

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Zdravotně sociální fakulta

Využití pedagogiky zážitku v zařízeních ústavní výchovy

bakalářská práce

Autor práce: Veronika Lojdová
Studijní program: Speciální pedagogika
Studijní obor: Speciální pedagogika

Vedoucí práce: Mgr. Zdeněk Toušek

Datum odevzdání práce: 13. srpna 2012

ABSTRAKT

Bakalářská práce je zaměřena na využití pedagogiky zážitku v zařízeních ústavní výchovy. Cílem je vytvoření cíleného zážitkového programu pro skupinu dětí z dětského domova se školou. V první části práce jsou vymezeny a charakterizovány dětské domovy se školou jakožto součást systému ústavní výchovy, dále je charakterizována cílová skupina, představena pedagogika zážitku a zpracován metodický postup pro vytváření zážitkového programu. Výstupem práce je vytvořený návrh konkrétního zážitkového programu určeného pro skupinu dětí z dětského domova se školou a zaměřeného na posílení vztahu ve skupině, rozvoj komunikace, spolupráce a sebepoznání.

ABSTRACT

The Bachelor thesis is focused on the use of experiential education in institutional care. The aim is to create experiential program for targeted group of children from children's home with school. The children's homes with school are defined and characterized as a part of the system of institutional care in the first part. The target group is also characterized, experiential education introduced and the methodology for creating experiential program is processed. The output of the work is to create a draft of specific experiential program designed for a group of children from the children's home with focus on strengthening the relationship in the group, development of communication, cooperation and self-knowledge.

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval(a) samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to – v nezkrácené podobě – v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných fakultou – elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 13. srpna 2012

.....

Veronika Lojďová

Poděkování

Chtěla bych poděkovat vedoucímu mé práce, panu magistru Touškovi za cenné rady a pomoc.

OBSAH

ÚVOD	7
1 DĚTSKÝ DOMOV SE ŠKOLOU	9
2 CHARAKTERISTIKA CÍLOVÉ SKUPINY	12
3 PEDAGOGIKA ZÁŽITKU	17
3.1 Modely zkušenostního učení	18
3.2 Kolbův zkušenostní model učení.....	19
3.3 Osobnost	21
3.4 Motivace	23
3.5 Dramaturgie	24
3.6 Prostředky zážitkové pedagogiky	25
4 NÁVRH ZÁŽITKOVÉHO PROGRAMU	28
ZÁVĚR	41
SEZNAM ODKAZŮ	43
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	46
KLÍČOVÁ SLOVA	49

ÚVOD

System ústavní výchovy se zejména v posledních letech stává terčem kritiky ochránců lidských práv, médií a následně i laické veřejnosti. Živě diskutuje zejména o transformaci kojeneckých ústavů či dětských domovů. Stranou zájmu však prozatím zůstávají zařízení určená pro výchovu dětí a mládeže s těžšími poruchami chování, jmenovitě dětské domovy se školou a výchovné ústavy. Přitom v nich bylo jen ve školním roce 2011/12 umístěno téměř 2 200 chlapců a dívek. Důvodem tohoto nezájmu je patrně přesvědčení většiny lidí, že tato zařízení mají svůj nepopiratelný smysl a musí být zachována. Přesto jsou i v této oblasti nutné změny. Těmi sice systém v průběhu minulých let prošel, přičemž asi nejvýznamnější přinesl zákon o ústavní výchově z roku 2002, ale ty zatím dostatečně neodrážejí proměny, kterými v posledních dvaceti letech prošla naše společnost. Proto nás v budoucnu čekají nejen nezbytně nutná organizační opatření, ale především změny v oblasti forem a metod pedagogické činnosti. Zajímavé podněty může v tomto směru přinést také pedagogika zážitku vycházející z tradice Prázdninové školy Lipnice, respektive v zahraničí vzniklého hnutí Outward Bound. V minulých letech se zásluhou některých aktivních jednotlivců začala v systému ústavní výchovy aplikovat, nicméně nedostatečná informovanost, neexistující metodická podpora a organizační náročnost aktivit zatím brzdí její širší využití. Osobně jsem měla štěstí, že jsem se jedné takové zážitkové aktivity zúčastnila, a to se ve spojení s mými zkušenostmi s prací s dětmi s poruchami chování stalo podnětem ke zpracování bakalářské práce na téma „využití pedagogiky zážitku v zařízeních ústavní výchovy“. Vzhledem k tomu, že se jedná o specifickou pedagogickou metodu, je vhodné využití zejména v zařízeních ústavní výchovy určených pro děti či mládež se závažnými poruchami chování, tedy v dětských domovech se školou a výchovných ústavech, Vzhledem k tomu, že se tato zařízení odlišují věkem umístěných osob, což pochopitelně přináší i odlišnosti ve stupni psychického vývoje a další specifika, omezím se ve své práci pouze na dětské domovy se školou.

Hlavním cílem mé bakalářské práce je vytvoření zážitkového programu pro skupinu dětí z dětského domova se školou. Tento program bude sestaven na základě

analýzy cílové skupiny a bude směřovat k naplnění pedagogických cílů stanovených mimo jiné ve spolupráci s pracovníky konkrétního dětského domova se školou. Vytvořený program bude následně nabídnut zařízení k realizaci.

Vzhledem k výše uvedenému cíli se ve své práci zaměřím v první řadě na vymezení dětského domova se školou a pokusím se charakterizovat cílovou skupinu dětí zde umístěných. Dále se budu věnovat základním principům pedagogiky zážitku a metodickému postupu vytváření zážitkových akcí. V závěrečné kapitole bude představen návrh zážitkového programu vytvořený na základě výše zmíněných poznatků.

1 DĚTSKÝ DOMOV SE ŠKOLOU

Dětský domov se školou je školské zařízení pro výkon ústavní nebo ochranné výchovy podle Zákona č. 109/2002 Sb., o výkonu ústavní nebo ochranné výchovy ve školských zařízeních a o preventivně výchovné péči. Pečuje o děti s ohledem na jejich individuální potřeby. Ve vztahu k dětem plní úkoly výchovné, vzdělávací a sociální. Účelem dětského domova se školou je pečovat o děti s nařízenou ústavní výchovou, s uloženou ochranou výchovou, s nařízeným předběžným opatřením nebo o děti, které mají závažnou poruchu chování či jsou nezletilými matkami. Ústavní výchovu nařizuje soud.^{1,2}

Ústavní výchova slouží jako výchovné a sociální opatření. Nařizuje se v případě, kdy je ohrožena nebo narušena výchova, nebo rodiče nemohou dítěti výchovu zabezpečit. Ústavní výchova trvá do zletilosti, případně ji lze prodloužit do 19 let na základě žádosti dítěte, připravuje-li se na povolání. Ústavní výchovu lze kdykoliv zrušit, pokud zákonný zástupce požádá či podá návrh orgánu sociálně-právní ochrany dětí. Soud rozhodne na základě zpráv o prosperitě dítěte.

Ochrannou výchovu může uložit mladistvému soud pro mládež, jestliže není náležitě postaráno o výchovu, byla zanedbána výchova nebo mladistvý žije v prostředí, které neposkytuje záruku řádné výchovy. Ochranná výchova trvá nejdéle do 18 let, ale ve výjimečných případech jí může soud prodloužit až do 19 let. Pokud není možné okamžitě vykonat ochrannou výchovu, soud nařídí dohled probačního úředníka. Ochrannou výchovu ukládá soud dle Zákona č. 218/2003 Sb., o soudnictví ve věcech mládeže. Ukládá se za závažné trestní provinění. V případě pozitivní reedukace ji lze přeměnit na ústavní výchovu.³

Předběžné opatření ukládá soud. Vydává se do 24 hodin, je-li dítě ohroženo nebo samo ohrožuje druhé. K předběžnému opatření také dochází, když se nezletilé dítě ocitne bez jakékoliv péče nebo je ohrožen jeho život či příznivý vývoj. Platí 1 měsíc, v této lhůtě by měl soud rozhodnout o ústavní výchově či jiném řešení. Pokud do 1 měsíce nerozhodne a neprodlouží lhůtu, musí se dítě vrátit zpět do rodiny.⁴

Děti jsou rozděleny do rodinných skupin. Do dětského domova se školou mohou být umisťovány děti od 6 let do ukončení povinné školní docházky. Zřizovatelem je Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR. Dětský domov se školou může být buď koedukovaný, tzn. pro chlapce i pro dívky dohromady, nebo nekoedukovaný, tzn. pouze pro chlapce, nebo pouze pro dívky. Součástí domova je škola, v níž se žáci mohou vzdělávat podle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání, podle přílohy Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání upravující vzdělávání žáků s lehkým mentálním postižením a podle Rámcového vzdělávacího programu pro obor vzdělání základní škola speciální. Po ukončení povinné školní docházky jsou děti na návrh zákonných zástupců, osob blízkých nebo orgánů sociálně-právní ochrany dětí umisťovány do původního prostředí, dětského domova nebo výchovného ústavu.^{1,2}

V dětském domově se školou musí být vytvářeny podmínky podporující sebedůvěru dítěte, podmínky pro rozvíjení citové stránky osobnosti a možnost účasti dítěte ve společnosti (reedukace a resocializace). S dítětem musí být zacházeno v zájmu harmonického rozvoje osobnosti s ohledem na potřeby a vzhledem k věku dítěte. Účelem zařízení je zajišťovat dítěti náhradní výchovnou péči v zájmu zdravého vývoje dítěte, výchovy a vzdělávání. Dále by mělo zařízení předcházet vzniku a rozvoji negativních projevů chování nebo narušení zdravého vývoje dítěte. Mělo by zmírňovat nebo odstraňovat příčiny nebo důsledky vzniklých poruch chování a vést ke zdravému vývoji osobnosti dítěte.

Ve sféře péče o děti jim zařízení zajišťuje výchovné a vzdělávací potřeby, a to v různém rozsahu:

- *„samostatné přiměřeně věku,*
- *samostatné vyžadující občasnou kontrolu,*
- *vyžadující občasné vedení a stálou kontrolu,*
- *nesamostatné vyžadující stále vedení i kontrolu,*
- *vyžadující soustavnou intenzivní individuální péči.“²*

Do zařízení mohou být umístěny i děti s mentálním, tělesným a smyslovým postižením, s vadami řeči či s více vadami, u kterých byla nařízena ústavní výchova, uložena ochranná výchova či nařízeno předběžné opatření, pokud stupeň postižení neodpovídá umístění do ústavu sociální péče nebo do specializovaného zdravotnického zařízení. Pro tyto děti musí zařízení zajistit vhodné podmínky, odpovídající vzdělávání, terapeutický a sociálně rehabilitační program. Pro děti se závažnými poruchami chování zřizovatel zařízení zřizuje školu, ale jen v případě, že díky své poruše nemohou plnit školní docházku v jiné škole.²

2 CHARAKTERISTIKA CÍLOVÉ SKUPINY

Cílovou skupinou této práce jsou děti umístěné v dětských domovech se školou. Jak již bylo uvedeno výše, hlavní příčinou jsou poruchy chování. Ty můžeme dělit do tří základních skupin, na poruchy disociální, asociální a antisociální.

