



**Vysoká škola ekonomická v Praze**

**Fakulta managementu v Jindřichově Hradci**

# **Bakalářská práce**

**Jaromír Hypeš**

*2007*

**Vysoká škola ekonomická v Praze**

**Fakulta managementu**

**Jindřichův Hradec**

# **Bakalářská práce**

**Jaromír Hypeš**

*2007*



**Vysoká škola ekonomická v Praze**

**Fakulta managementu v Jindřichově Hradci**

*Katedra společenských věd*

# **Analýza pramenů zabývající se zážitkovou pedagogikou**

**Vypracoval:**

*Jaromír Hypeš*

**Vedoucí bakalářské práce:**

*Ing. Mgr. Pavel Král*

*Dobronín, listopad 2007*

# Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářskou práci na téma  
**»Analýza pramenů zabývající se zážitkovou pedagogikou«**  
jsem vypracoval samostatně.

Použitou literaturu a podkladové materiály  
uvádím v příloženém seznamu literatury.

*Dobronín, listopad 2007*

---

podpis studenta

# **Anotace**

## **Analýza pramenů zabývajících se zážitkovou pedagogikou**

Cílem práce je hledání a analýza pramenů zabývajících se fenoménem zážitkové pedagogiky.

Cílem výzkumu jsou nejen české, ale hlavně zahraniční publikace. Práce podává přehled o historii, současnosti a možném dalším využívání zážitkové pedagogiky.

*listopad 2007*

# Poděkování

Za cenné rady, náměty a inspiraci

bych chtěl poděkovat

**Ing. Mgr. Pavlu Královi**

z Vysoké školy ekonomické v Praze,

Fakulty managementu v Jindřichově Hradci

# Obsah

<b>OBSAH.....</b>	<b>1</b>
<b>ÚVOD.....</b>	<b>1</b>
<b>1 ZÁŽITEK A ZKUŠENOST.....</b>	<b>3</b>
1.1 CO JE ZÁŽITEK?.....	3
1.2 VÝCHOVA PROŽITKEM .....	4
1.2.1 <i>Flow fenomén</i> .....	5
<b>2 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA .....</b>	<b>7</b>
<b>3 HISTORIE ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGIKY.....</b>	<b>9</b>
3.1 HISTORICKÁ ROLE ZÁŽITKU VE VÝCHOVĚ.....	9
3.2 HISTORIE VÝCHOVY V PŘÍRODĚ .....	10
3.3 KOŘENY VYUŽITÍ DOBRODRUŽNÝCH AKTIVIT .....	10
3.4 PROŽITKOVÁ TERAPIE .....	11
<b>4 VÝZNAM ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGIKY.....</b>	<b>12</b>
4.1 DIDAKTICKÁ TEORIE .....	12
<b>5 ZÁŽITKOVÉ UČENÍ .....</b>	<b>16</b>
5.1 TEORETICKÉ ZÁKLADY ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGIKY .....	16
5.2 METODY A PROSTŘEDKY ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGIKY .....	20
5.2.1 <i>Teorie transferu</i> .....	21
5.2.2 <i>Zpětná vazba</i> .....	22
5.3 HRA JAKO ÚSTŘEDNÍ PROSTŘEDEK ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGIKY .....	23
<b>6 ORGANIZACE ZABÝVAJÍCÍ SE ZÁŽITKOVOU PEDAGOGIKOU.....</b>	<b>26</b>
6.1 ASSOCIATION FOR EXPERIENTIAL EDUCATION .....	26
6.1.1 <i>Vize AEE</i> .....	26
6.1.2 <i>Mise AEE</i> .....	26
6.1.3 <i>Založení asociace</i> .....	26
6.1.4 <i>Experiential Education z pohledu AEE</i> .....	27
6.1.5 <i>Struktura asociace</i> .....	28
6.2 OUTWARD BOUND INTERNATIONAL .....	29
6.2.1 <i>Termín Outward Bound</i> .....	29
6.2.2 <i>Outward Bound jako výchova prožitkem</i> .....	31
6.3 PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE .....	32
6.4 Hnutí GO! .....	33
6.5 PROJEKT DOKÁŽU TO? .....	36
6.6 OBČANSKÉ SDRUŽENÍ EDUCATIO .....	36
6.7 OBČANSKÉ SDRUŽENÍ PROJEKT ODYSSEA.....	37
6.8 VOLNÁ SDRUŽENÍ .....	37
6.8.1 <i>Velký vůz</i> .....	38
6.8.2 <i>Challenge</i> .....	39
6.8.3 <i>Hnutí Brontosaurus</i> .....	39
6.9 ZAHRANIČNÍ ORGANIZACE.....	39
6.9.1 <i>Chewonki Foundation</i> .....	39
6.9.2 <i>Dynamy's Internship Year</i> .....	40

<b>7</b>	<b>VYUŽITÍ ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGIKY V SOUČASNOSTI.....</b>	<b>41</b>
7.1	TEAMBUILDING.....	41
7.1.1	<i>Co je tým?</i> .....	41
7.1.2	<i>Pracovní skupina</i> .....	41
7.1.3	<i>Co je teambuilding?</i> .....	42
7.2	ŠKOLSTVÍ.....	42
7.2.1	<i>Střední a vysokoškolské vzdělání</i> .....	43
7.2.2	<i>Virtuální svět</i> .....	43
7.2.3	<i>Fyzikální vzdělávání</i> .....	44
7.3	DOBRODRUŽNÁ TERAPIE .....	45
7.3.1	<i>Podpůrná psychoterapie</i> .....	45
7.3.2	<i>Kinezioterapie</i> .....	45
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>47</b>
	<b>LITERATURA.....</b>	<b>49</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>52</b>
	<b>SEZNAM TABULEK.....</b>	<b>53</b>
	<b>PŘÍLOHY .....</b>	<b>54</b>



# Úvod

Fenomén zážitkové pedagogiky je v posledních letech velmi frekventované pojmosloví, ať už se jedná o samotný pedagogický směr nebo i v rámci širšího kontextu. Výchova v přírodě, výchova ve volném času, výchova dobrodružstvím a především v současné době často uplatňovaný teambuilding patří mezi příbuzné obory této oblasti.

Prvky zážitkové pedagogiky se již objevily v dílech J. A. Komenského. Ten totiž pro své žáky psal latinské divadelní hry, které studenti inscenovali za účelem zdokonalení se v latinském jazyce. I když latina už dávno není v kurzu, metoda „prožít si něco, vyzkoušet na vlastní kůži“ je stále živá. Tento způsob učení byl na tehdejší dobu velmi moderní. Dokazuje, že to, co si sami vyzkoušíme, utkví v naší paměti mnohem déle, než kdyby nám to někdo jen odpřednášel.

Důvodem, proč sem si vybral toto téma, je skutečnost, že se dlouhodobě aktivně věnuji sportu. A právě prožitky a zkušenosti jsou specifické prostředky tělesné výchovy a sportu. Dnes víme, že jejich poslání není jenom ve zvyšování kondice či získávání a zdokonalování pohybových dovedností. Pohyb je prostředkem k dosahování významných cílů, které s nimi na první pohled přímo nesouvisí. Pohyb je prostředkem komunikace a vyjadřování.

Žijeme v době, která je charakteristická neutichajícím rozvojem vědy a techniky. Vděčíme našim prapředkům, že si dnes můžeme dovolit značný komfort, a za to jim patří bezesporu náš dík. Nicméně tato hektická a komfortní doba sebou přináší i negativní důsledky. Stále více se vžívá konzumní způsob života. Lidé touží po vysokém životním standardu, po penězích, moci, osobní prestiži, úspěchu a vítězství. Ale tento styl života vede také k bezohlednosti a rezignaci. Lidé se vzdávají potřeby prožívání mezilidských vztahů, rozumově i citově strádají ve prospěch materiálního uspokojení svých potřeb. Projevuje se pasivita v přístupu k informacím, lhostejnost k problémům kolem nás a také lhostejnost k sobě samotným.

Nutno konstatovat, že tento komfort se promítá i do našeho vzdělávání. Pasivita je stále více na úkor aktivního učení se a prožívání. Celosvětový trend však velí jinak. Žádá si propojení teorie a praxe. Vzdělávání je charakteristické rozvíjením nových metod a prostředků, na jejichž základech je možno dále účinně a efektivně rozvíjet další vědomosti, schopnosti i dovednosti. Naštěstí i u nás se tohoto trendu snažíme přidržet.

Více se hovoří o alternativních koncepcích ve vzdělání. Rozvíjí se a zdokonaluje se metodika např. Marie Montessori. Proto se i razantněji objevuje i zážitková pedagogika.

Ve své práci představím a analyzuji základní prameny zabývající se zážitkovou pedagogikou, to znamená v čem je zážitková pedagogika obsažena, kdo se jí zabývá, v jakých oborech je uplatňována. Dále zmíním základní teoretická východiska, metody a prostředky zážitkové pedagogiky. Vysvětlím také vzájemné propojení mezi zážitkem a hrou. Tyto pojmy spolu dozajista velmi úzce souvisí a nejsou v současné době žádnou převratnou novinkou. Zážitková pedagogika je využívána i širokou řadou institucí. Některé mají dlouhou tradici, jiné zvučné jméno zaštitěné celosvětovými organizacemi, některé jsou podporovány ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy. Příkladem, který propaguje zážitkovou pedagogiku, je Prázdninová škola Lipnice, která se zážitkovou pedagogikou zabývá několik desetiletí a působí na našem území již od roku 1977. Nicméně jsou však zážitek i hra v pedagogické praxi stále nedoceneným a opomíjeným výchovným prostředkem.

Zážitková pedagogika má k dispozici dostatek podnětů, myšlenkových stimulů i praktických ukázek a příkladů. Tomuto tématu se věnuje celá řada autorů, jak českých, tak převážně zahraničních. Zdroje nacházím především v odborné literatuře, časopisech a v internetových databázích.

# 1 Zážitek a zkušenost

„Zkušenost není to, co se vám přihodí,  
zkušenost je to, co uděláte z toho,  
co se vám přihodí.“

*Aldous Huxley* [37, str. 16]

„Zkušenost je nejlepším učitelem.“

*Cicero*[37, str. 15]

V první kapitole bude vysvětlen pojem zážitek a s ním související problematika vymezení zážitkové pedagogiky. Stejně tak bude uvedeno, proč je „o něm řeč“, jakými způsoby se komponuje do výchovy a vzdělávání.

## 1.1 Co je zážitek?

Zdá se mi nejschůdnější a nejjednodušší začít tím, co to tedy zážitek je.

**Zážitek** je „každý duševní jev, který jedinec prožívá (vnímání, myšlení, představivost). Zážitek je vždy vnitřní, subjektivní, citově provázaný. Je zdrojem osobní zkušenosti, hromadí se celý život a skládá jedinečné duševní bohatství každého člověka“ [11]. Z této definice je zřejmé, že podstatou existence zážitku je prožívání.

**Prožitek** je v poslední době často frekventované slovo. Příkladáme-li mu důležitost ve výchově a působení na člověka vůbec, pak nemůže být prožitek něco prchavého, nýbrž něco, co v nás zanechalo výraznou stopu. Pokaždé, když se vrátíme k události, která ho vyvolala, prožijeme ho znovu. Je nezapomenutelný, má pro toho, kdo jej prožíval, trvalý význam. Prožitek obsahuje také vždy kus dobrodružství. O pedagogickém významu prožitku se vedou stále diskuse. Není úplná shoda také v míře jeho působení ve výchovné práci. Tušíme jeho důležitost, ale neumíme najít přesné vysvětlení. Organizování prožitkově bohaté činnosti může mít pozitivní vliv a zobrazí se v síle výchovného působení. Zároveň to nevyvrací mnohé obavy z přílišného „pedagogizování“ prožitku tím, že z něj bude učiněna za každou cenu didaktická a metodická pomůcka, což spolu s neumělým inscenováním může vést ke ztrátě síly prožitku samotného. [29]

**Prožívání** je „psychologický jev charakterizovaný proudem vědomí každého více či méně uvědomovaného duševního obsahu, je přísně individuální a těžko sdělitelné“ [29]. V souvislosti s dalším textem je důležité si uvědomit význam této definice. Vážanský<sup>1</sup> vysvětluje pojem zážitek jako „vjem, který osoba správně zachytí, postřehne, vnímá, nebo který má vysokou kvalitativní hodnotu (pravý nebo opravdový zážitek), nebo neobyčejné přírodní divadlo (jako západ slunce nad mořem apod.)“ [41].

Co je zážitek asi každý intuitivně cítí, avšak pojmenovat to je velmi těžké. Víme, že vzniká při aktivitě jako jakási zkušenost, která se dobře uchovává v paměti, protože při prožívání jsou k zpracování vjemů zapojeny téměř všechny smysly. Prožitek<sup>2</sup> je tím hlubší a intenzivnější, čím je člověk otevřenější. [13]

V moderní době je diskuze o prožívání spojeném s radostí na místě. Spěcháme za štěstím, chceme dosáhnout nové, lepší kvality života a mnozí je spatřujeme jen v materiální stránce. Přitom je zřejmější, že více peněz a materiálního nedostatku neznamena automaticky šťastnější život. Ten spočívá podle Csikszentmihalyimho<sup>3</sup> v tom, jak naše mysl filtruje a interpretuje každodenní prožitky. Ve svých výzkumech vypracoval teorii „flow“ – plynutí. Hledá cesty jak ovládat prožitky a ovlivňovat jejich kvalitu. Je to téma nadmíru potřebné, protože pro mnohé z nás beze zbytku platí moudré úsloví: „Pořád se chystáme žít, ale nikdy nežijeme.“

## 1.2 **Výchova prožitkem**

Obdobně jako buddhistická fundace přítomnosti nabízí i zážitková pedagogika plné soustředění na přítomnou chvíli použitím svých prostředků jako je hra, příroda, emocionální i racionální aktivita, výzva zvoucí k překonání. Fenomén zážitku umožňuje v konfrontaci s jinými lidmi, se sebou samým i s přírodním a kulturním okolím

---

<sup>1</sup> Vážanský používá pojem „pedagogika zážitku“.

<sup>2</sup> V terminologii zážitkové pedagogiky je možné se setkat nejen s pojmem zážitek, ale také prožitek. Různost těchto pojmů vysvětluje Jirásek takto: „Slovem prožitek bychom rádi akcentovali více aktivitu než pasivitu prožívání a především jeho přítomnostní charakter. Pro okamžik přítomné aktivity (tělesné i myšlenkové) tedy vyhrazujeme slovo *prožitek* (a proto také praktické působení jako „výchovu prožitkem“). Jestliže však tento prožitek uplyne do minulosti a my se k němu vracíme (ve vzpomínce, v racionální analýze apod.), můžeme tento modus označit jako *zážitek* a teoretické postížení oboru jako „zážitkovou pedagogiku“. Cílem výchovy prožitkem je získání určité trvalejší podoby prožité události, jejíž výsledky můžeme uplatnit v jiných situačních. Tuto formu pak můžeme nazývat zkušeností (zkušenosti nezískáváme pouze přímým prožíváním; naopak, většina zkušeností i poznatků pramení ze sociálního sdílení a komunikace, z přejímání zkušeností druhých).“

<sup>3</sup> Psycholog, narozený v roce 1934, zabýval se studiem prací jako štěstí a kreativita. Ale nejvíce je známý jako tvůrce teorie „flow“ – plynutí. Je autorem mnoha knih a přes 120 článků. Teorie „flow“ je jednoduchý ale hluboký prostředek k pochopení lidské povahy v celé její kráse.

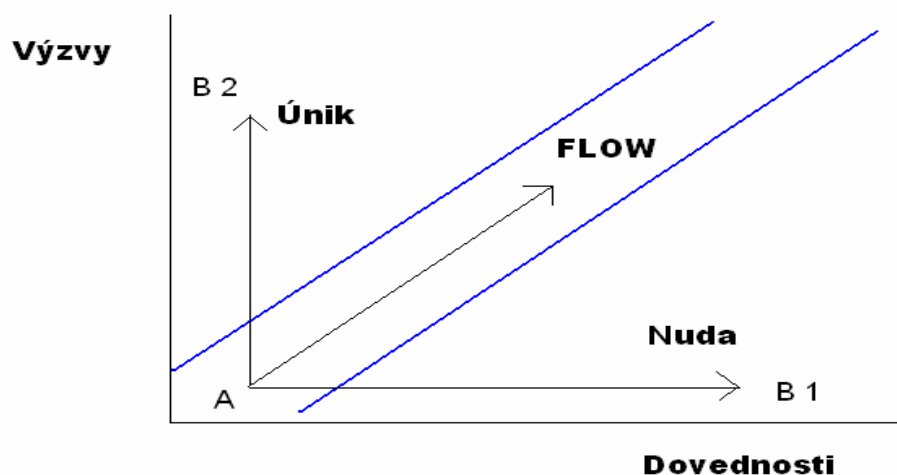
uvědomovat si autenticitu své existence, být sám sebou jako celistvý, nikoliv na konzumní obstarávání zaměřený.

### 1.2.1 Flow fenomén

Klíčovým pojmem v tomto konceptu je pojem „flow” – „proudění, plynutí” a jméno amerického psychologa maďarského původu Mihaly Csikszentmihalyi, který tento pojem vytvořil.

