

Zážitkově pedagogické učení

- Modely
zkušenostního
učení
- Motivace
- Prostředky
zážitkové
pedagogiky
- Projektování



Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umisťování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.





Copyright © Grada Publishing, a.s.

Mgr. Radek Hanuš, Ph.D.
Mgr. Lenka Chytilová, Ph.D.

ZÁŽITKOVĚ PEDAGOGICKÉ UČENÍ

Vydala Grada Publishing, a.s.
U Průhonu 22, 170 00 Praha 7
tel.: +420 220 386 401, fax: +420 220 386 400
www.grada.cz
jako svou 3696. publikaci

Odpovědný redaktor Mgr. Martin Hrdina
Sazba a zlom Milan Vokál
Návrh a realizace obálky Antonín Plicka
Počet stran 192
Vydání 1., 2009

Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a. s.
Husova ulice 1881, Havlíčkův Brod

© Grada Publishing, a.s., 2009
Cover Photo © profimedia.cz

Recenzovali:
PhDr. Zuzana Tichá, Ph.D.
PhDr. Jiří Kirchner, Ph.D.

ISBN 978-80-247-2816-2 (tištěná verze)
ISBN 978-80-247-6909-7 (elektronická verze ve formátu)
© Grada Publishing, a.s. 2011

OBSAH

O autorech	8
Úvod	9
1. Zážitkově pedagogické přístupy	11
1.1 Prázdninová škola Lipnice	13
Období směřování (1964–1970)	13
Období experimentů (1970–1976)	14
Období prázdninové školy (1977–1989)	15
Období Prázdninová škola Lipnice, o. s. (1990 až současnost)	16
1.2 Outward Bound	22
Modely zážitkové pedagogiky	28
1.3 Project Adventure	33
1.4 Modely zkušenostního učení	34
Deweyho model zkušenostního učení	36
Lewinův model zkušenostního učení	38
Piagetův model učení a kognitivního rozvoje	40
Kolbův zkušenostní model učení	42
Bannonův model problem-solvingu	44
Priestův model zkušenostního učení	49
2. Pedagogické a psychologické aspekty zážitkové pedagogiky	52
2.1 Osobnost jako východisko a cíl výchovy	53
2.2 Motivace	63
2.3 Prostředky motivace	73
2.4 Pedagogicko-psychologické aspekty	82
2.5 Kritéria výběru a přípravy pedagogů	90
Přehled a test nejdůležitějších předpokladů pro vedoucí úroveň řízení	93
2.6 Evaluace a zpětná vazba	94
Evaluace zážitkově pedagogického učení	94
Zpětná vazba a její základní techniky	96
Příklad využití her – dle zvoleného cíle	99
2.7 Praktické tipy a doporučení	102

3. Prostředky zážitkové pedagogiky	110
3.1 Programové oblasti	111
3.2 Hra a její dělení	114
Charakter hry	116
Forma hry	116
Popis hry	118
Kritéria her	119
3.3 Uvádění, režie programů a her	121
Stalker	124
Malý slovníček velkého hráče	125
4. Projektování	129
4.1 Fáze přípravy a realizace projektu	129
4.2 Cílování a tvorba základní myšlenky	133
4.3 Specifikace cílové skupiny	136
4.4 Stanovení cílů	137
4.5 Sestavení realizačního týmu a role v týmu	139
Normy a pravidla	141
Rozdělení a přijetí rolí	142
Vůdce a styl vedení skupiny	143
Soudržnost týmu	145
Napětí, tlak	146
Velikost týmu a vytváření podskupin	146
Týmové role	147
Provozní role	148
Programové role	150
Individuální role	151
Životní role	151
4.6 Sestavení programu, dramaturgie akce	152
Dramaturgická pravidla	158
4.7 Zajištění ubytování, stravování a dalších služeb	164
4.8 Tvorba rozpočtu	166
4.9 Propagace	169
Prostředky propagace	169
Co propagovat	170
4.10 Komunikace s účastníky a výběr účastníků	171
4.11 Práce týmu	174
Práce týmu před akcí	174
Práce v průběhu akce	175
Práce týmu po akci	175
Závěrečná zpráva	175

Formuláře	179
Přihláška do projektu	180
Scénář akce	181
Formulář her	182
Zdravotní prohlášení	183
Pozorovatelovy záznamy	185
Hodnocení programu/akce	186
Použitá literatura	189

O AUTORECH

Mgr. Radek Hanuš, Ph.D.

