okolnostmi. Prožijí mučení a zhodnotí chrakter a vůli světce.



#### Materiální nároky aplikace:

Hrací kostky, obrázky mučících strojů (●materiály 01), praporek, žetony, stopky nebo přesýpací hodiny



#### Tři stupně tortury (opěrná aktivita)



*Když byl Holešov zázračně zachráněn, a zbytek Moravy hrozně pleněn, obvinili protestantští páni Sarkandera, že to byl on, kdo vlastizrádně na pouti do Polska ukul vpád drancovníků. Sarkander byl zatčen a v krutém mučení měl doznat tuto skutečnost a vyzradit zpověď jednoho z katolických pánů, který stál na straně císaře a jehož zpovědníkem Sarkandr byl. Obojí odmítl – první jako nepravdu, druhé jako porušení zpovědního tajemství. Vydržel a přečkal tři stupně mučení. Někteří soudci, vedení našim starým známým Václavem Bítovským, chtěli Jana mučit nezákonně čtvrtým kolem, ale v tom jim zabránil olomoucký rychtář. Kardinálovi později napsal: "Protože se pak nemístně dali slyšet, že s ním zavedou čtvrtou torturu, odpověděl jsem a odporoval, že je to proti všemu právu a spravedlnosti."*

Týmy si hází kostkami a podle padlých ok zdolávají trasu (10 – 15 m) k praporku způsobem, který jim popisuje tabule mučících nástrojů (palečnice – po jedné noze). Zpět od praporku mohou normálně. Hráči se v týmu střídají podle uvážení. Za každý doběh si přidají žeton na svou hromádku a hází znovu. Vítězí tým, který má po limitu víc žetonů. ●



*Jedním ze způsobů mučení, které bylo na Srkanderovi vykonáno bylo natahování na skřípec.*

Hráči ve dvojicích překonávají maximální mučení - stojí sedm minut s upaženými rukama, jeden v dvojici za tím druhým, navzájem se povzbuzují ke zdolání úkolu. ●

## Příloha 17.



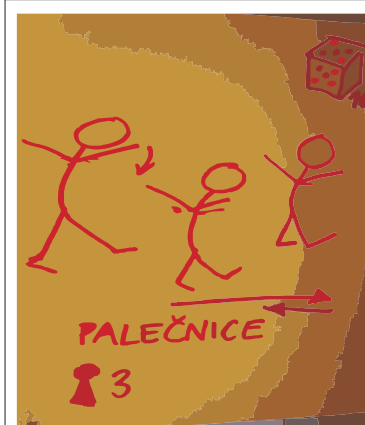
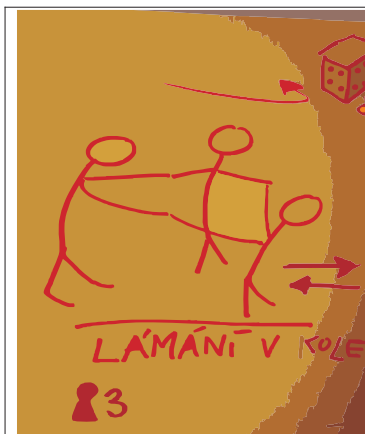
Které mučení bylo nejhorší? Jak ste se cítili na skřipci? Pomáhalo vám, že za vámi někdo stál? Kdo stál za Janem Sarkanderem? Jaký to byl člověk, že nezradil svou víru ani při tak krutém mučení? Dokázali byste také tak "bojovat" ne třeba 7 minut ale celý den? Myslíte, že je správné, že bylo mučení zakázáno? ●



Sarkander byl protestantskými pány zatknut a mučen. Výsledky měly zjistit, zda to nebyl on, kdo pozval na Moravu drancující šiky. Zároveň měl vyzradit zpovědní tajemství, což odmítl. Jan Sarkander zemřel na následky mučení ve vězení asi tři dny po výslechu. Jeho vina se nikdy neprokázala. Pobouření olomouctí katolíci jej začali uctívat a dali jeho sochu už před blahořečením (!) na sloup svaté trojice. Papež po mnoha letech uznal jeho víru a odhodlání udržet zpovědní tajemství jako hodné blahořečení. Za svatého jej prohlásil až papež Jan Pavel II, společně se svatou Zdislavou z Lemberka. ●●●



K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01).  
**Konec modulové části manuálu.**



## Postavme školu v Africe

Vzdělávací program

### HAPPENING

Aplikační platforma zážitku a hry

(určeno pro děti ve věku 6-13 let)

### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011

### Prohlášení o fotografiích:

Osobám na fotografiích byly rozmazány obličeje nebo autor drží souhlas s jejich zveřejněním.



