

Tábornický klub Modrý Kruh

Oddíl Bílí Delfíni

Zážitková pedagogika a její využití v táborovém oddíle

David Knížek

2020

Obsah:

1. Úvod.....	1
2. Zážiteková pedagogika.....	2
2.1 Principy zážitkové pedagogiky.....	2
2.2 Psychické riziko a krizová intervence.....	3
2.3 Reflexe.....	3
2.4 Využití zážitkové pedagogiky v oddíle.....	4
3. Konkrétní využití na letním táboře.....	5
3.1 CTH – letní tábor 2019.....	5
3.2 Děj filmu princezna Mononoke.....	5
3.3 ETAPA 4 – POSÍLENÍ DUŠE.....	7
4. Závěr.....	13

1. Úvod

Zážitková pedagogika je proces, při kterém jsou cílové skupině předávány znalosti, dovednosti nebo postoje prostřednictvím zážitku. Je to tedy ideální metodický nástroj pro oddíly a organizace, které pracují s dětmi a chtějí povznést svou herní činnost nad základní úroveň. Správné použití zážitkové pedagogiky může znamenat přínos ve vývoji jedince nebo skupiny a má veliký smysl a potenciál v oddílových organizacích, pracujících s dětmi.

Tato práce se zaměřuje jednak na podstatu zážitkové pedagogiky a také právě na její využití v táborových oddílech. Popisuje a vysvětluje problematiku jako takovou, ukazuje možnosti jejího začlenění v rámci oddílových akcí a ilustruje její principy na reálných příkladech.

Všechny obsah, který je v práci uvedený je mou interpretací problematiky, která je založena na absolvování metodických kurzů zážitkové pedagogiky od Prázdninové školy Lipnice a tyto kurzy jsou tedy mým zdrojem uvedených znalostí. Práce má sloužit oddílovým instruktorům k hrubému pochopení principů a využitelnosti zážitkové pedagogiky, nemůže však samozřejmě nahradit několikadenní certifikované kurzy od kvalifikovaného člověka. Je to metodika dle mého názoru velice zajímavá, s velkým potenciálem právě v táborových oddílech a chtěl bych tedy o ni rozšířit povědomí v oddílových kruzích.

2. Zážitková pedagogika

2.1 Principy zážitkové pedagogiky

Jde o metodiku, při které jsou cílové skupině (např. děti na táboře) předávány znalosti, dovednosti nebo postoje pomocí zážitku. Hlavní výhody využití zážitkové pedagogiky (namísto klasické pedagogiky) jsou založeny na prožitku, na jeho síle a bezprostřednosti. Pokud hodinu vykládáte dětem, jak se mají zachovat při nalezení člověka ve stavu bezvědomí, většina z nich vás přestane po chvíli poslouchat, odejdou znudění a po pár dnech si z toho nebudou pamatovat téměř nic. Pokud ale vytvoříte modelovou situaci (na kterou předem děti připravíte), kde najdou ležet instruktora, který nereaguje na oslovení a nedýchá a děti musí dát dohromady, jak budou situaci řešit, skrze reálné prožití situace si zážitek zapamatují daleko déle a lépe a tím i dovednost poskytnutí první pomoci. Hra je jen jako, ale zážitek je skutečný, reálný.

Při vytváření takového programu je prvním krokem stanovit si záměr, kterého chceme dosáhnout. V předchozím příkladu bylo záměrem naučení dětí poskytnout první pomoc. Záměr je skupině předestřen skrze program (najít člověka, který potřebuje poskytnutí první pomoci a následná reakce). Poslední a jednou z nejdůležitějších součástí zážitkové pedagogiky je reflexe, během které si účastníci utřídí prožitek, vyfiltrují emoce a v ideálním případě skrze reflexi dojdou k záměru, který byl prvotně nastaven.

Na začátku se v rámci záměru tedy nastaví téma (poskytnutí první pomoci) a pedagogický cíl (děti si vyzkouší poskytnutí první pomoci) a poté se účastníci skrze herní princip snaží dosáhnout herního cíle (ten je v tomto příkladu stejný jako pedagogický).

