

Škola v přírodě s prvky zážitkové pedagogiky

Stručná teorie:

Zážitková pedagogika je stále více oblíbený pedagogický směr, který využívá zážitku jako prostředku vzdělání, rozvoje a výchovy. Díky němu, lze pomocí výchovy a vzdělávání ovlivnit tři zdroje, ze kterých pramení chování a život lidí. Jsou to znalosti, dovednosti a postoje. Zjednodušený obrázek je jen pro ukázkou, ale k orientaci bohatě postačí ([6], str.19).



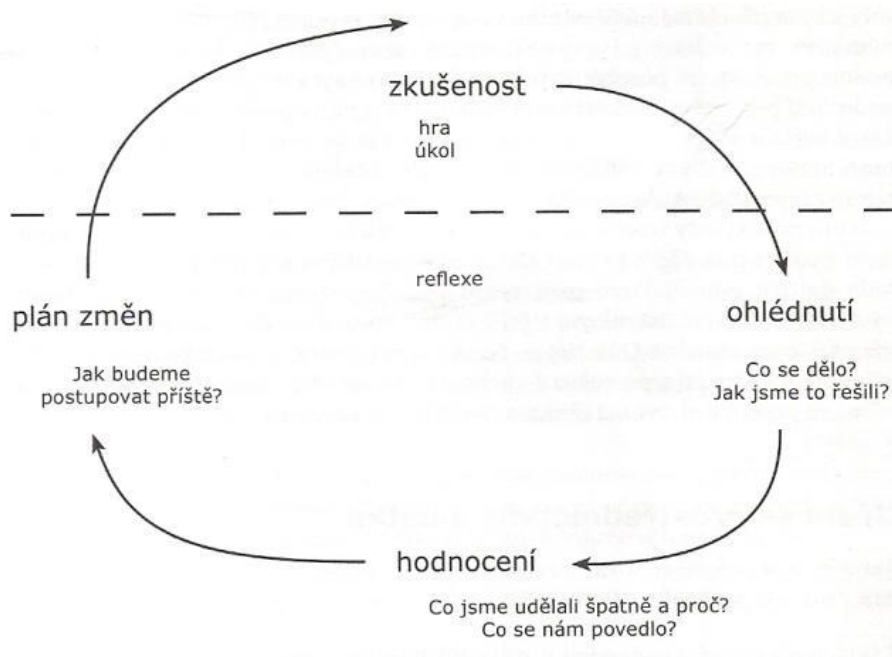
Program školy v přírodě se snaží jít žákovi více naproti a přispívá k širšímu rozvoji dítěte. Jedinci mají možnost během činnosti získávat zážitky už jen samotným aktivním zapojením do různých aktivit, kde právě nejčastější formou se stává jimi tolik oblíbená hra. Žák aktivně pracuje, přebírá zodpovědnost za svoji práci, zatímco instruktor je jen tzv. průvodce. Prostředkem se stávají zajímavé a rozmanité činnosti z ověřených zdrojů a letitých zkušeností. Žák je do programu vtažen nejen intelektuálně, emocionálně, sociálně, ale i duševně a tělesně.

Děti se účastní programu hlavně skupinově, mají tedy možnost na vlastní kůži okusit jednu z forem zážitkového vzdělávání - týmovou spolupráci. Zde zažívají skupinové řešení problémů, hromadné překonávání úkolů, učí se rozvíjet role ve skupině, efektivně s druhými komunikovat a posilují týmovou soudržnost.