Vystudoval doktorský studijní program na PedF UP v Olomouci v oboru Pedagogika. Jeho disertační práce se zabývala Vývojem českého konceptu zážitkové pedagogiky a jejím postavením v rámci pedagogických věd. Od roku 1995 působí na katedře rekreologie FTK UP v Olomouci, kde garantuje výuku v předmětech teorie a metodiky zážitkové pedagogiky. Je jednatelem společnosti Project Outdoor, s.r.o., předsedou Správní rady Gymnasion o.p.s. – vědecko-výzkumného centra zážitkové pedagogiky, místopředsedou Lanových center PROUD a Profesního sdružení pro zážitkové vzdělávání – PSZV, členem Správní rady Nadace Pangea. Zážitkovou pedagogikou se aktivně zabývá od roku 1992.



Mgr. Lenka Chytilová, Ph.D.

Vystudovala doktorský studijní program na Fakultě tělesné kultury v Olomouci v oboru Kinantropologie. V letech 2004–2008 absolvovala čtyři zahraniční studijní pobyty v Evropě a USA. Věnuje se tvorbě a realizaci zážitkově vzdělávacích programů pro neziskové organizace, firemní kolektivy, pedagogické sbory a školní třídy. Aktivně spolupracuje s firmou Project Outdoor, s.r.o., a občanským sdružením Lanové centrum PROUD.



ÚVOD

„Blaženější je dávat než brát! Ale nejdůležitější je probudit touhu. Otevřít oči. Nadchnout. To je nejtěžší úkol. Ostatní už záleží jen na tobě. Ať Dobré Štěstí řídí moje slova!“
Miroslav Nevrlý

Vážený čtenáři, publikace, kterou právě otvíráte, slouží jako metodicko-praktický materiál všem pedagogickým pracovníkům zajímajícím se o zážitkovou pedagogiku. Předem je potřeba vysvětlit, že publikace nemá a neměla ambice teoretické ani filosofující. Vychází z vlastní zkušenosti autorů. Ti předkládají široké veřejnosti koncept postavený na reflexi nejlepších českých tradic výchovy v přírodě a vlastního českého zdroje zážitkové pedagogiky, Prázdňinové školy Lipnice.

V první části se seznamujeme se základními pojmy české výchovy v přírodě a zážitkové pedagogiky, které v našich projektech hrají významnou roli. Dále pak představujeme jiné, v praxi velmi často zmiňované přístupy a koncepce zahraniční, tak abychom upozornili na drobné rozdíly a možnosti použití. Protože když dva dělají totéž, tak to není vždy totéž.

V hlavní části textu vám objasníme pojmy projektování, dramaturgie, programové oblasti, hry a prostředky, které nás zavedou k poznání, že je velmi vhodné pokládat si při tvorbě našich programů a projektů v přírodě praktické otázky a hledat na ně reálné odpovědi. Můžeme tím přesněji zacílit a dopracovat náš program, usnadnit výběr her a dalších prostředků, zlepšit motivaci, atmosféru a uvádění programů, a tím zvýšit dopad naší pedagogické práce. Publikace obsahuje několik praktických příkladů a inspirací z úspěšně realizovaných projektů.

Současné bychom zde rádi poděkovali několika málo lidem a organizacím, bez jejichž přičinění, práce, názorů ani pochopení by kniha nevyšla. Děkujeme tímto lidem z Prázdňinové školy Lipnice a HNUTÍ GO!, občanským sdružením, kde jsme měli možnost rozvíjet praktickou podobu české zážitkové pedagogiky, kolegům z Katedry rekreologie FTK UP v Olomouci,

kteří uchopili zážitkovou pedagogiku jako metodu rozvoje svých studentů a vytvořili první podobu oboru s názvem „zážitková pedagogika“. Děkujeme také spolupracovníkům z Project Outdoor, s. r. o., kteří hledají aplikační využití zážitkové pedagogiky v komerční praxi a umožnili nám bok po boku růst i v této oblasti, tak jako kolegům z Profesního sdružení pro zážitkové vzdělávání – PSZV.

