

ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA (ZP)

Bc. Pavel Kaplan – kaplan@jabok.cz

Osnova:

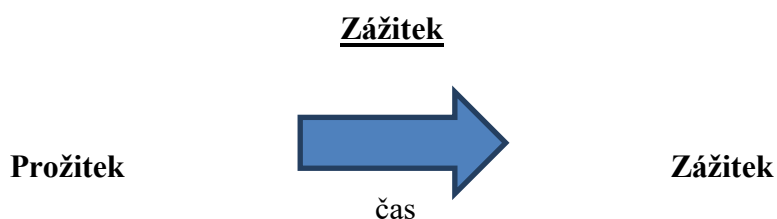
1. Vymezení pojmu
2. Základní principy
3. Práce s cílem a tématy – anatomie hry
4. Reflexe
5. Bezpečnost
6. Seznam literatury

1. Zážitková pedagogika:

Zážitková pedagogika je plnohodnotnou pedagogickou disciplínou, která v sobě slučuje zážitek, vnímavost, poznání a chování, a snaží se zapojit také emoce, představivost, fyzické tělo i intelekt. Charakteristikou zážitkového vzdělávání je zapojení celého člověka i jeho předchozích zkušeností a následné zpracování zážitku.

Zážitek samotný, byť může být různě silný či hluboký, pozitivní či negativní, ještě sám o sobě neznamená, že se člověk něco učí. Až následné nahlédnutí a zpracování zážitku skrze reflexi (cílenou zpětnou vazbu) může účastník programu dojít k poznání, pochopení, naučení se nového a případné aplikaci v budoucím životě, v podobné situaci.

Viz: FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora. Brno: Computer Press, 2007. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.



Prožitek jako osobní, nepřenositelný, časově ohraničený, jedinečný a neopakovatelný!

1.2 Zážitková pedagogika jako součást pedagogických disciplín.

Pedagogický proces – výchovný proces:

- má jasný a konkrétní cíl
- výstup
- individuální přístup – každý jsme jiný

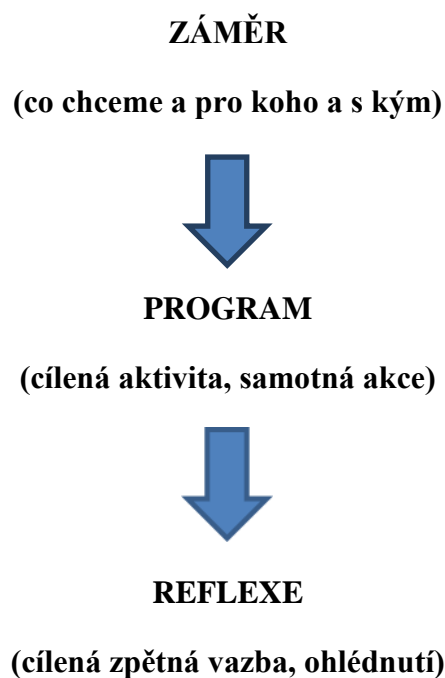
- autenticita pedagoga
- hodnocení – konkrétní a spravedlivé ohodnocení
- učíme lidi přemýšlet, hodnotit, kriticky nahlížet a poučit se
- „paidagogos“ – doprovod

A co na to ZP?

Všechna kritéria splňuje! (pouze „doprovod“ v jiném smyslu)

2. Základní principy a východiska

Vycházíme ze základního modelu:



2.1 Kolbův cyklus učení:

Kolbův cyklus je označení pro model učení vycházejícího z vlastní zkušenosti (prožitku, zážitku). Učení ze zkušenosti (zkušenostní učení) je starý koncept, o kterém psal již Aristoteles. Ve 20. století jsou pro jeho oživení zásadní práce Johna Deweyho a Kurta Lewina. David A. Kolb jejich práce rozpracoval do podrobnějšího modelu.



<http://is.ceskacesta.cz/is/obrazek.py/full/OBR000000000000582>

2.2 Principy a metody práce:

- Dobrovolnost.
- Přiměřenost – komfort x diskomort.
- Flow!
- Zpracovaná zkušenost – reflexe.
- Instruktorové vedení – facilitátor
- Motivace
- Práce v týmu – instruktorský tým

3. Cíl a práce s tématy – anatomie hry (programu)

3.1 Práce s tématy:

- hledáme v činnostech důležitá témata a vybíráme si pouze některá, na které chceme zaměřit pozornost

Př. hra Člověče nezlob se

může obsahovat (mimo jiné) tato témata:

- *počítání*
- *princip náhody*
- *rozhodování*
- *milosrdenství*
- *fair play*
- *zvládnání vzteku*
- *dodržování pravidel*
- *naučit se prohrávat*
- *posilování frustrační tolerance*
- *trpělivost*
- ...
-

Z těchto témat je potřeba si vybrat jedno, dvě, na které se chceme zaměřit (důležité jak při přípravě programu, tak pro reflexi), ostatní necháme plavat!