Cílem a výsledkem celé školy v přírodě je zážitek, a to nejen jeho vyvolání, ale i cílené zpracování neboli reflexe, která je důslednou součástí tohoto programu. Nejčastěji používanou formou reflexe je strukturovaná či moderovaná diskuze. U takovéto diskuze platí, že lektor má roli moderátora. Lektor vede diskusi pomocí vhodně položených otázek:

- Jak jste se cítili v průběhu aktivity? Myslíte si, že ostatní se cítili stejně? Jak se cítíte nyní?
- Co byl nejsilnější zážitek? Co bylo nejzajímavější? Co vás překvapilo?
- Kdo hrál vedoucí roli? Jaká byla spolupráce ve skupině? Jaká byla vaše role v týmu? Kdo přišel s nápadem? Proč jste (ne)uspěli?
- Jak probíhala komunikace ve skupině? Zapadly něčí názory? Proč? Jak probíhalo skupinové rozhodování?
- Odesli jste si něco ze hry? Co byste příště udělali jinak?
- Odpovídá zkušenost získaná ve hře životu? V čem je podobná a v čem se liší? Napadají vás konkrétní příklady?

Zpětná vazba pomocí Kolbova cyklu učení (viz následující obrázek, [6]) umožní ukotvit zážitky právě v tolik potřebné zkušenosti a nenechá tak na náhodě, co si mají děti odnést do budoucna. Tímto stylem zpracování lze docílit efektivity, jak v oblastech klíčových kompetencí, tak i v průřezových tématech.



Průběh zážitkové školy v přírodě:

(pro ZŠ Písek, 23.-27.5.2016)

Pondělí

14.00 – 15.00 Uvítací blok (všichni)

- Relye, [8] (40 minut) – úvodní hra na „vytržení“ z reality
 - o Prozkoumání areálu. Děti mají seznam cca dvaceti otázek, na které hledají odpovědi. Např.: Kolik je v areálu chatků? Co je na dveřích, kde sídlí zdravotnice? Kolik je v umývárně sprch? Jak se jmenují zdejší kuchařky?
- Oficiální seznámení s lektory, bezpečnostní pokyny, režim dne, znělka, zadání psaní deníku pro večerní rituál
- Kooperativní sepsání pravidel a listiny obav spolu s lektory a učiteli (15 min),

15.00 – 16.00 Seznamovací blok (po třídách)

(Seznamovací hry slouží k seznámení účastníků. Jsou to hry většinou na jména a vlastnosti jednotlivých aktérů. Hráči mají tak možnost rychle si zapamatovat jména svých spoluhráčů a dozvědět se o nich něco víc.)

- Výroba panáčků na měření nálady + cedulky se jmény (15 min)
 - o Každé dítě si nalepí na hrud' cedulku se svým jménem/přezdívkou. Lektoři si tak rychleji osvojí jména účastníků a hned od samého začátku je mohou oslovovat jménem. Cedulky mají i instruktoři.
 - o V jídelně je vyvěšený nakreslený teploměr s nápisem „Jak se cítím?“ a s políčky s popisem: cítím se skvěle a jsem plný energie; cítím se dobře, ale začínám pociťovat únavu; cítím se unaveně, mám poslední zbytky energie; cítím se špatně, nic se mi nechce dělat, nejradši bych spal. Každé dítě si přidělá svého panáčka do políčka, které odpovídá jeho náladě. Umístění panáčka může kdykoliv změnit.
 - o Lektoři mají tak přehled o náladě všech účastníků a mohou program přizpůsobit.
- Batůžky, [2] (25 min)
- Podpisovka, [2] (20 min)
 - o Dvě seznamovací hry (do her se zapojují i lektoři a navozují tak přátelství s účastníky).

16.00 – 18.00 První „icebreakers“ blok (jednotlivé třídy proti sobě)

(Icebreakers/Ledolamy, česky řečeno aktivity motivační, kontaktní neboli úvodní. Máme na mysli aktivity, které v účastnících prolomí pomyslné ledové bariéry, odstraní ostych a přivedou je ke vzájemnému kontaktu.)

- Pumpy a gepardi + reflexe (60 min + 5 min)
 - o Hra na uvolnění atmosféry, přivedení ke vzájemnému kontaktu, ztráta ostychu a obav.
 - o Každý lektor má papír s otázkami pro strukturovanou reflexi.

