

Česká zemědělská univerzita v Praze

Institut vzdělávání a poradenství

Katedra celoživotního vzdělávání a podpory studia



Bakalářská práce

Naučná stezka: projekt vzdělávací akce

Autor: Veronika Uhlířová

Vedoucí práce: PhDr. Lucie Smékalová, Ph.D. et Ph.D.

© 2015 ČZU v Praze

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Projektování vzdělávací akce – naučná stezka“, vypracovala samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce. Jako autorka uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušila autorská práva třetích osob.

V Praze dne:

Poděkování

Dovoluji si tímto poděkovat PhDr. Lucii Smékalové, Ph.D. et Ph.D. za vedení, pomoc a podnětné připomínky, které byly cenným přínosem pro vznik této práce.

Abstrakt

Bakalářská práce představuje principy tvorby vzdělávací akce. Teoretický základ naznačuje variantnost tvorby a popisuje jednotlivé komponenty, které by při tvorbě neměly být opomenuty. Teorie naznačuje různé variace postupu při tvorbě vzdělávací akce, které ve svém díle uvedli jednotliví autoři. Tento fakt může tvůrcům vzdělávací akce nabídnout několik různých cest při samotné tvorbě. Na toto je prakticky navázáno konkrétní ukázkou vzdělávací akce, která více přibližuje samotný obsah a metody její tvorby. V praktické části jsou podrobněji popsány konkrétní metody, které zlepšují a podporují výsledný efekt předání informací a zároveň mohou být použity nejen v této oblasti vzdělávání. Vlastní ukáзка vzdělávací akce popisuje program, který je určen všem věkovým kategoriím a národnostem. V praktické části uvádím konkrétní aktivity, které mohou posloužit jako inspirace tvůrcům naučné stezky. Protože mým záměrem je posílení vědomí o podstatě přírody a smyslu její ochrany, místem realizace je přírodní prostředí.

Abstract

The thesis introduces the principles of creating educational events. The theoretical basis suggests variability of creation and describes the various components that the creation not be omitted. Theory suggests different variations of the method in creating educational events in his work said individual authors. This fact may creators of educational events offer several different paths when creating. This is practically established concrete demonstration of educational events that closer to the content and methods of its creation. In the practical part are described specific methods that improve and sustain the resulting effect of the transmission of information and also can be used not only in the field of education. Custom sample educational program describes the action that is intended for all ages and nationalities. In the practical part specific activities that can serve as inspiration makers nature trails. Because my intention is to strengthen awareness of the essence of nature and the meaning of its protection, the location of the natural environment.

OBSAH

1	ÚVOD	7
2	VZDĚLÁVACÍ AKCE A JEJÍ TVORBA	7
2.1	Modalita postupu tvorby vzdělávací akce	8
2.1.1	Forma postupu podle Prášilové	8
2.1.2	Schéma postupu podle Mužíka	8
2.1.3	Praktický postup podle Pokorné	9
2.1.4	Postup podle Prokopenka a Kubra	9
2.1.5	Kroky podle Bartoňkové	9
3	POSTUP TVORBY VZDĚLÁVACÍ AKCE	10
3.1	Analýza vzdělávacích potřeb a účastníků vzdělávání	10
3.1.1	Analýza vzdělávacích potřeb	10
3.1.2	Analýza účastníků vzdělávání	11
3.2	Stanovení cíle	11
3.2.1	Didaktické prostředky k dosažení cílů	12
3.3	Učivo, učební plán, osnovy, limitující faktory, rozpočet	12
3.3.1	Učivo	12
3.3.2	Učební plán	12
3.3.3	Osnovy	13
3.3.4	Limitující faktory	14
3.3.5	Rozpočet	14
4	PROVĚŘENÍ FUNKČNOSTI A VYHODNOCOVÁNÍ VZDĚLÁVACÍ AKCE	14
5	POJETÍ VZDĚLÁVÁNÍ	15
	PRAKTICKÁ ČÁST	18
6	NÁVRH VZDĚLÁVACÍ AKCE: Naučná stezka v přírodě	18
7	ZÁVĚR	40
	Použité zdroje	41

1 ÚVOD

Tato bakalářská práce by svým obsahem mohla rozšířit znalostní a dovednostní základ tvůrcům vzdělávací akce. Teoretická část práce zmiňuje jednotlivé kroky, které bývají součástí samotného plánování a tvorby vzdělávací akce.