Přátelům z Veteran Greenu děkujeme za rodinné táboření v duchu lesní moudrosti.

Jmenovitě pak Václavu Břicháčkovi za otvírání očí a srdcí, Petrovi Hořejšovi za moudrost, o kterou se umí barvitě podělit, Honzovi Neumannovi za kontexty a vytrvalost, Allanu Gintelovi za založení PŠL a neotřelé vidění světa, Heleně a Vládovi Haladovi za práci na projektu GO!, Mirkovi a Milanu Hanušovi za „Svatoplukovy pruty“ a projekt Život je Gotickej pes, Miloši Zapletalovi za rady a inspiraci, Ivu Jiráskovi za upřímnou kritičnost a časopis Gymnasion, Jirkovi Kratochvílovi za nadhled a pochopení, Edovi Hrabalíkovi, Michalu Pavlíčkovi za spolupráci a mnoha dalším, díky.

Speciální poděkování patří Janu Hrkalovi, bez jehož práce a přičinění by tato publikace nikdy nevyšla.

1. ZÁŽITKOVĚ PEDAGOGICKÉ PŘÍSTUPY

„Výchova není v tom, poučovat lidi nebo jim dělat kázání, ale dát jim příležitost, aby sami mysleli, sami srovnávali.“
Karel Čapek

V odborné literatuře, ale i v praktickém kontaktu můžeme objevit po světě několik význačných zážitkově pedagogických koncepcí. V tomto ohledu nejčastěji hovoříme o německé, britské, americké, severské a české linii a zdrojích zážitkové pedagogiky.

Pro jednodušší pochopení rozdílů jednotlivých koncepcí nám stačí sledovat výchozí zdroje pro tvorbu vlastní svébytné koncepce a metodiky zážitkové pedagogiky:

- Německá linie a zdroje ZP: venkovské výchovné ústavy H. Lietze, salemská škola K. Hahna, Waisenhaus-Kurzschulen, W. Neubert, M. Šlechtová.
- Britská linie a zdroje ZP: Gordonstounská škola K. Hahna, City Challenge, City Bound, Aberdovey – Short Term School, The Mountains Speak for Themselves, Outward Bound.
- Americká linie a zdroje ZP: Project Adventure, Adventure Based Counseling, Adventure in the Classroom, Adventure Programming.
- Severská linie a zdroje ZP: Fridtjof Nansen a Friluftsliv.
- Česká linie a zdroje ZP: Junák – český skaut, Lesní moudrost, Tramping, Foglarovy čtenářské kluby, Tábornické školy, P. Tajovský, A. Gintel – experimentální období, Prázdninová škola Lipnice.

Zážitkově pedagogický koncept v Česku se vyvíjel samostatně, specificky, ve zvláštní době a za zvláštních okolností. Tyto vlivy a síly ovšem způsobily, že vznikl velmi účinný a originální koncept, který můžeme právem považovat za originální český příspěvek do společného duchovního hnutí evropské výchovy. Český koncept vychází z ojedinelých kořenů české výchovy

v přírodě a navazuje na její nejlepší tradice. Je tedy logickým vyústěním pedagogických snah a koncepcí, které daly základ zážitkové pedagogice českého ritu. Už tímto zdrojem se český koncept zážitkové pedagogiky liší od konceptů zahraničních. Česká zážitková pedagogika zdůrazňuje především slova **prožitek**, **zážitek**, **zkušenost**; ty jsou vyvolávány v procesu **dramaturgie**, tedy v cíleně plánovaných a uváděných **situacích**, kde se nejčastěji jako prostředek používají různé podoby fenoménu **hry**. Celý proces je pak po celou dobu svého průběhu **evaluován a zpracováván** se snahou dosáhnout co největšího **rozvojového** potenciálu. Tímto přístupem je česká zážitková pedagogika jedinečná a originální. Navíc byla rozvinuta v jednorázových projektech se značnou **intenzitou** programu a **intervencí** do struktury osobnosti. Cílem tohoto pojetí byl vždy **rozvoj** jedince, rozvoj osobnosti v nejrůznějších dimenzích a aspektech. Více než na vědomosti a dovednosti se orientoval tento přístup směrem k rozvoji osobnosti.