Herní a pedagogický cíl nemusí a zpravidla nebývají u her stejné. Pokud by děti měli v rámci etapové hry (u CTH například Harry Potter) zachránit Brumbála, který spadl z věže, a hra by byla postavena na poskytnutí mu první pomoci, herní cíl by byl zachránění Brumbála a skrytý pedagogický cíl vyzkoušet si poskytnout první pomoc. Takováto změna hry je žádoucí, protože se zde změní herní forma. Ta, kdy má skupina dětí zachránit Brumbála je daleko atraktivnější než prvoplánová záchrana instruktora a vytváří tím pádem silnější zážitek, skrze který se dosáhne pedagogického cíle a děti si nastavený záměr lépe zapamatují.

2.2 Psychické riziko a krizová intervence

Při hrách, kde se využívá zážitková pedagogika, zejména ta, která pracuje s lidskými postoji a hodnotami je velká míra psychického rizika. Často se zde otevírají niterní a citlivé záležitosti a může se stát, že během hry dojde k psychické nepohodě některého z účastníků.

Pokud se neděje nic vážného a pozorovatelného, vyřeší takový problém často samotná reflexe po hře, při níž se odfiltrují emoce a vše se účastníkům utřídí. U her s větším psychickým rizikem by ale měl být vždy vyčleněn jeden instruktor, který v případě potřeby poskytne účastníkovi krizovou intervenci. Hry se zvýšeným psychickým rizikem jsou zpravidla hry, které jsou pro účastníky náročné, a to jak psychicky, tak fyzicky

Krizová intervence je vlastně jinými slovy první psychická pomoc. Nejedná se ani o psychologickou pomoc, která by měla být prováděna odborníkem, ani o životní rady, co je správně a co je špatně. Jde o rozklíčování problému, který nastal a navržení jeho řešení společně s účastníkem.

Pokud se například hraje hra, ve které má roli vztah manželka-manžel, který je do hry nějakým způsobem promítán a jedno ze zúčastněných dětí začne projevovat smutek nebo se chovat nějakým zvláštním způsobem, je dobré si ho vzít stranou a zeptat se, Co se děje? proč jsi smutný? Třeba ze situace vyplyne, že se jeho rodiče rozvádějí a tohle mu to připomnělo nebo třeba, že se mu prostě stýská. Reakce instruktora by neměla být psychologickým rozhovorem na téma, jak se vyrovnat s rozvodem svých rodičů, ale například: Dobře, tak jestli nechceš, nebudeme pokračovat tady ve hře, ale můžeme jít dělat něco jiného, co bys chtěl?.... Pozor, pokud v takovém případě dítě řekne „Nic.“ a vy ho necháte si „odpočinout“ bez snahy a nabídek jiných aktivit, bude akorát dál myslet na svůj problém, zatímco během jiné aktivity by na něj mohlo zapomenout.

2.3 Reflexe

Část, vedená instruktorem po hře, při které se shrne prožitek ze hry, usadí a odfiltrují se zbylé emoce, ve skupině se rozvine diskuze a ideálně účastníci sami dojdou k záměru celé hry. Uvědomí si pro ně důležité věci a zreflektují své znalosti a dovednosti, s kterými zde pracovali. Zážitková pedagogika slouží jako prostředek

těmto cílům. Hra je sice jen jako, zážitek z ní je ale opravdový a je nutné ho probrat a uzavřít v reflexi.

Vedení reflexe není nic snadného a až po několika mnoho pokusech, může být správné. Je dobré mít připravenou osnovu otázek a cíl, kam chceme reflexí dojít, ale je nutné být připraven na to, že všechno půjde úplně jinak, než je naplánováno a umět na nové situace reagovat a pracovat s nimi. K závěrům by měli dojít sami účastníci, nikoli instruktor, který by jim měl pouze pomoci najít k nim cestu.

2.4 Využití zážitkové pedagogiky v oddíle

Využití zážitkové pedagogiky v praxi je poměrně široké. Cílovými skupinami mohou být všemožné kolektivy, a proto se s principy zážitkové pedagogiky můžeme setkat na akcích od teambuildingů nebo vzdělávacích programů až po hry s dětmi. Právě oblast, hry s dětmi, je předmětem, na který se tato práce konkrétněji zaměřuje.