Na tuto část dále navazuje praktická ukázka vzdělávací akce, která je určena pro dospělé, realizátory vzdělávacího programu, kteří se mají naučit tvořit obsah naučné stezky. V tomto případě vzdělávací akce v přírodě. Obsah mojí praktické části tvoří konkrétní naučná stezka, která je směřována k posílení vědomí o podstatě přírody a smyslu její ochrany. Jsem totiž přesvědčena, že je podstatné a smysluplné podporovat nové i stávající generace v zainteresovanosti v otázkách funkce přírody a ovlivnitelnosti přírodního prostředí.

Byla bych ráda, kdyby tato práce nebyla tvůrcům vzdělávací akce pouze návodem, ale přinesla jim také bližší vztah a vedla k lepšímu pochopení jeho podstaty. Jsem přesvědčena, že právě vzdělavatelé se mohou významně podílet na posilování vědomí v otázkách podstaty a ovlivnitelnosti přírodního prostředí jak pro stávající, tak pro další generace.

2 VZDĚLÁVACÍ AKCE A JEJÍ TVORBA

Blížkovský (1992) ve své knize Systémová pedagogika charakterizoval tvorbu vzdělávacího programu jako tzv. pedagogické projektování. Zmiňuje, že vzdělávací program je vysoce specializovaná činnost, pro jejíž zvládnutí jsou nutné odborné dovednosti tvůrce.

Jako tvůrci vzdělávacího programu si umíme představit, že každá vzdělávací akce má svá specifika. *„Do procesu vystupuje tolik dalších neznámých včetně vychovávaného subjektu, že i kdyby se vycházelo z relativně úplné diagnózy, je zapotřebí ponechat následujícímu procesu určitou volnost pro řešení v projektu nezahrnutá, ale v daném okamžiku potřebná...“* (Blížkovský, 1992, s. 255).

Podle Prášilové (2006, s. 31) tyto specifické rysy tvarují i jednotlivé kroky projektování. K vytvoření vzdělávacího programu proto nelze nabídnout přesný návod, ale přesto se při konstrukci vzdělávacího programu můžeme opřít o praxí ověřené postupy, tzn. časově uspořádané dílčí kroky v procesu tvorby.

Projektové řízení vzdělávací akce je cílově orientovaná činnost, při které jsou prováděny organizační a odborně metodické aktivity, které vedou k realizaci vzdělávacího procesu a uskutečnění vzdělávacích, event. i výchovných cílů za účelem změny (Barták, 2003, s. 180).

2.1 Modality postupu tvorby vzdělávací akce

Prášilová (2006, s. 47) hovoří o různých modalitách postupu, které byly odborníky vytvořeny. Jestliže se rozhodneme pro některou verzi ověřeného postupu, zabezpečuje nám, že při jejím dodržení nezapomeneme na žádný z potřebných návazných kroků.

2.1.1 Forma postupu podle Prášilové

Zjednodušená forma postupu podle Prášilové (2006, s. 32):

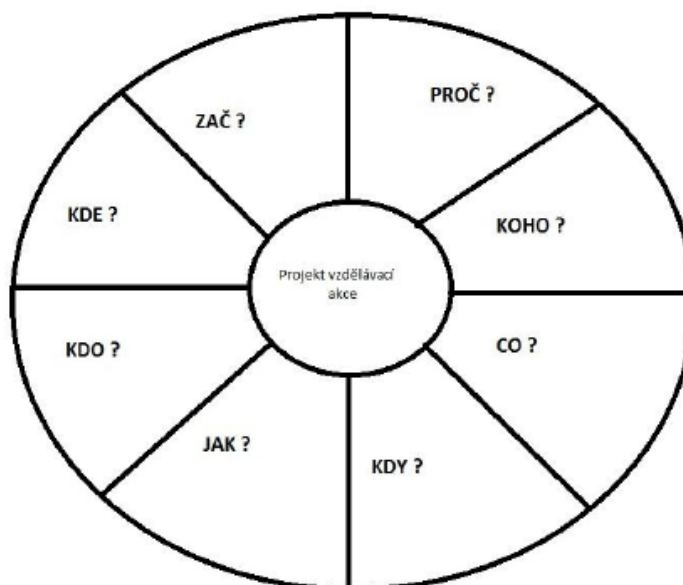
1. Zjištění vzdělávacích potřeb a určení specifik osob, kterých se tyto potřeby týkají.
2. Určení konkrétního vzdělávacího cíle (pojmenování výstupu z programu).
3. Rozpracování cíle v čase.
4. Určení učiva, realizačních nástrojů (metody, pomůcky, potřeby atd.).
5. Stanovení nástrojů a postupů, které budou použity k ověření dosažení cíle.