Disociální chování

Termínem disociální označujeme chování nepřiměřené či nespolečenské. Tento typ chování bývá přechodný a dá se zvládnout běžnými pedagogickými postupy, neměl by se tedy v žádném případě stát příčinou umístění dítěte do dětského domova se školou. Příčinami disociálního chování jsou zejména vynucování si pozornosti (boj o moc s rodiči), školní problémy, posílení sebevědomí, strach, získání výhody.

Disociální chování se projevuje například jako:

- zlozvyky - nechutenství, nespavost,
- vzdorovitost - odlišné projevy od pasivity až po agresivitu,
- negativismus – vystupňované chování, negativně odpovídá na kladné podněty, odmítá komunikaci,
- lež.⁵

Asociální chování

Pojmem asociální chování označujeme porušení společenských norem, rozpor s morálkou, nedostatečné sociální citění. Ve většině případů jedinec svým chováním poškozuje sám sebe. Tento typ chování vyžaduje speciálně pedagogický přístup v podobě poradenské či ústavní péče. Velmi podstatná je motivace, intenzita a dopad. Příčinami asociálního chování může být například snaha o přijetí partou, osvědčení schopností, touha po dobrodružství, snaha o upoutání pozornosti, nedosažitelnost věci, komunikační problémy, neúspěch, šikana, reakce na náročnou situaci nebo narušení sociálních vztahů.

Mezi asociální poruchy patří:

- útěky,
- záškoláctví,
- chování spojené se závislostí - toxikománie, narkománie, alkoholismus, tabakismus, gamblerství,
- autoagrese – sebepoškozování,
- sexuální deviace - fetišismus, transvetitismus, narcismus, voyerství, exhibicionismus, sadismus, masochismus, pedofilie, zoofilie, gerontofilie, nekrofilie, incest,
- sebevražda.⁵

Antisociální chování

Antisociální chování představuje protispolečenské jednání, které poškozuje společnost i jedince. Jedinec porušuje zákony, které jsou dány společností, ohrožuje společenské hodnoty, včetně lidského života. Náprava je možná pomocí ústavní péče (školská zařízení, věznice), je zde velká pravděpodobnost recidiv.

Mezi antisociální poruchy patří:

- krádeže,
- loupeže,
- vandalství,
- sexuální delikty - pohlavní zneužití, znásilnění,
- zabití, vraždy,
- vystupňované násilí, terorismus, rasismus,
- organizovaný zločin,
- trestná činnost související s toxikománií.⁵

Vedle příčin poruch chování, které již byly uvedeny v předchozím textu, je třeba zmínit také disharmonický vývoj osobnosti. Jeho projevy lze rozdělit na trvalé a přechodné. Závažnější trvalé projevy dávají odborné publikace do souvislosti s genetickými vlivy. Dítě s trvalým disharmonickým vývojem osobnosti se projevuje poruchami v sociálních vztazích, podivínstvím, problémy se začleňováním do

kolektivu, egocentričností, problémy v oblasti sexuality, upozorňováním na sebe, impulzivitou, problémy se zvládáním citových projevů, problémy se vztekem, vztahovačností, citovou chudostí, nedostatkem soucitu, žalováním, podlézáním, podbízáním se, pomalostí, přemoudřelostí, negativismem a další.⁶

Samostatnou kapitolu v souvislosti s poruchami chování tvoří poruchy pozornosti s hyperaktivitou (známé pod zkratkou ADHD). Jedná se o syndrom, který je způsoben poruchou vývoje nervového systému projevující se poruchou pozornosti, hyperaktivitou a impulzivitou. Syndrom ADHD je často spojen s dalšími přidruženými onemocněními. Mezi ně patří epilepsie či zpoždění mentálního vývoje, s čímž souvisí i opoždění řeči. Dítě, které tímto syndromem trpí je upovídané, hlučné, neposlouchá během rozhovoru, neposlouchá instrukce, je roztržité, ztrácí věci, je zapomnětlivé, vyrušuje a přerušuje ostatní.⁷

Děti se do dětského domova se školou dostávají hlavně kvůli záškoláctví, toulání, útěkům, delikvenci a kriminalitě. Útek můžeme definovat jako variantu únikového jednání, kterým dítě řeší svůj problém ve vztahu s prostředím, které se mu jeví jako ohrožující nebo jinak nepřijatelné. Jedná se hlavně o útky z domova, výchovných zařízení apod. Jestliže dítě utíká z domova, je to signál, že rodina nějakým způsobem nefunguje jako zdroj jistoty a bezpečí, přičemž ve své funkci selhává. Toulání se dá definovat jako dlouhotrvající opuštění domova. Velmi často toulání navazuje na útky. Sklon k toulání mají děti, u kterých se projevují trvalejší odchylky ve vývoji osobnosti. Jsou to např. psychopatické děti (děti s nerovnoměrným vývojem osobnosti). Jejich společný rys je nedostatek citové vazby k lidem a nějakému zázemí, které většinou neexistuje, nebo jej nejsou schopni přijmout. Dítě se toulá buď samo, nebo v partě, což bývá spojeno s delikvencí – krádežemi, prostitucí, alkoholem a užíváním drog. U mládeže se tento způsob života může stát návykovým.⁸

Se záškoláctvím velmi často souvisí delikvence a kriminalita dětí a mladistvých. Delikvencí se rozumí všechny typy jednání, které nějakým způsobem porušují sociální normy vymezené právními předpisy. Většinou se tento pojem užívá v souvislosti se skupinou mladistvých.⁹

V případě dětí je nejužívanějším termínem dětská kriminalita. Označují se tak skutky, které jsou vymezeny zákonem jako trestný čin, ale děti za ně nenesou vzhledem ke svému věku trestní odpovědnost. V těchto případech je možné využít institutů ústavní nebo ochranné výchovy.¹⁰

Z psychologického hlediska má na delikvenci vliv inteligence, charakter, temperament, rodina, výchovný styl, sociální vztahy, volný čas a zájmová činnost. Stěžejní roli hraje vedle genetické výbavy především rodina. Bez laskavé péče, citlivého porozumění, spolehlivého řádu a pravidel velmi často děti inklinují k trávení volného času v partách, což je často spojené s rizikovým chováním.¹¹

Velmi důležitý je ale také styl, jakým je dítě vychováno. Nejvhodnější styl výchovy je demokratický, kdy by rodiče měli působit na utváření obrazu světa ve vědomí dítěte, systému hodnot, orientace a preferencí. Oproti tomu jako nevhodný vnímáme styl, kdy je výchova příliš tvrdá a rodiče kladou na své dítě velké požadavky. Dalším nevhodným stylem je liberální styl, který se dá nazvat jako nevýchova. Jedná se hlavně o rozmazlování dítěte.

Dítě od rodičů přebírá formy chování a hodnoty. Rodič funguje pro dítě jako vzor a chování rodiče je model pro chování dítěte. Velký význam pro výchovu mají disciplinární prostředky, jako jsou odměny a tresty.⁹

Důležitá je také kvalita rodičovského dohledu. Rodiče by měli být informováni o tom, jak jejich dítě tráví volný čas. S kým se stýká, kde je, kdy se vrací domů.

Značná část dětí v dětských domovech se školou pochází z dysfunkčních a afunkčních. Dítě negativně ovlivňuje také rozpad rodiny, špatná sociální situace, mezigenerační rozpory apod.

Osobnost dítěte se formuje od raného dětství. Děti v dětských domovech se školou mají velký problém s vlastní identitou. Rodiče se o ně nestarají nebo nemohou starat. S identitou souvisí otázka důvěry. Rodiče by nám měly dát pocit jistoty a bezpečí. Měly by uspokojovat potřeby dítěte, podporovat ho a chránit. U dětí z dětských domovů chybí tato základní důvěra ve svět a bezpečí. Problémy s identitou

jsou také spojené s poruchami sebehodnocení a s neadekvátními reakcemi na konfliktní či zátěžové situace.¹³

3 PEDAGOGIKA ZÁŽITKU

Pedagogika zážitku je pedagogickou metodou, která využívá zážitek jako prostředek výchovy a vzdělávání. Zážitek vzniká při aktivitě jako zkušenost, která se dá dobře a snadněji uchovat v paměti, protože při prožívání je zapojena většina smyslů ke zpracování vjemů. Čím více je člověk otevřenější, tím je zážitek hlubší a má větší intenzitu. Účastník v programech získává zážitky pomocí aktivního zapojení do různých činností, nejčastěji formou her. Člověk se ve hře setkává s různými situacemi, se kterými se v běžném životě potýká. Může získat zkušenost pro jednání v podobných situacích. Výhodou her je, že i velmi náročné programy jsou zpravidla bezpečnější než obdobné situace v běžném životě, neboť jsou zajišťovány zkušenými instruktory. Hra je omezena v čase a účastník má možnost z ní kdykoliv vystoupit. Důležité je, že člověk je postavený před nějaký problém a musí jednat nebo musí přinejmenším zaujmout postoj k dané situaci. Ať výzvu udělenou úkolem přijme či ne, pokaždé se dostává do konfrontace s členy skupiny, kteří mu dávají zpětnou vazbu. Také má možnost uvědomit si své reakce ve vypjatých situacích, které jsou často velmi překvapivé a umožňují mu pohlédnout do svého já.¹⁴

Hlavní roli v zážitkových programech zaujímá tzv. review, což je zpětný pohled na hru, ve kterém se analyzuje, jak účastníci problém řešili a jak by jej mohli řešit. Tím se jim dostává zpětné vazby. Problémy, které se v hrách řeší, bývají často náročnější než v běžném životě. Účastník rozvine svoji odolnost, posunuje hranice pro své bezpečí a získá zdravé sebevědomí. Řešení úkolů umožňuje rozvoj kreativity, spolupráce v týmu, komunikativních dovedností, sociálního cítění a dalších. Ve stavu plynutí (hladina flow) je člověk plně zaměřen na prožívání vykonávané aktivity, které v té chvíli přikládá maximální důležitost. Mezi hlavní myšlenky teorie se zařazuje požadování prožitku jakožto obsahu vědomí, formulace autentického prožívání, tj. skutečnosti, že optimální zážitek je cílem sám sobě, či klasifikace stavu plynutí měnícího naše já ke značné komplexnosti, propracovanosti a ucelenosti.¹⁴