Hra je pro děti velmi důležitá, protože již od útlého věku skrze ni poznávají svět kolem sebe, objevují jeho pravidla a zákonitosti, zjišťují hranice bezpečí a nebezpečí, rizik psychických i fyzických. Učí se třeba z jaké výšky mohou spadnout, aby to nebolelo a jaký je význam dodržování pravidel.

Hra jako taková má své herní principy, pravidla a herní cíle. Při zapojení zážitkové pedagogiky, do hry zde přibude pedagogický cíl, který vyplývá z pedagogického záměru. Pedagogickým cílem je předání skupině dětí konkrétní znalosti, dovednosti nebo postoje.

Předávání znalostí a dovedností skrze zážitkovou pedagogiku je možné u dětí všeho věku a využitelnost na oddílových akcích závisí na schopnostech vedoucích, ušít skupině hru na míru. Jiné je to u předávání postojů. Zde je velmi složité vytvořit hru, která je zaměřená na lidské hodnoty a účastníci se skrze ni ponoří hlouběji do sebe a pracují se sebou. Mladší děti tohoto nejsou většinou schopné, protože jejich postoje a hodnoty se pořádně ještě nezformovaly. Takové hry mají uplatnění zejména u starších dětí, vedoucích a dospělých.

Metodika zážitkové pedagogiky se dá tedy využít v oddíle i v rámci táborového nebo oddílového týmu, na akcích jen pro vedoucí nebo na týmovkách. Je možné otevřít témata, která jsou aktuální v kolektivu vedoucích nebo i narazit na problémy, které v konkrétním týmu jsou.

3. Konkrétní využití na letním táboře

(Metodické a vysvětlující poznámky jsou psané kurzívou, červeně)

Jako příklad využití zážitkové pedagogiky u nás v oddíle uvedu svou etapu z loňského letního tábora.

3.1 CTH – letní tábor 2019

Pro CTH jsme zvolili loni téma princezna Mononoke, podle příběhu stejnojmenného japonského anime. Na táboře byly děti rozděleny do čtyř skupin, které spolu soupeřily po celý tábor. Celkovým cílem CTH bylo vyléčení zraněné Ašitakovy ruky a později zabránění konfliktu mezi lidmi a lesními bohy. Pedagogickým cílem bylo Přiblížit dětem japonskou kulturu a představit jim problematiku environmentalismu: civilizace versus příroda. (Střídavě hráli za Ašitaku (neutrální), Mononoke (příroda) a Eboši (civilizace) - poznali, že nejsprávnější je být s Ašitakou, který je někde mezi nimi, v rovnováze. Poznávali, co může zavinit špatně vedená civilizace, ale že se zároveň bez civilizace neobejdou a do samotné přírody mezi zvířata už lidé nepatří.

3.2 Děj filmu princezna Mononoke *(kvůli kontextu)*

Ašitaka je princ národa Emiši. Jednoho dne na jeho vesnici něco divného útočí. Je to divný démon kance. Ašitaka porazí démonického kance (bůh Nago), ale chytí od něj démona do ruky. Najde v něm podivnou železnou kouli (střelu z kulovnice).

Věštyně řekne Ašitakovi, že by mohl najít pomoc daleko na západě, a tak se vydá Ašitaka na cestu. Potká proradného mnicha Džiko-bó (Džigo), který mu řekne, že by mu mohl pomoci Duch lesa.

Mezitím paní Eboši (vládkyně železného města) a její muži bojují s třemi vlky (bohyně Moro a dva menší vlci, na jednom z nich jede San - Mononoke) - vlci zabijí několik jejich mužů a Eboši strelí a těžce zraní vlčici Moro.