Někteří odborníci při tvorbě vzdělávacího programu však doporučují navrhnout postupy a nástroje ověřování dosažených cílů raději hned po formulaci vzdělávacího cíle.

2.1.2 Schéma postupu podle Mužíka

Schéma podle Mužíka (2010, s. 116) nám napoví, na které otázky si musíme nejprve odpovědět.

Schéma č. 1: Základní otázky



Zdroj: Mužík (2010, s. 116)

2.1.3 Praktický postup podle Pokorné

Takto vypadá postup, jehož strukturu lze podle Pokorné (2000) použít pro tvorbu jakéhokoliv projektu.

1. Východisko – zdůvodnění realizace vzdělávací akce.
2. Cíl - stanovení konkrétního žádoucího cíle, jehož má být dosaženo.
3. Účastníci akce – specifikace.
4. Forma a druh akce – typ vzdělávací akce.
5. Rámcová osnova – rozsah akce, obsah, rozpis v čase.
6. Metody a prostředky.
7. Organizace výuky – požadavky na organizační uspořádání.
8. Lektoři.
9. Výstupy, ověření znalostí a dovedností – určení způsobu hodnocení a ověřování.
10. Studijní materiály – povinné, doporučené materiály, vypracování sylabu.

2.1.4 Postup podle Prokopenka a Kubra

Struktura se hodí např. pro projektování vlastivědné vycházky, akci určenou po volný čas, zvládnutí počítačového programu aj. Podle Kubra a Prokopenka (1995) v knize Vzdělávání a rozvoj manažerů patří mezi hlavní části návrhu:

1. Analýza potřeb.
2. Analýza posluchačů.
3. Stanovení všech cílů.
4. Sestavení učebních osnov.
5. Výběr technik vzdělávání a rozvoje.
6. Výběr prostředku vzdělávání a rozvoje.
7. Způsoby zjištění výsledků vzdělávacího procesu.

2.1.5 Kroky podle Bartoňkové

Podle Bartoňkové (2010, s. 116) je při tvorbě vzdělávací akce potřebné učinit tyto kroky:

1. Analýza a identifikace vzdělávacích potřeb.
2. Následná interpretace výsledků analýzy vzdělávacích potřeb.
3. Formulace cíle.

4. Stanovení profilu účastníka.
5. Určení inventáře disciplín, studijního plánu, osnov.
6. Tvorba studijních materiálů.
7. Volba forem, metod a technik vzdělávání.
8. Organizační zabezpečení vzdělávací akce.
9. Materiální a technické zabezpečení akce.
10. Návrh způsobu evaluace.

To byly tedy některé z možných postupů tvorby vzdělávacího programu. Pro účely bakalářské práce jsem si zvolila postup podle Prášilové. Postup bude podrobně popsán prostřednictvím jednotlivých kroků v další části práce.

3 POSTUP TVORBY VZDĚLÁVACÍ AKCE

Dále budou přiblíženy jednotlivé kroky tvorby vzdělávací akce. Dovoluji si předem zmínit, že vždy když bude v práci uveden učitel, je tím pro účely práce myšlen lektor.

3.1 Analýza vzdělávacích potřeb a účastníků vzdělávání

Analýza nám napomůže dozvědět se více o tom, co lidé znají a umí a co by měli znát a umět. (Armstrong, 1999, s. 538).

Prášilová (2006, s. 51-61) popsala analýzu potřeb a účastníků. Analýza a identifikace vzdělávacích potřeb je prvním, nejdůležitějším a také nejkritičtější krokem projektování vzdělávacích aktivit. V této fázi je potřeba dát si pozor na chyby, které se projevují ve všech dalších krocích, tedy i při samotné realizaci vzdělávání.