Proudění je stav nejvyššího vyjádření emoční inteligence, při němž dochází k dokonalému zapojení emocí do služeb určité aktivity nebo učení. Emoce v tomto stavu nejsou jen obsaženy a ventilovány, ale jsou současně konstruktivní, plné energie a úzce spojené s činností. Stav proudění postrádá emoční zabarvení, možná jen s výjimkou povzbuzujícího, vysoce motivujícího pocitu mírné extáze.

Pozorujeme-li někoho v tomto stavu, máme dojem, že obtížná činnost je pro něj docela snadná. Stav proudění vzniká jedině tehdy, když určitá aktivita plně zaměstnává všechny schopnosti člověka. Pokud je činnost příliš jednoduchá, nudíme se. Je-li naopak náročná, vzbuzuje v nás spíše úzkost. Stav proudění vzniká někde v oblasti mezi nudou a úzkostí (viz Obr. č. 1)



Obr. č. 1: Stav plynutí [3].<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Pohyb ve *flow*-kanálu. Při odchylce ve směru B1 (dovednosti jsou mnohem lepší, než kam dosahují výzvy) se dostavuje *nuda*, při odchylce ve směru B2 (výzvy příliš přesahují dovednosti člověka) je překročena míra schopností a nastává *únik* od činnosti.

Aktivita určené k vyvolání zážitku plynutí, ať už jsou založeny na soutěžení, na štěstí nebo na jiné strance prožívání mají jedno společné, poskytují pocit, že něco objevujeme, tvořivý pocit přenášející nás do nové reality. Vedou nás k vyšším úrovním výkonu a ke stavům vědomí, o kterých se nám předtím ani nesnilo. Zkrátka transformuje naše já tím, že ho činí komplexnějším – propracovanějším a ucelenějším. Klíč k takovým aktivitám spočívá právě v tomto růstu našeho já. [3]

A právě kurzy zážitkové pedagogiky fungují na vyvolávání stavu „flow”. Během doby kurzu jsou na účastníky kladeny nároky těsně okolo jejich současných hranic dovedností. Tímto momentem, plus co největší atraktivitou programů, spojených s výchovným či didaktickým nábojem, je u účastníků (a většinou i instruktorů) dosahováno výše zmíněného stavu. Tím, že stav „flow” je subjektivně pocíťován jako velmi příjemný, dosahuje se navíc silného zpevnění případného podmiňování nově naučených vzorců.

## 2 Zážitková pedagogika

To, že se dá se zážitkem úspěšně a efektivně pracovat při výchově a vzdělávání, dokazuje vznik tzv. zážitkové pedagogiky. O zážitkové pedagogice bylo už hodně napsáno. Vymezení pojmu zážitková pedagogika není zcela jednoznačné. Někteří autoři ji staví do pozice pedagogické koncepce, někteří ji vnímají jako pedagogický směr, a jiní o ní mluví jako o metodě.

Mnoho definic pracuje s pojmem zkušenost. Hartl ji chápe jako „hlavní a prvotní zdroj poznatků člověka o světě, vznikající během jeho praktické činnosti“. [11]

Existují různé pohledy jednotlivých autorů. Např. Jirásek vnímá zážitkovou pedagogiku jako „teoretické postižení a analýzy takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořem a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle těchto výchovných prostředků mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem, sociálním statutem, profesním postavením či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrůznějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi, dramatickými dílnami, besedami a diskusemi, fyzicky i psychicky náročnými výzvolnými situacemi, sebezobnávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami)“ [17]. O zážitkové pedagogice jako pedagogickém směru píše občanské sdružení Hnutí Go!. „Zážitková pedagogika je pedagogický směr, který využívá zážitku jako prostředku výchovy a vzdělávání.“ [14]

Měli bychom však mít stále na mysli, že pro zážitkovou pedagogiku je prožitek vždy pouhým **prostředkem, nikoliv cílem**. Cílem pro ni zůstává starořecký výchovný ideál, všestranný rozvoj k harmonii směřující osobnosti [17]. Což ve své definici potvrzuje i Másilka, jenž říká, že zážitková pedagogika je „koncepce užívající jako prostředek autentický prožitek, se kterým dále pracuje, ve smyslu vyvolání budoucích výchovných změn jedince“. [24]

Velmi dobrou a rozsáhlejší definici zážitkové pedagogiky uvádí ve své práci také Pelánek, který píše, že „zážitková pedagogika využívá učení prostřednictvím zážitku, prožitku, učení na základě vlastní zkušenosti. Záměrně vyvolává situace vedoucí k získání zážitků a posléze vybízí k introspektivnímu zkoumání vlastních pocitů,

postojů, zkušeností a možností poučení. Hlavní rozdíl mezi „rekreačním“ zážitkem a „pedagogickým“ zážitkem tkví právě v této zpětné vazbě“. [31]

Často je zážitková pedagogika vnímána jako přímé působení na aktivitu jedince, které záměrně vyvolává situace vedoucí k získání **zážitku**, jako základního pilíře zážitkové pedagogiky, a na základě vlastního prožitku následuje **sebezkušenost – sebezpozorování (introspekce)**. To celé by však nefungovalo a nemohlo mít ten správný výchovný a vzdělávací efekt, zůstalo by to pouhým „hráním si“, kdybychom nedostali **zpětnou vazbu (reflexe, review, feedback,...)**. Zde by bylo opodstatněné vysvětlit zmíněné pojmy, aby bylo zcela jasné, jak je to myšleno. Východiskem nám bude psychologický slovník, kde zkušenost je „hlavní a prvotní zdroj poznatků člověka o světě, vznikající během jeho praktické činnosti“ [11]. Přičemž u sebezkušenosti platí, že se jedná o zdroj poznatků člověka o sobě samém. Další zmíněný pojem, tedy introspekce (sebezpozorování), jakožto hlavní zdroj poznání sebe sama. Introspekce je nejstarší a nejobtížnější metodou psychologie, kdy jde o „rozbor vlastních psychických procesů a zážitků; je obtížná, subjektivní, podléhající náladě“. Reflexe je tedy jedním z druhů sebezpozorování, „obrácení myšlení na sebe, do vlastního vědomí a prožitků“. Ve stejném slovníku je uveden také pojem sebereflexe, nazváno jako sebezpojetí, tedy „představa sebe sama, jak jedinec vidí sám sebe; zdůrazněna je poznávací složka“. [11]

Mezi nejvýznamnější prostředky této pedagogiky patří aktivita ze strany „žáků“ (uvozovky proto, že není cílena jen na žáky v klasickém školním smyslu, ale na kohokoli, kdo se chce učit). Další prvek, který se zde objevuje je dobrodružství (adventure). Dobrodružství zvyšuje aktivitu vlastního učení a také přispívá ke zvyšování „komfortní zóny“ – množství situací ve kterých se člověk cítí bezpečně. Je nutné zdůraznit, že máme na mysli dobrodružství a bezpečnost nejen fyzickou, ale i psychickou. Zážitkovou pedagogikou se zabývají mnohé neziskové organizace. Pojem „zážitková pedagogika“ v jejich programu často nenajdeme, ale jejich cíle a metody jsou jen jiným pojmenováním téhož. Z celosvětových je to například Outward Bound a Project Adventure, z českých především Prázdninová škola Lipnice. V poslední době se dostává i do komerční sféry, zejména v podobě kurzů pro manažery a kurzů zaměřených na týmovou spolupráci. Hlavním prostředkem zážitkové pedagogiky je hra. Hra je výborným prostředkem pro získávání zážitků. Umožňuje dočasné vytvoření „virtuální reality“, ve které se dají získat zkušenosti jinak nedostupné.



## 3 Historie zážitkové pedagogiky

Myšlenka zážitkové pedagogiky není nijak nová záležitost. Obligátní staří Řekové pěstovali ideál kalokagathie<sup>5</sup>, Jan Amos Komenský měl svou školu hrou a J. J. Russeoa propagoval návrat k přírodě a výchovu přírodou.

Oficiální historie zážitkové pedagogiky se začala psát ve 40. letech minulého století, kdy v Británii německý pedagog Kurt Hahn založil první zážitkovou letní školu, kdy dospívajícím nabídl výchovu pomocí dobrodružných výprav, her, u kterých bylo nutno spolupracovat s dobrovolnou službou potřebným. V roce 1933 opustil rodné Německo a v Anglii založil internát „Gordonstoun“, v němž uskutečňoval vlastní názory a praktické nápady. Cestu řešení rozvoje zážitkové pedagogiky viděl v tzv. krátkodobých školách, tedy čtyřtýdenních kurzech pro mladé lidi mezi 16 až 21 lety. Z jeho myšlenek vzniklo celosvětové hnutí Outward Bound, které má své pobočky na pěti kontinentech [41]. V prostředí českého Outward Bound – v Prázdninové škole Lipnici vznikla původně myšlenka na adaptační kurzy pro středoškoláky. V současné době je spousta organizací, které dělají něco podobného, jako začal Kurt Hahn. Jsou to jednak otevřené kurzy pro veřejnost a jednak je to spousta kurzů firemních. Tomu se říká outdoor management training. Z těch nejvýznamnějších organizací by nemělo být zapomenuto na již řečenou Prázdninovou školu Lipnice, Hnutí Brontosaurus, Hnutí GO!, skauti, pionýři.

Vedle Kurta Hahna cituje tato filozofie k dalším osobám. Jsou jimi John Dewey, u něhož je zážitek jako ústřední člen filozofie vzdělání a Paulo Freire. Všichni tři viděli zážitek jako ústřední součást vzdělávacího procesu.

Zkušenostní vzdělání se liší od tradičního vzdělávání v tom že učitelé nejprve ponoří studenty do nějakého procesu a pak po nich požadují, aby se vzdělání odráželo na zážitku. Filozofie zkušenostního vzdělání je propojena s řadou vzdělávacích metodologií (jako je například výchova dobrodružstvím, kooperativní výchova, aktivní učení).

### 3.1 Historická role zážitku ve výchově

Historická role zážitku ve výchově se vrací zpět k filozofickým debatám mezi racionalisty a empiristy. Racionalisté argumentují tím, že informace, které se získají

---

<sup>5</sup> ušlechtilost, dokonalost (kalác-krásný, ga\*ác-dobry: Řek k pojmu dokonalosti vyžaduje u člověka vedle duševní ušlechtilosti též tělesnou krásu). Kalokagathos nebo lépe Kalos kagathos - „ušlechtilý, dokonalý“; výraz, jímž starý Řek označoval ideál člověka.

prostřednictvím něčích smyslů, jsou nespolehlivé. Zastávají názor, že jediný spolehlivý poznatek je ten, který člověk získá sám, prostřednictvím vlastních smyslů. Empiristé tvrdí, že znalosti jsou odvozeny z empirických smyslových dojmů a abstraktních představ. V roce 1787 německý filozof Emmanuel Kant byl v diskuzi na toto téma odhodlaný potvrdit, že rozumnost a zkušenost mají obě místo v konstrukci vědomí.

John Dewey (1859–1952), nejvíce prominentní americký filozof 20. století. Rozšířil vztah mezi zážitkem a učením ve vydání jeho velmi známé knihy *Zážitky a vzdělání* (1938). Prohlašoval, že ne všechny zážitky jsou výchovné. Přesvědčení, že když přijde skutečná výchova, která je založená na zážitku, neznámá, že všechny zážitky jsou skutečně a stejně výchovné. Pokud není nějaký zážitek nevýchovný, tak to má za účinek, že se zastaví růst dalšího zážitku. Daná skutečnost může automaticky zvýšit dovednosti v konkrétním řízení, avšak má sklon dopadnout na jeho zaběhlý způsob života.

### **3.2 *Historie výchovy v přírodě***

Filosofické kořeny výchovy v přírodě, neboli Outdoor education sahají k humanismu 19. století v západní Evropě, k pedagogickým hnutím, kdy žák je centrem pozornosti, i dalším hnutím požadujícím „návrat k přírodě“. Do 20. a 21. století přinesla tato hnutí podněty k výchově ideálního občana i touhu po praktických aktivitách, které odpovídají zájmům dítěte a odbiv „divočiny“. Tato nová ideologie podpořila první vlnu školních kempů provozovaných na novém Zélandu od konce 30. let do poloviny 50. let 20. století. Dr. C. E. Beedy, generální ředitel výchovy a vzdělávání v letech 1940–1960, podporoval inovace jako třeba školní táboření, což byl původní název pro výchovu v přírodě na Novém Zélandu. [17]

### **3.3 *Kořeny využití dobrodružných aktivit***

Historie pojmu dobrodružná terapie se váže k rozmachu sportů, výchovy a aktivit v přírodě v USA. Jako hlavní místo vývoje lze označit neziskovou organizaci Project Adventure v USA, jež staví na základech, které položil Outward Bound [19]. Na počátku se zabývala aplikací outdoor aktivit do resocializace mladistvých pacientů. Později svou činnost rozšířila i pro další cílové skupiny. V roce 1963 vznikly veřejná psychologická centra, která otevřela možnost pracovního uplatnění psychologům a psychoterapeutům. Ti dali vzniknout skupinové terapii stejně jako prožitkovým terapiím jako jsou hudební a taneční terapie, arteterapie, dramaterapie a další.

### **3.4 Prožitková terapie**

Kurt Hahn (1886–1974), otec tzv. prožitkové terapie. Byl jedním z nejvýznamnějších pedagogů dvacátého století. Ke koncipování prožitkové terapie ho vedly úvahy o úpadkových jevech mezi mládeží moderního světa. Nemohl se smířit s tím, že upadá tělesná zdatnost populace, že pohybová činnost je nahrazována pasivními způsoby zábavy. Mladí lidé se v jeho očích jeví stále více diváky bez aktivního podílu na životě kolem sebe. Poukazovali na povrchnost zážitků a na nemožnost pravého procítění a prožití života. Podle něho se také ztrácejí projevy lidského účastenství a ochoty pomáhat nezištně druhým lidem. Upadá iniciativa, koncentrace a mládeži chybí připravenost k namáhavější práci. Kurt Hahn celý život usiloval o nápravu těchto jevů. Ve všech institucích spojovaných s jeho jménem byly koncipovány programy, jež měly některé z těchto nepříznivých jevů napravovat. K nápravě sloužila tělesná cvičení a sportovní trénink využívající nejrůznějších her a cvičení v přírodě. Služba bližšímu se vyjadřovala prací v záchranných službách, v pomoci přírodě či starým a nemocným lidem. Součástí terapie byl projekt spojený s tvůrčí prací a expedice zaměřená na samotné dosažení vytčených cílů. Uvedené čtyři činnosti, které zahrnují trénink, službu, projekt a expedici představují velmi rozličné oblasti a téměř v každé z nich se objevovaly hry a cvičení, které podporovaly obecný záměr. Jejich následnost nebyla náhodná. Hahn se domníval, že aktivita v uvedených oblastech povede u účastníků akcí k výrazným prožitkům. Věřil, že tyto prožitky se v rozhodujících životních chvílích vybaví a převezmou roli opěrných bodů pro překonávání krizí. S Hahnovým jménem se často spojuje rozvoj výchovného působení na podkladě prožitků, zkušeností (Erlebnispädagogik, Experiential education) a dobrodružství (Adventure education, Abenteuerpädagogik). Tyto výchovné směry, opírající se o prožitky a zkušenosti získávané tzv. z první ruky, jsou často spojovány s aktivitami a hrami v přírodním prostředí. Předpokládá se totiž, že prožití a zpracování takto získaných podnětů může vést ke změně chování a jednání. Procesy srovnávání a hodnocení se pak mohou promítnout i do rozvoje osobnosti. [29]

Přispěl k výchově zážitkem jako celosvětový lékař. Byl užitečný v tom, že pomáhal mladým lidem vyvíjet jejich sociální odpovědnost a vysokou touhu. Nejdůležitější bylo, že poskytoval výchovu a praxi v základních principech demokratického života.

## 4 Význam zážitkové pedagogiky

### 4.1 Didaktická teorie

V následující kapitole bude nastíněno a vysvětleno proč se o zážitku mluví v souvislosti se vzděláním a výchovou. K objasnění bude nápomocná didaktická teorie, která využívá podíl lidských smyslů na procesu učení a didaktické principy, aneb jak říká Mužík: „Slyším a zapomenu, vidím a vzpomenu si, jednám a osvojuji si.“ [26]

Skutečnost, že u každého jedince nejlépe působí autentický prožitek či vlastní zkušenost, podporují teorie, kdy je onen úspěch naučení dán množstvím lidských smyslů, které jsou do učení zapojeny. [26]

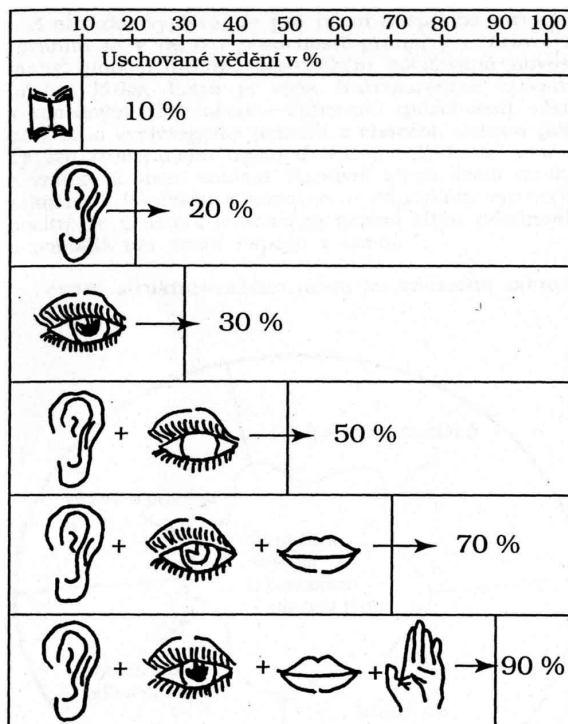
Když je do procesu učení zapojen jen poslech, zachová se jen 20% předávaného vědění. Jestliže jen zrak, tak to může být až 30% apod. Pokud zapojení jednotlivých smyslů do procesu učení narůstá, tak též výrazně narůstá míra osvojení informací, vědomostí, dovedností a návyků. Ideální by tedy bylo zkombinovat poslech, zrak, samostatné vyjádření a možnost „osahání“ učební látky (viz Obr. č. 2). Což není přímou podstatou zážitkové pedagogiky, ale s přihlédnutím na zmíněnou teorii se jedná o velkou součást jejího potenciálu, který je možné využít.