Ašitaka najde 2 zraněné muže, jde skrz les (cestu mu ukazují malí lesní bůžci Kodama) a donese je do Železného města (Tataraba), dozví se, kdo je Duch lesa a kdo je San (vyrostla mezi vlky). Zjistí, že Eboši a její lid kácí lesy, aby mohli těžit železo (z kterého také vyrábí zbraně) - tím si znepřátelili jak Ducha lesa a lesní bohy, tak i císaře.

Mononoke (San) spolu s dvěma vlky útočí na Železné město a dostane se do souboje s Eboši. Ašitaka je odtrhne od sebe a omráčí. Omráčenou San odnese pryč, ale po cestě mu prostřelí hrud' někdo z města. Za městem Ašitaka omdlí a San ho odtaáhne k Duchu lesa - jelenovi, který se v noci mění na obrovského ducha. Duch mu uzdraví prostřelenou hrud', ale zakletou ruku od démona ne.

Klan kanců v čele se slepým Okkotem plánuje útok na město, ale Eboši a Džiko na ně nastražili lest a všechny je v bitvě vyhodí do vzduchu granáty. Džiko pracuje pro císaře a spolu s Eboši vymýšlejí, jak by připravili Ducha lesa o hlavu. Jeho hlava má údajně zaručovat nesmrtelnost a Eboši si tím chce usmířit císaře. Jejich muži se schovají pod kůže zabitých kanců a nechají se vést démonem posednutým Okkota k Duchovi lesa. San se snaží Okkotovi pomoci, ale ten ji uvězní na svém těle. Vlčice Moro ji spolu s Ašitakou zachrání a všichni upadnou do bezvědomí. Duch lesa přijde a usmrtí Moro a Okkota (asi aby je ušetřil trápení, dává život i smrt). Duch lesa se začne proměňovat do nočního stavu a Eboši mu ustřelí hlavu. Tu zamkne Džiko do truhlice a začnou odtamtud utíkat, protože se z těla Ducha lesa začne rozlévat tekutina, která zabije všechno, čeho se dotkne. Les a bůžci kodama umírají.

Ašitaka uhání do města, aby jim řekl, že se mají evakuovat do jezera (kam smrtící tekutina nejde) a pak hledá Džika s jelení hlavou. Když ho konečně najde, přesvědčí ho, že má hlavu dát zpět duchovi lesa, jinak všichni zemřou. Nakonec truhlici otevřou a Duch lesa si hlavu vezme a všechno okolo se zase zazelená a kodama se vrátí. Ašitaka se konečně zbaví démona v ruce. Eboši dojde k pochopení, že jednala špatně a poděkuje Ašitakovi, že je všechny se San zachránili. Ašitaka zůstává, aby pomohl dát do kupy rozbořené město a San odchází se svými vlky do lesa.

3.3 ETAPA 4 – POSÍLENÍ DUŠE

Praktické informace pro realizaci:

Zaměření: kreativní napojení na přírodu, posílení duše, odpočinková

Prostředí: příroda - louka, les, příroda

Materiál: Papír, tužky

Příprava: Svačina nutná připravit, než ji vyzvednou malí. Příprava Mononoke, papírů a tužek do teepee.

Čas na přípravu: minimální

Počet instruktorů na přípravu: 1

Čas na hru: odpoledne 1 + odpoledne 2 (svačina v rámci hry)

Poč. instruktorů na hru: 5 - 6 (4 půjdou se skupinkami malých), jeden instruktor v teepee se pak přesune na rozcvičkovou louku (to by měla být Mononoke), někdo to bude celé řídit. Na druhou část stačí už jen 2 instruktoři

Zařazení v příběhu princezny Mononoke:

Zraněný Ašitaka je s Mononoke na cestě za Duchem lesa. Po prostřelení jeho hrudě musel posílit své tělo a nyní musí před setkáním s Duchem lesa posílit ještě svou duši.

Motivace:

Scénka s Ašitakou, jak je už silný na těle ale ještě se úplně neprobral a říká blbosti, musí se vzpamatovat psychicky (→ posílnění duše), aby byl připraven na setkání s duchem lesa.

Ašitaka s Mononoke na scéně:

Ašitaka mluví z cesty...

“Už dočkat ducha nemůžu lesa se uzdraví až ruku. Cestu vyražme na!”