18.00 – 19.00 Večeře

19.00 – 21.15 Druhý „icebreakers“ blok (třídy proti sobě)

- Oxford-Cambridge, [10] (45 min)
 - o Děťmi velice oblíbená hra. Mohou se pořádně vyřvat, zaběhají si a zasoutěží. Ledy rychle tají.
- Stavba věže, [2] (70 min) → jedna třída = 3 skupiny (1 skupina = cca 10 dětí)
 - o Hra na zklidnění a spolupráci. Každá skupina musí z daného materiálu postavit co nejvyšší věž, která unese minci. Mají na to 60 minut.
- Vyhlášení výsledků (20 min)

21.15 - 21.45 Ukončení dne (všichni)

- Zhodnocení dne (15 min)
- Večerní rituál (15 min)
 - o Večerní rituál neboli closing activity - závěrečná aktivita pro zhodnocení celého dne (Předem zvolení žáci píší během dne deník, který se slavnostně přečte, aby se připomněl průběh dne, a pak se založí do připravených desek. Na konci kempu dostanou desky třídní učitelé.)

21.45 Večerka

22.00+ Noční klid

Úterý

14.00 – 18.00 Problem solving/dynamics blok (všichni)

(Problem solving activities/Dynamics - Aktivita na řešení problémů, jedná se o aktivity na řešení problémových úkolů a situací. Aktivita dynamické mající spád a posilující týmového ducha.)

- Monstrum [8], Klávesnice [1], Pavučina [1], Ruce, Osmička, Bull-ring [1], Lano [11], Améba [8] + strukturovaná reflexe po každé aktivitě (180min)
 - o Krátké skupinové hry, kde platí pravidlo všichni za jednoho a jeden za všechny.
 - o Každý lektor má své stanoviště a jednotlivé třídy je obcházejí. Na každý úkol mají 2 až 3 pokusy a mezi jednotlivými pokusy jsou zařazeny krátké strukturované reflexe. Účastníci mají tak možnost si vyzkoušet více strategií a prodiskutovat s ostatními, co vedlo k lepšímu výkonu celé třídy.
- Skalní / kooperativní golf [1] (60 min)
 - o Týmová hra, kde všichni musí spolupracovat a řešit nastalé problémy.

18.00-19.00 Večeře

19.00-20.45 Komunikační aktivity

(Communication games - Komunikační aktivity, hry nebo aktivity založené na komunikaci a různém druhu dorozumívání. Aktivita jsou zaměřené na slovní hříčky, hádanky, básně, morseovku, styly dorozumívání, přenos zpráv, přísloví, mluvnické, neverbální mluvu aj.)

- Limeriky, [1] (75 min)
 - o Ve dvojici se navzájem učí krátké básničky, tzv. limeriky.
- Pohár tety Kateřiny, [4] (30 min)
 - o Děti dokončují přísloví.

20.45-21.30 Ukončení dne (všichni)

- Zhodnocení dne (30 min)
- Večerní rituál (15 min)

21.30 Večerka

22.00 Noční klid

Středa

14.00 – 18.00 Problem solving/dynamics blok (všichni)

- Hajaja, [9] (60 min)
 - o Něco jako známá hra Aktivita. Jeden z týmu dostane povolání, nebo zvíře, a má za úkol ho popsat, nebo nakreslit, tak, aby to ostatní členové týmu co nejrychleji uhodli.
- Aréna + reflexe, [3] (60 + 5 min)
 - o Fyzicky velmi náročná outdoorová aktivita (běhací hra).
 - o Důležitá je nejen fyzická stránka jedince, ale i týmová spolupráce.
- Zadání a nacvičování večerního televizního vysílání
 - o Žáci mají za úkol nacvičit divadelní přestavení. Každá skupinka dostane jedno zadání (Večerníček, Reklama 1 (3 reklamy), Reklama 2 (3 reklamy), Zprávy, Pohádka, Romantický film, Akční film). Během dne si musí vymyslet scénář a nacvičit vystoupení. Každý se musí účastnit. Večer v klubovně probíhá „televizní vysílání“.
 - o Děti si můžou zapůjčit nebo vyrobit rekvizity, kulisy, kostýmy. Mají k dispozici pytel kostýmů, paruky, papíry, pastelky, krepové papíry, izolepy, provázky, atd.