## Modul 1: Svačinu v supermarketu nekoupíš



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání zjišťují podstatné rozdíly v získávání potravy v našem prostředí a v realitě africké chudoby.



### Materiální nároky aplikace:

Model kozy v životní velikosti, špejdličky, gumové rukavice, voda, mléko nebo bílé potravinářské barvivo, špalky, rybičky – na chytání udicemi, udice – bambusové hole s provázkem a háčkem, obilí, ploché kameny, valounovité kameny, látkové čtverečky asi 10 x 10 cm, provázek



## Dojení kozy, mletí obilí, chytání ryb (opěrné aktivita)



*V chudých zemích Afriky se nemůžete ráno cestou do školy zastavit v pekárně a koupit si to, na co zrovna máte chuť. Ani si nemůžete přihlásit oběd ve školní jídelně a za pípnutí kartičkou si jej vyzvednout. Dřív, než se podíváte do své africké školy, pojděte zkusit obstarat jídlo na dnešní den.*

Naše koza je dřevěná konstrukce, stylizovaná do kozy horou papíru a izolepou. Fantazii se ale meze nekladou, stačí vytvořit kozu z lepenky, přivázat ji ke stromu a rukavici (představující vemínko) přivázat na lano pod ní. Pokud stojíte o mléko, pořádně jej nařeďte vodou, potravinářské barvivo je funkčnější, ale barví i oblečení. Účastníky nechte "nadojit" polovinu skořápky kokosového ořechu a zdolat jednoduchou překážkovou dráhu (stačí několik špalků za sebou).



Na kobercovou podložku (jinak by podjížděly) umístěné velké, placaté kameny, na které si budou účastníci odsypávat hrstičky zrní, které pak mají za úkol namlít na mouku pomocí valounů. Těch mějte v zásobě víc, v několika velikostech. Namletou mouku si účastníci mohou sklepat do připravených látkových čtverečků a pomocí provázku pak svázat do "pytlíku mouky" – miniaturního dárku, který jim z happeningu zůstává.



V závěrečné aktivitě modulu účastníci loví rybičky (naše opět noviny, izolepa, balicí papír a latexové barvy) pomocí udic z bambusových tyček. S ohledem na to, že účastníky happeningu mohou být i malé děti vyrobte očka na rybách v několika velikostech, od každé mějte alespoň tři ryby. Tím zajistíte atraktivitu aktivity pro širší okruh účastníků. ●



Reflexí upevňujeme získané poznatky – jaké je starat se o jídlo v chudých afrických místech? Dovedete si představit, že by nešlo jen o hrstičku obilí, ale museli byste namlít pořádný hrnec, aby šlo upéct pár placek? Co kdyby ryby prostě nebraly a vy museli zůstat o hladu? Jak vám šlo dojení kozy, byl to jiný pocit, než si otevřít tetrapack s mlékem? ●



Škola v Africké realitě není pro tamní děti tím hlavním oříškem, jako často připadá nám. Řeší úplně jiné a mnohem závažnější problémy, spojené s vlastní obživou a často obživou celé rodiny. ●●



## Modul 2: Do školy bez tužky



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání se seznámí s realitou afrického školství – závislosti na humanitární pomoci, nutnosti "brát co je" a pracovat s tím.



### Materiální nároky aplikace:

Staré batohy s dobrými popruhy, lana, karabina se zámkem, přilby, vršky od PET lahví. Model tužky v "nadreálné" velikosti, skolečky tužek, malé papírky, africká abeceda,

tabule. ●



### Pravidlo školní chýše: Kdo dřív přijde, ten dřív...píše. (opěrná aktivita)



*Ani školní pomůcky si africké děti nemohou opatřit v supermarketu, v obrovských slevách posledního prázdninového týdne. Když dorazí kamion s pomocí – s tužkami a bloky, nic velkého, nedostane se na každého. Jaké je to muset bojovat o obyčejnou tužku?*