Nicméně, jak dále uvádí Mužík, vrcholem, a často i podmínkou, konečného efektu je aktivní činnost ve výuce i po jejím skončení.

Využití smyslového poznávání v procesu výchovy a vzdělávání potvrzují už slova J. A. Komenského, který pravil: „Proto budiž učitelům zlatým pravidlem, aby všechno bylo předváděno všem smyslům, kolika možno. Totiž věci viditelné zraku, slyšitelné sluchu, vonné čichu, chutnatelné chuti a hmatatelné hmatu, a může-li něco být vnímáno najednou více smysly, budiž to předváděno více smyslům.“ [35]

Jak již bylo popsáno výše, podstatou procesu vyučování a učení je jeho efektivnost. Osvědčené zkušenosti lidstva s efektivním vyučováním shrnují obecná pravidla, známá jako didaktické zásady či principy. Didaktické principy bývají definovány jako „nejobecnější pravidla, která musí být respektována, jestliže má být vzdělávací proces účinný“ [10].

Je-li to vzato z pohledu jako didaktické principy činnostního učení na jakékoli škole, tak aby proces vzdělávání byl účinný, musí být vyučování názorné, přirozené a snadno pochopitelné.



Obr. č. 2: Podíl lidských smyslů na procesu učení [25, str. 19].

Didaktické principy uvádí také Pash, který rozděluje tyto principy na několik částí. Princip kognitivní náročnosti, princip aktivního zpracování a princip rozmanitosti. [30]

**Princip kognitivní náročnosti** zaměřuje učební činnosti k autentickému projektu nebo vyjádření, k jejichž realizaci je nutno použít tvořivého myšlení.

Pojem autentické učební činnosti definuje jako „činnosti, při nichž žáci vytvoří produkt, na němž prokazují získané znalosti a dovednosti“. Při takovém kognitivně náročném učení nelze vystačit s pouhým vybavením si nějaké informace, ale musí tu být schopnost ji použít. Nutíme tedy žáky použít získanou dovednost v nové situaci, použít informace a předchozí zkušenosti novým a tvořivých způsobem. Do této úrovně kognitivní náročnosti spadá také například řešení problémů a rozhodování ve skutečných nebo simulovaných situacích. A jak uvádí autor „tento typ učení ostře

kontrastuje s mechanickým biflováním, při němž fakta nejsou používána smysluplným způsobem“. [25]

**Princip rozmanitosti** přizpůsobuje výuky různým učebním stylům, potřebám a preferencím žáků.

Podstatou tohoto principu je zařazovat do výuky rozmanité činnosti a vyhovět tak studijním potřebám jednotlivých žáků (to znamená žáků s vizuálním, akustickým a kinestetickým učebním stylem) a udržet jejich pozornost v průběhu celé výuky. Jedním z takových aspektů může být například modelování, tzn. předvedení. Jde tedy o názornou ilustraci nebo ukázkou při výkladu (nejčastěji se to týká předvádění žádoucího chování).

**Princip aktivního zpracování**, jehož podnadpisem je „pomozte žákům k hlubšímu pochopení myšlenek prostřednictvím přímých zkušeností a aktivního kontaktu s těmito myšlenkami ve smysluplném kontextu“.

Myšlenka aktivního zpracování v autorově pojetí spočívá v „donucení“ žáků, aby o nových myšlenkách a dovednostech začali přemýšlet, diskutovali o nich s ostatními spolužáky, aby je používali, aplikovali a refleктоvali, jedině takové učení je aktivní, tím pádem zajímavější, efektivnější. Celý princip aktivního zpracování, aby mohl opravdu fungovat, musí být ve smysluplném kontextu. Význam vysvětluje na tzv. „kuželu zkušeností“ (viz Obr. č. 3).

Autor tento kužel zkušeností trochu zjednodušil tím, že jej roztřídil do tří podskupin. Jedná se o následující části:

#### **Učení činností:**

*Přímé účelné zkušenosti*, které žáci získávají při činnostech prováděných mimo svou učebnu (školní knihovna, počítačový systém) nebo mimo školu (brigáda).

*Zkušenosti v simulovaných situacích* získávají žáci v podmínkách podobných situacím z běžného života, jakási „upravená“ verze skutečnosti.

*Dramatizované zkušenosti* získávají žáci při hraní rolí a dramatickém zpracování skutečných nebo fiktivních událostí (scény z dějin, literatury).

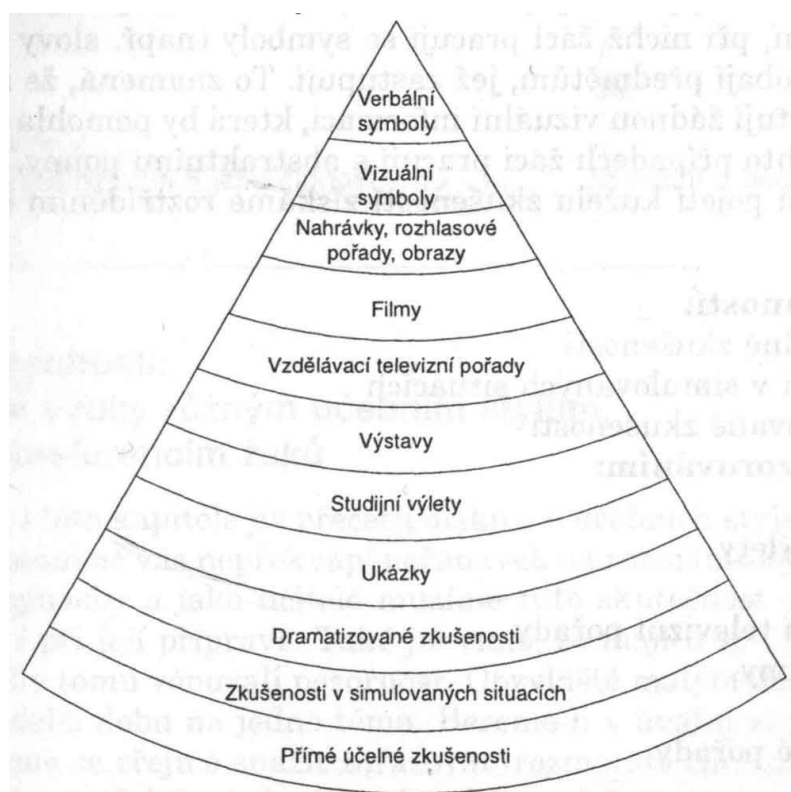
**Učení pozorováním** je založeno na základě osobní zkušenosti, tzn. *výlety, ukázky, výstavy, vzdělávací televizní pořady, naučné filmy, nahrávky, rozhlasové pořady, obrázky*. Představují postup od konkrétnějších k abstraktnějším studijním činnostem.

## Učení pomocí abstraktů:

*Vizuální symboly* zahrnují práce s mapou, deskové hry a jiné typy schémat.

*Verbální symboly* obsahují činnosti jako psaní, mluvení a čtení, při nichž žáci pracují se symboly, tj. slovy, čísly.<sup>6</sup>

Z takto stavěného kuželu je patrné, že základnu tvoří nejvíce konkrétní činnosti a postupně směrem nahoru, se mění v abstraktnější, a končí tedy abstraktními symboly. Z toho autor formuloval pravidlo, že každý učitel by se měl zamyslet nad tím, zda zařazuje do své výuky dostatek příležitostí pro aktivní učení, a naopak, neodehrává-li se příliš mnoho činností abstraktním čtením, psaním a posloucháním.



**Obr. č. 3: Kužel zkušeností [30, str. 171]**

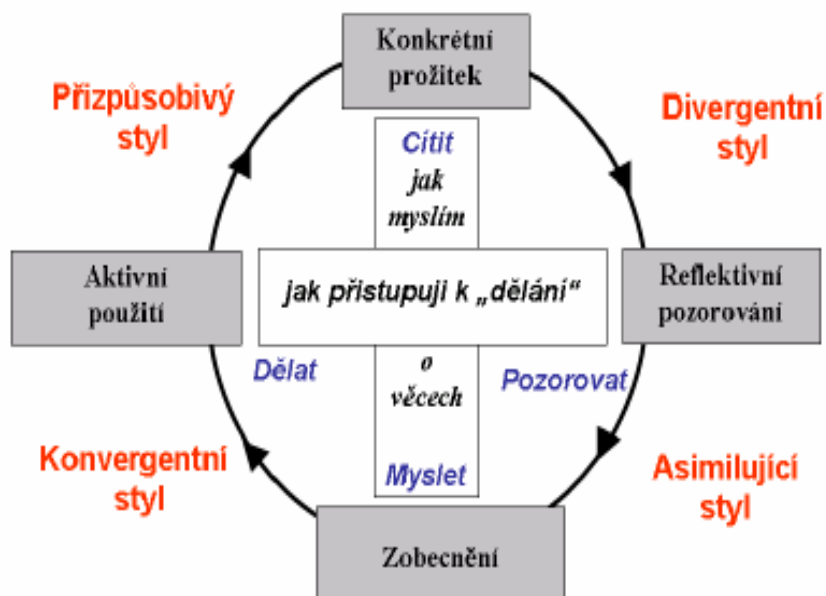
<sup>6</sup> Symboly samy o sobě neposkytují žádnou vizuální informaci, která by pomohla objasnit jejich význam.

# 5 Zážitekové učení

## 5.1 Teoretické základy zážitkové pedagogiky

Teoretické základy zážitkové pedagogiky, které ji odlišují od ostatních alternativních přístupů, tvoří dva hlavní koncepty. Jsou jimi Kolbův cyklus (viz Obr. č. 4) a tzv. zónová koncepce učení (viz Obr. č. 6).

Zážiteková pedagogika není koncepcí, která by vznikla v dnešní době. O přínosu konkrétního prožitku studenta píše již americký filozof John Dewey v roce 1938 [5]. Na základě jeho myšlenek, vlastních zkušeností a dlouholetého výzkumu vypracoval David A. Kolb základní teoretický koncept zážitkové pedagogiky, tzv. Kolbův cyklus učení [20]. Tento cyklus byl dále upravován a lehce inovován. D. Kolb je považován za duchovního otce zážitkové pedagogiky.



Obr. č. 4: Původní Kolbův cyklus učení s vyznačením dimenzí a učebních stylů [20].



Důležité je, že studenti se musejí aktivně podílet na všech uvedených částech. To znamená, že i závěry a zobecnění si formulují sami, nejsou jim předkládány učitelem nebo jinou autoritou. Učitel obvykle moderuje probíhající diskusi, může studentům pomáhat uvědomit si důležité momenty či uvést další vhodné příklady. Pokud studenti cítí, že si na zobecněné poznatky přišli sami, lépe se s nimi ztotožní. Když nejčastěji používanou metodou reflexe je více či méně řízená diskuze celé třídy nebo menších skupin, lze použít mnoho jiných technik, např. písemným vyjadřováním, vyjádřením názorů na určité škále, využití videonahrávek nebo pozorovatelů. [23]

Kolb ve svém cyklu rozeznává dvě různé škály. První se týká toho, jak věci děláme, tj. zda dáváme přednost tomu se aktivně zapojit nebo spíše pozorovat děje. Druhá škála popisuje, jakému způsobu přemýšlení dáváme přednost, zda je pro nás rozhodující logické myšlení nebo spíše pocity. Na základě těchto dvou škál rozlišuje Kolb čtyři různé učební styly: přizpůsobivý, divergentní, asimilující, konvergentní. Každý z těchto stylů se nejlépe uplatní mezi jinými fázemi Kolbova cyklu. Z toho je patrný závěr, že pokud se při výuce naplní opravdu celý Kolbův cyklus, nebo se ho podaří roztáčet opakovaně, budou moci všichni studenti použít svůj preferovaný učební styl.

Dle Kolba je plných 80% našeho poznání získáno z vlastních zážitků. Tyto se pak dají převést do obecných poznatků, které nám pak slouží k lepší orientaci a chování v prostředí [37]. Poznatky vyvozené ze zážitku mají navíc obrovskou výhodu. Jsou dlouhodobě zapamatovatelné a snadno vybavitelné (viz Tabulka č. 1).

Zážitková metoda umožňuje, jak se učit z akce zážitkem, jak vytěžit z vlastního prožitku maximum a jak získat poznatky přímo z vlastního jednání pro sebe samého. Je to metoda skupinového učení, kdy si jednotlivci předávají různé poznatky a pohledy na situace a tím se učí dohromady. Proto je metoda používána hlavně k budování skupin a rozvoji spolupráce.

Zážitková metoda je postavena na několika pilířích. Jedná se o to, že něco uděláme a zároveň si prožijeme souvislosti dané situace. Dalším pilířem je zpětná vazba okolí na právě proběhlou situaci. A v neposlední řadě to, že člověk se nemusí naučit všechno, stačí jen, co bude potřebovat v konkrétní situaci.

Princip učení se z vlastní zkušenosti bývá nejčastěji znázorňován pomocí již zmíněného Kolbova cyklu učení, který v podstatě shrnuje to, co říká Mužik i Pash. Ten říká, že

k efektivnímu učení dojde tehdy, jestliže učební proces využije všechny čtyři způsoby učení se. [30]

	Poznatek získaný		
	sdělením	sdělením ukázkou	sdělením ukázkou zážitkem
Po třech týdnech si vybaví	70%	72%	85%
Po třech měsících si vybaví	10%	32%	65%

**Tabulka č. 1: Kolik si vybavíme z nových poznatků po určitém čase [37].**

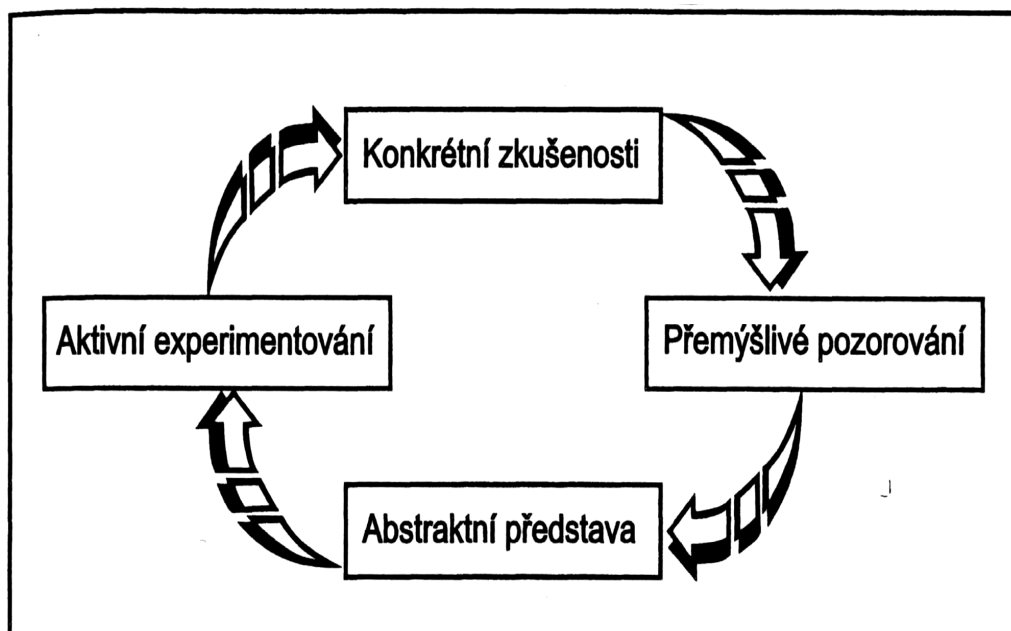
Kolb vychází ze čtyř základních způsobů učení se (viz Obr. č. 5). K efektivnímu učení dojde tehdy, jestliže učební proces využije všechny čtyři způsoby učení se:

1. konkrétní zkušenost, kterou člověk spontánně prožije
2. přemýšlivé pozorování – prozkoumávání věci ze všech hledisek, „co to znamená?“
3. abstraktní představa – logické přemýšlení, hledání souvislostí mezi údaji, plánování a logické závěry, „co z toho vyplývá?“
4. aktivní experimentování – činnost a realizace plánů, „co když...?“, „jak to funguje?“

Podobně to vysvětluje i Skalková, která říká, že právě opora o činnosti a zkušenosti jedince je důležitým činitelem vyučovacího procesu [35]. Významný prostor v procesu osvojování je také řešení vztahu smyslového a racionálního poznávání při vyučování. Tím je míněno, že pokud se ve vyučovacím procesu neopíráme o konkrétní představy,

zkušenosti nebo činnosti a nezajímáme se, zda-li slova, která používáme, mají určitý pojmový obsah, působí to ve vyučování negativně.