3.1.1 Analýza vzdělávacích potřeb

Analýza potřeb slouží ke konkrétnějšímu určení disproporce mezi tím co je, a tím, co je žádoucí. V této fázi si odpovídáme na otázku potřeby vzdělávání. V odpovědi se může skrývat nějaký nedostatek, nebo zvýšený zájem o rozšíření dovedností určité skupiny. Ke zjištění potřeb můžeme použít tento vzorec:

„požadované výsledky – současné výsledky = potřeba“ (Prášilová, 2006, s. 52)

Analýzou dokážeme přesněji identifikovat vzdělávací potřeby a tím také případně snížit náklady na vzdělávání. Proto analýza předchází tvorbě vzdělávacího programu. K dobrému

provedení analýzy vzdělávacích potřeb je třeba znát zdroje informací a k jejich získání volit vhodné nástroje a postupy.

3.1.2 Analýza účastníků vzdělávání

Dalším bodem je tzv. analýza účastníků vzdělávání, ve které se zohledňuje složení skupiny, která se bude vzdělávacího programu účastnit.

V analýze účastníků se sleduje, jestli se jedná o jednotlivce, nebo heterogenní, či homogenní (podle pohlaví, věku, profese) skupinu.

Prokopenko a Kubr aj. (1996, s. 133) zmiňují sledování schopnosti účastníků „učit se“ v oblasti intelektuální způsobilosti, předchozích znalostí a dovedností, motivaci k učení.

Jíra (2004, s. 9-12) mluví také o psychologických zvláštностech účastníků, které mohou být individuální (rozdíly mezi jednotlivci) a věkové (rysy určité věkové kategorie) a uvádí okolnosti, které tyto individuální rozdíly určují:

- **Biologické zdroje** (tělesná kondice, zdravotní stav, fyzický vzhled, pohlaví, věk apod.).
- **Psychické zdroje** (souvisejí s fungováním duševních procesů, rozumové schopnosti, temperament, charakterové vlastnosti, motivační struktura).
- **Sociální zdroje** (zejména osobní zkušenosti, praxe, povolání, rodinná a společenská situace apod., tedy ty kvality, které získáváme cílenou výchovou a vlivem prostředí).

3.2 Stanovení cíle

„Cíl je základní stavební jednotkou každého projektu“ (Prášilová, 2006, s. 78).

Na proces stanovení cíle klade Prášilová (2006, s. 85-86) velký důraz a popisuje, že hierarchie dílčích cílů tvoří opěrnou kostru programu. Tedy cílů, které budou postupně naplňovány žádoucími kvalitativními a kvantitativními změnami v osobnosti vzdělávaného.

Hierarchii úrovní cílů si můžeme představit jako pyramidu. Na vrcholu stojí **nejobecnější cíl** (programový, finální, obecný, komplexní), který je rozvětven na potřebný počet cílů specifických (umožňující, dílčí, dílčí realizační). V průběhu programu se postupuje od plnění **specifických cílů**, až se dosáhne žádoucího programového cíle na vrcholu pyramidy. Při realizaci programu je zapotřebí postupně dosáhnout všech cílů.

Ve školní didaktice je používán pojem **výukový cíl**, který definuje změny, kterých má být ve výuce dosaženo.

3.2.1 Didaktické prostředky k dosažení cílů

Jíra (2004, s. 26, 33) rozlišuje didaktické prostředky:

- Nehmotné
 - metody, výukové klima, organizační formy vzdělávání aj.
- Hmotné
 - pomůcky, didaktická technika, materiální vybavení aj.

Tyto prostředky tvoří prostředí k přijímání informací:

- 87% očima,
- 9% ušima,
- 4% jinými smysly,

Avšak platí, že čím více smyslů při přijímání informací používáme, tím efektivnější by měl být proces uchování v paměti.

3.3 Učivo, učební plán, osnovy, limitující faktory, rozpočet

Prášilová (2006, s. 148-161) popisuje tyto prvky vzdělávací akce.

3.3.1 Učivo

Bez učiva by nebylo možné dosáhnout výukových cílů. „*Vzniká didaktickou transformací, tzn. zpracováním obsahů představující různé oblasti kultury (vědy, techniky, umění, činnosti, hodnot) do podoby vhodné pro výuku*“ (Prášilová, 2006, s. 150).

3.3.2 Učební plán

Učební plán je dokument zabývající se uspořádáním a časovou dotací pro učivo, které je uspořádáno do celků, především u vzdělávacích programů určených k dlouhodobému vzdělávání. Učivo v učebních plánech lze uspořádat třemi způsoby:

- **Projektové uspořádání**

Vychází z americké pragmatické pedagogiky. Podle Skalkové (1999) v Obecné didaktice propojuje vzdělávání s oblastmi praktických činností.