Hráči nastupují do hry vždy jeden a jeden v týmu. Dostanou batohy, přivázané na koncích jednoho a téhož lana, provlečeného karabinou, upevněnou jiným lanem ke kmeni stromu. Vzniká tak přetahovací mechanismus. Ve vzdálenosti asi 5/4 délky lana jsou rozházeny vršky od PET lahví. Hráči na laně střídavě vybíhají a vracejí se – přetahují se o možnost zmocnit se peněz – vršků. Je důležité před začátkem hry určit, kdo vyběhne jako první – losem, pravidlem. Při výběhu obou hráčů zároveň dochází k velkému škubnutí a pádu "na zadek." Ten může být při silném rozběhu překvapením a vést k úrazu. Vítězí tým, který častěji sesbírá víc vršků. Kola je nutno omezit na smysluplný čas - 30 až 60 sekund a do hry stavět vyrovnané dvojice. Vršky ve hře představují omezený počet dodaných školních potřeb. ●



Jaký pocit si z aktivity odnášíte? Jaká by to byla zábava, kdyby šlo skutečně o něco, co potřebujete k tomu, abyste mohli do školy a vaše rodina tak měla aspoň malou šanci, že se jí v budoucnu povede lépe? A co kamarád na druhém konci lana? S tím, že máte víc školních pomůcek souvisí to, že je někdo jiný nemá – jste na jednom laně. Může násilí a brutální přístup něco vyřešit – co by se stalo, kdybyste vyběhli hodně zhurta, hlava nehlava oba najednou? Etc. ●



Dodávka školních pomůcek do chudých afrických vesnic je omezená. I o ty nejzákladnější věci (tužky a bloky, ne pouzdra s J. Bieberem) je "boj". Když jeden něco má, znamená to, že druhý to nemá, protože zdroje jsou omezené. ●●●



## Megatužka a skoleček (opěrná aktivita)



*Když se vám špatně píše s propiskou, co uděláte? No jasně, vymění se, nebo se koupí nová. Přece si nebudeme kazit ruku nebo rukopis. Jenže, co když to nejde. Co když má člověk tohle a nic jiného?*

"Megatužku" jsme vytvořili z velkého kartonu, jako model. Šestihran, vpředu ukončený kuzelem z pevného papíru, do kterého byl vsazen černý tlustý fix, vše oblepeno kobercovou páskou a stylizováno barvami. Hráči se snaží podepsat na zeď stánku (polepenou balícím papírem) touto tužkou.

Vevnitř, v stylizované africké škole pak pracují s malými skolečky tužek, jen pár centimetrů. Africkým písmem, které mají na tabuli (lze stáhnout z internetu nebo vymyslet) píší své jméno a příjmení na malé kousky papíru, které si pak mohou vzít jako památku na happening (zvlášť pokud na ně předtisknete logo akce a kontakty). ●



Jak se vám pracovalo, co bylo horší – megatužka nebo skoleček? A vůbec, dokážete si představit pracovat a psát s něčím, co není pohodlné a "dobré"? Co kdybyste neměli na výběr? Je to lepší než nic? ●



Naše školní pomůcky jsou často víc módním doplňkem než funkční věcí. Často si jich ani nevážíme. Jsou místa, kde se musí spokojit s tím, s čím my už si ani nedovedeme představit, že bychom pracovali. ●●●



## Konec modulové části manuálu.

## VELKOMORAVSKÁ ŘÍŠE

Vzdělávací program

### ŠKOLNÍ VÝLET

Aplikační platforma zážitku a hry

(ZŠ - Dějepis)

### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2012

Tenebrae fascarum © 2012

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2012

### Zdroje:

V manuálu jsou použity biblické texty z portálu <http://www.obohu.cz/bible/>,  
obrázky písmen, dostupné z <http://cs.wikipedia.org/wiki/Hlaholice> *Wikimedia Commons*.

*použité v souladu s licencí CC,  
a upravený text transkripce*

TRZASKALIK, L. Ukázka staroslovenštiny. ČESKÝ-JAZYK.CZ. *Český-jazyk.cz: Studentský  
UNDERGROUND* [online]. 14.06.2007 [cit. 2012-03-15]. Dostupné z: <http://www.cesky-jazyk.cz/slohovky/odborne-referaty/ukazka-staroslovenstiny.html>.



## Modul 1: Velkomoravská hradiště



### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání pochopí nutnost i složitost výstavby hradišt, význam opevnění i podstatu nejistoty života ve stálém ohrožení.



### Materiální nároky aplikace:

3m a 9m lano nebo silnější provaz pro každý tým (asi 6ti členný), barevné lístky (trhací bloček), šátky



### Hradiště (opěrná aktivita)



*Začíná 9. století, Morava je plná hustých lesů a malých osad. Vzniká ale Velkomoravská říše. Aby byla schopná se bránit svým protivníkům, musí své osady zabezpečit. Vlci z hvozdů totiž nejsou jedinými nepřáteli Moravanů. Tupy nepřátelských vojsk se co chvíli vyřítí z nejrůznějších stran a dělají si záľusk na bohatství rychle se rozvíjející říše.*

V herním prostoru vyznačíme pomocí lan dva soustředné kruhy pro každý tým, představující osady. Cílem týmů je pomocí přírodního materiálu – různých větví a paliček – obehnat menší z kruhů palisádou.