18.00-19.00 Večeře

19.00 – 20.45 Zábavný program

- Televizní vysílání
- Hlasování pro nejlepší vystoupení

20.45-21.30 Ukončení dne (všichni)

- Zhodnocení dne (30 min)
- Večerní rituál (15 min)

21.30 Večerka

22.00 Noční klid

23.00 – 00.30 Noční hra

- Test zájmu o svět, [2]
 - o Na vyznačeném území jsou rozmístěna světelná znamení a u každého je papírek s číslem a textem, který je psán v cizím jazyce. Každá skupina má

papír se seznamem jazyků. Jejich úkolem je ke každému jazyku správně přiřadit číslo úryvku.

Čtvrtek

14.00 – 16.30

- Nichtburgerův šestiapůlboj, [4] + reflexe (150 min)
 - o Soutěží se ve dvojicích.
 - o Recesistická hra
 - o Něco jako Olympiáda s vtipnými aktivitami pro dvojice.

16.30 – 18.00 Výtvarně kreativní projekt

- Zvířetník profesora Péráka, [7] (90 min)
 - o Každá skupinka má za úkol vymyslet, nakreslit, popsat a předvést před porotou nový živočišný druh.

18.00 – 19.00 Večeře

19.00 – 20.00

- Zhodnocení dne (30 min)
- Příprava diskotéky (30 min)

20.00 – 22.30 Diskotéka na rozloučenou

22.30 – 22.45 Večerní rituál

22.45 Večerka

23.00 Noční klid

Pátek

Ukončení pobytu

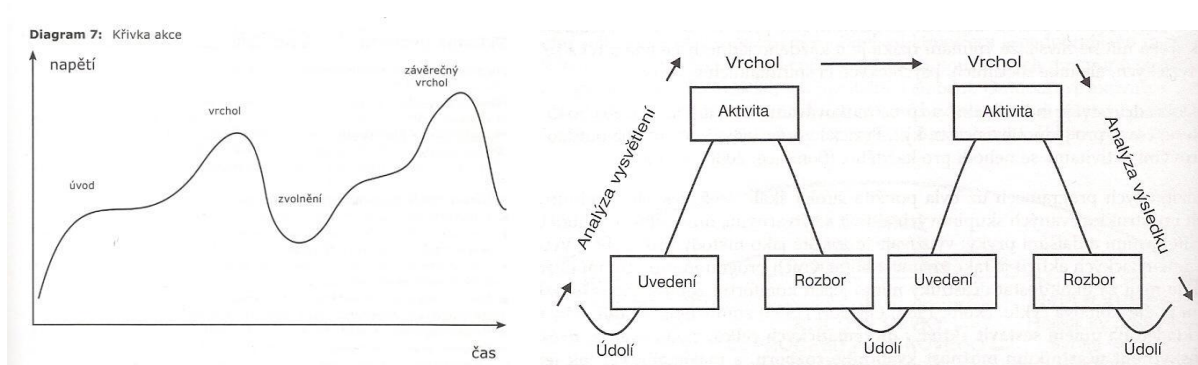
- Vyhlášení celkového vítěze, rozdání cen a diplomů, rozdání pamětních listů, rozdání upomínkových předmětů (náramky)
- Rozloučení
- Promítání fotek z kurzu.
- Odjezd

Tvorba programu:

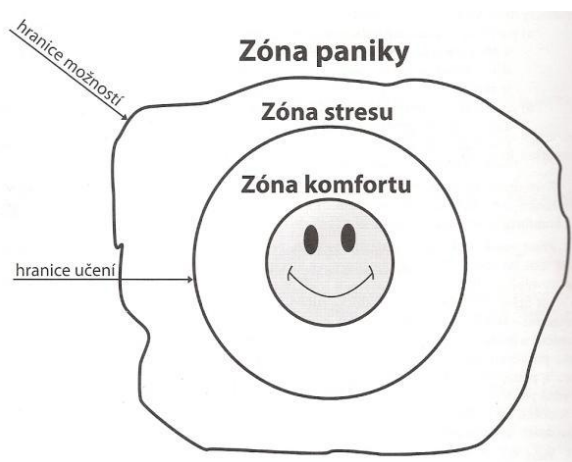
Zadáním pro mne bylo vytvořit odpolední program s prvky zážitkové pedagogiky pro tři třídy pátého ročníku základní školy.