- **Modulové uspořádání**

Snaží se reagovat na nedostatky projektového uspořádání a uspořádání podle předmětů. Vytváří tematické bloky.

- **Uspořádání podle předmětů**

Toto uspořádání má tradici v českém školství. V praxi bývá uplatňována spolupráce učitelů podobných předmětů, teoretický a praktických předmětů, tzv. mezipředmětové vztahy.

Pro účely bakalářské práce, která „poučuje“ dospělé, je využito modulové uspořádání.

3.3.3 Osnovy

- **UČEBNÍ OSNOVA**

Vytvářena pro jednotlivé předměty. Přibližuje svým obsahem postup, jakým je možné dosáhnout projektovaného cíle. Tvůrce učební osnovy vychází z výukových cílů, volí učivo a jeho rozsah, výukové metody a organizační formy atd.

- **RÁMCOVÁ OSNOVA**

Tuto osnovu volíme při tvorbě krátkodobých vzdělávacích programů, např. zaměřených na zájmové aktivity, či profesní vzdělávání, kdy není třeba vytvářet učební plán. Projekt může být řízen časovým rozvrhem, kde bývají konzistentně uspořádány dílčí vzdělávací jednotky a postupně probíhat dosahování specifických cílů. Pro projekt můžeme vypracovat rámcovou osnovu, která může mít podobu strukturovaného textu, nebo stručné tabulky, obsahující tyto body:

1. Rozsah akce, časové úseky (v nichž má být dosaženo specifických cílů).
2. Specifické cíle a učivo.
3. Způsob kontroly dosažení cílů.
4. Strategie k dosažení specifických cílů (metody, prostředky).
5. Vyučující, lektoři.
6. Organizace výuky.

3.3.4 Limitující faktory

Vždy je při tvorbě vzdělávací akce třeba přihlížet k limitujícím faktorům, které vymezují projektantovi určitý prostor. Mohou mezi ně patřit:

- Finance- projektant by měl vykalkulovat všechny možné náklady.
- Čas- zahrnuje dobu na přípravu i realizaci projektu.
- Studijní materiály- dostupnost a přiměřenost studijních textů, video a audionahrávek, přístrojů, softwaru aj.
- Lektoři- je zvažována jejich odbornost, pedagogické dovednosti, zkušenosti atd.
- Místo konání a vybavení- vlastní nebo pronajaté prostory, vybavenost, dostupnost.

3.3.5 Rozpočet

Slouží ke zjištění skutečné finanční náročnosti akce. Můžeme vysledovat náklady na vzdělávaného jedince, nebo na celou skupinu. Do předkalkulace zahrneme:

- Náklady na mzdy.
- Odvody za zdravotní a sociální pojištění.
- Cestovné a stravné.
- Pronájmy učeben.
- Služby (telefon, internet aj.).
- Didaktická technika.
- Spotřební materiál (papír, tužky aj.).
- Studijní literatura.
- DPH atd.

Tyto položky jsou měnné typem vzdělávací akce.

4 PROVĚŘENÍ FUNKČNOSTI A VYHODNOCOVÁNÍ VZDĚLÁVACÍ AKCE

Mužik (2004) v knize Management ve vzdělávání dospělých pojednává o tom, že cestou k funkčnosti a vylepšování projektu je jeho opakované prověřování v praxi. K tomu doporučuje následující kroky:

1. Vytvoření pilotní verze a její testování na vzorku cílové skupiny, monitorování, následné vyhodnocení a korektura.

2. Realizace definitivní (nulové) verze, která je testována na cílové skupině, monitorování, následné vyhodnocení korektura.
3. Realizace programu.

To, že program prošel tímto procesem, však neznamená, že musí zůstat neměnný. S cílem optimalizovat účinnost programu dochází k zásahům do jeho podoby.

Dobré fungování programu ale ještě není vše. Jíra (2004, s. 40-43) také mluví o efektivitě, nebo-li účinnosti vzdělávacího programu. O tom, že je dobré sledovat, do jaké míry se výsledný vzdělávací efekt shoduje, nebo je v rozporu se stanoveným cílem. Toto sledování bude připomenuto a uplatňováno v praktické části.