### Inovovaný Kolbův cyklus učení



Obr. č. 5: Kolbův cyklus učení [26]

Další podmínkou efektivity zážitkového učení je vhodně nastavená obtížnost prožitkových situací, obzvláště takových, ve kterých stavíme před studenty nějaký problém.



Obr. č. 6: Zónová koncepce učení [23]

To znamená, že by neměly být příliš jednoduché a studenty nudit, ale naopak vysoká obtížnost může studenty odradit či přímo zastrašit od jakékoli snahy se o řešení aspoň pokusit. Teoreticky tento fakt postihuje tzv. zónová koncepce učení (viz Obr. č. 6). Od středu schématu roste obtížnost předkládaného úkolu.

Podle této teorie nejefektivnější učení nastává právě mezi oběma extrémy, v ideálním případě je daný úkol vnímán studentem jako „výzva“ [23]. Z této kapitoly logicky vyplývá, že je více než nutností využívat zážitku (prožitku) ve výchově a vzdělávání k tomu, aby mohlo být uznáno jako efektivní a účelné. A nejčastěji je právě k těmto účelům využívána zážitková pedagogika nebo alespoň některé její prvky s ohledem na prostředí a účel, ke kterým jsou použity.

## **5.2 Metody a prostředky zážitkové pedagogiky**

Už z předchozího textu víme, že zážitková pedagogika funguje podle tzv. Kolbova cyklu učení. Nyní by bylo vhodné říci alespoň základní vymezení metod a prostředků, s jakými zážitková pedagogika pracuje.

Stěžejní metody zážitkové pedagogiky jsou následující. [24]

**Metoda motivace**, která představuje cílené motivování účastníků kurzu k maximální aktivitě, velké intenzitě a dynamice. **Metoda dramaturgie** je promyšlená skladba programů a her ve vztahu k zamýšlenému cíli. Další metodou je **metoda výrazových prostředků**, mezi které patří hudba, barvy, pohyb, světlo-tma, příroda-místnost, vůně, ticho. Hra, role, děj, příběh, tvořivost, riziko, myšlení, meditace jsou prostředky **metody ovlivňování osobnosti prostřednictvím situací**. Předposlední metodou je **metoda využití skupinové dynamiky**, tj. oněch proudů, které v našich nejhlubších JÁ proletí jak svěží horský vzduch a naše hodnoty, postoje, zájmy a potřeby získají novou dimenzi. A na závěr velmi důležitá **metoda zpětné vazby**, která zahrnuje hitace, review, ankety, testy, asociace a obrazy.

Je důležité si uvědomit, že jednotlivé metody na sebe vzájemně navazují (časově i hierarchicky). Másilka je rozděluje časově na dvě fáze [24]. První je **fáze přípravná**, která pracuje s metodami tvorby a řízení týmu, volbou cílů a dramaturgií. Přičemž volbou cílů chápeme přesnou charakterizaci cíle, při které se pracuje s analýzou potřeb klienta. Tyto metody dohromady vytvářejí „know-how“, se kterým tým přistupuje k tvorbě samotného projektu. Metoda dramaturgie vytváří charakteristickou podobu projektu, zaměřuje a srovnává jednotlivé prostředky s cílem a nakonec tvoří časový

rozvrh projektu. Druhou složkou je **Fáze realizační**. Pro tuto fázi jsou stěžejní tři metody. Metoda motivace, která slouží k aktivizaci a motivaci klientů a jejich dobrovolnému vstupu do jednotlivých aktivit či programů. Metoda vytváření příběhů, dějů a situací, které v klientech formuje silné autentické prožitky. A konečně metoda zpětné vazby, ve které se různými formami pracuje na zvnitřnění intenzivních zážitků.

### **5.2.1 Teorie transferu**

Přenos nabytých zkušeností a znalostí je základ pro učení prožitkem. „Při učení se aktivuje též minulá zkušenost. Pozitivní účinek vzniká tehdy, když se nově nacvičovaný materiál, nebo činnost podobá předcházející“ [34]. K základním teoriím patřícím k zážitkové pedagogice je teorie specifického, nespecifického a metaforického přenosu.

Specifický přenos je vysvětlován jako použití již naučených postupů a úkolů, které jsou velmi podobné těm, které jedinec původně nacvičoval. Dá se také mluvit o rozšíření návyků nebo asociací. Jedná se hlavně o obratnost a zručnost. Další způsob, jak můžeme předchodí učení zefektivnit a tím i následné výkony, je nespecifický přenos, nebo přesněji přenos základních principů a postupů, který staví na osvojování si neurčité oblasti, obecné myšlenky, která může být použita při deduktivním rozeznávání konkrétních problémů. Třetí, metaforický přenos, ukazuje učící se osobě, jak generalizovat základní principy jedné situace a použít je v jiné. Tyto principy jsou analogické a metaforické. [35]

Uvádí se techniky podporující přenos učení pomocí aktivit zahrnujících dobrodružství a riziko. Technika naplánování podmínek pro transfer před začátkem činností určitého kurzu. Dále vytvoření základních prvků ve studentově učebním prostředí obdobných těm, které se s největší pravděpodobností objeví v jeho budoucích učebních prostředích. Poskytnutí příležitosti pro přenos učení přímo v průběhu programu. Důsledky výuky mají být přirozené, ale ne umělé. Což zahrnuje spoléhání se na studentův vnitřní, zdroj motivace, přenášení větší zodpovědnosti za učení na studenta, nepřítomnost ochrany od důsledků učení, ať už jsou pozitivní nebo negativní. Poskytnutí způsobu, jak internalizovat to, co se studenti sami naučili. Internalizace konceptů může být zesílena reflexí a sebeuvědoměním. Zahrnutí absolventů kurzu do programu, což jejich příklad inspiruje. Dát studentům, klientům, větší zodpovědnost za výukový proces, pokud je to možné. Jejich zapojení by mělo záviset na jejich schopnosti přijímat zodpovědnost za učení a jejich ochotu a odhodlání tak činit. Vytvoření zaměřených technik zpracování

prožitků, které usnadňují přenos. Poslední technikou je poskytnutí návazných zážitků, jež pomohou při aplikaci transferu.

V praxi obvykle nejsou splněny všechny tyto prvky. Samozřejmě, že čím více se realita blíží ideálnímu modelu, tím efektivnější je přenos zážitků do normálního života. Pestrost podnětů a doplňkových aktivit uceluje a obohacuje výslednou zkušenost o další kvality.

## **5.2.2 Zpětná vazba**

Zpětné vazbě se tato kapitola věnuje více z důvodu, který uvedl Pelánek ve své definici zážitkové pedagogiky, že právě zpětná vazba je hlavním rozdílem mezi „rekreačním“ a „pedagogickým“ zážitkem. [31]

Podstatným aspektem vhodného využití potenciálu zpětné vazby je možnost sdílení vlastního pohledu. Ale vše je vázáno na zájem o zkvalitnění vlastní práce a o svůj osobní růst. Bez zájmu o tyto cíle nemá zpětná vazba význam. Tedy pokud sám jedinec nemá zájem v dalším sebezdokonalování, nemá smysl, aby zpětnou vazbu dostával a v konečném důsledku, aby se účastnil programů, které na této technice staví.

Zážitkové programy mají dva hlavní úkoly – poskytnout zážitek učícímu se jedinci a facilitovat reflexi zážitku. Zážitek sám není dostačující k tomu, aby byl podstatou zážitkové pedagogiky, ale je jím právě zpětná vazba, která přetváří zážitek ve zdroj pozitivního učení, které značnou mírou pomáhá k osobnostnímu růstu. Tento proces je nazýván „akčně-reflexním“ cyklem. [18]

Poskytování zpětné vazby zahrnuje čtyři klíčové body. Vazba musí být přijatelné pro příjemce, soustřeďuje se více na chování než na osobu samotnou, měla by obsahovat pozorování, nikoliv domněnky. A nejpříjemnější je vazba popisující spíše specifické než obecné projevy chování. Limituje informace na množství, které může příjemce zvládnout. [2]

Dá se říct, že zpětná vazba je záležitost celkového nadhledu. Měla by být přímá a založená na přímém pozorování konkrétních věcí. Je mnohem snazší ji podávat jako nezaujatý člen.

Podobně jako Másilka, který tvrdí, že „programy bez jakýchkoliv prvků zpětné vazby jednoduše nepoužívají metodiku zážitkové pedagogiky“. Tentýž autor uvádí ve své práci, že se zpětnou vazbou můžeme pracovat ve čtyřech oblastech:

- oblast vlastního „já“ (co chci, co můžu naplnit, co jsem, co můžu udělat),
- oblast vztahu „já a skupina“ (ovlivnění skupinové dynamiky a rolové struktury),
- oblast týmového „my“ (jací jsme, jak jsme vnímáni),
- oblast „výsledků“ (dosažení cíle, splnění úkolu, činnosti; jak bylo dosaženo výsledku, co bylo pozitivní, negativní). [24]

Zpětná vazba nás tedy informuje nejen o tom, jak vidíme sami sebe, ale i jak nás vidí naše okolí. Rozhodně bychom neměli zapomenout, že zpětná vazba nemusí být vždy pozitivní. Podstatou pozitivní zpětné vazby je sebeposílení na výstupu, klient se po ní chová ještě více tak, jak se choval. Je udělována spontánněji, rychleji a s větším zanícením. Ve většině případů je klientem přijímána a ovlivňuje jeho další chování. Naproti tomu stojí negativní zpětná vazba, jejíž podstatou je sebeomezení, přibrzdění, zkorigování stávajícího postupu tak, aby subjekt našel rovnováhu, z níž se odchýlil. Je udělována různými způsoby a často je odmítána nebo zcela ignorována.

Při udělování zpětné vazby bychom měli mít na mysli, že způsob, jakým zpětnou vazbu udělujeme, by měl být opatrný, důvěryhodný, a měl by se opírat o skutečná fakta. Rozhodně by zpětná vazba neměla tomu, komu ji poskytujeme, ublížit. Jedině tak může být zpětná vazba efektivní. [24]

Je-li mluveno o potřebě účinné a efektivní zpětné vazby, nelze rezignovat na sociální kontext situace, v níž je zpětná vazba poskytována. Zážitková pedagogika jako celek je založena na ovlivňování sociálních interakcí a vztahů. Podle výše zmíněných metod může využívat zážitková pedagogika všech možných prostředků výchovy. Tyto prostředky se dají rozdělit do šesti oblastí: pohybových, uměleckých, sociálně psychologických, společenských, přírodních a technických aktivit.

### **5.3 Hra jako ústřední prostředek zážitkové pedagogiky**

Hru je obtížné charakterizovat, a to hned z několika důvodů. Jedním z nich je ten, že samotný pojem je velmi široký a v našich představách vyvolává mnoho odlišných asociací. Například hry sportovní, dětské, počítačové. Teorii hry se zabývali už autoři, jako byl např. Komenský, Berne. Ze současné literatury můžu jmenovat například Eduarda Bakaláře, Soňu Hermochovou, Miloše Zapletala a jiné.

Názory na definici hry se velmi různí. Jedna z definic hry konstatuje: „hra je činnost (duševní nebo tělesná), která má smysl sama o sobě (např. tím, že vychází z přirozenosti dítěte), nebo její smysl stojí mimo vlastní hru, a pak se stává prostředkem k dosažení jiných (např. výchovných nebo vzdělávacích) cílů“ [27]. K důležitým principům hry patří pravidla, která dodávají hře napětí, obtížnost a usměrňují zmíněnou činnost. Autor výše uvedené definice také říká, že hra by nebyla hrou, kdyby nesplňovala následující atributy, které podstatu hry dále specifikují (viz Tabulka č. 2).

Při hře vnitřně prožíváme podobné pocity jako ve skutečné situaci, kterou hra pouze simuluje. Čím více se vžijeme do fiktivní situace, tím více se naše zážitky blíží těm reálným. A naopak, pokud hru jako nový rámec vnitřně nepřijmeme, shledáváme naše chování směšným, nedůstojným a zbytečným. A právě v tom tkví složitost hry jako vzdělávacího a výchovného nástroje. Aby fungoval, je nutné účastníky do hry „vtáhnout“, motivovat je, převést do stavu, v němž pro ně přestane fungovat okolní svět a plně se ponoří do situace, do světa hry. Vstoupit do hry se často příčí „důstojností“ dospělého člověka. Obrovskou výhodou hry je, že vše zde funguje jakoby nanečisto, bez rizika. Člověk si zde může dovolit experimentovat, vyzkoušet řešení, na která by si v reálné situaci netroufl. Počáteční rozpaky lze překonat pragmatickými vysvětleními. Tedy hru představíme jako modelovou situaci, která je ideálním tréninkovým nástrojem pro rozvoj dovedností. Tento přístup ale nezapojuje emoce a nenastartuje spontaneitu – emocionální vtažení do děje pomocí motivační historky, komické scénky, uvození historickou událostí apod.

V této kapitole bylo nastíněno, jakými způsoby se zážitek komponuje do výchovy a vzdělávání, a dále jakými metodami a prostředky (např. hrou) by se toho dalo za optimálních podmínek dosáhnout.



<b>Hra jako ústřední prostředek zážitkové pedagogiky</b>	
<b>Atributy hry</b>	<b>Specifika atributů</b>
Zábavná, poučná	Jakákoliv dobře vedená hra má tu moc, že i ty nejprotivnější povinnosti dovede obrátit v potěšení a radost
Vystupování v rolích	Vkročíme-li do světa her, přebíráme na sebe roli, která je popsána prostřednictvím pravidel podobně jako divadelní role ve scénáři. Dítě, ale i dospělý si tak mohou například prostřednictvím simulačních her vyzkoušet role, se kterými by se v reálném životě nikdy nesetkali.
Prožívání	Jestliže se účastník rozhodne přistoupit na daná pravidla hry, stane se aktivním tvůrcem „nového děje“ a řadu činností prožívá přímo a nezprostředkovaně. Zkušenosti, pramenící z vlastního a jedinečného prožívání, se pak stávají pevným základem pro možnou osobnostní změnu.
Mravní výzva	Pravidla hry jsou jiná než v reálném světě a naopak ve světě her neplatí zákon skutečného světa. Porušení pravidel vede k „probuzení“. Zcela bez milosti jsme vyloučeni a odkázáni do reality. Dítě se tak učí osvojovat si pravidla, jež mohou být užitečná i pro praktický život.
Simulace	Podstatou simulace je vytvoření určitého modelu, který ve hře prezentuje reálnou skutečnost (problém). Podstata tedy spočívá v určitém nebezpečí, které s sebou tyto situace přináší.
Poznání a sebepoznání	Je-li pedagog dobrým pozorovatelem, nabízí se mu nedocenitelná možnost poznat své svěřence. Pro pedagoga by neměl být podstatný výsledek hry, ale vlastní průběh, během kterého může sledovat, jak se hráči chovají, jak mezi sebou komunikují, kdo je dominantní a kompetentní v procesech rozhodování, kdo je považován za názorného vůdce apod.
Smysl	Hra je činnost, která děti baví a která vytváří základní pilíře smyslu života. Z odborné literatury je známo nemálo případů deprimovaných dětí, kteří si během svého dětství nemohli hrát.
Svoboda a řád	Na jedné straně hra účastníka nějak „omezuje“, na straně druhé ho pouze vybízí a láká, prostřednictvím dobré motivace. Hráč by měl mít možnost sám se rozhodnout, zda se té či oné hry zúčastní.

**Tabulka č. 2: Atributy hry [27].**

# 6 ORGANIZACE ZABÝVAJÍCÍ SE ZÁŽITKOVOU PEDAGOGIKOU

Organizací zabývajících se zážitkovou pedagogikou je nespočet. Jedná se jak o zahraniční, tak i o české. Každá z těchto institucí se fenoménem zážitků zabývá v jiném oboru a jiném rozsahu. Odlišnost jednotlivých organizací je především v jejich programech, které se snaží plnit. Je těžké určit, jestli tyto organizace přenášejí na jedince a skupiny takový efekt, jaký mají.

## 6.1 *Association for Experiential Education*

AEE je nevýdělečná, profesionální, členská asociace oddaná zážitkové pedagogice a studentům, pedagogům a praktikům, kteří využívají tuto filozofii. Organizace usiluje o: spojení pedagogů v praktických cestách, tak že mají přístup k pěstování znalostí a dovedností, což podporuje jejich růst a rozvoj, o vydávání a poskytování přístupu k významnému výzkumu, publikacím a zdrojům, zvýšit kvalitu a výkon zážitkových programů skrz jejich akreditované programy, zvýšit uznání zážitkové pedagogiky celosvětově. [1]

### 6.1.1 **Vize AEE**

Přispívat k transformaci výchovy, která by vedla ke spravedlivějšímu a soucitnějšímu světu.