Znaky prožitku:

- **Nenahraditelnost** v lidském životě. Zaměřujeme se na jednotlivou, jedinečnou událost, ohraničenou časově i prostorově.
- **Jedinečnost** prožitku spočívá v nemožnosti zaměnit jeden za druhý, v nemožnosti nahrazení jedné události jinou v touze po totožném vyznění v člověku.
- **Individuálnost** prožitku. Každý z nás prožívá danou situaci jinak, podle svého, na základě individuálně rozvinutých složek osobnosti a dřívějších zkušeností.
- **Intencionálnost** prožitku. Prožitek je neoddělitelný od svého „obsahu“, sounáležitost prožívajícího jedince a prožívané události.
- **Nepřenositelnost** z jednoho individua na druhé. Prožitek je ryze individuální záležitostí, sdílitelnou pouze za cenu maximálního zploštění a ochuzení. Zážitek ze hry přenesený na posluchače se nikdy nestane zážitkem posluchačovým, a to i přes největší možnou míru empatie a snahy po přijetí. Není možné jej přenést, protože komplexnost zapojení všech složek osobnosti při prožívání nelze nahradit pouze vizuálním či sluchovým vnímáním.

- **Komplexnost** při získávání prožitku. Prožití nemůžeme zúžit na racionální či emocionální zaujetí. Psychosomatická jednotka je zřetelná právě u reflexe tohoto fenoménu a zapojení tělesných i duševních charakteristik je nutnou podmínkou pro získání silné prožitkovosti (Jirásek, 1998).

V tomto směru působení se jedná o systémové pojetí pedagogiky, která se snaží působit na celého člověka, a to včetně jeho emocionální složky.

Pro přesnější pochopení a vysvětlení představíme několik koncepcí, se kterými se v současnosti u nás můžeme okolo zážitkové pedagogiky setkat. Povíme si o Prázdninové škole Lipnice jakožto našem originálním příspěvkem k zážitkové pedagogické výchově, o Kurtu Hahnovi, jeho salemské škole, „kurzschule“ a Outward Bound, o Project Adventure a modelech zkušenostního učení, které se po roce 1989 začaly objevovat díky dostupnosti anglosaské literatury.

1.1 PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE

Jejím specifikem je cílené zaměření činnosti na období mladší dospělosti (adolescence a pozdní adolescence) a využívání specifické metody – zážitkové pedagogiky. Vzniku PŠL v roce 1977 předcházelo dlouhé období vývoje, jehož kořeny bychom našli ještě hluboko před rokem 1964. Popíšme si stručně jednotlivá období, abychom lépe pochopili kořeny a vývoj této metody.

OBDOBÍ SMĚŘOVÁNÍ (1964–1970)

Dlouhou červenou nit zkusme sledovat od let šedesátých, kdy probíhaly na Sluneční pasece pod Křemešníkem první Tábornické školy (pořádány v letech 1964–1967 ČSM a v letech 1968–1970 ČTU). Pro odlišné pojetí navržených škol od turistiky byl zaveden pojem „**tábornická škola**“ a pro činnost pojem „**tábornictví**“. Objevily se zde osvědčené zálesácké a sportovní prvky dřívějších organizací Lesní moudrosti, Junáka, historického trampského hnutí. V letech 1964–1970 dochází k prudkému rozvoji tábornictví. V rámci tábornických škol se kromě kombinace osvědčených prvků Junáka, Lesní moudrosti a trampingu začínají hledat a objevovat nové, moderní formy rekreačního pobytu v přírodě.

OBDOBÍ EXPERIMENTŮ (1970–1976)

Ovlivnění myšlenkou významného japonského architekta Kenzo Tance, že příroda by měla být oživena nikoliv jako prostředím lidské rekreace, ale jako místo lidské tvořivosti, inspirované antikou a renesancí. Na počátku sedmdesátých let se zrodilo hnutí usilující o propojení pobytu v přírodě s tělocvičnými a kulturními aktivitami. Nabízí romantiku, tedy především aktivní prožitky, na druhé straně mobilizuje citové, morální a intelektuální schopnosti k maximálnímu uskutečnění. Celá koncepce byla budována na poznatku, že stupňování náročnosti a požadavků na fyzickou kondici a zároveň na intelekt, samostatnost při rozhodování, tedy jakýsi komplexní „tlak“ na osobnost každého jedince přináší v konečném součtu nebývalé uspokojení, do jisté míry formuje vnitřní duchovní svět, nutí znovu zvážit dosavadní hodnoty, ideály, názory. Tady nešlo o zobecnění zkušeností z tábornických škol. Tábornické školy, to bylo něco diametrálně odlišného, organizovaného i v SSM zcela mimo proud moderních forem pobytu v přírodě.