Každý hráč má na začátku hry 3 životy, představované lístečky z bloku. Asi 30 metrů od osad je "oživovací místo", svatyně boha Peruna, kam si mohou hráči doběhnout pro další tři lístky případně, že přijdou o všechny své životy. O to se starají vlci a nepřátelé. Vlci otravují hráče při sběru paliček, ale nemohou do vnějšího kruhu. Tento "domeček" naopak neplatí pro útoky nepřátel, kteří mohou i do domku, ale musí přitom dávat pozor na již stojící palisády (což je zdržuje). Útoky na vesnice jsou vždy ohlášeny, nejméně s 10 sekundovým předstihem.

Vlky představují hráči – vždy jeden vybraný hráč z každého týmu, označený šátkem, pokud se dotkne jiného hráče, musí tento odevzdat vlkovi jeden ze svých lístků. Trochu jej při tom natrhne. Vlčí úlovky lze na konci hry spočítat a odměnit nejúspěšnější predátory. Natrhnuté lístky se nesmí používat jako životy. Vlky měňte asi po 5 minutách.

Dotekem zbavují života i nepřátelé, instruktoři, útočící na osady. Vítězí tým, který palisádu postaví rychleji / který má po uplynutí časového limitu pevnější a delší palisádu. ●



Reflexi směřujeme k týmové strategii, způsobu rozdělení úloh a k cílovým znalostem: Co Vám bránilo ve stavbě? Co bylo pro stavbu horší – vlci nebo nájezdy nepřátel? Jak těžké bylo stavbu realizovat, jak hodně jste se nadřeli s hledáním a získáváním materiálu? Kolikrát jste se museli jít oživit, ozdravit? Jaké byly ozdravovací možnosti Velkomoravanů? Pomáhala vám už stojící ohrádka? ●



Začátek středověku byla doba velmi nebezpečná. Hrozila jak přírodní silou, tak silou mečů nepřátel. Obyvatelé Velké Moravy se proti nim bránili stavbou dřevěných palisádových hradeb – ohrazením svých osad. Tak vznikl název hradiště, který se pro tato sídla užívá. I přes to, že již měli obyvatelé solidní nástroje, představovala stavba obrovskou námahu, nicméně investice se rozhodně vyplatily. ●●●



## Příloha 19.



Hráčům je třeba ukázat, jak má palisáda vypadat. Jde o větvičky tak 10-15 cm vysoké, zapíchané nebo zatlučené do hlíny ne dál než 2 centimetry od sebe. Zkušenější herní týmy mohou v první části najít vhodné místo pro hradiště a tam jej založit natažením provazů.

Na tuto fázi stačí kolem 5ti minut. Hru je potřeba dobře alokovat, nejlépe do řídkého lesa tak, aby byla hratelná ale ne příliš lehká. **Konec modulové části manuálu.**



### Modul 2: Slovanská mise



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání porozumí výhodám, které představovalo kázání slovanských věrozvěstů ve staroslověnině (a ne v latině nebo němčině), uvědomí si námahu spojenou s přepisem liturgických knih.



#### Materiální nároky aplikace:

Brky, inkoust, vršky od PET lahví jako kalamáře, balicí papír nastříhaný na formát A4. Texty z modulu, text modlitby Otčenáš, bloky a tužky.



#### Slovanská mise (opěrná aktivita)



*Aby stabilizoval svou říši a bránil ji před vlivem cizích misionářů, jejichž moc rostla, požádal kníže Svatopluk o slovanské kněze Cyrila a Metoděje z byzantské Soluně. Ti nejen že přišli hlásat novou víru křesťanství jazykem, kterému místní obyvatelstvo rozumělo, ale vytvořili pro něj i nové písmo: hlaholici*

Lektor v roli kazatele předčítá pomalu následující texty. Týmy se snaží jim porozumět a zapsat si jejich obsah. Pro poradu v týmu a zápis je nutné udělat po každé větě pomlku.