### 6.1.2 **Mise AEE**

Misí AEE je rozvíjet a podporovat zážitkovou pedagogiku. Asociace je odhodlaná prosazovat podporu profesionálnímu rozvoji, pokroku a celosvětovému ohodnocení zážitkové pedagogice. Snaha angažovat se v profesionálním rozvoji, teoretickému pokroku a evaluaci zkušenostní výchovy. [1]

### 6.1.3 **Založení asociace**

Úspěchy kurzů Outward Bounds (OB) vedly koncem šedesátých let 20. století ke spolupráci OB se školami a univerzitami. Programy OB se setkaly u studentů i učitelů s velkou odezvou, a proto malá skupina vysokých škol a univerzit začala programy a techniky OB zařazovat do svých učebních plánů. Vznikl tak program pro studenty

Harvardské univerzity. Úspěch tohoto programu a zájem jiných vysokých škol vedl k požadavku zorganizovat konferenci, která by svedla členy akademické obce s pracovníky různých OB škol ke společné diskusi o významu OB pro studenty.

To vedlo k uspořádání The First North American Conference on Outdoor Pursuits in Higher Education v roce 1974 na Appalachian State University, které se zúčastnilo přes 200 osob. Pro mnohé učitele bylo překvapením, že je o netradiční přípravu studentů takový zájem. Podobné setkání proběhlo ještě v tomtéž roce v říjnu v Estes Park Colorado a vyznačovalo se širokým spektrem účastníků včetně učitelů středních škol. Na účastníky tehdy zapůsobil svým vystoupením Willi Unsoeld, což byl vynikající horolezec a pedagog, který přednesl přednášku na téma Duchovní hodnoty divočiny, v níž velmi dobře vystihl podstatu dobrodružných aktivit a popsal také důvody, proč by mely být tyto aktivity využívány ve výchově a učení.

Další konference se uskutečnila o rok později v Mankato State University 1975. Na této konferenci byl předložen přehled amerických škol a organizací, které se věnují výchovným programům v přírodě, což byl důležitý počín pro navázání kontaktů a odborné spolupráce. Proto mohl být už na další konferenci v roce 1976 v Queens University Kingston v Ontariu dán poslední impuls pro vznik Association for Experiential Education. Návrh na založení byl realizován 17. 7. 1977 ve státě Colorado.

#### **6.1.4 Experiential Education z pohledu AEE**

Vedle řešení organizačních problémů probíhaly diskuse snažící se teoreticky vymezit pojem, který dal název celé asociaci. Závažné jednání v tomto směru proběhlo v polovině 90. let, kdy byla skupina expertů pověřena vypracováním definice „Experiential Education“.

Zkušenostní výchova je proces, během něhož si „učící se“ vytváří znalosti, dovednosti a hodnoty pomocí přímé zkušenosti.

##### **6.1.4.1 Principy, kterými se praktické provádění zkušenostní výchovy musí řídit**

Zkušenostní učení probíhá pouze tehdy, jsou-li odpovědně vybrané zážitky a zkušenosti podpořeny reflexí, kritickou analýzou a syntézou. Zážitky a zkušenosti jsou strukturovány tak, že vyžadují od učícího se iniciativu, rozhodnost a přijetí odpovědnosti za výsledky svého jednání. Během průběhu zkušenostního učení je učící

se aktivně zapojen do procesu. To se projevuje kladením otázek, hledáním odpovědí, experimentováním, zvědavostí, schopností řešit problémy, přebíráním odpovědnosti, tvořivostí a tvorbou vlastního názoru.

Učící je vtažen do problému intelektuálně, emocionálně, sociálně, duševně i tělesně. Toto zapojení či vtažení přispívá k autentičnosti a bezprostřednosti řešených úkolů.

Výsledky takového procesu jsou pouze osobní záležitostí, ale formují základy pro budoucí zkušenost a ovlivňují průběh učení. [28]

Během zkušenostní výchovy se vytvářejí a posilují tyto vztahy: vztah učícího se k sobě, k jiným lidem, ke světu s jeho velkou rozmanitostí.

Vychovatel<sup>7</sup> a učící se vstupují společně do procesu, jehož výsledky nelze plně předpovídat. Mohou spolu zažít úspěch, nezdár, riziko, nejistotu i dobrodružství. Průběh zkušenostního učení vytváří pro vychovatele a učící se příležitosti k prozkoumání a posouzení své hodnotové orientace. Nejdůležitější role vychovatele spočívá ve výběru vhodných prožitků a zkušeností, v předkládání problému, stanovení hranic, podporování učících se, zajišťování tělesné i emocionální bezpečnosti a usnadňování procesu učení.

Vychovatelé se snaží vyvarovat se vlastní zaujatosti při rozhodování a při ovlivňování učících se. Nevytvářejí se předsudky. Skladba zkušenostních příležitostí musí umožňovat účastníkům učení se z přirozených důsledků jejich jednání, z chyb i úspěchů.

## **6.1.5 Struktura asociace**

Jedním z hlavních směrů této asociace je oblast dobrodružné výchovy. Pod patronací AEE vychází třikrát ročně časopis Journal of Experiential Education. Od roku 1988 začaly uvnitř organizace pracovat odborné sekce. Nyní tedy vyvíjejí činnost tyto profesionální skupiny:

- Zkušenostně založený trénink a rozvoj (The Experience-Based Training and development – EBTD).
- Školy, fakulty a univerzity (Schools and Colleges).
- Terapie dobrodružstvím (Therapeutic Adventure Professional group – TAPG)
- Multietnická odborná skupina (Natives, Africans, Asians, Latinos and Allies – LGBA).

---

<sup>7</sup> Pod tento termín lze zahrnout učitele, trenéra, terapeuta, facilitátora, poradce, praktika, instruktora.

- Ženy ve zkušenostní výchově (Women in Experiential Education – PG).

Akreditační program AEE. Do tohoto programu vstupují organizace dobrovolně. Akreditační certifikát informuje potenciální zájemce a klienty o metodice programů. Programy lze akceptovat v tzv. outdoorovém průmyslu.

AEE je sebevědomá instituce, která důsledně sleduje cíl stát se vedoucí mezinárodní silou ovlivňující metodologii, rozvoj a aplikace zkušenostní výchovy. Usiluje o to být inteligentní organizací, která předvídá budoucí vývoj. AEE se stará o propojení zkušenostní výchovy s politickými i sociálními změnami. Nabízí kvalitní služby a podporuje učení ve všech směrech. Od publikací přes elektronickou komunikaci až po partnerské smlouvy. Zvyšování kvality konferencí, které mají sloužit profesionálnímu rozvoji u pokročilých praktiků i začátečníků. AEE se stará o bezpečnost, kvalifikace a akreditace. [28]

## **6.2 Outward Bound International**

Kurt Hahn, zakladatel: „Cílem vzdělání je nutit mladé lidi, aby si vážili formujících se zážitků.“ [13]

Pro řadu lidí na celém světě je sousloví Outward Bound označením zážitkových výchovných a vzdělávacích programů v přírodě.

### **6.2.1 Termín Outward Bound**

Pochází ze staré námořní angličtiny a označuje okamžik, kdy loď vyplouvá na širé moře, do neznáma a rizika, avšak vstříc novým zkušenostem a poznáním. Od té chvíle se posádka lodi musí spolehnout jen sama na sebe, na schopnosti každého člena a kvalitní spolupráci celého týmu. Výstižná metafora pro cíle, které si organizace klade, a vlastně i prostředky, kterých využívá. [28]

Mise Outward Bound má inspirovat charakter rozvoje a sebeobjevení lidí všech věků a cestu života skrz výzvu a dobrodružství a donutit je dosáhnout více než oni někdy vůbec mysleli, že je to možný, ukázat soucit druhým a aby se aktivně věnovali tomu, jak svět udělat lepší.

Outward Bound je nevýdělečná vzdělávací organizace, která má ve svém jádru pět programů, které mění životy, buduje týmy a transformuje školy. Mezi tyto programy patří: Outward Bound Wilderness, Expeditionary Learning Schools Outward Bound,

Outward Bound Professional, Outward Bound Urban Center and Outward Bound Discovery. Tato organizace poskytuje dobrodružství v divočině, v městských centrech, pracovních třídách, aby pomohla dosáhnout jiným jejich možností a inspirovala je, aby přinášeli prospěch jiným a celému světu okolo sebe.

Outward Bound je závislá na dárcovství, aby se postarala o pokračující schopnosti a aby pomohla studentům s finanční potřebou, se zaměstnáváním vysoce kvalifikovaných učitelů a instruktorů a s udržováním bezpečného vybavení.

První Outward Bound založili společně v roce 1941 německý pedagog Kurt Hahn a britský rejdař<sup>8</sup> Lawrence Holt. Ze začátku tato škola sloužila jako výcvik mladým námořníkům. Oba zakladatelé vycházeli ze skutečnosti, že schopnost vyrovnávat se s krizovými situacemi je více než fyzickou trénovaností určována psychickou odolností. Jejich východiskem se staly dvě prosté myšlenky: „Člověk dokáže víc než si myslí!“ a „Jen málokdo si uvědomuje, čeho všeho je možné dosáhnout prostřednictvím týmové spolupráce“ [17]. Vizí této organizace byla snaha posilovat psychickou odolnost, pružnost v sociálních vztazích a schopnost spolupráce.

To, co zůstalo v srdci Outward Bound, je Hahnovo přesvědčení, že je i ve velmi krátkém čase možné vnést do lidských životů větší rovnováhu a soucit uvedením těchto lidí do prožívaných situací, které jim ukazují, že mohou překonat protivenství a překonat své poraženectví. Mohou se naučit využít svého života daleko více, než si sami mysleli, a svou silou sloužit ostatním [21]. Je to tedy jak morální, tak praktický výcvik. V roce 1921 charakterizoval Hahn cíle Salemské školy jako přípravu občanů, kteří necouvnu před zodpovědností a kteří budou schopni samostatně rozhodovat, upřednostní správný čin před výhodností a společný cíl před osobními ambicemi. Záměrem nebylo naučit jedince přežít v horách, nýbrž použít hory jako učební prostor, ze kterého by vyšli lepší lidé, kde by se budoval charakter, kde by se vštěpovala intenzita osobního a společného úsilí, na nichž závisí přežití celé společnosti. Ve své podstatě se jedná o zaměření se na podporu rozvoje prosociálních dovedností a vlastností jedince. V současnosti je tato organizace asociací čtyřiceti nezávislých škol, které sdílejí společné poslání, základní metodologii, bezpečnostní pravidla a standardy kvality. Sídlem je Salt Lake City ve Spojených státech amerických.

---

<sup>8</sup> Právníká nebo fyzická osoba provozující svým jménem a na svůj účet přepravu nákladů vlastními nebo najatými plavidly za účelem zisku.

## 6.2.2 Outward Bound jako výchova prožitkem

Tato metoda je založena na tom, že nejúčinněji působí na člověka autentický prožitek, zkušenost „na vlastní kůži“. Ti, kdo se zúčastní těchto kurzů, se dostávají do problémových situací. A aby se z takovéto situace dostali, je zapotřebí spolupráce celého týmu. Nejčastěji využívanými programy jsou aktivity v přírodě: náročná turistika v horách, buši, savaně, námořní jachting, mořské kajaky, naftařské sjezdy divokých řek, skalní lezení. Následuje řízená debata nad dosaženými výsledky, která podporuje proces sebepoznání a pomáhá převést konkrétní zážitek do polohy zobecněné zkušenosti.

Hahnovým cílem bylo poskytnout studentům prožitky, které by doplňovaly jejich silné a slabé stránky. Chtěl obrátit introverty ven a extroverty dovnitř. V Outward Bound se tak uplatňuje princip „nelítostného soucitu“ (ruthless compassion) – silní studenti jsou donuceni zpomalit a držet krok se slabšími členy skupiny. Ti však jsou na druhou stranu také povzbuzováni k překonání sebe sama ve svých výkonech. Mezi jeho koncepty, které doposud zůstávají stavebními kameny této organizace i zážitkové pedagogiky, patří „training plan“ – výcvikový plán, ve kterém mají studenti stanovit své osobní cíle a zákony vlastní zodpovědnosti; „compressed time“ – zhuštěný, redukovaný čas, neboť strukturace času je určujícím faktorem při ovlivňování chování. Důležitým elementem, který Hahn přinesl do OB, je dobrodružství se vším nebezpečím, které obsahuje. Věřil, že výchova by měla rozvíjet nadšení do života, čehož může být dosaženo jen skrze prožitek, sdíleného vědomí významnosti prožívaného momentu na cestě ke vzrušujícímu cíli.

Vítal silné emoce jako bázeň, strach, rozjásaný triumf a byl toho názoru, že prožitek dostupný každé lidské bytosti, na jakékoli úrovni schopností, může být nabitý radostí a úžasem z činnosti. Viděl však dobrodružství v jeho sociální perspektivě jako událost v životě společenství a ne jako soukromé vzrušení. Dobrodružství jedince je vždy do určité míry ovlivňováno hodnotami a potřebami skupiny, protože i dnes se dobrodruh v kurzu Outward Bound musí překonat a naučit se sloužit svým společníkům. Prožitek je jedinečný, závazek a výzva jsou jedinečné, úspěch však naopak nutně patří všem. Mezi outdoorovými programy je vyrovnávací silou proti narcisismu a na sebe zaměřené dovednosti.

### **6.3 Prázdninová škola Lipnice**

Tato škola byla založena v roce 1977. U jejího zrodu stál a až do roku 1987 ji řídil Allan Gintel. Svým programem navázala na bohaté tradice pobytu v přírodě u nás a nabídla nové postupy a témata, reagující na společenskou strnulost éry normalizace.

Prázdninová škola Lipnice (PŠL) je nezisková nevládní organizace, v níž celoročně pracuje přes 100 lidí z celé republiky, ale i Slovenska a jiných zemí. Okruh členů a příznivců je však mnohem početnější.

Cílem Prázdninové školy je všestranný rozvoj osobnosti člověka. Tohoto cíle se snažíme dosáhnout prostřednictvím vícedenních kurzů, jejichž čas je naplněn hrou, pohybem, tvořivými dílnami, happeningy, diskusemi i rozjímáním. Navozováním silných zážitků a intenzivních mezilidských vztahů pomáháme každému v sobě nalézat netušené zdroje energie, sebedůvěry a spontánní tvořivosti, které jsou nezbytné pro aktivní a odpovědný postoj k životu, společnosti a prostředí.

Svět je obrazem nás samých a všechny jeho problémy a konflikty se odrážejí v každém z nás. Klíč k jejich řešení proto musíme hledat v sobě.

PŠL spolupracovala a spolupracuje s řadou odborných pracovišť, mezi těsnými spolupracovníky v minulosti i současnosti najdeme řadu významných jmen. Na kurzech PŠL hostovala řada osobností kultury, vědy, politiky a publicistiky, většina těchto kontaktů má kořeny v době před rokem 1989. Od roku 1991 je členem mezinárodní pedagogické organizace Outward Bound. Jedním z partnerů PŠL je Štúdio zážitku působící na Slovensku, které bylo založeno slovenskými instruktory a členy PŠL. Štúdio zážitku se zaměřuje na rozvoj jednotlivců a pracovních skupin, diagnostiku v oblasti týmové komunikace a týmové spolupráce, rozvoj tvořivého řešení problému v čase a rozvoj týmových leaderů. Tato organizace pracuje v kombinaci prostředí outdoor a indoor metodou zážitkové pedagogiky, která je založena na Kolbově teorii učení. [39]

V roce 1993 založila PŠL společnost Outward Bound – Česká cesta s. r. o., jež nabízí kurzy nejen týmové spolupráce firmám a společnostem s využitím metody a programů PŠL a Outward Bound. Její specializací je outdoor training, což je metoda využívající herních a pohybových aktivit v přírodě jako zdroje zkušenosti a poznání. Outward bound – česká cesta je zaměřena spíše komerčně. To znamená, že se zaměřuje především na oblast managementu, tedy na vzdělávání a rozvoj manažerů a jejich



manažerských dovedností. Někdy tato metoda bývá označována jako outdoor management training. Tato dceřiná společnost má za úkol rozšířit metodu PŠL a Outward Bound na trénink týmové spolupráce a prosadit se na trhu vzdělávání. Získané prostředky z těchto komerčních kursů mají zpětně zajišťovat existenci PŠL a především rozvoj její metody. V nabídce se udržují kurzy klasické (Prázdniny, Interprojekt, In natura), ale každoročně se objevuje celá řada projektů zcela nových. Dominantním premiérovým projektem je GO! Je to desetidenní kurs pořádaný na samém konci prázdnin pro studenty přicházející na gymnázium. Mezi další projekty patří Archa a Publicius. Novinkou jsou také kurzy, které si u PŠL objednávají nejrůznější instituce (Siemens, vláda Horního Rakouska, Junák a další). Každoročním obohacením projektů jsou kurzy expediční. V průběhu pěti let zaměřila PŠL na Bajkal, do Alp, Julských Alp, Pyrenejí, Dolomit, Rakouska, Švýcarska a zejména Norska. Významná byla možnost spolupráce s centrem německé organizace Outward Bound v Berchtesgadenu při pořádání zimních pobytových kursů. Prázdninová škola Lipnice rozšiřuje svoji činnost i mimo letní měsíce a své kurzy dnes organizuje během celého roku. PŠL prochází obdobím vnitřních změn, změnami ve Statutu a zřízením Správní rady se významně přiblížila nejběžnějšímu současnému modelu fungování neziskových organizací. [32]

Cílem seminářů realizovaných, jak jinak než zážitkovou formou, je seznámit účastníky s tím, jak a kde hledat informaci, jak spolupracovat v týmu, jak se tvořivě zorientovat v situaci, jak efektivně komunikovat a podobně. Projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky. Díky tomu jsou semináře zdarma, včetně ubytování a stravování. Dopravu si účastníci hradí sami.