Charakteristiky prožitku jsou:

- „komplexnost (lidský způsobu existence, liší se rozumným uchopením),
- verbální nepřenositelnost (větší úspěch u mýtů a umění),
- nedefinovatelnost (důležité vlastnosti jazyka),
- jedinečnost (jedinečná událost v rozsáhlém prožitkovém proudu),

intencionální zaměření (prožitek je neodlučitelný od svého obsahu).“¹⁴

Pro pedagogiku zážitku je zážitek pouhým prostředkem, ne cílem. Cílem zůstává výchovný ideál, všestranný rozvoj směřující k souladu osobnosti.¹⁴

3.1 Modely zkušenostního učení

Překlady anglosaské literatury pojednávající o modelech zkušenostního učení u nás začaly být vydávány po roce 1990 a následně byly prezentovány jako základ české pedagogiky zážitku, což byl omyl. Česká pedagogika zážitku vznikla původně na svých originálních základech a ve své dramaturgii využívala různé modely učení. Modely zkušenostního učení se svým rozpracováním do jednotlivých cyklů ovšem později posloužily jako podklad pro pochopení a vhodné strukturování zážitkově pedagogických vzdělávacích programů. Jako ke všem teoretickým modelům se ale k cyklům zkušenostního učení musí přistupovat kriticky. Jejich nevhodné, schématické užití může vést k formalizování celého procesu učení, negativně narušit plynutí a znamenat ztrátu koncentrace účastníků nebo dynamiky skupiny.¹⁵

Jako první přišel s teorií zkušenostního cyklu učení John Dewey. Jeho model zdůrazňuje povahu zážitku, která je základním činitelem vzdělávání. Zdůrazňuje vliv zážitku na naše budoucí zkušenosti. Se zážitkem se pracuje v krocích, které jsou nazývány cykly. Cykly učení se většinou používají na krátké aktivity, které trvají od 10 do 60 minut.

Na Deweyho práci v následujících letech navázali další autoři. Dnes tak můžeme v odborné literatuře nalézt řadu modelů, které se navzájem liší zejména počtem cyklů, na které se dělí proces učení:

- **„Jednostupňový model**
 - pracuje pouze se zážitkem samotným, pokud je dostačující pro učení.
- **Dvoustupňový model**
 - po zážitku následuje reflektivní část, která usnadňuje učení.
- **Třístupňový model**
 - zážitek, reflexe, plánování,
 - pozorování okolí – znalost toho, co se stalo v podobných situacích v minulosti – úsudek, který kombinuje současné pozorování a znalosti z minulosti (Deweyho model).
- **Čtyřstupňový model**
 - konkrétní zkušenost – ohlédnutí – zobecnění – aktivní zkoušení (Kolbův model).
- **Pěťstupňový model**
 - soustředění – akce – vyzdvižení důležitého – zpětná vazba – rozbor (Joplinův model),
 - setkání – schválení – přezkoušení – předvídání – investování (Kellyho model),
 - konkrétní zkušenost – publikování – diskuze a zkoumání – generalizace – aplikace (Pfeiffer-Jonesův model).
- **Šestistupňový model**
 - zkušenost – indukce – generalizace – dedukce – aplikace – zhodnocení (Priestův model).“¹⁵

3.2 Kolbův zkušenostní model učení

V České republice se v rámci pedagogiky zážitku nejčastěji pracuje s tzv. Kolbovým modelem učení. D. A. Kolb jej poprvé publikoval v roce 1984. Z jeho práce mimo jiné vyplývá, že konkrétní zkušenost je odlišitelná od abstraktní, sociální a kulturní svět může být předmětem zkušenosti a sám o sobě může také znamenat

zkušenost. Učení by nemělo být založeno jen předáváním slov. Předávání slov znevýhodňuje ty, jejichž verbální dovednosti nejsou dostatečně vyvinuty.¹⁵

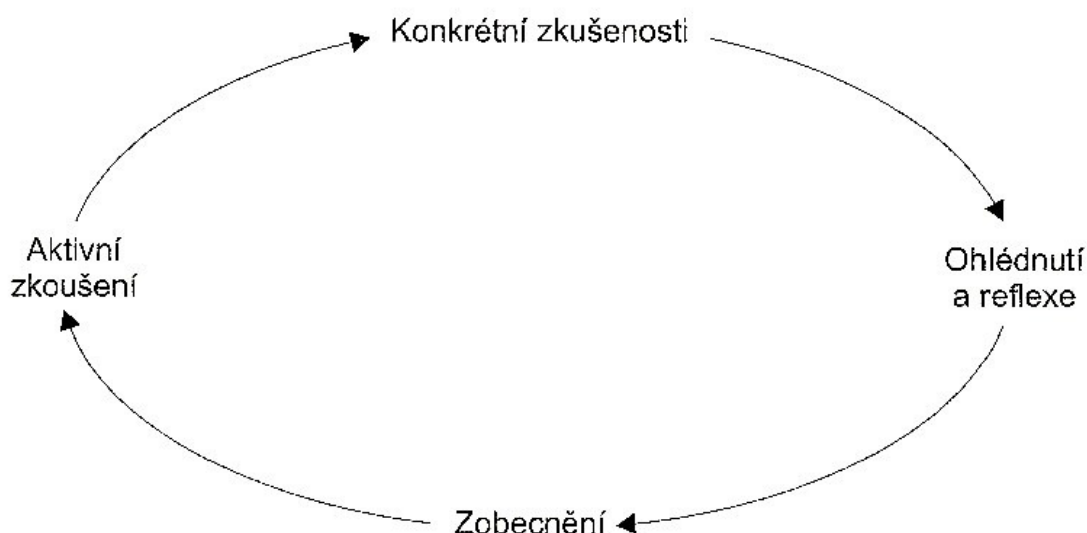
Jeho teorie zkušenostního učení nabízí jiný pohled na učební proces než behavioristické nebo implicitní teorie učení založené zejména na rozumovém, racionálním poznávání. Ve své práci tedy jednoznačně preferuje úlohu zážitku v procesu učení, při jehož transformaci v rámci vzdělávacího procesu získává jedinec zkušenosti a vědomosti. Přímo tedy v tomto směru navazuje na dřívější práce Deweyho, Lewina, Piageta. Kolb se pak snaží navrhnout ucelený model učení, který kombinuje zážitek s vnímáním, poznáváním a chováním, a vymezuje šest charakteristik zkušenostního učení:

- *„Je lépe koncipováno a není pevný termín pro dosažení výsledků.*
- *Je to průběžný proces, který je zakotvený v zážitcích.*
- *Vyžaduje řešení konfliktu mezi styly adaptace a vnějším prostředím*
- *Kolbův cyklus je holistický proces.*
- *Součástí cyklu je přenos informací mezi prostředím a člověkem.*
- *Je to proces, který tvoří vědomosti.“¹⁵*

Proces zkušenostního učení podle Kolba představuje čtyřstupňový cyklus, který obsahuje konkrétní zkušenost, ohlédnutí, zobecnění a aktivní zkoušení. Tento model se dále rozděluje na dvě odlišné dimenze – konkrétní zkušenost/zobecnění a ohlédnutí/aktivní zkoušení. Každá dimenze ztělesňuje dva protichůdné směry. Struktura učebního procesu je postavena na vzájemných vztazích mezi čtyřmi složkami a stylu rozdělení dvou dimenzí. Konkrétní aktivitu tvoří zapojení členů do společného úkolu. Vychází ze zkušenosti každého z členů, způsobu zapojení, reakcí na dotazy a realizací aktivity. Po jejím ukončení následuje reflexe, jde o připomenutí klíčových momentů v průběhu aktivity. Při dalším kroku začíná hodnocení. Hodnocení se neomezuje pouze na osobní pocity spojené s průběhem aktivity a s dosažením cíle. Hlavní pozornost se věnuje procesu řešení. Dochází k zobecnění, při kterém se vyzdvihují důležité body, které měly vliv na průběh aktivity. Hledáme, co by bylo

vhodné zopakovat při budoucí situaci, ale také hledáme to, čeho bychom se měli vyvarovat. Poté se přechází k vymezení plánů změn. K ověření slouží jejich aktivní zkoušení. Aby učení probíhalo dobře, je třeba, aby byl člověk schopen nechat se plně a otevřeně vtáhnout do nových zkušeností a zážitků. Měl by být schopen o nich uvažovat, zkoumat je a vytvářet nové koncepce. Vytváření nových koncepcí integruje pozorování do logických teorií a člověk by měl být schopen tyto teorie využívat k rozhodování a řešení problémů.¹⁵

Obr. 1 Kolbův model zkušenostního učení



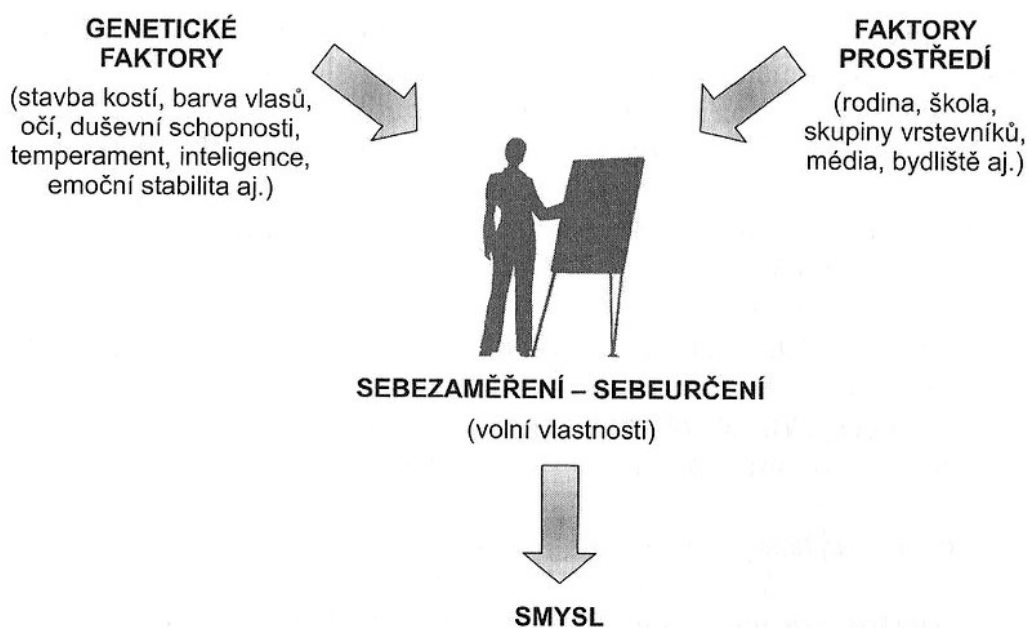
zdroj: Hanuš, Chytilová, 2009, s. 43.