**3** Herodes enim tenuit Joannem, et alligavit eum : et posuit in carcerem propter Herodiam uxorem fratris sui.

**4** Dicebat enim illi Joannes : Non licet tibi habere eam.

**5** Et volens illum occidere, timuit populum : quia sicut prophetam eum habebant.

**6** Die autem natalis Herodis saltavit filia Herodias in medio, et placuit Herodi :

**7** unde cum juramento pollicitus est ei dare quodcumque postulasset ab eo.

**8** At illa prae-monita a matre sua : Da mihi, inquit, hic in disco caput Joannis Baptistae.

**10** Misitque et decollavit Joannem in carcere.

**11** Et allatum est caput ejus in disco, et datum est puellae, et attulit matri suae.

**3** bo Herodi jimy Janna syvězati, i vysaditi vy třminico. Rady Herodyjady, ženy Filipa bratra svojego,

**4** bo jemu Glagolaaše Jann: Ne dostojity ti iměti jejě.

**5** I chotě i ubiti; no uboja sě naroda, zaňje jako proroka imjeachoti.

**6** Dni že byvyšju roždstva Herodova, pľesa dyšti Herodyjady po srjedě i ugodí Herodovi,

**7** Těmiže sy kľetvojo izdreče jej datí, jehože ašte vysprosity.

**8** Ona, že navažděna materijo svojejo: Dažd' mi, reče, side na misje glavo Joanna Kristitel'a.

**10** I poyslavy usjekijo Janna vy třminici.

**11** I priněsě glavo jego na misje i daša děvici, i nese materi svojej.

## Příloha 19.

Jde o biblický text, znamenající :

**3** Herodes se totiž zmocnil Jana, spoutal ho a uvrhl do vězení kvůli Herodiadě, ženě svého bratra Filipa, **4** neboť Jan mu říkal: „Není ti dovoleno ji mít.“

**5** Herodes ho chtěl zabít, ale bál se lidu, protože ho pokládali za proroka.

**6** Když však nastal den Herodových narozenin, zatančila dcera té Herodiady mezi hosty, a zalíbila se Herodovi,

**7** takže jí s přísahou slíbil dát, o cokoli požádá.

**8** Ona pak, navedena svou matkou, řekla: „Dej mi zde na míše hlavu Jana Křtitele.“

**10** dal tedy Jana ve vězení stít.

**11** Jeho hlavu přinesli na míše a dali jí té dívce a ta ji donesla své matce. ●



Společně s hráči zjistíme, jak věty přeložili nebo kolik slov správně odhadli. Necháme je převyprávět, o čem byl podle nich příběh, před tím, než jim jej přeložíme. Čemu rozuměli víc? Proč asi? Co to znamená, pokud myslíme na Cyrila, Metoděje a jejich misi na Velkou Moravu? V čem měli výhodu proti kněžím mluvícím německy a vysvětlujícím latinské texty? Kdybyste se trochu procvičili v gramatice a naučili se pár slovíček, naučili byste se aspoň základy staroslověnštiny? Troufli byste si na totéž u latiny? Proč?●



Příklad liturgických textů a bible do staroslověnštiny výrazným způsobem ovlivnil úspěch misie Konstantina a Metoděje. Jazyku, který se blíží tomu, který je nám mateřský, totiž rozumíme mnohem lépe, než jazyku cizímu. Mezi jazyky jsou podobnosti. Čeština patří mezi slovanské jazyky, proto se nám lépe rozumí ruštině, slovenštině a polštině, než třeba němčině nebo zmíněné latině. ●●



#### Nová bible (opěrná aktivita)



Hráči pomocí překládací tabulky přepisují do nového písma text modlitby Otče náš. Háčky a čárky mohou pomíjet. Používají brky a inkoust.●

| A | B | C | D | E | F | G/H | ch | I | J | K | L | M | N | O | P | R | S | T | U | V | Y | Z |
|---|---|---|---|---|---|-----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ɑ | Ɫ | Ᵽ | Ɽ | ⱥ | ⱦ | Ⱨ   | ⱨ  | Ⱪ | ⱪ | Ⱬ | ⱬ | Ɑ | Ɱ | Ɐ | Ɒ | ⱱ | Ⱳ | ⱳ | ⱴ | Ⱶ | ⱶ | ⱷ |



Jak se Vám práce dařila? Co bylo nejsložitější? Snažili jste si práci nějak ulehčit? Zapamatovali jste si nějaké písmeno? Kolik práce muselo dát přeložit celou bibli? Proč to bylo důležité? Myslíte si, že to vše zvládli jen Konstantin a Metoděj? ●