Jedním z prvních experimentů je projekt **Pokus pro dvacet** (1970), který má hned dvě prvenství. Otevírá provoz nově vybudovaného experimentálního střediska na Lipnici a je první akcí pro mladé lidi ve věku od 16 do 24 let, při nichž je uplatněn velmi **intenzivní rekreační režim** kombinující činnosti pohybové s činnostmi zprostředkovávajícími kulturní hodnoty. V roce 1971 si odbyvá svoji premiéru **Gymnasion**, který představoval úplně nový koncepční pohled pro řešení výchovy a rekreace mládeže v přírodě. Jeho autoři se výrazně odklonili od dosavadní praxe organizovaného pobytu v přírodě, který měl své historicky vyvinuté stereotypy s jednostranným zaměřením, a uchopili myšlenku **prosazování životní harmonie** antického Řecka. Za příklad slouží antický Gymnasion, kde byl naplňován ideál **kalo-kagathie**. Program experimentu je naplněn:

- sporty v přírodě (kanoistika, kolo, lukostřelba, softbal, horolezectví, plavání aj.),
- uměleckými činnostmi (tanec, zpěv, recitace poezie, poslech vážné hudby, divadlo aj.),
- podněty pro řízení vlastního rozvoje (Margareta, psychologické testy aj.),
- hrami a programy (komunikativní, strategické a málo strukturované hry),
- činnostmi v přírodě (táboření, turistika, poznávání přírody).

Nároky na vedoucí a instruktory jsou nevídané: Součástí povinné výbavy instruktora bylo důkladné a přesné uplatňování zásad pedagogiky, skupinové i individuální psychologie, schopnosti improvizace, chladnokrevnost, objektivnost a všeobecně vysoká kulturní a fyzická vyspělost. Přestože logicky byl každý z instruktorů specialistou na některou ze základních oblastí aktivity podle programové náplně, vyžadovala se vzájemná zastupitelnost.

Dalšími **experimentálními projekty** tohoto období jsou např. Lesní sportovní škola, Prázdniny na objednávku, Fatranský projekt prima prázdnin, Řeka pod horou, Projekt Jeseníky, Šance, Dlouhé cesty, Konfrontace, Konkurs ducha a těla, Tour 73, Entomologická kalvárie, Zimní kalvárie, souběžně s dalšími ročníky Gymnasionů. (V tomto období vzniká základní koncept české zážitkové pedagogiky, který do současnosti rozvíjíme.)

OBDOBÍ PRÁZDNINOVÉ ŠKOLY (1977–1989)

Přelomem v tomto vývoji pobytu a výchovy v přírodě u nás je rok 1977, kdy byl 4.–6. března ve Žďáru nad Sázavou pořádán celostátní seminář s tématem „rozvoj moderních forem pobytu v přírodě a turistiky“. Seminář potvrzuje účinnost a oprávněnost výsledků experimentálních akcí a přijímá návrh na zřízení **Prázdninové školy ČÚV SSM**, ta vzniká o měsíc později v Praze. Jejím hlavním cílem je předávání a rozvoj nových forem rekreace, pobytu a výchovy v přírodě členům SSM (školicí, metodické a experimentální centrum). Do jejího čela se staví autor projektu **Pokus pro dvacet a Gymnasionů**, muž který pomohl tuto přírodní školu – „univerzitu života“ – založit, psycholog **Allan Gintel** (1948). V jejím čele stál až do roku 1987. Řízením prací na prvním projektu prvního ročníku Prázdninové školy bylo pověřeno tzv. Metodické vedení (později Metodická rada), které tvořili: Ludmila Blanářová, Dagmar Čejpová, Allan Gintel, Pavel Tajovský, Jiří Gregor, Antonín Rosický, Ivan Slaměník a Martin Viktorin.