Co je důležité zmínit je také to, že PŠL vydává časopis pro zážitkovou pedagogiku – Gymnasion.

## **6.4 Hnutí GO!**

Je to občanské sdružení, které vzniklo a působí jako experimentální centrum zážitkové pedagogiky pro školy. Vzniklo v roce 1997 na popud nadšenců z řad učitelů i studentů na katedře rekreologie<sup>9</sup> fakulty tělesné kultury UP Olomouc. Základním mottem se stala

---

<sup>9</sup> Původ tohoto pojmu je nutno hledat v latinském slovesu „creare“ - tvořit. Předponou „re“ - pak dostává toto tvoření vratný charakter. Rekreace je tedy novou kreací, novým tvořením, znovutvořením. Toto latinské slovo vybízí k pilné aktivitě, nabádá, abychom pro vlastní tělesnou a duševní obrodu znovu a znovu tvořili. Rekreace umožňuje kultivaci tvořivých sil člověka, má velký vliv na intelektuální, tělesný i sociální rozvoj osobnosti. Jde o čínorodý a rozvíjející se koncept využití volného času, o harmonické utváření osobnosti, o její rozvoj v somatické, psychické i psychosociální oblasti. Přitom musí naplňovat představy a uspokojovat potřeby těch, jimž je rekreace určena - odpočinek, zábavu, vzdělání.

myšlenka Miroslava Nevrlého: „Blaženější je dávat než brát! Ale nejdůležitější je probudit touhu. Otevřít oči. Nadchnout. To je nejtěžší úkol. Ostatní záleží jenom na tobě.“ [14]

Na počátku aktivit občanského sdružení Hnutí GO! stály základní otázky: „Je možné dosadit čtrnáctiletým lidem do oblasti vzorů vlastní rodiče?“, „Je možné změnit pohled rodičů na dospívající děti ve smyslu navození rovnoprávných vztahů?“. Z těchto cílů a hypotéz vznikl nápad na kurz s názvem **Probouzení ... aneb taky ne**, měl trvat dvanáct dnů a účastníky měli být studenti nastupujících do prvního ročníku gymnázia. Tým měl tvořit vedoucí instruktor, psycholog, pedagog, dva elévové<sup>10</sup>, případně lektoři z řad rodičů a hosté. První experimentální projekt byl realizován na Gymnáziu Jana Keplera v Parlářově ulici v Praze 6.

Hnutí GO! klade důraz na sebepoznání, rozvoj komunikace, týmové spolupráce a tvořivosti. Hlavní činností je organizace kurzů v rámci projektů Go! pro nastupující ročníky středních škol. Organizace poskytuje také semináře pro pedagogy a instruktory a podporuje vydávání publikací o zážitkové pedagogice a je členem České rady dětí a mládeže. [14]

Všeobecnými cíli jsou především změna v sebepojetí studenta, změna postoje student – rodič, vytvoření partnerského vztahu učitel – žák, vytvoření funkční sociální skupiny.

Kurzy GO! se však postupem časem staly stále více rozšířenými a začaly probíhat i mimo záštitu Hnutí GO!. Jsou proto často označovány jako kurzy adaptační.

Co je to tedy adaptační kurz? Adaptační kurz je určen studentům přicházejícím do prvních ročníků středních škol. Třídy se kurzu účastní první týden školy, což znamená, aniž by se znali. Kurz se prostřednictvím zážitkové pedagogiky snaží naplnit především následující cíle: umožnit studentům společně s jejich třídním učitelem ještě před začátkem školy vzájemné poznání (i sebepoznání), vytvoření sociálních vazeb, fungující a dále se rozvíjející sociální skupiny a pomoci najít „své“ místo v této skupině, urychlit adaptaci studentů na zcela nové prostředí, navodit atmosféru radosti, tvořivosti, spolupráce, tolerance, vzájemné úcty a dát podněty k aktivnímu způsobu prožívání života. Jelikož školní prostředí nabízí pouze velmi omezené možnosti, jak se prezentovat ve školním kolektivu, slouží k naplnění výše uvedených cílů široké

---

<sup>10</sup> Žák, odchovanec

spektrum aktivit, které jsou pečlivě dramaturgicky řazeny a nabízejí širokou paletu činností a tudíž šanci vyniknout pro každého studenta.

Základní myšlenkou Projektu GO! je propojení procesu učení a výchovy na středních školách v jednotný celek, což by mělo napomoci ke změně stávající podoby střední školy. Studenti by měli chápat školu jako svůj prostor, kde se mohou plně rozvíjet, tvořit, učit se a poznávat sebe i své okolí, setkávat se, organizovat či působit v rámci nejrůznějších iniciativ a stávat se plnohodnotnými členy společnosti. Dosažení těchto cílů využívají iniciátoři projektu především prostředky zážitkové pedagogiky charakterizované aktivním zapojením každého účastníka do skupinového dění, smysluplným a maximálním využitím časového fondu, dynamikou a pestrostí aktivit.

Velmi známým projektem občanského sdružení Hnutí GO! ve spolupráci s Palackého univerzitou v Olomouci je akreditovaný kurz Učitel zážitkové pedagogiky - KOMPOT. Tento kurz je realizován jako šestidenní zážitkový kurz, který je rozdělen do dvou modulů. Hlavní náplň tvoří praktické ukázky programů a aktivit, kterou jsou doplněny teoretickým základem. Účastníky je tento kurz hodnocen velmi dobře, jako kvalitní a přínosný.

V rámci Hnutí GO! existují tři kluby – kantorů, instruktorů a šéfinstruktorů. Každý z nich má své specifické zaměření, směr působení a svou nezaměnitelnou roli. Zástupci jednotlivých klubů působí v koordinační řadě, která je nejvyšším orgánem hnutí. Rada má pět členů, ti mezi sebou volí koordinátora.

Hnutí GO! si od počátku svého vzniku klade za úkol vědecky a metodicky zpracovávat problematiku a řadu témat zážitkově pedagogického působení na školách. Praxe potřebuje kromě empiricky vyzkoušených a fungujících nástrojů i odborné a vědecky zakotvené argumenty potvrzující smysluplnost metodik a postupů Hnutí GO! Teprve ověřené postupy mohou obstát v širším pedagogickém kontextu.

Hnutí GO! úzce spolupracuje s katedrou rekreologie FTK UP v Olomouci a kromě pedagogických praxí řeší společně řadu významných a metodických témat. Tato spolupráce přinesla již řadu odborných poznatků, které si pak díky seminářům osvojují pedagogové. Je tomu například v projektu Dokážu To?. Ze stejných kořenů vyrůstají taktéž další občanská sdružení, jako jsou například Česká Metuje (otevřeně zážitkově pedagogický kurz pro veřejnost), Na pohodu (pokračuje v kurzech GO!) a v neposlední

řadě projekt Outdoor, který vybudoval první lanové centrum PROUD ve střední a východní Evropě v Olomouci, v outdoorovém profesionálním vzdělání. [28, str. 59]

## **6.5 Projekt Dokážu to?**

Motto: „Věříme, že každý člověk má svůj život ve svých rukou. Proto vzděláváme dospělé, aby v dětech dokázali rozvinout a posílit schopnost přijímat svobodná a odpovědná rozhodnutí.“ [6]

Jedná se o celostátní pedagogický projekt, jehož cílem je prevence patologických jevů. Nástrojem prevence je osobnostní a sociální výchova a budování zdravého školního klimatu. Projekt tak prevenci nepojímá odděleně, ale v kontextu rozvoje celé osobnosti.

Projekt „Dokážu to?“ vznikl v roce 1999. Od té doby se jeho seminářů zúčastnilo více než 4000 pedagogů ze škol i dalších školských zařízení. Tento celonárodní pedagogický projekt se zaměřuje jak na jednotlivé pedagogy, tak na celé školy. Specializuje se na rozvoj osobnosti a sociálních kompetencí. Pomáhá tím pedagogům lépe poznat své žáky a také vést výuku, aby byla více zajímavá a motivující. „Dokážu to?“ využívá interaktivních, aktivizujících metod s důrazem na prožitek a sebereflexi.

## **6.6 Občanské sdružení Educatio**

Educatio je občanské sdružení usilující především o rozvoj osobnostní kompetence odborníků působících v pedagogických a jiných pomáhajících profesích.

Educatio své aktivity směřuje jak do oblasti počátečního vzdělávání (studium vysoké školy apod.), tak rovněž do oblasti dalšího profesního vzdělávání.

Sdružení nabízí široké spektrum zážitkově orientovaných aktivit pro zvláště pedagogické pracovníky.

O. s. Educatio má ve své nabídce také program COPE (Creating Optimal Personal Experiences for Teens), který je nabízen studentům několika vysokých škol, kde je koncipován jako „návčikový“ seminář. Cílem kurzu je osvojení tohoto programu tak, aby mohl být studenty posléze plnohodnotně aplikován v bezprostřední pedagogické praxi. [8]

Účastníci kurzu mají možnost zažít si program sami na sobě v roli žáků a studentů, jimž je určen a v návčikové části si rovněž zkusí v roli lektorů jeho samotné vedení. Educatio se přímo zaměřuje na pedagogické pracovníky i pracovníky v pomáhajících profesích s cílem rozvoje jejich osobnostních a profesních kompetencí. Všechny kurzy

probíhají zážitkovou formou, to znamená, že jsou orientovány na prožitek. Cílem těchto kurzů je především sebepoznání a sebezkušenost.

## **6.7 Občanské sdružení Projekt Odyssea**

Jeho posláním je podporovat školy v tom, aby do své vzdělávací nabídky zaváděly kvalitní zážitkové programy zaměřené na osobnostní a sociální výchovu a vzdělávání žáků, studentů i učitelů. Hlavním cílem projektu je pomoc pražským základním školám a osmiletým gymnáziím při zavádění osobnostní a sociální výchovy (OSV) do školních vzdělávacích programů. Odyssea chce spolupracovat především s těmi školami, které se nebojí aktivně utvářet své školní vzdělávací programy a které považují systematickou osobnostní a sociální výchovu za jeden z hlavních prostředků, jak prospět svým žákům, učitelům i celkové atmosféře na škole.

A co nabízí? Vyvíjí a nabízí prožitkové vzdělávací programy zaměřené na osobnostně sociální rozvoj a na primární prevenci sociálně patologických jevů. Zaměřujeme se na rozvoj sebeúcty, sebedůvěry a mezilidských dovedností žáků a studentů. Zvláštní důraz klademe na rozvoj komunikačních a týmových dovedností a na rozvoj schopnosti zvládat mezilidské konflikty.

Školám nabízí odbornou poradenskou a zprostředkovatelskou pomoc při zavádění prožitkových vzdělávacích programů. Žákům a studentům zprostředkovává kvalitní program, který je bude bavit, a po kterém si budou moci říci, že lépe rozumějí sami sobě, vycházejí s lidmi a zvládají některé náročné životní situace. [33]

## **6.8 Volná sdružení**

Kromě výše uvedených existují u nás také takzvané volné sdružení lidí, a to **Instruktoři Brno**. Jak sami tvrdí, zabývají se zážitkovou pedagogikou již dvacet let. Pořádají prázdninové i víkendové kurzy, instruktorské kurzy, programové večery na Domečku a ostatní hry, mezi něž patří veřejnosti dost známá noční šifrovací hra tmou. Instruktoři Brno jsou zde zmíněni záměrně, vzhledem k jejich široké působnosti v oblasti zážitkové pedagogiky, kde mají své místo (respektivě by mohli mít), ale bohužel „neexistují“. Nemají žádnou právní formu, nelze o nich hovořit jako o organizaci či sdružení. Historické prameny této skupiny se datují do konce 60. let, kdy se pod křídly socialistického svazu mládeže (SSM) pořádaly skautské lesní školy a v Praze vznikla nejvýznamnější organizace zabývající se zážitkovou pedagogikou Prázdninová škola Lipnice. Z účastníků těchto kurzů vznikla vlastní odnož instruktorů. Koncem

devadesátých let proniklo jméno Instruktoři Brno opět do povědomí brněnských vysokoškolských studentů. Instruktoři ve stále větší míře vyhledávali spolupráci s dalšími skupinami, organizacemi a hnutími, využívající zážitkovou pedagogiku a pobyt v přírodě k rozvoji osobnosti [16]. Kurzem tohoto sdružení je jedinečná, nikdy se neopakující, několikadenní divadelní inscenace, v níž všichni jsou herci a zároveň i diváci. Skládá se z pestré mozaiky programů od pohybových aktivit, přes strategické hry, tvořivostní dílny až po programy relaxační, sebepoznávací a diskusní. Tato „inscenace“ se odehrává dle předem připraveného rámcového scénáře, který je na místě „akčně přizpůsobován“ – šit na míru konkrétní skupině účastníků. Kurs připravuje tým instruktorů zpravidla již od podzimu předchozího roku ve svém volném čase bez nároku na finanční odměnu. Metoda, kterou toto sdružení používá, má spoustu názvu. Jako například zážitková pedagogika, výchova prožitkem, outdoorové vzdělání. Touto metodou si můžeme vyzkoušet spoustu netradičních aktivit, prostřednictvím kterých vidíme věci z různých stran. To, co prožijeme na vlastní kůži, si pamatujeme mnohem déle a jasněji než cokoliv jiného.

Kromě výše zmíněných organizací existuje ještě celá řada menších sdružení. Patří mezi ně Hnutí Brontosaurus, Velký vůz, Challenge a Lanové centrum Proud.

### **6.8.1 Velký vůz**

Je sdružení, které vzniklo v roce 2000 v Praze. Je to nezisková organizace usilující o všestranný harmonický rozvoj osobnosti člověka. K naplnění tohoto cíle pořádá celou řadu různě zaměřených kurzů a akcí, které jsou otevřeny celé veřejnosti. Mottem toho sdružení je: „Člověk dokáže daleko víc, než si myslí“ [42]. Cílem je vést účastníky k otevřenému přístupu k lidem a ke světu, k přijímání nahodilých podnětů jako výzvy, k využívání spontaneity a tvořivosti, k práci s emocemi, k hledání nových cest a řešení. Na jejich kurzech můžeme vidět kombinaci psychologie, sportu, pohybu, divadla a malování. Dále se zde uplatňuje řada prožitkových aktivit, technik a her. Cílem těchto aktivit není vítězství, ale to, aby se účastník zapojil a odnesl si spoustu nových zážitků a prožitků. Ti, co projdou tímto kurzem, budou mít jako odměnu silný a neopakovatelný zážitek, či získají klíče ode dveří vedoucí do míst duše, které jsou ve všedním životě často opomíjeny a mnohdy skoro nenávratně zapomenuty v návalu povinností, starostí, práce či nejrůznějších stereotypů. Záleží pouze na účastnících, jak s těmito zážitky naloží, jak moc ony dveře otevrou a jak daleko vstoupí. Akce Velkého vozu jsou tak

určeny především lidem, kteří si chtějí a dokáží hrát, kteří umí vystoupit z běžného světa, kteří se neberou příliš vážně, kteří za jednotlivými aktivitami hledají další souvislosti a kteří dokáží strpět i drobná nepohodlí.

## **6.8.2 Challenge**

Je občanské sdružení, které působí v Brně a vzniklo v roce 2002. Své programy nabízí účastníkům od 16 do 26 let. Program kurzů je různorodý, není zde rozvíjena pouze jedna tématica, ale důležitostí je pestrost kurzů. Challenge pořádá svůj program tím způsobem, že na konci víkendu instruktoři zjišťují, co lidi zajímá a to se pak snaží připravit na další akci. [28, str. 54]

## **6.8.3 Hnutí Brontosaurus**

Je dnes nevládní nezisková organizace, jejímž předmětem činnosti je práce s dětmi a mládeží. Zaměřuje své programy na podporu trvale udržitelného rozvoje společnosti. Toto hnutí již přes třicet let přitahuje převážně studenty středních a vysokých škol. Hnutí vzniklo v roce 1974 a tento rok byl vyhlášen na konferenci OSN ve Stockholmu Rokem Životního prostředí. V současné době je možné se zapojit do aktivit třiceti základních článků po celé České republice. Jejich činnost jde od pořádání akcí převážně pracovních, pokračuje přes akce prožitkové a vzdělávací, výstavy, soutěže, celoroční programy a projekty až po pravidelnou činnost dětských oddílů.

## **6.9 Zahraniční organizace**

Vedle českých organizací zabývajících se zážitkovou pedagogikou je i celá řada zahraničních. Příkladem může být Play for Peace, Chewonki Foundation, Dynamy's Internship Year, REAL School, Project Adventure a další.