3.3 Osobnost

Při edukačním procesu je pro pedagoga osobnost edukanta východiskem a zároveň cílem, alfou a omegou jeho působení. Osobností rozumíme charakteristické vzorce myšlení, chování, emocí, které určují osobní styl jedince a ovlivňují vzájemné působení s prostředím. Osobnost chápeme jako celek - tělesná konstituce, temperament, schopnost, zaměřenost, charakter. Osobností je každý člověk. Lidé se od sebe ale liší

osobnostní zralostí. Hlavní význam pro formování a rozvoj osobnosti mají vztahy k ostatním lidem. Osobností se člověk stává v průběhu svého vývoje a to díky procesu začleňování do společnosti a vytvářením osobní totožnosti. Stát se osobností znamená zaujímat jistý životní, hlavně mravní postoj. Je třeba si uvědomit odpovědnost za tento postoj a potvrzovat ho svými činy, skutky a celým svým životem. Člověk je tím více osobností, čím více je autorem svých činů. To, co děláme, z nás dělá to, co jsme. Osobnost je sice stálá, ale přístupná změně, přizpůsobivá a je schopná otevřít se novému. Rozvoj osobnosti je určen genetickými faktory, faktory prostředí a interakcí mezi nimi. Dále také variabilitou osobnostních rysů.¹⁵

Obr. 2 Faktory ovlivňující rozvoj osobnosti



zdroj: Hanuš, Chytilová, 2009, s. 54.

V souvislosti se vzděláváním a osobností se v mnoha souvislostech hovoří o inteligenci, míněno o rozumových schopnostech vyjádřených hodnotou IQ. Jak však již bylo uvedeno výše, nestaví pedagogika zážitku vzdělávací proces jen na racionálním

poznávání. Do popředí zde proto mnohem více vystupují schopnosti, které souhrnně nazýváme emoční inteligence. „*Emoční inteligence se týká zpracování informací, se kterými se setkáváme denně a které musíme rychle, spontánně a bez dlouhého teoretického bádání zpracovávat.*“¹⁵ Zpracování informací se odehrává ve dvou oblastech, v oblasti interpersonální (vnější) a intrapersonální (vnitřní) inteligence. Intrapersonální inteligence je možnost monitorovat vlastní pocity a emoce, rozlišovat je a používat o nich informace k regulování vlastních akcí. Interpersonální inteligence je schopnost vnímat potřeby a stavy jiných lidí, schopnost porozumět jim a sledovat jejich temperament, náladu a jejich chování. S tím pak úzce souvisí již dříve zmíněný stav označovaný pojmem „flow“ neboli „proudění“. „*Proudění je stav nejvyššího vyjádření emoční inteligence, při němž dochází k dokonalému zapojení emocí do služeb určité aktivity nebo učení. Stav proudění postrádá emoční zabarvení, možná jen s výjimkou povzbuzujícího, vysoce motivujícího pocitu mírné extáze.*“¹⁵ Stav proudění vzniká v případě, že určitá aktivita zaměstnává veškeré schopnosti člověka. Aktivita, které jsou určené k vyvolání zážitku plynutí nám poskytují pocit, že na něco přicházíme, něco objevujeme. Je to tvořivý pocit, který nás dostává do nové reality. Tyto aktivity přetvářejí naše já a činí ho komplexnějším. Klíč k aktivitám je v růstu našeho já. Plynutí je podle psychologa Gardnera nezdravější způsob jak děti učit a motivovat.¹⁵

3.4 Motivace

Motivace je základním kamenem všech zážitkových aktivit, ať už při přípravě, tak při vlastní realizaci. Motivace řídí naše jednání a chování zaměřené na dosažení cíle. Je to souhrn veškerých skutečností, kterými jsou radost, zvědavost, pozitivní pocity. Motivace může být náš důvod k rozhodování v situacích volby. Může to být příčina pohybu, důsledek změn organismu, proces zkoumání, regulace vnitřních procesů člověka.^{15, 16}

Pokud si vytyčíme smysluplný cíl, jsme k němu puzeni. Je to spojeno s vnitřní motivací a znamená to, že něco chci. Poté nastupuje druhá fáze a tou je musím. Souvisí

to s plánováním postupu pro dosažení našeho cíle. Hledáme cestu od motivace k cíli. Cíl je pro nás určitou výzvou.¹⁵

Obr. 5 Model motivace – cesta – cíl



zdroj: Hanuš, Chytilová, 2009, s. 65.

Cesta k cíli je velmi složitá. Pro dosažení cíle je důležité mít odpovídající schopnosti, dostatečné vnější podmínky a hlavně pevnou vůli. Po naplnění cíle a uvědomění si svého vítězství nastává záplava štěstí. Vylepšuje se nám sebehodnocení a sebepojetí. Naše motivy také úzce souvisí s našimi potřebami. S naší motivací je nejvíce spojená potřeba seberealizace.¹⁵

Jako prostředky motivace je možné použít film, videozáznam, knihu, povídku, rozhlasovou hru, fotografii, báseň, obrazy, legendu, hudbu, písničku, citát, motto, přednášku, scénku, hru. Dále můžeme motivovat pomocí hodnocení, posilováním chování, rámcových vztahů a kauzálních atribucí (ptáme se na možné příčiny úspěchů a neúspěchů) atd.^{15, 17}

3.5 Dramaturgie

Je zřejmé, že pro úspěšnou realizaci zážitkové aktivity a dosažení plánovaných cílů nepostačuje účastníky dostatečně namotivovat, ale je třeba celý průběh pečlivě dramaturgicky naplánovat. Odborná literatura popisuje pět stupňů při vytváření dramaturgie – hlavní téma kurzu, tvorba scénáře, dramaturgie her, definitivní scénář, dramaturgie při kurzu. Nejdříve je důležité vytvořit hlavní téma. Poté je třeba vytvořit scénář. Scénář je detailním plánem. Po vytvoření scénáře následuje praktická

dramaturgie, kdy dochází k výběru aktivit a her. Po výběru her se dokončí scénář – pravidla k hram, materiál atd. K dalším úpravám dochází v průběhu programu.¹⁸

3.6 Prostředky zážitkové pedagogiky

Programové oblasti

Při přípravě zážitkové aktivity lze využít celou řadu prostředků., za pomoci nichž lze velmi kreativně formovat scénář a dramaturgii směrem k co nejvyšší efektivitě programu a dosažení stanovených cílů. Nejobecnější a také jednou z nejpodstatnějších kategorií prostředků je organizační forma aktivity:

- *„Pohybové aktivity: sporty v přírodě, turistika, rekreace v přírodě, hra, zálesáctví, tábornictví.*
- *Umělecké aktivity: hudba, zpěv, tanec, literatura, výtvarné umění, film, divadlo, fotografování.*
- *Sociálně psychologické aktivity: sebepoznávací, intelektuální, sociální, tvořivostní, sebepoznávací.*
- *Společenské aktivity: happening, slavnosti, rituály, deskové hry, společenské hry.*
- *Kognitivní aktivity: poznávací, experiment, pozorování, monitoring.*
- *Technické aktivity: technika, zručnost, konstrukce.*
- *Mediální aktivity, IT: hry, programování, tvorba, vyhledávání, mediální tvorba.“¹⁵*

Hra

Hra je nenahraditelným prostředkem výchovy. Pomocí hry ověřujeme teoretické poznatky, dovednosti a zkušenosti. Hra vytrhuje člověka ze známého prostředí, rozšiřuje hranice a pomáhá objevovat sebe sama, podporuje sociální interakce a hlavně slouží k rozvoji dovedností. Hra je ideálním prostředkem pro harmonický rozvoj osobnosti. Při její realizaci dochází k navozování určitých situací, rolí, příběhů a dějů. Skupina nebo jedinec se rozvíjí, dochází k růstu vědomostí, dovedností a zkušeností. Při

utváření hry je důležité určit si a pojmenovat cíl. Ten by měl být přesný, dosažitelný a uskutečnitelný a měl by být jasně definován. Hry rozvíjí inteligenci, smysly, pohyb, paměť, myšlení, komunikaci, tvořivost, vztah k přírodě aj. Záleží na tom, jak je hra postavena a na co je zaměřena. Je třeba zdůraznit, že při tvoření hry je důležité dbát na motivaci.^{15, 19}

Hry mohou být kombinované nebo pomocné. Pomocné slouží k rozehrání, k navození atmosféry, k určitému uvolnění či pobavení. Oproti tomu kombinované hry slouží k prověřování celé osobnosti. Dále je důležitý charakter hry, který popisuje hru podle toho, jak je propracovaná. Hra může být buď s úplnými pravidly nebo málo strukturovaná či nestrukturovaná. Dále jsou hry, které se odehrávají v netradičním prostředí, a to hry outdoorové (terénní), hry do místnosti, hry do městského prostředí. Hry můžeme také dělit na inscenační, týmové, simulační, iniciativní, hry v rolích, psychologické hry, sociodrama, předkurzovní hry a spousta dalších.^{15, 18}

Zážitkově pedagogické hry si kladou za cíl vyvolat nějaký účinek, mají pravidla, odehrávají se ve specifickém prostředí, vítězové nemají materiální výhody, jsou zasazeny do určitého smyšleného rámce, jsou určeny pro skupiny hráčů. Ve hře nejde o předání informací. Jde o nabídku, kdy člověk má možnost si něco zkusit a zjistit, co to s ním udělá, aby byl schopen se připravit na situaci, kdy to přijde doopravdy. Hra by měla člověka k něčemu vyzývat, měla by mít pravidla, měla by být přitažlivá. Měla by se odehrávat na speciálním místě, být zaměřená na určitou věkovou skupinu a hráčům by měla být poskytnuta fyzická, psychická a emocionální bezpečnost.¹⁸