Tento program pro ZŠ Písek byl tvořen tak, aby odpovídal požadavkům zážitkového kurzu. Vycházela jsem hlavně ze svých zkušeností, ale využívala jsem i knížky, např. Zlatý fond her I, Zlatý fond her II, Outdoor aktivity, Indoor aktivity, Učení zážitkem a hrou a Příručka instruktora zážitkových akcí.

Při řazení her jsem se řídila křivkou zážitkového kurzu a modelu dobrodružné vlny. Také jsem výběr i řazení her konzultovala se svojí kamarádkou, která vystudovala magisterské studium zážitkové pedagogiky a volnočasových aktivit ([6] a [3]).



Mým cílem bylo vytvořit takový program, aby se účastníci ani chvíli nenudili, aby je hry bavily a hlavně, aby se jednotlivé třídy stmelily a každý jedinec, aby si odnesl do života něco nového, nějakou novou zkušenost a rozšířil tak svoji komfortní zónu ([1], strana 15).



Výsledek mé práce:

Všichni moji lektoři odvedli výbornou práci. Účastníkům se maximálně věnovali a byli jejich kamarády. Vedli kurz tak, že jeho cíle byly naplněny.

Hned první den bylo jasné, jak jsou třídy rozdělené na skupinky, kdo je lídr třídy a kdo je naopak vyčleněný z kolektivu. Postupem času se více odhalovaly různé problémy v kolektivech tříd, ale zároveň bylo příjemné pozorovat, jak se žáci v jednotlivých třídách postupně stmelují, jak začínají táhnout za jeden provaz a snaží se si pomáhat navzájem.

Každý večer jsme naše nové poznatky konzultovali s jejich třídními učiteli. Překvapilo mě, že jsme odhalili i problémy, o kterých učitelé ani netušili. Ale na oplátku jsme se i my dozvěděli zajímavé věci nejen o žácích.

Celý týden proběhl bez problémů. Žáci i jejich učitelé byli s programem i naší prací velice spokojeni. Účastníci odjížděli ze školy v přírodě spokojení, unavení a hlavně s novými zážitky!

Závěr:

Jsem ráda, že jsem zde mohla uplatnit své zkušenosti z předchozích let, kdy jsem jezdila na podobné akce v roli instruktora. Mám několik certifikátů za vedení zážitkového kurzu z pozice lektora. A nyní už mám zkušenosti i s přípravou a celkovým vedením takového kurzu.

Zdroje:

- [1] V. Vecheta: Outdoor aktivity, Computer Press, Brno 2009
- [2] V. Vecheta: Indoor aktivity, Computer Press, Brno 2009
- [3] D. Franc. D.Zouňková, A. Martin: Učení zážitkem a hrou, Computer Press, Brno 2007
- [4] J. Neuman: Zlatý fond her I., Portál, Praha 2002
- [5] R. Hanuš, L. Chytilová: Zážitkově pedagogické učení, Grada, Praha 2009
- [6] R. Pelánek: Příručka instruktora zážitkových akcí, Portál, Praha 2008
- [7] R. Hrkal, R. Hanuš: Zlatý fond her II, Portál, Praha 2011
- [8] J. Neuman: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, Portál, Praha 2000

Internetové zdroje:

- [9] <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/GNE/18553/ZLATY-FOND-HER-IV---FACEBUCCI-HADI-Z-RAJE-A-HAJAJA.html/>
- [10] <https://www.hranostaj.cz/hra294>
- [11] <https://www.hranostaj.cz/hra1322>