Přepisovat cokoli brkem je opravdu těžká práce. Zvláště obtížná je, pokud se texty překládají do jiného jazyka nebo do jiného písma. To, s jakým zápalem se o to Konstantin a Metoděj pokusili, jasně poukazuje na význam, který pro šíření křesťanství i vzdělanosti mělo, aby byly knihy v jazyce, kterému posluchači rozumí. Oba věrozvěstové tuto potřebu obhájili před samotným papežem a staroslověnština se tak na několik desetiletí stala oficiálním liturgickým jazykem. Používané písmo hlaholice bylo poměrně těžké a záhy jej nahradila cyrilice, která je základem azbuky, písma, které se používá například v ruštině. ●●●

## MORSEOVA ABECEDA

Vzdělávací program

### PROSTOR V ZÁJMOVÉM VZDĚLÁVÁNÍ

Aplikační platforma zážitku a hry

(pro koedukovaný skautský oddíl, 10-12 let)

### Metodický manuál

Petr Sedlář

Petr Sedlář © 2011

Tenebrae fascarum © 2011

Zahuč: zážitkové a herní učení © 2011



### AREA 52



#### Cíle modulu:

Účastníci vzdělávání se učí několik písmen Morseovy abecedy. Jde o zkušenostní učení v pravém slova smyslu – jeho účastníci se potřebují učit, aby dosahovali svých cílů, odlišných od cílů učení.



#### Materiální nároky aplikace:

Karty písmen (●materiály 01), Karty legitimací (●materiály 02), dětské bankovky (nebo např. z her typu Dostihy), krepové papíry, rýsovačky, Depeše mimozemšťanů – krátké zprávy nebo citáty v Morseově abecedě (zapadající do většího edukačního bloku) na kartičkách – asi 5 na každého účastníka (lze využít generátor, např.: <http://morseovka.pitevna.cz/prevodnik/> )



### AREA 52 (opěrná aktivita)



*Oblast 52 je tajuplný kus pouště, kam tajné služby nikoho nepustí. Havarovalo tady totiž UFO. Při výbuchu se na obrovský kus země vysypaly různé artefakty a poselství. Tajné služby je teď sbírají, aby nedošlo k úniku informací. Tři velké ústavy pro výzkum mimozemských civilizací, které vzájemně soupeří, prý mají informace, které by mohly vést k dešifrování těchto vesmírných depeší.*

Herní prostor tvoří oblast nálezů, v níž jsou rozházeny nebo ukryty depeše – může jít o kus lesa, aby jejich nacházení nebylo jednoduché. Herní týmy se snaží depeše vyhledávat a vynášet ven z herního prostoru k identifikaci. Každý tým má svůj badatelský stan. Asi 30 metrů od stanů jsou Výzkumné ústavy – tři stromy, označené krepovým papírem (modrý, zelený, žlutý), na kterých jsou připevněny karty písmen. Hráči v týmu obdrží legitimace pro vstup do zařízení – kdo má zelenou legitimu může jen do zeleného zařízení. Co 5 minut můžete hru přerušit a přelosovat legitimace.

Blízko stanů je také stanoviště novinářů, ti jsou senzace chytiví a za přeložené artefakty vyplácí hráčům odměny v penězích. Čím dříve tým překlad přinese, tím více peněz získá. Peníze jsou potřeba na úplatky pro tajné služby pro případ, že jsou hráči v oblasti odhaleni jedním z instruktorů v této roli. Přítomnost agentů v oblasti nutí hráče nesoustředit se na sběr a oddalovat překládání, ale překládat průběžně. Hráči mohou do Ústavů v barvě legitimace kterou mají a tam dohledat a zapamatovat si písmeno, které potřebují pro překlad, teda například, že - je A. Čím více písmen si zapamatují, tím méně se kvůli nim naběhají. Prodej je zbavuje možnosti mít určitý znak poznačený – musí se spoléhat na svou paměť a své nohy. "Točení barev" legitimací navíc způsobuje fluktuaci vědomostí, nutí učit se a zapomínat. Hráč, který se nevyplatí ze spárů tajných služeb, musí do vězení na jedno kolo hry (do písknutí), tým jej může vykoupit zaplacením sankce. ●



Reflexi směřujeme k týmové strategii, způsobu zapamatovávání si písmenek, ke strategii prodeje a uplácení. Ptáme se na zapamatovaná písmena abecedy. ●



Účastníci umí alespoň deset písmen Morseovy abecedy. ●●



K realizaci programu potřebujete grafické materiály (01, 02).

**Konec modulové části manuálu.**