Hra je v rámci cílevědomého edukačního procesu prostředkem a měla by usilovat o výchovný efekt.¹⁸

Projektování

Každý projekt má jasně definované fáze přípravy a realizace. Nejdříve je důležité identifikovat základní myšlenku projektu, poté vytyčit cílovou skupinu, cíle, tým, role v týmu a hlavně vytvořit program. Podstatná je také investiční složka. Je důležité zajistit stravování, ubytování, materiál atd. a sestavit rozpočet. Poté je třeba projekt propagovat, komunikovat s účastníky projektu a připravit tým. Je důležité průběžně kontrolovat, zda

je zajištěno vše pro úspěšnou a bezpečnou realizaci projektu a průběžně a po skončení projekt vyhodnocovat.^{15, 20}

Zpětná vazba

Zpětná vazba je určitým pohledem na sebe očima jiných. Zpětná vazba je velmi důležitá, ale je třeba zdůraznit, že není kritikou. Je to pouze nástroj, na kterém můžeme stavět. Zpětná vazba je informací o tom, jak působíme na druhé svým chováním. Zpětná vazba může signalizovat dvě věci. Za prvé to, že jsme něco udělali dobře, za druhé nás mohou ostatní upozornit na to, že máme nežádoucí vlastnost či chování. Zpětná vazba může být osobní, sociální, pracovní atd. Je důležité si připravit cíl zpětné vazby, prostředí, čas, otázky, stav lidí a věkové vymezení skupiny. Při tvoření otázek používáme otázky otevřené a uzavřené.^{21, 22, 23}

Zpětná vazba se dá použít jako zakončení programu, poté pro ni používáme termín reflexe. Jejím cílem je převedení prožitku do zkušenosti, kterou můžeme dále využít. Při reflexi hodnotíme aktivitu, zlomové momenty aktivity, přesahy do reálného života. Je to zpětná vazba jednotlivce či skupiny a vztahuje se k zážitku. Oproti tomu při použití tzv. review se vracíme k tomu, co jsme prožili a procházíme to krok za krokem a společně. Cílem review je společné popsání zážitku, porovnání zkušeností, vytvoření přehledu a vyrovnání nezřetelností. Při reflexi je důležitý oční kontakt, pokládání srozumitelných otázek, snaha zapojit celý kolektiv, střídání otevřených a uzavřených otázek a důležité je umět vyzdvihnout silné stránky skupiny či jednotlivce.²²

Jako techniky zpětné vazby používáme: skupinovou diskuzi, rychlé shrnutí zážitku, tvořivou zpětnou vazbu (skrže materiál), dramatickou zpětnou vazbu (přehrání momentů), zpětnou vazbu s pomůckami, průběžnou zpětnou vazbu (rituál) a závěrečnou zpětnou vazbu (ohlédnutí, shrnutí).²²

4 NÁVRH ZÁŽITKOVÉHO PROGRAMU

Zážitkové programy vyžadují pro dosažení cílů dostatečný časový prostor. Navržený program je proto plánovaný jako víkendový, při menší časové dotaci by nebylo možné realizovat aktivity v potřebném rozsahu a efektivita programu by byla výrazně snížena. Program by bylo vhodné rozšířit na více dní, při přípravě je však třeba vycházet z omezených časových a finančních možností zařízení.

Realizace programu mimo zařízení je jednou z podstatných podmínek pro úspěšné dosažení plánovaných výstupů. Prostředí, které není pro nikoho z účastníků spojeno s negativními emocemi, které je pro všechny nové, netradiční a tím atraktivní, odděluje účastníky od jejich každodenní reality a umožňuje jim program naplno prožít. Jako místo realizace byla zvolena volnočasová základna Vávrovka – bývalá hájovna nacházející se na samotě uprostřed lesního komplexu ležícího mezi Veselím nad Lužnicí a Kardašovou Řečicí přibližně 45 kilometrů od Českých Budějovic. Toto místo bylo zvoleno z důvodu relativní blízkosti, možnosti realizovat všechny plánované aktivity (včetně využití tamního lanového centra), dobré dostupnosti veřejnou dopravou (vlaková zastávka ve vzdálenosti asi 2,5 km) a ceny za pronájem.

Cíle aktivit byly zvoleny s ohledem na obecnou charakteristiku cílové skupiny a na základě konzultace s pracovníky zařízení.

Cílová skupina: děti z dětského domova se školou

Věková kategorie: od 11 let do ukončení povinné školní docházky

Počet účastníků: 16 chlapců

Personál: 6 pracovníků (1 vedoucí akce, 3 asistenti, 1 zdravotník, 1 kuchař)

Motto: Všechno je možné - stačí jen věřit.

Obecné cíle: posílení vztahů ve skupině, rozvoj komunikace, spolupráce, sebepoznání – psychické i fyzické

Konkrétní cíle: rozvinout schopnost sebereflexe na základě konkrétní zkušenosti, posílit vzájemnou důvěru mezi účastníky

Metody: hry - terénní (outdoorové) hry, týmové hry, iniciativní hry, hry v rolích, simulační hry, psychologické hry, zpětná vazba

Délka: 3 dny – víkendový pobyt (příjezd v pátek po obědě, odjezd v neděli večer)

Místo: volnočasová základna Vávrovka,

Rizika: rozdíly mezi účastníky programu – v intelektu, sociální zdatnosti, problém se sexualitou, sebepoškozování, projevy poruch chování, zranění, aktivita se nebude líbit, nedostatečná motivovanost.

Materiál: čtvrtky, papíry, tužky, fixy, provázky, šátky, trička, barvy na textil, bloky, krepový papír – více barev, mapy, hrací kostky, rukavice, chrániče na kolena, vlajky.

Poučení o bezpečnosti k pobytu a jednotlivým aktivitám, souhlasy rodičů, zaškolení pracovníků

Náklady: ubytování	4000 Kč
doprava (vlak)	podle aktuálního jízdného
pronájem lanového centra	1500 Kč
strava	160 Kč (norma pro děti do 15 let)
cestovní náhrady	
mzda pracovníků	
režijní materiál pro aktivity	
zdravotnický materiál	

Scénář: Scénář je rozdělen do čtyř oblastí. Tyto oblasti přímo souvisí s vymezenými cíli programu. První oblast je nazvána moje já. Moje já jsem zvolila proto, protože je tato oblast zaměřena na sebevědomí a sebereflexi. Druhou oblastí je spolupráce. Ke spolupráci dochází je většině aktivit a je také jedním z obecných cílů. Třetí oblast se nazývá já a ostatní. Hlavním cílem této oblasti je důvěra v ostatní, která je jedním z hlavních cílů celého programu. Jako poslední oblast jsem vybrala uvolnění. Uvolnění

je podle mého názoru také důležitou součástí celého programu, protože po náročných aktivitách je důležité děti trochu uvolnit a dát jim prostor k určitému odpočinku.

Scénář programu – přehled

Den	Oblasti	Cíle aktivit	Hlavní aktivity
1.	Moje já Spolupráce	Sebevědomí Společné úsilí	Hra Tulákovy kostky Hra Scouts
2.	Moje já Spolupráce Já a ostatní, Uvolnění	Sebevědomí Společné úsilí Důvěra Uvolnění napětí	Hra dobití baterek Výroba triček, Válení pneumatik Lezení Hra divadelní asociace
3.	Já a ostatní, Spolupráce Uvolnění	Důvěra, Společné úsilí, Uvolnění napětí	Běh důvěry Hra slepí, němí, bezrucí Vyrábění čepic, pergamenů

Dramaturgie: Program je rámcově členěn podle počtu dní. Po příjezdu je třeba zařadit představení programu a stanovení pravidel. Je důležité tento krok udělat hned na začátku kurzu, aby se předešlo případným komplikacím. Po představení programu následují hry na poznání okolí. Hra scouts i alternativa vlajková hra slouží k tomu, aby se děti pobavily, vyzkoušely si spolupráci v týmu a zároveň poznaly okolí, ve kterém bude celý kurz probíhat. Po večeři je zařazena skupinová hra určená k uvolnění a navození pozitivní atmosféry. Při hře kino děti pantomimicky předvádějí scénky z filmů. Poté si své znalosti o filmech mohou připomenout při hledání svých partnerů prostřednictvím napsaných citátů z filmů. Dále následuje hra tulákovy kostky, která je zaměřená opět na poznání okolí, na spolupráci a zároveň je i bojovou hrou, protože se předpokládá, že během hry se bude stmívat. Po ukončení hry se provede závěrečný rituál, který bude sloužit ke zhodnocení dne a shrnutí celého programu. Do rituálu bude zahrnuta i reflexe. Poté se děti odeberou k hygieně a bude následovat večerka.

Druhý den kurzu bude začínat ranním vítáním, kdy se představí program na celý den. Poté bude následovat výroba týmových triček. Tato aktivita bude sloužit v rozvoji spolupráce a zároveň také uvolnění. Trička se následně použijí při další aktivitě. Po tom, co si děti vyrobí trička, bude následovat válení pneumatik. Tato hra je velice fyzicky náročná a také rozvíjí spolupráci a přináší zážitek, velmi důležitou součástí je motivace dětí. Dále je do dopoledního programu zařazena hra dobíjení baterek, která je psychicky náročná, ale motivující. Vybrána byla kvůli tomu, že je dobré dozvědět se o sobě něco pozitivního a zároveň někoho pochválit a najít v něm to dobré. Po obědě následuje první vrchol kurzu, kterým je lezení. Lezení významně přispívá k naplnění jednoho z hlavních cílů programu, kterým je důvěra v ostatní. Nejen, že je to fyzicky náročná aktivita, při které děti budou překonávat své hranice, ale zároveň si vyzkouší důvěru v někoho jiného. Procvičovat důvěru budou tak, že je bude kromě instruktora jistit jeden z jejich vrstevníků. Po náročném lezení jsem zařadila hru divadelní asociace, která slouží k uvolnění a pobavení, a také hru houpání, která je určená k rozvoji důvěry a uvolnění. Po večeři bude následovat program situovaný u táborového ohně, při kterém bude probíhat hra řekni pravdu, kdy budou děti muset uhodnout, kdo mluví pravdu. Bude zde také realizována aktivita ulička důvěry, která opět slouží k rozvoji důvěry. Po programu bude opět následovat rituál a po něm večerka.