“Cože?”

“Že za vyrazíme silný nim už jsem tělo.”

“Že už jsi silný tělo? To ale nestačí, pro setkání s duchem lesa musíš být silný i na duši, jsi ještě zmaten ze svého zranění, takhle tam jít nemůžeš”

“Dobře, pojďme posílit ducha všichni ducha ať nezklameme lesa!”

Mononoke začne vysvětlovat, jak posílit duši.

Hra je rozdělena na dvě části, v té druhé spolupracuje na úkolu celá družina – ty jsou celkem čtyři. V první části je program oddělený v rámci družin pro velké a pro malé zvlášť. Zařazují zde průběh hry k pochopení mechanismu celku a poté popíší konkrétní části.

Průběh hry:

14:15 - 14:45

Vysvětlení pravidel (velcí a malí zvlášť) – Malí, běžte si pro pevnou obuv a oblečení do lesa a sraz tady za 5 minut. Velcí, běžte k teepee, tam vám instruktor řekne, co máte dělat.

Velcí - oblečení, příprava, odevzdají hodinky, dostanou papír a tužku

Postupně po jednom chodí do teepee, tam jim Mononoke řekne: Vydej se směrem na sever/jih/východ/západ (každého pošle jinam). Pokud někoho potkáš nebav se s ním a běž svou cestou dál. Vnímej les a přírodu kolem sebe, napiš 3 nejdůležitější věci, kvůli kterým rád jezdíš na tábor a 3 věci kvůli kterým nerad jezdíš na tábor. Nech si je schované, večer je budeš moci předat Duchovi lesa. Za 60 minut doraž na rozcvičkovou louku, buď co nejpřesnější. Pro pomoc družince můžeš cestou nasbírat 5 druhů věcí v jakémkoliv množství (klacky, listy, borůvky,...) a donést na rozcvičkovou louku.

Malí - oblečení, příprava, zadání

Půjdete s instruktorem do lesa, vymyslete a napište 10 pravidel pro chování v přírodě, jak si myslíte, že by to nejvíce potěšilo Ducha lesa. Vymyslete ideální dar pro něj, který by ho podle vás nejvíce potěšil. Za 40 minut se vraťte a vyzvedněte svačinu a přichystejte družinkový piknik na rozcvičkové louce.

15:45 - 16:15 (30)

Společná svačina na rozcvičkové louce. Vysvětlení pravidel další části.

16:15 - 18:00

Tvorba dárku pro ducha lesa, který vymysleli malí. Skupinka může používat pouze věci, které přinesli velcí. Předmět by měl být přenosný (návaznost ve večerní etapě, kde ho ponесou dar duchovi lesa...)

Vyhlášení výsledků, za co se bodovalo a kdo to jak zvládnul, pověšení pravidel, jak se chovat v lese od malých na srub

ČÁST 1 MALÍ

Pedagogický cíl:

Děti se zamyslí nad tím, co je pro přírodu dobré a co špatné z hlediska lidské činnosti a co by mohlo lidstvo přírodě přinést/dát dobrého

Herní cíl:

Děti vytvoří seznam deseti pravidel, jak se správně chovat v přírodě podle Ducha lesa.

Vymyslí pro Ducha lesa ideální dar.

Herní princip:

Procházka lesem s instruktorem, který dětem řekne, co je jejich úkolem, hledání Ducha lesa, načerpání přírodní atmosféry.

Reflexe: *Prováděna s každou skupinkou malých zvlášť*

Co jste dělali? Co jste vymysleli? Jak vám to šlo?

Jak se chováte v přírodě? Jak ostatní? Souhlasí to s vaším seznamem?

Proč lidé znečišťují přírodu,...?

V reflexi jsou vždy obsaženy základní otázky vedoucí k určenému pedagogickému cíli, instruktor ale musí pohotově reagovat a přizpůsobovat je chování skupiny

ČÁST 1 VELCÍ

Pedagogický cíl:

Každý si uvědomí, co pro něj znamená oddíl a tábor kam jezdí. *Postoje*

(Toto je skupina velkých, kteří jedou na tábor naposledy nebo už jen jednou a je pro ně možnost pokračovat s oddílem jako instruktoři. Potřebujeme od nich vědět, zda o to mají zájem a mnozí z nich to sami ještě neví, toto by je v tom mohlo posunout o kus dále.)