Prázdninová škola si dala za úkol připravovat mladé lidi poněkud nezvyklými formami pro jejich budoucí společenské a profesionální působení. Stručně řečeno: Šlo o to „učit se být“, pomáhat vytvářet mladým lidem vlastní život v celém jeho bohatství, pestré paletě zkušeností a prožitků, naučit člověka být nejen nástrojem využívaným pro různé povinnosti, funkce a významy, ale také žít. (PŠL navazuje na výsledky a činnost experimentálního období a rozvíjí dále český koncept zážitkové pedagogiky.)

Prázdninová škola se v průběhu let obohacuje o metody a programy získávané vlastní zkušeností. Stala se prostředím experimentů a hledání, jejichž

cílem byla osobnost a její rozvoj. PŠ šla postupně k budování alternativního hnutí, které se snažilo čelit duchovní prázdnotě, odcizení a mechanickému stereotypu materiální spotřeby prostřednictvím nejrozličnějších výchovných metod a zajímavě komponovaných programů, které prokazatelně neměly u nás ani ve světě obdoby (málo strukturované hry, inscenační hry, sociodramata aj.). Místem konání těchto experimentálních projektů v přírodě zůstává Lom na Hřebenech u městečka a hradu Lipnice nad Sázavou. Tamní genius loci se stal pro instruktory trvalou inspirací, výzvou a dílnou, takže se pojem Lipnice stal nejen synonymem pro označení místa, ale i označení her, typu programů, metodiky, a dostává se postupně i do názvu této školy. Kouzelné prostředí zatopeného lomu bylo svědkem stovek premiér her, z nichž mnohé se staly věhlasnými i za branami Prázdninové školy Lipnice.

OBDOBÍ PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE, O. S. (1990 AŽ SOUČASNOST)

Po „sametové revoluci“ v listopadu 1989 rozhoduje vedení PŠL o osamostatnění této instituce na občanské sdružení s názvem Prázdninová škola Lipnice (únor 1990). V tomto období hledá PŠL, tak jako jiné organizace, odpovědi na řadu existenčních otázek a se střídavými úspěchy řeší profesionální, provozní, ekonomické a produkční problémy a hledá cesty svého dalšího směřování. V červnu 1991 je PŠL přijata do mezinárodní pedagogické organizace Outward Bound.

Během let se metoda PŠL vyvíjela a prohlubovala. Je nesporné, že PŠL vytvořila vlastní pojetí zážitkové pedagogiky. Pokud se podíváme do zahraničí, existuje tu několik zážitkově pedagogických koncepcí, které s koncepcí PŠL nemají mnoho společného (nejblíže je pojetí zážitkové pedagogiky Kurta Hahna v hnutí Outward Bound). Zážitková pedagogika PŠL je vytvořena pro jednorázové, 3–18denní (většinou prázdninové) výchovné či rekreační projekty, určené především dospívajícím a mladým dospělým. Vznikla sama, bez cizích vzorů a návodů, ze svébytných kořenů a ve zvláštní době. Specifikem metody Prázdninové školy Lipnice je důraz na skupinovou a osobnostní dynamiku, emoční bilanci a cílenou dramaturgii projektů, vytváření nejrozmanitějších příběhů a dějů, rolí a postav s důrazem na jednání (aktivní postoj). Dynamika programů, velká intenzita nasazení člověka ve všech jeho dimenzích, střídání činností (sportovních, uměleckých, technických aj.) a různých prostředků vyvolává ojedinělý zážitek, který je ve zpětnovazebním působení usměrňován ve smyslu sebepoznání

(sejmutí masky) a seberozvoje (poznání a nastartování potenciálů), které vedou k přehodnocení či přímo změně životního stylu člověka. K hlavním prostředkům Prázdninové školy Lipnice vždy patří vedle tábornictví, používaného hlavně v počátcích, a řady přírodních sportů (horolezectví, orientační běh, přírodní víceboje aj.) také **hry**, a sice hry málo strukturované, psychologické, strategické, inscenační, simulační, dramatické. Hry, jejich rozvoj a zdokonalování byly vždy hlavním prostředkem PŠL. Používáním především těchto specifických aktivit zážitková pedagogika PŠL přirozeně dospěla k zdůrazňování pojmů **prožití, hra, evaluace**.