### **6.9.1 Chewonki Foundation**

Je tábor, který byl založen v roce 1915 na břehu jezera Champlaina mladým pedagogem Clarence Allen. Je to letní tábor pro chlapce. Nabízí široké pole environmentálních vzdělávacích programů, přírodních historických programů, výletů divočinou. Chewonki Foundation je organizace, která je oddaná pomáhat lidem vyrůstat individuálně a ve společnosti s ostatními. A to tím způsobem, že poskytuje vzdělávací zkušenosti, které vedou k porozumění, pochopení a zdůrazňují sílu a kolektivní úsilí. Chewonki slouží lidem každého věku po celý rok. Způsob života je prostý a společenství jsou pořád

malá. Všechny programy této nadace jsou intenzivní, vyzývavé a veselé. Pomocí těchto programů se dají zjistit vzájemné vztahy mezi lidmi a jejich světy. Účastníci a jejich vedoucí tvrdě pracují v aktivitách, které vyzývají jejich rozum a pomáhají budovat sebevědomí a velký smysl společenství. Účastníci jsou znatelně ovlivněni svými zážitky a vrací se domů s uvědoměním, jaký svět se nachází kolem nich. V současnosti tato nadace pokračuje udržovat tradiční chlapecký tábor. [15]

## **6.9.2          Dynamy's Internship Year**

Jediný program zabývající se zážitkovou pedagogikou v Americe navržený k tomu, aby nabídl mladým lidem ve věku 17–22 příležitost k tomu, aby objevili své rozvíjející se zájmy a vnější odolnost proti konkurenčním vlivům. A aby byli dobře připraveni na léta strávená v učebním oboru či vysokoškolských institucích. Dynamy poskytl za třicet pět let své působnosti „Gap Year“<sup>11</sup> měnící se zkušenost absolventům vysokých škol a studentům prvního ročníku vysoké školy a druhého ročníku univerzity nebo střední školy. Tito studenti se mohou účastnit celého akademického roku nebo jen semestru. Dynamy řídí programy v energických městech na obou pobřežích; jedná se o města Worcester, Massachusetts, Santa Rosa a Kalifornie. Jak v akademickém roce tak v semestru, který obsahuje počáteční praxi, se studenti zúčastňují řádného denního devítitýdenního zácviku, výzvy divočinou, zapojení do společenství, vzdělávacích seminářů, samostatného žití v bytě a doporučeného týdenního školení. Dynamy je nezávislá organizace zabývající se zážitkovou pedagogikou, založená v roce 1969. Jejich posláním je vyzývat, podporovat a umožnit mladým lidem objevit jejich smysl života a praktikovat jejich hodnoty. [7]

---

<sup>11</sup> Gap Year = přerušení ročníku, roční pauza



# 7 Využití zážitkové pedagogiky v současnosti

Zážitková pedagogika má celou řadu využití. Je významná především pro žáky, učitele, manažery, programátory a ostatní. V dnešní době, kdy trávíme v práci čím dál více času je odreagování velice ceněno a vyhledáváno především manažery, kteří po náročné práci potřebují odpočinek a odreagování, dále programátory, jenž celé dny jen sedí u PC, tak pobyt v přírodě by byl pro ně zpestřením a konečně ostatními lidmi jako prostředek odreagování a prožití nových zážitků.

## 7.1 Teambuilding

V současnosti je teambuilding jedním z nejdůležitějších programů na rozvíjení a budování týmů. Jeho výsledkem je lepší týmová spolupráce v pracovním kolektivu. Kurzy přinášejí zpětnou vazbu a vzdělávají metodami zážitkové pedagogiky.

### 7.1.1 Co je tým?

Tým je ve svém původním významu jasně definovaný typ práce a spolupráce, charakterizovaný několika výraznými rysy jako je časově omezený projekt, počet členů v týmu je přibližně sedm, rovnoprávné postavení členů, vlastní, všemi respektovaná pravidla, jasně vymezené role a odpovědnosti, uvědomovaný společný cíl a sdílená vůle tohoto cíle dosáhnout, dále jednoznačná a efektivní komunikace a účelné řešení konfliktů, schopnost reflexe a hodnocení procesu práce a klima důvěry a otevřenosti.

Tým je jasně definovaný celek spolupracujících lidí s časově omezeným cílem, limitovanou velikostí, jasnými pravidly a rolmi a s charakteristickým procesem práce. [43]

### 7.1.2 Pracovní skupina

Pojmem pracovní skupina se rozumí všechny skupiny, které spolu pracují a dostatečně nesplňují podmínky týmu. Je to tudíž skupina lidí, kteří jsou spolu spojeni do pracovního celku, naplní práce, při níž jsou na sobě závislí pracovní hierarchií nebo cílem práce. Rozlišení pracovní skupiny a týmu je hlavně podle časového omezení úkolu [43]. Pracovní skupina tak nemusí tvořit tým.

### 7.1.3 Co je teambuilding?

Pokud je tým efektivní, dochází zde k synergii. V tomto stavu se síly každého člena týmu pouze nesčítají, ale násobí. Pracovníci se navzájem podporují a podněcují k efektivní práci a vytvoří skutečně výkonný jednotný organismus. V současné době se pod slovem teambuilding míní stále více jakákoliv aktivita, která se děje ve skupině přes narozeninovou party, outdoorové kurzy až po týmový assessment<sup>12</sup>, ať v týmu nebo pracovní skupině.

Teambuilding je vyhrazen programům zaměřeným na cílené, promyšlené a strukturované budování týmů a jejich tvůrčího a výkonového potenciálu.

Teambuildingové programy jsou určeny konkrétním pracovním skupinám nejčastěji na startu jejich společného působení nebo v etapě významných změn. Jejich hlavním úkolem je připomenout principy týmové práce a rozvíjet předpoklady a kvality, které jsou pro efektivitu práce týmu zásadní. Tyto principy vedou k bližšímu a hlubšímu poznání členů týmů, podpoře sebedůvěry, budování vzájemné důvěry, rozvoje týmové komunikace, zaujímání optimálních týmových rolí a zdokonalování ve využívání technik tvůrčí týmové práce. Rozdíl od teamspiritových programů spočívá v jeho delší časové náročnosti. Trvají zpravidla dva až čtyři dny. Další odlišností je využití skupinových rozborů, díky nimž je společný zážitek zpracováván do podoby zobecněné a v praxi následně využitelné zkušenosti. Instruktor už nemá pouze roli zprostředkovatele zajímavých aktivit a garanta bezpečnosti, ale i facilitátora<sup>13</sup> skupinových debat a experta připomínajícího obecně platné principy týmové práce. [37]

## 7.2 Školství

Fenomén zážitku má v současnosti velký význam ve školství. Jedná se o propojení teorie a praxe ve školních lavicích a především to, aby žáci udrželi svou pozornost na delší časový úsek. A toho se dá dosáhnout zavedením praktických prvků do výuky. Další uplatnění zážitku je ve vzdělávání pedagogických pracovníků, na středních a vysokých školách a zejména pak ve fyzikálním vzdělání.

---

<sup>12</sup> Psychologická diagnostická metoda hodnocení, posouzení pracovní způsobilosti a psychického i osobnostního potenciálu jednice, která se používá např. při výběru zaměstnanců (i na úrovni manažerů) z více uchazečů.

<sup>13</sup> Facilitace je účinná metoda, jak vést a zvládat i velmi složitá skupinová nebo vícestranná jednání. Účastníci se mohou plně soustředit na věcnou podstatu problému. Za vlastní proces jednání je plně odpovědný facilitátor, který dohlíží zejména na dynamiku a efektivitu jednání, srozumitelnost pro všechny účastníky a reálnost výsledného řešení.

### **7.2.1 Střední a vysokoškolské vzdělání**

Jako příklad uvedu mladé lidi ve věku 15–19 let. Tento věk představuje pro člověka období fyzického a psychického dozrávání, uvědomování si sebe sama, svých možností. Důležité je zde také postupné osamostatňování a přijetí vlastní odpovědnosti.

Období střední školy je jedním z nejtěžších ve vývoji osobnosti jednotlivce. Je dobou zklamání světem, hledáním (a příliš často nenacházením) alternativ k dnešnímu stavu věcí. Pasivita a častý útek k alkoholu, drogám, pokusy o sebevraždu jsou průvodními jevy signalizujícími, že mladý člověk sám neví, kudy kam. Pomoc přicházející běžnými cestami, od rodičů či učitelů způsoby věrnými dnešnímu světu, tj. tomu, který mladý člověk právě odmítá, většinou přijde nazmar a může naopak věci jen ztížit. Je tedy třeba předložit jinou alternativu. Probudit zájem adolescenta o sebe samotného, o okolí, o své uplatnění. Valorizovat jeho osobnost a dát mu tak naději a chuť do aktivního života. Vhodně zorganizovaný zážitek může k tomuto velmi dobře posloužit. Kolik mladých trpí pocity méněcennosti způsobenými necitlivou výchovou rodičů? Zprostředkujeme-li jim zážitek, při kterém sami objeví, „že to s nimi není zas tak špatné“, může je to motivovat k další aktivitě a pomoci jim překlenout těžké období svého života.

Na VŠ se zážitková pedagogika týká převážně sebezkušenosti v oblasti sebepoznání, týmové spolupráce, komunikace, apod. Otázkou je zda má své místo například v jiných předmětech, které nejsou zaměřeny na osobnostní rozvoj jedince nebo je zážitková pedagogiky jen omezena na tuto oblast? Je pravda, že se sice využívá i na katedře Fyziky, ale ve vztahu ke středním školám. Vypadá to, že využitelnost zážitkové pedagogiky je daleko větší pro středoškoláky než pro vysokoškoláky. Na úrovni středních škol je možné zážitkovou pedagogiku zapojovat skoro v rámci všech předmětů, ale na vysoké škole je tomu jen v případě předmětů zaměřených na sebezkušenostní rozvoj jedince.

### **7.2.2 Virtuální svět**

Zážitkovou pedagogiku lze uplatňovat i ve virtuálním světě. Příkladem zde je e-learning, který se v mnohém potkává se zážitkem. Co to vlastně je e-learning? Je to nástroj pro tvorbu, aktualizaci, distribuci a vyhodnocení vzdělávání a správu znalostí prostřednictvím síťových technologií a počítače s příslušným programovým a technickým vybavením. Samostudium nebo „živé“ studium ve vnitropodnikové počítačové síti (Intranet), ve firemních e-kurzech nebo v celosvětové síti (Internet) ve

firrných i veřejných e-kurzec. Vzdělávání využívající prezentace a texty s odkazy, video snímky, hlasové komentáře, komunikace s lektorem a spolužáky. E-learning přináší řadu výhod, mezi které patří například to, že přináší lepší možnosti správy znalostí a řízení vzdělání, neomezené množství školení, přináší snížení času mimo práci, na dopravu, na organizaci. Důležitá je zde nízká cena v porovnání s běžnými kurzy a také to, že je využitelný nejen pro školení, ale i porady a semináře. [9]

E-learning může, ostatně jako každé jiné učení, čerpat z využití zážitkové pedagogiky. Důkazem může být trend „Serious Games“<sup>14</sup> nebo trend „Games based learning“. Nicméně je nutno upravit principy dramaturgie, hry, motivace, Kolbova cyklu učení vzhledem k úzké povaze médií, jimiž komunikujeme v Cyberspace<sup>15</sup>. V tomto pojetí může zážitkový pedagog působit buď v roli „instructional designera“, tedy návrháře softwarových vzdělávacích aplikací, přímo využívající principů zážitkové pedagogiky, nebo přímo e-tutora. To je online lektor, který zážitkové aktivity facilituje v online prostředí za použití především synchronních a asynchronních textových nástrojů.

### **7.2.3 Fyzikální vzdělávání**

Metody zážitkové pedagogiky vznikají pro potřeby rozvoje osobnostních a sociálních dovedností jako je schopnost komunikace, týmové spolupráce a zodpovědnosti. Můžeme říci, že ve třídě studentů, kde si jednotliví členové vzájemně rozumí, důvěřují a jsou schopni spolupracovat, se bude učit mnohem lépe a to bez ohledu na to, o jaký předmět se jedná nebo jakou zvolíme vyučovací metodu.

Jako příkladem výše uvedených důvodů je organizace Letního soustředění mladých fyziků a matematiků, která využívá poznatků zážitkové pedagogiky [36]. Na tomto soustředění je organizovaný program rozdělen na dvě části. Odborná část zahrnuje samostatnou práci na fyzikálním projektu. Neodborná část obsahuje různé hry a aktivity venku, ale i uvnitř, jejichž prvořadým cílem je vytvoření přátelské atmosféry, která se v průběhu akce přenáší i do odborné části programu a příznivě ji ovlivňuje.

---

<sup>14</sup> Mezi tzv. „serious games“ lze řadit různé tituly, které se nesnaží jen o pouhou zábavu, ale mají i jiné cíle (vzdělávat hráče v určité oblasti, upozornit na nějaký problém a podobně).

<sup>15</sup> Termín kyberprostor se používá pro označení virtuálního světa vytvářeného moderními technologiemi, jako jsou počítače, telekomunikační sítě, paralelně ke světu reálnému. Jako jeden z prvních začal tohoto termínu používat ve vztahu k počítačovým sítím John Perry Barlow. Barlowovský kyberprostor tedy variuje od jednoduchých audiálních prostor telefonních hovorů přes prostředí současného Internetu až po (zatím ještě zčásti fiktivní) zcela pohlcující prostory virtuálních realit.

Vytvořením dobrých vztahů ve skupině ale význam zážitkového přístupu a uvedených akcí nekončí. Snahou je přispět k osobnostnímu i sociálnímu rozvoji účastníků. Míra, v jaké k tomu dochází, ale závisí na zaměření konkrétní akce i chuti účastníků si z ní odnést něco nového nejen z fyziky a matematiky.

### **7.3 Dobrodružná terapie**

Pod tímto pojmem lze rozumět terapeutickou metodu, která užívá jako podmět svého působení fyzicky a psychicky náročné outdoorové činnosti odehrávající se v odlehlém přírodním prostředí. Využívá metody a principy zážitkové pedagogiky především učení prožitkem ve skupinovém pojetí. Dobrodružné terapie jsou určeny jednak pacientům s různým tělesným postižením, ale i dalším cílovým skupinám jako jsou závislí či firemní kurzy týmové spolupráce.

Povaha dobrodružných činností, které jsou provozovány jako součást programů dobrodružné terapie, je velmi pestrá. Zahrnuje expediční výpravy, cyklistiku, horolezectví, lanové překážky, kanoistiku a další. Jde o činnosti, jež před nás staví novou výzvu, kterou se snažíme přijmout a překonat. Interakce spojené s těmito aktivitami se obvykle odehrávají ve skupinách. Cíle působení každého programu dobrodružné terapie jsou stanoveny v závislosti na potřebách klientů a každá aktivita je vedena tak, aby terapeutické výstupy pro klienty byly maximalizovány.

#### **7.3.1 Podpurná psychoterapie**

Poskytuje porozumění, podporu a pomoc osobnosti takové, jaká je a nesnaží se měnit osobnost. Zdůrazňuje její rysy, vede k pozitivnímu myšlení a důvěře ve vlastní síly a pomáhá při zvládnání aktuálních situací a problémů.

Nejblíže jsou kinezioterapeutickému působení psychoterapeutické terapie opírající se o poznatky z oblastí teorií učení, behaviorální terapie, kognitivní terapie a kognitivně behaviorální terapie.

#### **7.3.2 Kinezioterapie**

Kinezioterapie je cíleným působením na psychiku nemocného, jeho duševní procesy, funkce, stavy, osobnost a její vztahy prostřednictvím předem určeného pohybového programu používající prvky tělesných cvičení, sportů a pohybových her. Cílem je spolupůsobit na zmírnění nebo odstranění psychosomatických obtíží nebo jejich příčin.

Kinezioterapie působí na změnu prožívání a chování nemocného a prostřednictvím získávání nového náhledu na prožívaný problém nabízí možnost vyrovnat se s ním. Jako součást léčby psychických poruch a chorob aspiruje na vytvoření pohybových programů, které bude možno aplikovat za účelem záměrného ovlivňování psychiky nemocného a jeho sociální začlenění. [12]

Současně s kinezioterapií vznikají další pohybové terapie, které pracují s vlastní aktivitou účastníků. Jsou jimi například taneční terapie, psychomotorická terapie. Tyto směry užívají aktivní pohybovou činnost jako prostředek změny, která rozvíjí osobnost člověka, jeho sebevnímání a sebehodnocení. Výše zmíněné terapeutické metody bývají úzce propojeny na osobní zkušenost terapeuta. Často postrádají teoretické zakotvení, diagnostické metody a jen málokteré pracují s kontrolou biologických zpětných vazeb a znalostí neurálních mechanismů. Jejich možnost širšího užití je závislá na osobním předání zkušeností, a proto jejich účinnost při provádění jiným terapeutem většinou klesá.

Pohybové projevy jsou ovlivňovány motivačními pochody, které lokalizujeme do oblasti „pocitového mozku“ (emoční mozek), anatomicky do limbického systému. Pozitivní emoční zážitky z učení pohybových programů umožňují transfer do ostatních oblastí života nemocného.