Např. vybereme si **TRPĚLIVOST** – hru lze upravit tak, že se na začátku hry musí hodit dvakrát šestka.... I zpětnou vazbu cílíme na vybraná témata, aby se z toho nestalo bezbřehé povídání!

3.2 Cíl:

Je potřeba mít jasně definované cíle činnosti. Čím více konkrétní tím lépe.

Při tvorbě cílů vycházíme z cílové skupiny:

- Z potřeb cílové skupiny
- Ze schopností, znalostí a dovedností c.s.

Cíle bychom měli mít stanovené jasně, konkrétně, měřitelně a zpětně bychom měli být schopni zjistit, zda jsme cíle dosáhli nebo ne.

Pomůcka SMART(ER):

- cíl by měl být:

S – specific – konkrétní

M – measurable – měřitelný

A – attainable – dosažitelný

R – relevant – odpovídající, realistický

T – time-bound – ohraničený v čase

E – evaluate – hodnocený

R – reevaluate – průběžně hodnocený

Př. Cíl: **FUNGUJÍCÍ SKUPINA** – příliš obecný a široký, je potřeba zúžit a specifikovat si, co všechno znamená a obsahuje „fungující skupina“.

- Např. jedním důležitým rysem fungující skupiny je, že:
- **Jsou schopni se domluvit** – co obsahuje a znamená to, že jsou „schopni se domluvit“, co k tomu je potřeba? Např:
- *Poslouchat se*
- *Přijmout kompromis*
- *Role – znají, chápou a přijmou*
- *Dokáží respektovat názor druhého*
- *Umí veřejně vyjádřit svůj názor*
- *Pravidla skupiny*
-

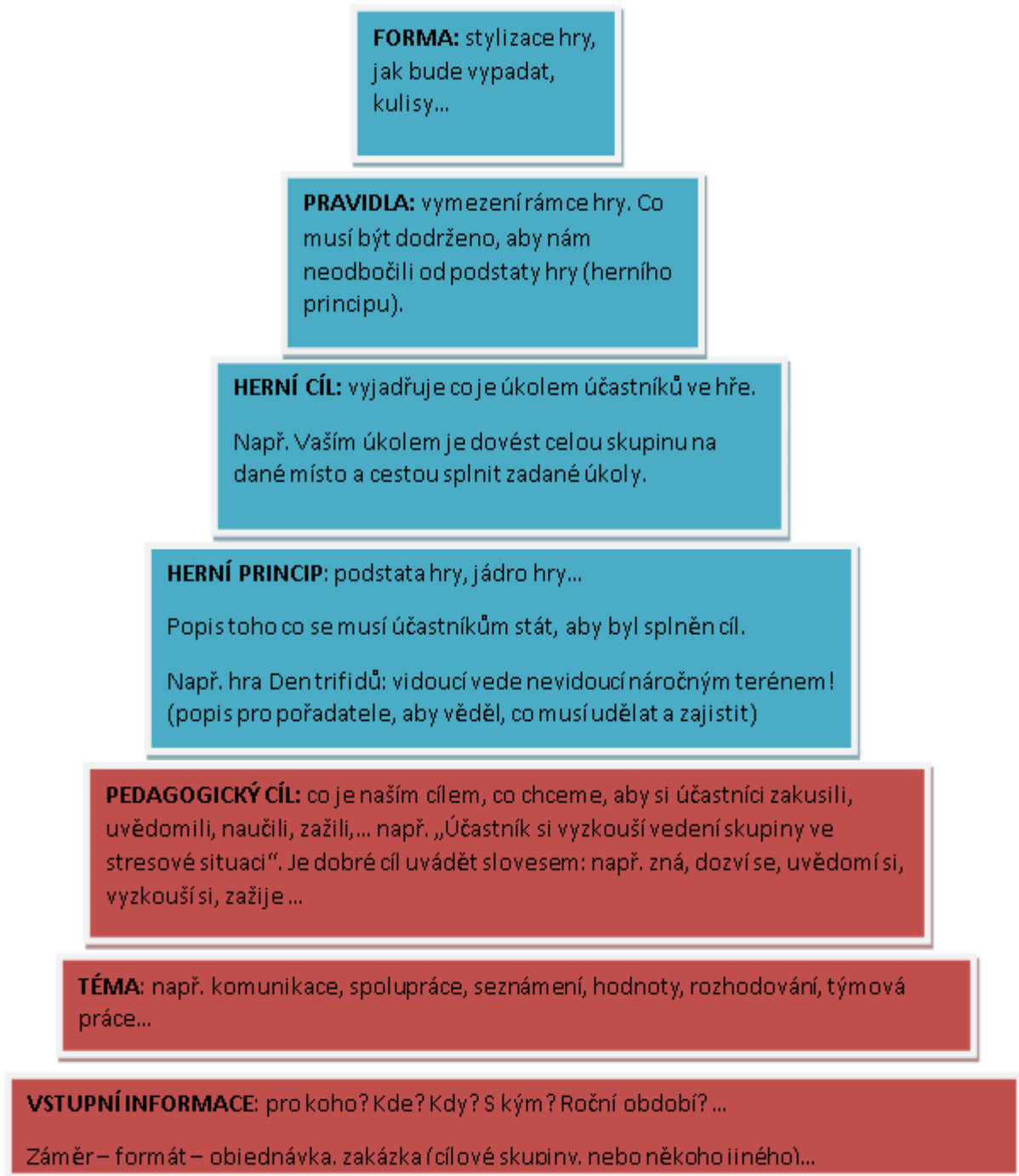
Ale toho je ještě stále moc, to se nedá zvládnout v rámci jednoho programu. Je potřeba si vybrat jednu věc a na tu se zaměřit. Příklad: Pravidla skupiny (téma) – **cíl: Účastník zná a přijímá pravidla skupiny.**