Na třetí den ráno je zařazena hlavní aktivita, kterou je běh důvěry. Je hlavní aktivitou proto, protože procvičuje sebeovládání a důvěru. Děti budou muset svěřit svůj „osud“ do rukou druhých a důvěřovat jim. Po běhu důvěry následuje hra slepí, němí bezrucí, kde se bude opět procvičovat spolupráce a také důvěra. Děti budou mít mezi sebe rozdělená postižení a budou muset spolupracovat při výrobě čepic a pergamenu. Po obědě bude závěrečný rituál, individuální reflexe a nakonec slavnostní zakončení programu.

Dramaturgie programu - přehled

DEN	DOPOLEDNE			ODPOLEDNE			VEČER		
						Náročné na spolupráci		Náročné na spolupráci	
1.									
				14:00-15:00	15:00-15:30	15:30-17:30	18:30-19:30	20:00-21:30	
				Příjezd, vybavení	Představení programu, pravidla	Hra Scouts, vlnková hra	Hra kino, hlásky z filmů	Tuláckovy kostky	
2.									
				9:00-9:30	9:30-10:00	10:00-12:00		18:30-21:00	
				Ranní vítání	Výroba triček	Válení pneumatik, dobíjení baterek		Táborák, hra řečni pravdu, ulička důvěry	
3.									
				9:30-10:00	10:00-11:00	11:00-12:00	13:00-14:30	14:30-15:00	
				Ranní vítání	BĚH DŮVĚRY - 2. vrchol	Slepí, němí, bezruční, výroba čepic, pergamemů	Ritnál, závěrečná reflexe	Slavnostní zakončení	

Fyzická
Sociální
Kreativní
Emoční

Program – popis jednotlivých aktivit:

Lanový park Vávrovka

Tento park se nachází uprostřed lesů mezi Kardašovou Řečicí a Veselím nad Lužnicí. Lanové překážky jsou zavěšeny na stromech. V korunách stromů je ve výšce 10 až 15 metrů navázáno 20 překážek. Překážky jsou sestaveny taky, aby bylo pro průměrně i méně fyzicky zdatné. Nejtěžší je dostat se nahoru. Účastníci mají možnost si zjistit, jaké to je, když vás někdo jistí. Vzájemného jistění účastníků mezi sebou slouží k rozvoji vzájemné důvěry ve skupině, odpovědnosti vůči ostatním a pocit sounáležitosti (společný prožitek). Z pohledu zážitkové pedagogiky je lanový park ideálním místem k budování a posilování vzájemné důvěry a spolupráce. Vstupní instruktáže, nácviku jistění (zhruba 35 minut), překonání překážek. Překážky se překonávají ve tříčlenných skupinách. Jednotlivé oddíly půjdu za sebou. Doba pobytu v lanovém parku přibližně 3 hodiny.²⁶

Dobití baterek

Hra pro načerpání životního elánu, pro zvýšení sebevědomí a pro dobrý pocit.

Cíl: zvýšení sebevědomí, rozvoj schopnosti hledat na někom něco dobrého, schopnosti pochválit a složit poklonu.

Pravidla:

Hru je třeba hrát ve vhodné atmosféře.

Všichni obdrží blok a na přední stranu nakreslí baterku. Poté si tento blok pověší na záda. Každý účastník dostane fixu a dostane za úkol napsat všem účastníkům něco povzbudivého na záda. Komplimenty, přání, dobré vlastnosti, obdiv atd. Jakékoliv pozitivní sdělení. Pod sdělení se nepodepisuje a poté, co sdělení napíše, otočí papír. Když si všichni mezi sebou napíší něco na záda, odšpendlíme čtvrtky, složíme a schováme. Každý si to poté může přečíst kdykoliv bude chtít.²⁷

Divadelní asociace

Divadelní/dramatická hra

Parametry – Nezávislé na prostředí, do místnosti, na ven, k ohni či posezení, pro zasmání

Cíl: rozvíjet kreativitu dětí, schopnost improvizace, pohotovost a originalitu

Počet hráčů: 4 až 10 dětí

Jsem slon - jsem jeho chobot - jsem kyblík, ze kterého slon pije. Beru chobot. Jsem kyblík - jsem uklízečka...

Pravidla:

Ideální počet hráčů pro tuto hru je 4 – 10. Při větším počtu lidí můžou ostatní tvořit obecenstvo a pak se vystřídat.

Hráči se postaví někam, kde mají dostatek prostoru. Poté jeden z hráčů zahájí hru tím, že zaujme pozici a řekne, co představuje.

Např.: stoupne si na čtyři a řekne: jsem policejní auto.

Poté ostatní hráči přemýšlí a nesmí se při tom domlouvat. Jeden z nich vystoupí a zaujme pozici ve spolupráci s prvním a řekne, co představuje.

Např.: sedne si a řekne: jsem policista vezoucí zločince na stanici.

Ostatní opět přemýšlí a někdo se zapojí do hry.

Např.: Sedne si a řekne: jsem zločinec.

Nyní první hráč z pódia odchází a vybere si jednoho ze hry a ten také odchází.

Např.: Beru zločince.

Na scéně zůstane policista vezoucí zločince na stanici.

Znovu prohlásí: Jsem policista.

Ostatní se opět zapojují do hry a dramaturgie pokračuje. Dramaturgie není závislá na předchozím příběhu. Prodlevy mezi jednotlivými figurami nesmí dlouhé.²⁸

Slepí, němí a bezrucí

Vinou vážné infekční choroby je každý nějak postižen. Celý den.

Cíl – spolupráce; vyzkoušet si, jak je těžké mít handicap

Pravidla:

Pokud možno brzy ráno se hráči dozví, že z nějakého důvodu přišli dočasně o zrak, hlas nebo o ruce. Slepým se zavážou oči, bezrukým se ruce přivážou k tělu. Rozdělení postižení je vyrovnané, třetina je slepá, třetina bezruká a třetina němá. Do hry by se měli zapojit i vedoucí. Poté probíhá běžný táborový program: ranní hygiena, snídaně, nějaké hry, oběd atd. Spolupráce je samozřejmě nutná! Snažíme se přidělit postižení tak, aby např. ukecaní ztratili hlas, ti kdo chvíli neposedí zrak apod. Myslete také na to, že nejnáročnější je v našem případě ztráta zraku a nejvíce budou muset ostatním pomáhat ti němí.²⁹

Scouts

Scout je z anglického překladu zvěd. A právě zvědové klíčově dopomohli R. Baden-Powelovi při bránění Mafekingu a právě z těchto zkušeností se později zrodili skauti. Máme ještě aspoň zlomek jejich krve?

Pravidla

Velmi důležité je, jakou legendu pro hru vybereme.

Hru je nezbytné hrát ve velmi nepřehledném a spletitém území. Před začátkem se hráči "rozprchnou" a po písknutí hra začíná.

Úkolem každého hráče-zvěda je získat co vyšpehovat co nejvíce ostatních špehů a zároveň sám nebyť vyšpehován. Hráči se různě plíží a uvidí-li někoho jiného, nahlas zvolá jeho jméno. "Chycený" si počítá trestný bod a odchází z dohledu. Po tuto chvíli jsou oba hráči na chvíli netknutelní, alespoň do chvíle, kdy se zase odplíží a schovají se. Hra by se měla hrát na dostatečně velkém prostranství, aby se nestalo, že hráč, který byl chycen, se nemá kam schovat, protože všude v okolí už někdo je.

Naopak úspěšný zvěd si počítá plusové body, které se ale se zápornými nesčítají!

Hra se hraje v několika kolech, při každém z nich se vyhlásí nejlepší scout a největší smolař (není podmínkou, můžete hrát jen tak pro zábavu).³⁰

Běh důvěry

Hráč bez zraku běží proti zdi, ostatní ho včas chytí.

Pravidla

Toto je hra o překonání svých zábran, o sebeovládání a o důvěře. Sami zjistíte, že to vůbec není tak lehké, jak to vypadá.

Jeden hráč si zaváže oči a postaví se tak 30 metrů od pevné zdi. Mezi ním a zdí by neměla být žádná překážka. Ostatní stojí těsně před zdí (s určitou rezervou, tak 2 metry od ní).

Nevidomý hráč se rozběhne proti zdi a musí spoléhat na to, že ho ostatní zachytí a zabrzdí. Neměl by před sebe dávat ruce v ochranném gestu, ale běžet sprintem, jako kdyby běhal padesátku na olympiádě. Chytači musí být zcela zticha, aby nebylo slyšet, jak daleko je nevidomý ode zdi. Měli by být takové fyzické síly, aby byli schopni běžícího zastavit a nezranit jeho ani sebe.

Sami poznáte, že není téměř možné běžet takto plnou rychlostí. Člověku se zdá, že už tam musí být, ale není tomu tak - uběhnutá vzdálenost klame. Podvědomý pud dát si před sebe ruce či zpomalit je velmi silný. Pozorovatelům může přijít velmi komický způsob, jakým se někteří hráči snaží zachovat vysokou frekvenci kroků za co nejvyšší rychlosti - skoro, jako by běželi na místě.

A na závěr jedna dobrá rada - opravdu není dobrý vtip hráče naschvál nechytit. Ani na to nenarážejte slovně - kazí to pocit důvěry, který nevidomý musí mít v ty, kdo ho zachycují.³¹

Pohádkový chaos

Inovace klasických scének k táboráku

Pravidla

Zvolíme si téma (např. pohádky, večerníčky, filmy, klasická literatura, staré pověsti české...). Z tohoto tématu vybereme takový počet (pokud možno co nejvíce nesusoudných) postav, kolik máme dětí či svěřenců. Jména těchto postav napíšeme na lístečky (např. pohádky: Zlatovláska, sedmihlavá saň, trpaslík..., literatura: Evžen Oněgin, Paní Dallowayová, Gilgaméš, Hamlet...). Oběti svého dramatického snažení

rozdělíme do stejně početných skupin a každý si vylosuje svou roli (výsledkem je, že se ve skupině sejde například profesor Snape, Budulínek, vlk od Karkulky a Zlatý vlas). Skupinky mají za úkol vymyslet vtipný příběh, který by spojil jejich postavy dohromady a předvést ho ostatním.

Odborná porota všechny výkony zhodnotí, udělí Oscary, Zlaté medvědy, Křišťálové glóby...

Skvělé řešení problému "jak udělat vtipné scénky k táboráku s tématem etapovky".³²

Řekni pravdu

Potřeby: tužka, papír

Poznáte podle řeči těla, kdo mluví pravdu?

Pravidla

Tři členové skupiny na chvíli opustí místnost, aby si tajně domluvili mimořádný zážitek, který doopravdy zažil jen jeden. Nikdo ze zbytku skupiny by neměl vědět, kdo situaci skutečně prožil - musí to být zážitek, který mohl zažít kdokoli z nich.