Hodnocení výsledků vzdělávání Prášilová (2006, s. 133-140) označila jako proceduru, kterou je možno dokázat dosažením cílů, ať už programového, nebo specifických. Vyhodnocování výsledků vzdělávání má na účastníky motivační účinek, nabízí zpětnou vazbu a tím je aktivizuje. Vyhodnocováním se také sleduje, zda byla potřeba vzdělávání uspokojena a mohou jím být zjištěny informace o funkčnosti a dobrém sestavení programu, slabé stránky, kvalita lektorů, uspokojení potřeby účastníků, efektivní použití financí a mohly by být odhaleny další cesty, kterými je dobré se ubírat. Přes všechny tyto výhody však hodnocení není pravidlem. V praktické části se k hodnocení opět vrátíme.

K vyhodnocení sledujeme čtyři úrovně s použitím těchto technik podle Kirkpatricka (Kirkpatrickův model hodnocení, 2007) :

1. Reakce – použije rozhovor, dotazník, mikrobiagnózu.
2. Učení – sledujeme zkouškou, testem, dotazováním, řešením úkolu, případové studie, simulací, zhotovením výrobku apod.
3. Chování – sledujeme rozhovorem, pozorováním aj.
4. Výsledky – analýza písemných materiálů (v organizaci), porovnávání.

5 POJETÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Ráda bych zmínila některé přístupy ve vzdělávání, které jsou u nás uplatňovány a přiblížila právě ten přístup, který bych ráda užila ve vlastním návrhu vzdělávacího projektu.

Prášilová (2006, s. 44) uvádí, že v našich podmínkách se při didaktickém vedení uplatňuje technologický přístup, který chápe vyučování jako systém, v němž probíhá interakce mezi žákem, učitelem a učivem. Pro účely bakalářské práce jde o interakci mezi lektorem, učivem a

dospělými účastníky vzdělávacího procesu. Je to řízený proces, na jehož principu pojetí vyučování je postavena teorie tvorby vyučování instructional design.

„Metoda instructional design se soustřeďuje na popis činností žáka a činností učitele se záměrem systematicky organizovat komplex událostí tak, aby byly podporovány vnitřní procesy žákova učení“ (Prášilová, 2006, s. 45).

Stejně tak Prášilová (2006, s. 45-47) zmiňuje, že na procesy vnitřního učení jsou orientovány také kognitivně psychologické teorie, které vychází z výsledků kognitivní psychologie v oblasti rozvoje kognitivních procesů učícího se jedince. Další formou jsou konstruktivistické teorie, které kladou důraz na poznatky, se kterými vzdělávaný přichází, tzn., jež byly vzdělávaným osvojeny dříve. Tyto poznatky byly označeny jako **prekoncept**. Probíhá zde snaha o to, umožnit vzdělávaným optimálně konstruovat své poznání. Tyto teorie se řídí podle struktury **třífázového modelu EUR**, kterou podrobněji popisují v praktické části práce.

Nezapomínejme ale na faktory, které mohou proces vzdělávání výrazně ovlivnit. Plamínek (2010, s. 13) zmiňuje tyto:

- **Užitečnost obsahu.**
- **Způsob učení.**
- **Lidé.**

„Učíme-li se něčemu užitečnému neefektivně nebo učíme-li se efektivně něčemu neužitečnému, naše úsilí má blízko k marnosti.“

„Dobří učitelé, kteří rozumí nejen tématům a metodám učení, ale i svým žákům a kteří se umí učit spolu s nimi, jsou cenným pokladem lidské společnosti“ (Plamínek, 2010, s. 13).

Vzpomeňme si, do jaké míry může učitel ovlivnit náš vztah k danému oboru ať už projevem svojí osobnosti, nebo způsobem didaktického vedení.

Někdy je více než podstatné zabývat se otázkou **zájmů**, **hodnot** a **motivace** účastníků. Podle Jíry (2004, s. 14-17) jsou spojeny s osobními potřebami jedince. Lektor by proto měl mít o skupině základní informace a například směřovat svůj projev k oblasti, která je skupině blízká.

V odborném jazyce vymezíme **zájem** jako *„schopnost trvalejšího zaměření, soustředění se na určitou činnost, a s výrazným emočním doprovodem. Stimuluje myšlení, paměť, vůli a jiné psychické procesy“ (Hartl 1993).*

Specifický systém **hodnot** se během života proměňuje vlivem našeho okolí, např. rodiny, přátel, tradice atd. Základními kameny hodnotové orientace jedince jsou osobní potřeby a zájmy. Vzniklá emoční vazba přisuzuje hodnoty v očích každého jedince.