# Závěr

Již v úvodu jsem zmínil, že dnešní komfortní svět má za následky negativní jevy v podobě konzumního způsobu života, pasivity, lhostejnosti. Láká nás technická vyspělost a anonymita velkoměst. Čím více pohodlí a komfortu máme, tím více nás to nutí uváznout v síti materiálních potřeb. Tyto skutečnosti se promítají téměř do všech oblastí. Mnozí na tyto změny reagují tak, že si stavějí kolem sebe bariéry a stávají se tak nedostupnými. Rezignují, vyhasínají a odcházejí.

Ve své práci jsem chtěl nabídnout zážitkovou pedagogiku jako nový impuls či lék na negativní vlivy kolem nás.

Osobně vnímám zážitkovou pedagogiku jako přímé působení na aktivitu jedince, které záměrně vyvolává situace vedoucí k získání zážitku, jako základního pilíře zážitkové pedagogiky, a na základě vlastního prožitku následuje sebezkušenost – sebezpozorování.

Bakalářská práce na téma analýza pramenů zabývající se zážitkovou pedagogikou je rozdělena do sedmi kapitol. Každá z těchto kapitol nám může nabídnout poznatky a specifika pro ní typická, avšak jen jejich spojení přináší ucelený náhled a přehled o fenoménu zážitkové pedagogiky.

První kapitola přináší teoretický přehled o tom, co je zážitek a zkušenost a z toho vyplývající prožitek a prožívání. Především vyzdvihuje termín prožitek, což je v současnosti hodně frekventované slovo. Má pro nás značný význam, neboť v nás zanechává určitou stopu. Prožíváme ho pokaždé, když si vybavíme událost, která ho vyvolala.

Pohledy autorů na termín zážitková pedagogika jsou uvedeny ve druhé části práce. Třetí kapitola je zaměřena na prozkoumání historických pramenů. Zde je uvedena významnost osob, spojeným ze vznikem zážitkové pedagogiky, kterými jsou Kurt Hahn a John Dewey. Didaktická teorie, která využívá podíl lidských smyslů na procesu učení a didaktické principy, je obsahem čtvrté části. Je zde nastíněno, proč o zážitku mluvíme v souvislosti se vzděláním a výchovou. V následující kapitole je probráno zážitkové učení, které je vystiženo Kolbovým cyklem učení, což představuje základní teoretický koncept zážitkové pedagogiky. Kolb zde vychází z myšlenek Johna Dewey. Organizace zabývající se tímto fenoménem jsou obsahem předposlední kapitoly. Zde jsou uvedeny jak české tak zahraniční organizace. A konečně jaké je a kde můžeme najít využití této

pedagogiky, nalezneme v poslední části. Využití zážitků je možné v celé řadě oblastí, ať už se jedná o výchovu a vzdělání, management či psychologické terapie. Především vztah k managementu je významný. Jedná se zde o teambuilding, v němž dochází k vytváření pracovního týmu mezi jednotlivými manažery, což má za výsledek lepší pracovní prostředí a efektivitu.

O fenoménu zážitkové pedagogiky můžu s jistotou říci, že existuje spousta podnětů a publikací, ve kterých se dočítáme vše nejdůležitější o tomto pojmu. Po prostudování těchto materiálů je zcela zřejmé, že osob přicházejících do kontaktu se zážitkovou pedagogikou je nespočetné množství. Tito lidé tak obohacují svoji práci zážitkovými metodami, ať již vědomě či nevědomě. Jsou to také lidé, kteří se tomuto fenoménu věnují ve svém pracovním, ale i volném čase, jako jsou učitelé všech stupňů, vychovatelé, pracovníci v domech dětí atd. A myslím si, že počet osob v této oblasti bude rapidně narůstat. Kdo by si také nechtěl uchovávat v paměti zkušenosti plynoucí ze zážitků?



# Literatura

- [1] AEE [online]. [cit. 2007–6-18]. Dostupné z URL:  
<<http://www.aee.org/customer/pages.php?pageid=28>>
- [2] Bláha, J., Mateicicus, A., Kaňáková, Z.: PERSONALISTIKA PRO MALÉ A STŘEDNÍ FIRMY. Brno: CP Books, 2005. 284 s., ISBN 80–251-0374–9
- [3] Csikszentmihalyi, M.: O ŠTĚSTÍ A SMYSLU ŽIVOTA: Můžeme ovládat své prožitky a ovlivňovat jejich kvalitu? Praha: Lidové noviny, 1996. 186 s., ISBN 80–7021-139–3
- [4] Dale, E.: AUDIO – VISUAL METHODS IN TEACHING. International Thomson Publishing, 1969. ISBN-13: 978–0030890062
- [5] Dewey, J.: EXPERIENCE AND EDUCATION. New York: Touchstone, New York, 1938.
- [6] Dokážu to? [online]. Copyright nevedeno, [cit. 2007–06-30]. Dostupné z URL:  
<<http://www.dokazuto.cz>>
- [7] Dynamy´s Internship Year [online]. Copyright nevedeno, [cit. 2007–07-12]. Dostupné z URL: <<http://www.dynamy.org/InternshipYear.php>>
- [8] Educatio, o. s. [online]. c2000-2005, [cit. 2007–07-09]. Dostupné z URL:  
<<http://www.educatio.info>>
- [9] E-learning [online]. Copyright nevedeno, [cit. 2007–11-29]. Dostupné z URL:  
<<http://www.hp.cz/e-learning/index.php>>
- [10] Filová, H.: DIDAKTICKÉ PRINCIPY. Vybrané kapitoly z obecné didaktiky. Brno: PdF MU, 1996. 13–19 s., ISBN 80–210-1308–7
- [11] Hartl, P.: PSYCHOLOGICKÝ SLOVNÍK. Praha: Budka, 1996. 311 s. ISBN 8090 15 49-0–5
- [12] Hátlová, B.: KINEZIOTERAPIE, POHYBOVÁ CVIČENÍ V LÉČBĚ PSYCHICKÝCH PORUCH. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80–246-0420–5
- [13] Hnutí GO! [online]. Copyright nevedeno, [cit. 2007–06-19]. Dostupné z URL:  
<<http://www.outwardbound.org>>
- [14] Hnutí GO! [online]. Copyright nevedeno, [cit. 2007–06-28]. Dostupný z URL:  
<<http://www.hnuti-go.cz>>
- [15] Chewonki Foundation [online]. Copyright nevedeno, [cit. 2007–07-12]. Dostupné z URL: <<http://www.chewonki.org>>
- [16] Instruktoři Brno [online]. c1995-2005, [cit. 2007–07-09]. Dostupné z URL:  
<<http://www.instruktori.cz>>

- [17] Jirásek, I.: VYMEZENÍ POJMU ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA. *Gymnasion*, časopis pro zážitkovou pedagogiku, 2004, č. 1, str. 6–16. ISSN 1214603X
- [18] Joplin, L.: DEFINING EXPERIENTIAL EDUCATION. Boulder: Association For Experimental Education, 1985
- [19] Kirchner, J.: DOBRODRUŽNÁ TERAPIE. *Gymnasion*, časopis pro zážitkovou pedagogiku, 2004, č. 2, s. 19–25. ISSN 1214603X
- [20] Kolb learning style. [online]. [cit. 2007–6-22]. Dostupné z URL: <<http://www.businessballs.com/kolblearningstyles.htm>>
- [21] Hahn, K., Kraft, R., & Sakofs, M. (Eds.): THE THEORY OF EXPERIENTIAL EDUCATION. Boulder: Association For Experimental Education, 1985
- [22] Lazarová, B., aj.: VZDĚLÁVAT UČITELE. Brno: Paido, 2001. 107 s. ISBN 80–7315-013–1
- [23] Luckner, J., Nadler, R.: PROCESSING THE EXPERIENCE. Kendall/Hunt Publishing Copany, Dubuque (Iowa), (1997), ISBD 978–0787210007
- [24] Másilka, D.: ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA. Diplomová práce. Olomouc: FTK UP, 2003. 94 s.
- [25] Mužík, J.: ANDRAGOGICKÁ DIDAKTIKA. Praha: Codex Bohemia, 1998. 272 s. ISBN 8085 96 3-52–3
- [26] Mužík, J.: DIDAKTIKA PROFESNÍHO VZDĚLÁNÍ DOSPĚLÝCH. Plzeň: Fraus, 2005. 202 s. ISBN 80–7238-220–9
- [27] Němec, J.: KAPITOLY ZE SOCIÁLNÍ PEDAGOGIKY A PEDAGOGIKY VOLNÉHO ČASU DOPLŇUJÍCÍ PEDAGOGICKÉ STUDIUM. Brno: Paido, 2002. 119 s. ISBN 80–7315012-3
- [28] Neuman, J.: ASSOCIATION FOR EXPERIENTIAL EDUCATION. *Gymnasion*, časopis pro zážitkovou pedagogiku, 2004, č. 1. ISSN 1214603X
- [29] Neuman, J.: DOBRODRUŽNÉ HRY A CVIČENÍ V PŘÍRODĚ. Praha: Portál, s. r. o., 1998. ISBN 80–7178-405–2
- [30] Pash, M. a kol.: OD VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU K VYUČOVACÍ HODINĚ: JAK PRACOVAT S KURIKULEM. Praha: Portál, 1998. 424 s. ISBN 80–7178-127–4
- [31] Pelánek, R.: Rukověť instruktora [online]. Brno, 2003. [cit. 2006–01-26]. Dostupné z URL: <[http://anna.fi.muni.cz/~xpelanek/nova\\_herka/rukovet.pdf](http://anna.fi.muni.cz/~xpelanek/nova_herka/rukovet.pdf)>
- [32] Prázdninová škola Lipnice [online]. Copyright neuvvedeno, [cit. 2007–06-26]. Dostupné z URL: <<http://www.psl.cz>>
- [33] Projekt Odyssea [online]. Copyright neuvvedeno, [cit. 2007–07-09]. Dostupné z URL: <<http://www.odyssea.cz>>

- [34] Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J.: PEDAGOGICKÝ SLOVNÍK. Praha: Portál, 1998. 328 s. ISBN 80-7178-252-1
- [35] Skalková, J.: OBECNÁ DIDAKTIKA. Praha: ISV nakladatelství, 1999. 296 s. ISBN 80-85866-33-1
- [36] Soustředění mladých fyziků a matematiků [online]. Copyright neuvedeno, [cit. 2007-11-29]. Dostupné z URL: <<http://kdf.mff.cuni.cz/tabor/otabore.php>>
- [37] Svatoš, V., Lebeda, P.: OUTDOOR TRÉNINK PRO MANAŽERY A FIREMNÍ TÝMY. Praha: Grada Publishing, a. s., 2005. 71 s. ISBN 80-247-0318-1.
- [38] Svatoš, V.: CHCETE PRACOVAT V TÝMU? [online]. c2003. [cit. 2006-09-19]. Dostupné z URL: <<http://www.akord-ot.cz>>
- [39] Štúdio zážitků [online]. Copyright neuvedeno, [cit. 2007-06-26]. Dostupné z URL: <<http://www.outwardbound.sk>>
- [40] Teambuilding – budování a rozvoj týmů [online]. [cit. 2006-10-29]. Dostupné z URL: <<http://www.ceskacesta.cz/teambuilding>>
- [41] Vážanský, M.: VOLNÝ ČAS A PEDAGOGIKA ZÁŽITKU. Brno: PdF MU, 1993. 64 s. ISBN 80-210-0428-2
- [42] Velký vůz [online]. c2005, [cit. 2007-07-10]. Dostupné z URL: <<http://www.velkyvuz.cz/instr.php>>
- [43] Zahrádková, Eva.: TEAMBUILDING – CESTA K EFEKTIVNÍ SPOLUPRÁCI. Praha: Portál, 2005. 173 s. ISBN 80-7367-042-9

# Seznam obrázků

Obr. č. 1: Stav plynutí [3]. .....	5
Obr. č. 2: Podíl lidských smyslů na procesu učení [25, str. 19]. .....	13
Obr. č. 3: Kužel zkušeností [30, str. 171] .....	15
Obr. č. 4: Původní Kolbův cyklus učení s vyznačením dimenzí a učebních stylů [20].	16
Obr. č. 5: Kolbův cyklus učení [26]......	19
Obr. č. 6: Zónová koncepce učení [23]......	19

# Seznam Tabulek

Tabulka č. 1: Kolik si vybavíme z nových poznatků po určitém čase [37].....	18
Tabulka č. 2: Atributy hry [27].....	25

# Přílohy

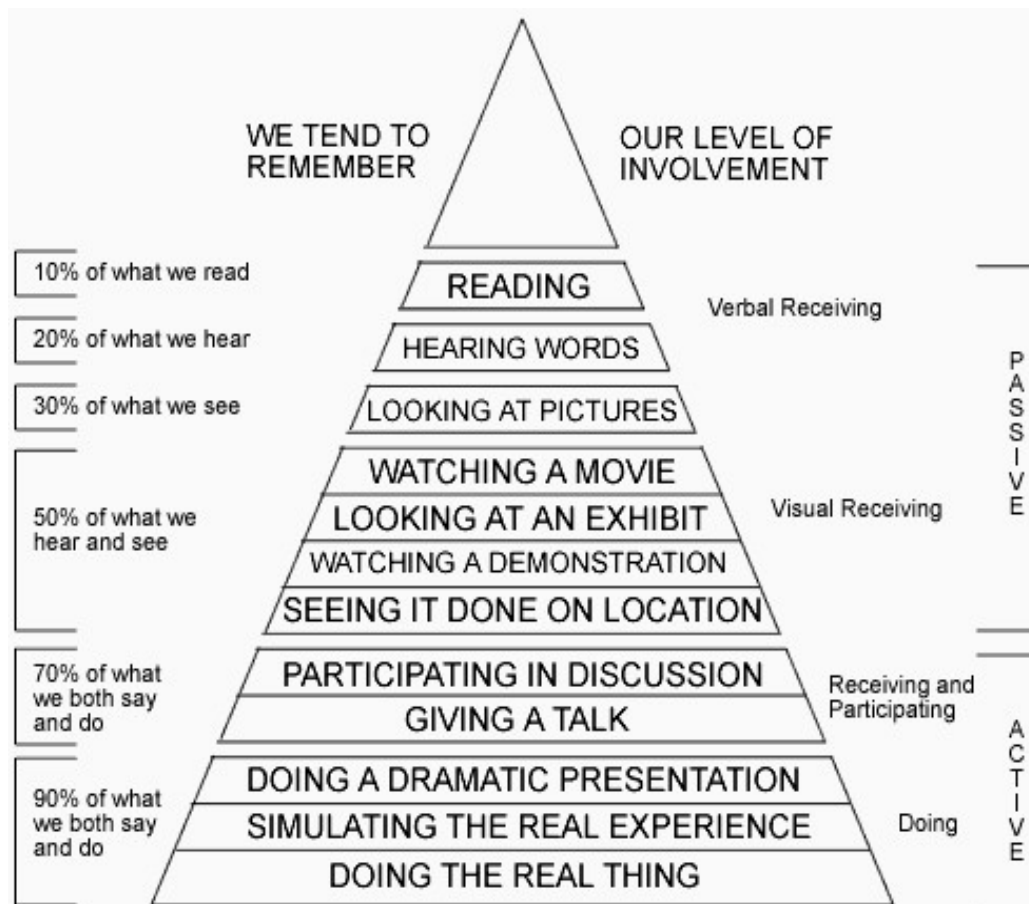
**Příloha 1 :** Chování učitele a žáka v klasickém vzdělání a v zážitkovém učení

	<b>Učitel</b>	<b>Žák</b>
<b>Klasický přístup</b>	Ví, jak je to „správně“.	Neví, je „nepopsaný list“.
	Sdíljuje toto poznání žákovi.	Naslouchá učiteli.
	Ilustruje na příkladech.	Snaží se pochopit, zapamatovat si.
	Zadáva kontrolní cvičení.	Procvičuje.
	Prověřuje, zda žák učivo pochopil, přijal a naučil se ho.	Aplikuje v konkrétních situacích.
<b>Zážitkové učení</b>	Zná obecně uznávané poznatky, je otevřen novým pohledům.	Má své životní zkušenosti.
	Předkládá úkol k řešení.	Aktivně řeší úkol.
	Motivuje žáky.	Jedná-li se o skupinový úkol, spolupracuje v řešitelském týmu.
	Pozoruje práci žáků.	Spolu s ostatními členy týmu dochází k závěrům.
	Iniciuje společnou reflexi.	Rekapituluje a hodnotí svoji práci.
	Usměrňuje proces hodnocení a zobecňování poznatků.	Zajímá se o konkrétní výsledky i proces, jakým k nim sám nebo jako člen řešitelského týmu došel.
	Shrnuje závěry.	Zobecňuje odborné i procesní poznatky.
	Zasazuje do širšího rámce a porovnává s obecně uznávanými teoriemi.	Potvrzuje a upravuje si vlastní závěry srovnáním s obecně uznávanou teorií.
	Předkládá další úkol.	Nabyté zkušenosti prověřuje a rozvíjí v dalším úkolu.

Zdroj: Svatoš, V., Lebeda, P.: OUTDOOR TRÉNINK PRO MANAŽERY A FIREMNÍ TÝMY.

Praha: Grada Publishing, a.s., 2005. 71 s.

**Příloha 2 : Kužel zkušeností (původní verze)**



Zdroj: Dale, E.: AUDIO – VISUAL METHODS IN TEACHING. International Thomson Publishing, 1969.