Trojice se vrátí do místnosti, posadí se před ostatní a všichni tři vyprávějí, co prožili. Ostatní si příběh tedy vyslechnou třikrát - od každého z trojice.

Pak smí zbytek skupiny klást otázky a musí zjistit, kdo opravdu danou událost prožil. Každý dostane lístek, a když si myslí, že poznal, který vypravěč říká pravdu, napíše jeho jméno na lístek a položí ho nepopsanou stranou před sebe.

Když všichni odevzdají své tipy, lístky se posbírají a sečte se, o kom si ostatní nejvíce mysleli, že říká pravdu. Pak vypravěči prozradí, kdo situaci doopravdy zažil.³³

Lištičky

Potřeby: barevný krepový papír

Seber co nejvíce liškám ocásky, avšak dávej pozor, abys nepřišel o svůj.

Pravidla

Hraje několik stejně velkých družstev. Každé družstvo představuje jednu rodinu lišek. Každý hráč dostane jeden ocas (proužek krepového papíru 2 krát 150 cm) v barvě svého družstva. Ocas si jedním koncem zastrčí za kalhoty tak, aby druhý konec táhl po zemi.

Jednotlivé rodiny se snaží získat nadvládu nad územím tak, že vyřadí co nejvíc ostatních lišek. Liška může hrát pouze tehdy, pokud má ocas tak dlouhý, že stojícímu hráči dosahuje na zem. Pokud se tedy stane, že někdo přijde o ocas, odchází ze hry. Vítězí to družstvo, kterému zůstalo nejvíce členů.³⁴

Tulákovy kostky

Potřeby: mapa, hrací kostky, šátky, uzlovačky, rukavice, chrániče na kolena

Pravidla

Tulákovy kostky je hra pro zdatnější hráče s pořádnou porcí odhodlání. Hráči se nejdříve domluví, jak velkou mapu použijí, čím větší mapa, tím větší výzva.

Hráči se rozdělí po dvojicích. Oba hráči ve dvojici dostanou jednu šestistěnnou kostku. Mapa, kterou jsme vybrali, obsahuje místo, odkud budeme startovat a také kruhy, které ohraničují určitou vzdálenost od startovní pozice. (pro lepší představu použijeme názornou ukázkou na následujícím obrázku) vidíme zde tři kruhy: černý, modrý a žlutý
černý kruh: pokud má dvojice "šťěstí" a její cíl se nachází opravdu blízko, tak musí cestu absolvovat tím způsobem, že lezou takzvaně "po čtyřech". Tito hráči by měli dostat rukavice a chrániče na kolena.

modrý kruh: dvojice, která má svůj cíl v tomto kruhu, dostane šátek a jeden z dvojice půjde slepý.

žlutý kruh: Ti, kteří mají cíl ve žlutém kruhu, budou mít svázané trupy těla a ruce.

Cíl mimo kruh: Pokud má někdo cíl mimo kruh, tak jde bez handicapu.

Jak získáme cíl pro jednotlivé dvojice? Jednoduše. Oba hodí svou kostkou a první hod znamená první souřadnici na mapě, druhý znamená druhou souřadnici (využívejte mapy, které mají souřadnicovou síť). V našem případě hodila dvojice čísla 3 a 5. Na mapě tedy najdeme obdélník C 5. Přesné místo cíle určí ostatní dvojice.

Hrát se začíná při setmění. Je na vás, jak si Tulákovy kostky upravíte. Můžete použít jiné handicap, jinou velikost kruhů atd.³⁵

Vlajková hra

Potřeby: vlajky, krepák

Obvykle čtyři týmy soupeří o držení svých vlajek.

Pravidla

Akční běhací hra družstev v lese. Družstva bývají obvykle čtyři, ideálně po sedmi a víc členech, každému je přidělena jedna barva.

Na začátku se družiny z jednoho místa v lese rozejdou do světových stran s pokynem, že mají po stech až sto padesáti krocích vybudovat svou základnu, kterou je kruh o průměru asi tři metry, označený (ne obehnaný nepřekonatelným valem) větvemi, šiškami či čarou v zemi, uprostřed kterého je zabodnutá vlajka v barvě družstva a sedí tam vedoucí, který je s družstvem. Každému dá na rameno pásek krepáku (opět v barvě týmu) a v dohodnutý čas odstartuje hru, stejně jako ostatní vedoucí u ostatních družstev.

Cílem družiny je získat z nepřátelských základen jejich vlajky a nepřijít o tu svou, přitom ovšem musí být stále živí - musí mít svou pásku na rukávu. Kdykoli mu ji protihráč strhne, musí se vrátit zpět na svou základnu, kde se dvě minuty léčí a pak dostane zas novou. Ten, kdo ukořistil pásku, ji taky může příležitostně odevzdat na své základně - jsou za to body.

Do vlastního kruhu nesmí hráči vstupovat, pokud právě nenesou vlajku, pásek, nebo se nejdou léčit. Za žádných okolností se uvnitř nebojuje!

Hraje se dohodnutý čas (obvykle hodinu).

Bodování (vedoucí na základně průběžně zapisuje):

Vlajka přinesená na základnu: 10 bodů

Vlajka na základně na konci hry: 40 bodů

Vlastní vlajka na základně na konci hry: 50 bodů

Cizí stržený pásek: 2 body:

Když je stržena páska hráči, který právě nese vlajku, tak ji musí odevzdat svému přemožiteli. tj. tomu, kdo mu sebral pásku. 'Zraněný' se musí vrátit na svou základnu a léčit se stejně jako kterýkoli jiný hráč, kterému je páska stržena. Ten, kdo mu vlajku ukradl ji nese zas na svou základnu (ať je to vlajka jeho týmu nebo ne). Tím tedy

odpovídám i na otázku, zda lze chytat hráče nesoucího vlajku. Vlajka je vždy buď na nějaké ze základen, nebo v něčím držení, nikdy se jen tak nepovaluje někde v lese :-)³⁶

Houpání

Hra je určená k rozvoji důvěry.

Nejdříve vytvoříme 2 řady, které budou od sebe vzdálené asi 70 cm a budou stát proti sobě. Hráči se musí dotýkat rameny. Všichni předpaží, uchopí se za ruce a jdou do podřepu, aby si první dobrovolník mohl na ruce lehnout. Po tom, co si lehne, zavře oči a skupina ho zvedá. Poté ho houpají zepředu dozadu. Pohyby by měly být plynulé a při cvičení by se nemělo mluvit.³⁷

Ulička důvěry

Hra slouží k rozvoji důvěry.

Vytvoříme dvě řady stojící proti sobě o vzdálenosti asi 80 cm. Tímto vytvoříme uličku důvěry. Ten, kdo bude uličku probíhat se postaví asi 15 metrů před uličku. Úkolem je proběhnout uličku a udržet stejnou rychlost. Všichni, kteří tvoří uličku předpaží a uzavřou ji. Všichni vzpaží nebo připaží těsně před tím, než běžící hráč doběhne před uličku a tím uličku otevřou.

Po doběhnutí každý běžec zhodnotí svůj pokus a ostatní potvrdí zda před uličkou zpomalil nebo ne.³⁷

ZÁVĚR

V současné době nejen že mezi dětmi přibývá případů problémového nebo narušeného chování, ale mění se také jejich forma, charakter, intenzita. Tyto projevy jsou jedním ze signálů celospolečenských změn, na které musí reagovat nejen státní správa formou systémových změn v oblasti sociální a vzdělávací politiky, ale také jednotliví pedagogičtí pracovníci v praxi. Dětské domovy se školou jsou zařízení, kam jsou umísťovány nejproblematičtější děti, lze tedy předpokládat, že se zde pedagogové setkávají se všemi „moderními“ poruchami chování a jejich projevy. Je proto nevyhnutelné, aby ve své činnosti hledali a zkoušeli nové formy práce adekvátní cílové skupině. Jednou z dnes již ověřených metod je také pedagogika volného času.

Cílem práce bylo vytvoření cíleného zážitkového programu pro děti z konkrétního dětského domova se školou. Tomu nezbytně nutně předcházela teoretický vstup do problematiky, který se stal podkladem pro tvorbu vlastního programu. Důležité proto bylo charakterizovat cílovou skupinu z pohledu jejich problémů a potřeb, na základě čehož by bylo možné specifikovat cíle a metody zážitkového programu. Stejně tak bylo třeba věnovat pozornost podstatě a možnostem pedagogiky zážitku, aby bylo možné na jedné straně využít její potenciál, ale na straně druhé nepřeceňovat její možnosti.

Z teoretické části mé práce a na základě konzultace s pedagogickými pracovníky dětského domova se školou jsem zjistila, že cílová skupina dětí má problémy s identitou, s důvěrou v ostatní a také se sebevědomím. Na základě toho jsem specifikovala cíle navrženého programu. Při jeho tvorbě jsem narazila na určité problémy. Jednalo se především o motivaci účastníků, atraktivitu jednotlivých aktivit a volbu způsobu reflexe. Tato věková skupina dětí je velmi náročná, motivace musí být proto dostatečně silná a úkoly a reflexe promyšlené natolik, aby děti aktivity zaujaly a nehrozilo nebezpečí, že nebudou mít zájem se činností aktivně a se zájmem účastnit. Snažila jsem se proto volit takové činnosti, které jsou buď netradiční, nebo takové, které nelze realizovat v běžném prostředí zařízení.

Na základě svých dosavadních zkušeností, ale zejména díky znalostem získaným v průběhu zpracování této bakalářské práce se domnívám, že pedagogika zážitku je metodou, která je vhodná pro zařízení ústavní výchovy, neboť umožňuje navodit a následně využít zážitky, které jsou pro děti a mládež s poruchami chování pocházející často ze sociálně a ekonomicky slabých rodin, z vyloučených lokalit nebo z rodin s nedostatečným citovým zázemím naprosto nové, netradiční, zajímavé, a proto také emočně silné a trvalé. Naopak nevýhodou pedagogiky zážitku je její časová, organizační a finanční náročnost. Přesto doufám, že tyto překážky nebudou bránit dalšímu rozvoji této moderní a efektivní pedagogické metody.