Každý si odpočine a vyzkouší si strávit čas jen sám se sebou, nerušeně, uprostřed lesa. *dovednost*

Každý zjistí, jaký má časový odhad. *dovednost*

Naučit se být sám v lese po delší čas a vnímat okolní přírodu. *Dovednost, postoje*

Naučit se odolat strachu být sám v lese. *Dovednost, postoje*

Potrénovat se v orientaci v přírodě. *dovednost*

Herní cíl:

Každý jednotlivec vytvoří seznam věcí, proč jezdí rád na tábor a proč ne

Každý musí správně odhadnout čas v lese bez hodinek

Každý může přinést určené věci na místo srazu, které pomůžou dalšímu vývoji hry

Herní princip:

Hodina o samotě v lese, zadané instrukce od Mononoke

Reflexe: *Prováděna se všemi velkými dohromady (je jich 8)*

Co jste dělali? Co jste měli za úkol? Jak probíhala vaše hodina?

Co bylo pro vás těžké?

Jak se vám podařilo odhadnout čas?

Jak jste si připadali?

Zjistili jste něco o sobě, co jste nevěděli, co vás překvapilo?

Své vzkazy Duchovi lesa můžete nebo nemusíte večer donést, ale jestli chcete můžete se o ně podělit rovnou..?

Cokoliv dalšího?

Jak byste hodnotili program, dejte ruku od země až nahoru podle vašeho hodnocení?

ČÁST 2

Pedagogický cíl:

Naučit se improvizovat, naložit s nečekanou situací ve svůj prospěch. *dovednost*

Naučit se dohodnout a spolupracovat ve skupině. *dovednost*

Naučit se dělat kompromisy a prosazovat nebo se vzdát svých nápadů. *Dovednost, postoje*

Herní cíl:

Vytvořit dar pro Ducha lesa, který mu ponесou večer.

Herní princip:

Vytvoření nápadu skupiny malých, na jehož realizaci mohou ale použít pouze materiál, který přinesli velcí, aniž by věděli, na co bude sloužit.

Reflexe: *Prováděna ve skupinkách, ve kterých byla reflexe prováděna u předchozí části. Děti stejně budou od předchozí části programu přeskakovat k této, tak to nemá smysl striktně oddělovat. Ideálně by měla být ještě jedna reflexe této části a to s celými skupinkami, doplněnými o velké, protože v takovém složení spolupracovali v této části.*

Co bylo vaším úkolem? Jak jste ho zvládli? Jak jste spokojeni s výsledkem?

Jaký máte vztah k překvapujícím událostem? Proč? Stalo se vám jinde něco podobného?

Cokoliv dalšího?

Jak byste hodnotili program, dejte ruku od země až nahoru podle vašeho hodnocení?

Hodnocení:

Návrat velkých (za každou minutu rozdílu od 60 minut mínus 2 body)

Pokud někdo trefí návrat do +-5 minut, bonus 15 bodů

Mají malý 10 pravidel? (0 nebo 25 bodů)

Splněno zadání malých? (0 nebo 25 bodů)

Esteticita a smysl předmětu (0 - 50 bodů)

4. Závěr:

Zážitková pedagogika je užitečný způsob předávání a učení postojů, dovedností a znalostí. V oddíle se dá využít skrze hry k rozvoji dětí, ale i instruktorů a celého táborového týmu. Dětem na táboře předáváme spoustu znalostí, dovedností a postojů, se kterými se ve zbytku roku tolik neseťkávají, je to do jisté míry část jejich výchovy, která je na pár týdnů přebrána od rodičů. Pomocí zážitkové pedagogiky je možné v tomto smyslu na oddílových akcích efektivněji fungovat a odpovědně se postarat o děti v rámci akce, a ne je jen zabavit prvoplánovými hrami na několik dnů.