- *to už je konkrétnější cíl, na který jde vymyslet, namodelovat konkrétní aktivita, program hodiny, program kroužku, a je to cíl, který jde zpětně ověřit!*

Je třeba také zachovat logickou posloupnost a návaznost cílů činností. Rozlišujeme 3 úrovně cílů:

- 1. Povědomí** – účastník se s něčím seznámí, získá povědomí, poprvé slyší o nějakém tématu...
- 2. Znalost** – účastník dané téma zná, už má o daném tématu více informací, dokáže o tématu hovořit...
- 3. Funkční používání** – účastník dokáže danou věc používat, zná dané téma a umí informace využít v běžném životě...

3.3 Anatomie hry:



4. Cílená zpětná vazba – reflexe

Zpětná vazba není nic neznámého a nového. V mezilidských interakcích probíhá přirozeně a téměř v každé chvíli. V ZP však jde o cílenou zpětnou vazbu (CZV), to znamená, že nejde o

něco, co probíhá mimoděk, ale organizovaně s jasným cílem, který je zaměřen na konkrétní znalosti, dovednosti či postoje účastníků našich programů.

CZV by měla umožnit:

- sdílení pocitů a zážitků
- zacílení pozornosti určitým směrem
- uskutečnění reflexe a sebereflexe
- zachycení hlavních momentů a jejich slovní pojmenování
- uchování zkušeností, emocí i dojmů, a jejich přenesení do budoucna
- zmapování různorodosti v řešení problémů
- plánování vývoje jedince na základě prožitých individuálních zkušeností
- zviditelnění latentních (dlouhotrvajících) problémů, bez ambice je vyřešit

CZV být nesmí:

- přednáškou na jakékoli téma
- stereotypním zážitkem
- diskusí instruktorů mezi sebou
- mělkým rozbořem kvalit předchozí aktivity (anketa „líbilo – nelíbilo“)
- hodnocením technického provedení předchozí aktivity nebo přímo CZV
- diskusí vnucující jediné schéma či model vysvětlení určitého jevu nebo chování
- individuální psychoterapií

Viz. REITMAYEROVÁ, Eva a Věra BROUMOVÁ. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-317-8.

- **Základní pravidla CZV:**
- vzájemný respekt
- každý má právo na svůj názor
- jeden mluví, ostatní pozorně naslouchají
- každý má právo se diskuse nezúčastnit
- vše, co je řečeno, zůstane ve skupině
- každý mluví sám za sebe ne za skupinu

Co reflektujeme?

Musíme znát cíl činnosti

Sběr podkladů

Moderátor (facilitátor, vedoucí diskuze)

Proces ne výsledek!

5. Bezpečnost programů

- Objektivní x subjektivní nebezpečí
- Role instruktora
- Řízení psychického rizika!

6. Doporučená literatura:

CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály. *O štěstí a smyslu života: můžeme ovládat své prožitky a ovlivňovat jejich kvalitu?*. Přeložil Eva HAUSEROVÁ. Praha: Lidové noviny, 1996. Psychologie P, sv. 6. ISBN 8071061395.

VAŇKOVÁ, Ida (ed.). *Zlatý fond her I: hry a programy připravované pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-636-5.

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ (eds.). *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 5. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-923-1.

SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, Daniela (ed.). *Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0394-0.

HILSKÁ, Veronika (ed.). *Zlatý fond her IV: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0336-0.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Ilustroval Petr ĎOUBALÍK. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-218-1.

REITMAYEROVÁ, Eva a Věra BROUMOVÁ. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-317-8.

FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.

HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2816-2.

SOJÁK, Petr. *Kuchařka pro lektory zážitkově orientovaných kurzů, aneb, (Ne)vaříme z vody*. Brno: Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-7572-6.