SEZNAM ODKAZŮ

- [1] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002, s. 138. ISBN 80-7178-711-6.
- [2] Česká republika. zákon o výkonu ústavní výchovy nebo ochranné výchovy ve školských zařízeních a o preventivně výchovné péči ve školských zařízeních a o změně dalších zákonů. In *Sbírka zákonů, Česká republika*. 2002, 48, s. 2982.
- [3] Česká republika . Zákon o odpovědnosti mládeže za protiprávní činy a o soudnictví ve věcech mládeže a o změně některých zákonů (zákon o soudnictví ve věcech mládeže). In *Sbírka zákonů, Česká republika*. 2003, 079, s. 4030 - 4156.
- [4] Československá socialistická republika. Občanský soudní řád. In *Sbírka zákonů, Československá socialistická republika*. 1963, 56, s. 384 - 430.
- [5] VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychologie problémového dítěte*. 1. Praha: Karolinum, 1998., s. 62-70, ISBN 80-7184-48-8.
- [6] Disharmonický a patologický vývoj osobnosti. . *Psychologie v teorii a praxi* [online]. 2008 [cit. 2012-06-29]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0811/disharmonicky-vyvoj-osobnosti>
- [7] ADHD. *Poradenské centrum aminokyselinové léčby v Praze* [online]. 2012 [cit. 2012-06-29]. Dostupné z: <http://www.aminocure.cz/adhd/>
- [8] VÁGNEROVÁ, Marie . *Patopsychologie dítěte pro speciální pedagogy*. 3. Praha: Portál, 2004., s. 779-828., ISBN 80-7178-802-3.
- [9] MATOUŠEK, Oldřich a Andrea KROFTOVÁ. *Mládež a delikvence*. 2. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-771-X.
- [10] KOUDELKOVÁ, A., *Psychologické otázky delikvence*. Praha: Victoria Publishing, 1995.
- [11] JEDLIČKA, Richard. *Výchovné problémy žáků*. 1. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-788-6.
- [12] Vliv rodiny na rozvoj osobnosti člověka. *Psychologie v teorii a praxi* [online]. 2009 [cit. 2012-06-29]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0912/vliv-rodiny-na-rozvoj-osobnosti-cloveka>
- [13] Smysl zážitkové pedagogiky při práci s dospívajícími z pěstounských rodin a dětských domovů. *Gymnasion* [online]. 2010 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z:

<http://www.gymnasion.org/archive/article/smysl-zazitkove-pedagogiky-pri-praci-s-dospivajicimi-z-pestounskych-rodin-detskych-d>

[14] Gymnasion : časopis pro zážitkovou pedagogiku . 2004-2009, 1-11, s. 13-15. ISSN 1214-603

[15] HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ . *Zážitkově pedagogické učení* . Praha: Grada, 2009., s. 34-36, s. 42-44., ISBN 978-80-247-2816-2.

[16] Motivace. *Koučink firem* [online]. 2011 [cit. 2012-01-29]. Dostupné z: <http://www.koucinkfirem.eu/motivace.html>

[17] Jaké jsou metody rozvoje motivace?. *Naše návody* [online]. 2011 [cit. 2012-01-29]. Dostupné z: <http://www.nasenavody.cz/motivace>

[18] FRANC, Daniel, Daniela ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, s. 25 – 27, s. 32, s. 66-72 , Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.

[19] Didaktická hra a její význam ve vyučování. *RVP: Metodický portál* [online]. 2011 [cit. 2012-01-31]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>

[20] Proces přípravy a realizace projektů. *Business Info: Metodický portál pro podnikání a export* [online]. 2011 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://www.businessinfo.cz/cz/clanek/management-msp/proces-pripravy-a-realizace-projektu/1001663/60672/>

[21] Zpětná vazba. MARTOCH, Michal. *Silné stránky* [online]. 2009 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://www.silnestranky.cz/clanky/zpetna-vazba.aspx>

[22] REITMAYEROVÁ Eva a BROUMOVÁ Věra. *Cílená zpětná vazba*. Praha: Portál, 2007., ISBN 978-80-7367-317.

[23] KUBEŠ Marián s Lubica ŠEBESTOVÁ. *360stupňová zpětná vazba jako nástroj rozvoje lidí*, Praha: Grada, 2008., ISBN 978-80-247-2314-3.

[24] Metoda zážitkové pedagogiky. *Prázdninová škola Lipnice* [online]. 2012 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.psl.cz/index.php?menu=2&submenu=4&sekce=6>

[25] Zážitkový kurz. *RVP: Metodický portál* [online]. 2007 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/ZVOA/1096/ZAZITKOVY-KURZ.html/>

[26] O parku. *Vávrovka - lanový park* [online]. 2012 [cit. 2012-06-29]. Dostupné z: <http://www.outdoor-echo.cz/vavrovka-lanovy-park/vavrovka-lanovy-park.php>

[27] Dobíjení baterek. *Hranostaj* [online]. 2006 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra71>

- [28] Divadelní asociace. *Hranostaj* [online]. 2010 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra1140>
- [29] Slepí, němí a bezrucí. *Hranostaj* [online]. 2011 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra1411>
- [30] Scouts. *Hranostaj* [online]. 2011 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra1540>
- [31] Běh důvěry. *Hranostaj* [online]. 2006 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra40>
- [32] Pohádkový chaos. *Hranostaj* [online]. 2006 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra67>
- [33] Řekni pravdu. *Hranostaj* [online]. 2012 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra1568>
- [34] Lištičky. *Hranostaj* [online]. 2011 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra1458>
- [35] Tulákovy kostky. *Hranostaj* [online]. 2012 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra1579>
- [36] Vlajková hra. *Hranostaj* [online]. 2009 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra1066>
- [37] NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 140-150. ISBN 80-7178-405-2.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- [1] ADHD. *Poradenské centrum aminokyselinové léčby v Praze* [online]. 2012 [cit. 2012-06-29]. Dostupné z: <http://www.aminocure.cz/adhd/>
- [2] Česká republika . *Zákon o odpovědnosti mládeže za protiprávní činy a o soudnictví ve věcech mládeže a o změně některých zákonů (zákon o soudnictví ve věcech mládeže)*. In *Sbírka zákonů, Česká republika*. 2003, 079.
- [3] Československá socialistická republika. *Občanský soudní řád*. In *Sbírka zákonů, Československá socialistická republika*. 1963, 56.
- [4] Česká republika . *zákon o výkonu ústavní výchovy nebo ochranné výchovy ve školských zařízeních a o preventivně výchovné péči ve školských zařízeních a o změně dalších zákonů*. In *Sbírka zákonů, Česká republika*. 2002, 48.
- [5] Didaktická hra a její význam ve vyučování. *RVP: Metodický portál* [online]. 2011 [cit. 2012-01-31]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>
- [6] Disharmonický a patologický vývoj osobnosti. *. Psychologie v teorii a praxi* [online]. 2008 [cit. 2012-06-29]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0811/disharmonicky-vyvoj-osobnosti>
- [7] FRANC, Daniel, Daniela ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.
- [8] *Gymnazion : časopis pro zážitkovou pedagogiku* . 2004-2009, 1-11, ISSN 1214-603
- [9] HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ . *Zážitkově pedagogické učení* . Praha: Grada, 2009., ISBN 978-80-247-2816-2.
- [9] *Hranostaj* [online]. 2006 [cit. 2012-07-14]. Dostupné z: <http://www.hranostaj.cz/hra71>
- [10] Jaké jsou metody rozvoje motivace?. *Naše návody* [online]. 2011 [cit. 2012-01-29]. Dostupné z: <http://www.nasnavody.cz/motivace>
- [11] JEDLIČKA, Richard. *Výchovné problémy žáků*. 1. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-788-6.

- [12] KOUDELKOVÁ, A., *Psychologické otázky delikvence*. Praha: Victoria Publishing, 1995.
- [13] KUBEŠ Marián s Lubica ŠEBESTOVÁ. *360stupňová zpětná vazba jako nástroj rozvoje lidí*, Praha: Grada, 2008., ISBN 978-80-247-2314-3.
- [14] MATOUŠEK, Oldřich a Andrea KROFTOVÁ. *Mládež a delikvence*. 2. Praha: Portál, 2003., ISBN 80-7178-771-X.
- [15] Metoda zážitkové pedagogiky. *Prázdninová škola Lipnice* [online]. 2012 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.psl.cz/index.php?menu=2&submenu=4&sekce=6>
- [16] Motivace. *Koučink firem* [online]. 2011 [cit. 2012-01-29]. Dostupné z: <http://www.koucinkfirem.eu/motivace.html>
- [17] NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2000, ISBN 80-7178-405-2.
- [18] O parku. *Vávrovka - lanový park* [online]. 2012 [cit. 2012-06-29]. Dostupné z: <http://www.outdoor-echo.cz/vavrovka-lanovy-park/vavrovka-lanovy-park.php>
- [19] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. Volný čas, ISBN 80-7178-711-6.
- [20] Proces přípravy a realizace projektů. *Business Info: Metodický portál pro podnikání a export* [online]. 2011 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://www.businessinfo.cz/cz/clanek/management-msp/proces-pripravy-a-realizace-projektu/1001663/60672/>
- [21] REITMAYEROVÁ Eva a BROUMOVÁ Věra. *Cílená zpětná vazba*. Praha: Portál, 2007., ISBN 978-80-7367-317.
- [22] Smysl zážitkové pedagogiky při práci s dospívajícími z pěstounských rodin a dětských domovů. *Gymnasion* [online]. 2010 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://www.gymnasion.org/archive/article/smysl-zazitkove-pedagogiky-pri-praci-s-dospivajicimi-z-pestounskych-rodin-detskych-d>
- [23] VÁGNEROVÁ, Marie. *Patopsychologie dítěte pro speciální pedagogy*. 3. Praha: Portál, 2004., ISBN 80-7178-802-3.

- [24] VÁGNEROVÁ, Marie. *Psychologie problémového dítěte*. 1. Praha: Karolinum, 1998., ISBN 80-7184-48-8.
- [25] Vliv rodiny na rozvoj osobnosti člověka. . *Psychologie v teorii a praxi* [online]. 2009 [cit. 2012-06-29]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0912/vliv-rodiny-na-rozvoj-osobnosti-cloveka>
- [26] Zážitekový kurz. *RVP: Metodický portál* [online]. 2007 [cit. 2012-03-17]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/ZVOA/1096/ZAZITKOVY-KURZ.html/>
- [27] Zpětná vazba. MARTOCH, Michal. *Silné stránky* [online]. 2009 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://www.silnestranky.cz/clanky/zpetna-vazba.aspx>

KLÍČOVÁ SLOVA

poruchy chování

dětský domov se školou

pedagogika zážitku

zážitkový program