Zážitková pedagogika PŠL postupně rozvinula vlastní originální metody a metodiku práce. Síla zážitkové pedagogiky Prázdninové školy Lipnice spočívá v následujících bodech:

- **Cílování** – precizní formulování cílů autorských kurzů a jejich specifické tematizování (cíl, téma, logo, design, hudba, podoba materiálů).
- **Motivace** – cílené motivování účastníků projektu (maximální výkon, velká intenzita a dynamika).
- **Dramaturgie** – promyšlená skladba programů ve vztahu k zamýšlenému cíli projektu. Rozeznáváme tři typy dramaturgie:
 - plánovaná (teoretická),
 - reálná (praktická),
 - evaluovaná (ideální, závěrečná).
- **Výrazové prostředky** – hudba, barvy, pohyb, světlo (tma), příroda, místnost, vůně.
- **Ovlivňování osobnosti prostřednictvím situací** – hra, role, děj, příběh.
- **Zpětná vazba** – má nejrůznější podoby (hitace, rozbor, test, anketa, hra atd.) a uzavírá celý proces.
- **Skupinová dynamika**.
- **Osobnost pedagoga** – životní a profesní zralost, odborná erudice, rozvinutá emoční inteligence.

Zážitkově pedagogické formy vytvářejí situace, prověřené procesy, postupy, příběhy a děje, které člověku umožňují bezprostředním vlastním aktivním „konáním“ a „prožitím“ odhalit nové skutečnosti, vědomosti a dovednosti. Princip přímého zážitku vytváří nejen pozitivní účely, směřování a možnosti, ale také negativní omezení. Zážitkově pedagogické zásahy se pokoušejí v jedinci i skupině probouzet, vytvořit a sytit vnitřní struktury „aktivního postoje“, čímž je míněna pohotovost, potřeba pouštět se do aktivního konání, činnosti, podnikání (intelektového, psychického, fyzického). Záleží jen

na orientaci, hloubce, směru a způsobu motivace a zpětné vazby, použitých výrazových prostředcích, celkové emoční bilanci a dramaturgickém pojetí, aby šlo o činnost vpravdě pozitivní, výchovně účelnou, zkušenostně bohatou, hodnotově přínosnou, osobnostně rozvíjející – výchovu pro život.

Zážitkovou pedagogiku chápeme jako teorii:

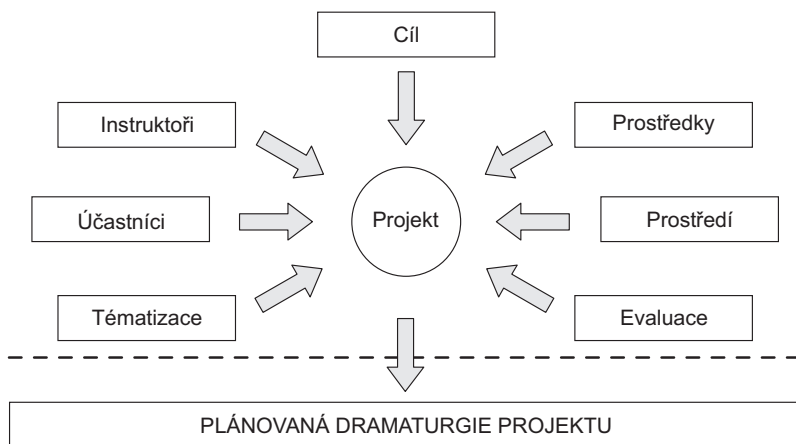
- „výchovy prožitkem“,
- „výchovy k prožívání“.

Pro zážitkovou pedagogiku jsou typické:

- zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí,
- znalost a analýza cílů navozovaných situací,
- cílené vyvolání záměrného prožitku,
- zpracování prožitku,
- převedení do zkušenosti.

Příprava a tvorba zážitkového projektu (obr. 1) má tři části:

1. **Ante factum** = plánovaná dramaturgie, myšlenkový koncept, ideální scénář.
2. **Factum** = reálná dramaturgie. Účastník:
 - cítí, prožívá,
 - specifikuje (princip přijetí a zvnitřnění, pomoc člověku najít skutečnost),
 - nazve (pojmenuje) a vysloví.
3. **Post factum** = ideální dramaturgie, zhodnocení, závěrečná zpráva, upravený reálný scénář.

A) Ante factum – Tvorba projektu**B) Factum realizace**