Motivaci dělíme na **vnitřní** a **vnější**. Pokud jedinec vykonává určitou činnost zpravidla spontánně, z vlastní iniciativy a neočekává za ni odměnu, jedná se o motivaci **vnitřní**. Hnací silou jsou potřeby a zájmy, nebo-li vnitřní tendence. Když je činnost vykonávána pod vlivem sociálně psychologické situace, tzn. snaha o dosažení zisku, pochvaly, vyhnutí se trestu apod., mluvíme o působení vnějších podnětů, čili o motivaci **vnější**.

Jíra (2004, s. 23) připomíná, že vzděláváním nepředáváme jen znalosti a dovednosti, ale také se významně podílíme na výchově účastníka, přestože bývají tyto pojmy používány ve vztahu k dětem, my všichni procházíme těmito procesy celý život. Průběžné vzdělávání nám může přinést rozšíření všeobecného přehledu, rozvíjet naši tvořivost, kooperaci, pružnost, zdokonalit naše komunikační dovednosti apod. Vzdělávací proces se zkrátka dotýká oblasti vědomostí, dovedností i schopností.

PRAKTICKÁ ČÁST

6 NÁVRH VZDĚLÁVACÍ AKCE: Naučná stezka v přírodě

Fakt, že v současné době stále nabývá na významu role při zprostředkování kontaktu dětí s přírodním prostředím, zmiňuje ve své knize, *Plánujeme školu v přírodě* i Doubková a kol. (2013). Rekreční role je významným způsobem doplňována výchovnou a vzdělávací rolí. Jsou zde zmíněny faktory, které bychom neměli při tvorbě takové akce opomenout. Podobně jako v uvedených metodách sledujeme např. věk žáků, ale také vztahy ve skupině, cíle (výchovné a vzdělávací), místo konání a termín konání.

Zaměříme se tedy na konkrétní tvorbu vzdělávací akce. Pro dodržení a upřesnění všech jednotlivých komponent tvorby jsem zvolila strukturu projektu krátkodobé vzdělávací akce podle Prášilové (2006, s. 163):

FORMA A DRUH AKCE - NAUČNÁ STEZKA V PŘÍRODĚ

ZDŮVODNĚNÍ REALIZACE VZDĚLÁVACÍ AKCE

Projekt vzdělávací akce je ukázkou tvůrcům vzdělávací akce, kteří chtějí vytvářet naučné stezky. Účastníci tohoto neformálního vzdělávání se podrobně seznámí se specifickými metodami a postupy tvorby naučné stezky, jejíž obsah má účastníky vést k pochopení a vztahu k přírodnímu prostředí. Informace budou účastníkům vzdělávání předávány teoretickou i praktickou formou, ve které si sami vyzkouší jednotlivé aktivity, emočně je prožijí a budou tak lépe připraveni pro tvorbu vlastní naučné stezky. Sami se tak naučí užívat speciální didaktický postup a využití jednotlivých lidských smyslů jako nástroje k lepšímu uchování v paměti účastníka. Program dává projektantovi prostor zaměřit se na oblast vědomí, na kterou bývá zapomínáno nejen v životě dospělých, ale i ve vzdělávání našich dětí.

Protože se jedná o projekt v přírodě, uvádím některé příležitosti k rozvoji klíčových kompetencí, které zmiňuje v knize *Plánujeme školu v přírodě* Doubková a kol. (2013).:

Kompetence a jejich vybrané složky

- **Kompetence k učení** (vycházka, pozorování přírody, práce v terénu, záznamy).
 - Samostatné pozorování a experiment, porovnávání získaných výsledků, kritické posouzení a vyvození závěrů.
- **Kompetence řešení problémů** (herní aktivity typu „problem solving“, pozorování, diskuse).
 - Vnímání problémové situace, rozvoj schopnosti rozpoznat a pochopit problém, promýšlení způsobu řešení, rozvoj vlastního úsudku a zkušenosti.
- **Kompetence komunikativní** (skupinové úkoly).
 - Naslouchá druhým, porozumí jim, reaguje, zapojuje se do diskuse, obhájí svůj postoj.
- **Kompetence sociální a personální** (skupinová práce, pravidla her, změna rolí v týmech).
 - Spolupráce ve skupině, pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce - upevňování dobrých mezilidských vztahů, požádá, poskytne pomoc, vytváření představy o sobě samém, řízení a ovládání vlastního jednání.
- **Kompetence občanské** (problémy – možnost intenzivního emočního působení ve vztahu k přírodě, krajině).
 - Dítě respektuje, chrání a ocení naše tradice, kulturní a historické dědictví, projevuje pozitivní postoj k přírodě a aktivitě, chápe základní ekologické a environmentální souvislosti.
- **Kompetence pracovní** (výcvik v adaptaci na „jiné“ prostředí a situace).
 - Dítě bezpečně a účinně používá materiály, nástroje, vybavení, dodržuje pravidla, plní povinnosti, adaptuje se na změněné pracovní podmínky.

PROGRAMOVÝ CÍL

Programovým cílem vzdělávací akce, je naučit účastníky plynule, zábavně, efektivně a citlivě předat vědomí o podstatě přírody. Účastník vzdělávacího procesu bude schopen:

- tvořit naučnou stezku a při této tvorbě užívat konkrétní postupy, které vedou vzdělávané k bližšímu pochopení otázky přírodního prostředí, navázání vztahu s ním a hlubšímu uložení získaného vědomí a informací,
- na základě svého pozorování vhodně načasovat a seřadit jednotlivé aktivity,
- posoudit charakter skupiny (podle pohlaví, věku, mentality, početnosti) a řídit se tímto jak při tvorbě vzdělávací akce, tak při její realizaci,
- použít při vzdělávání konkrétní herní aktivity, tyto aktivity upravovat dle potřeb konkrétní akce, nebo inspirací vytvářet nové,
- vnímat životní prostředí jako půdu pro předání vědomí a informací.

Uvedené cíle by měly vytvořit konkrétní pochopení, které může sloužit jako „zaseté semínko“, které později vyrostě v ekologické smýšlení a soulad života člověka s přírodou, či schopnost dokázat na chvíli se zastavit, uvidět, cítit, pochopit, obdivovat, dát odpočinout své mysli a upevnit zdraví v přírodě, nebo možná předat tuto schopnost dalším.

ÚČASTNÍCI AKCE

Projekt je směřován k rozvoji znalostí a dovedností lektora, vychovatele, poradce, učitele a dalších, jejichž záměrem je vytvoření vzdělávacího programu v přírodě. Vyjmenované profese jsou tedy **cílovou skupinou**.

ROZSAH AKCE, ČASOVÉ ÚSEKY

Tabulka č. 1 - Časové úseky

Modul	Obsah	Metody	Den	hodina
Č. 1 Učení hrou a prožitkem (smyslové vnímání), plynulé učení	- Hra, význam prožitku a využití smyslů ve vzdělávání - Plynulé učení (flow learning)	Výklad	Po	15.00 – 18.00 hod
Č. 2 Aktivity fáze probuzení nadšení	- Fáze 1: Probuzení nadšení - Aktivita č. 1: Seznamte se prosím - Aktivita č. 2: Hádej, kdo jsem	Výklad Didaktická hra	Út	15.00 – 18.00 hod
Č. 3 Aktivity fáze zaměření pozornosti	- Fáze 2: Zaměření pozornosti - Aktivita č. 1: Zvuková mapa - Aktivita č. 2: Inventarizace - Aktivita č. 3: Co do lesa nepatří	Výklad Didaktická hra	St	15.00 – 18.00 hod
Č. 4 Aktivity fáze přímý prožitek	- Fáze 3: Přímý prožitek - Aktivita č. 1: Stezka poznání - Aktivita č. 2: Stezka v divočině	Výklad Didaktická hra	Čt	15.00 – 18.00 hod
Č. 5 Aktivity fáze sdílení inspirace	- Fáze 4: Sdílení inspirace - Aktivita č. 1: Můj záznam	Výklad Didaktická hra	Pá	15.00 – 18.00 hod
Č. 6 Praktická část v terénu	- AKTIVITY všech fází plynulého učení	Didaktická hra	So	13.00 – 18.00 hod
Č. 7 Zakončení programu	- Prezentace účastníci - Evaluační dotazníky - Udělení diplomů	Prezentace	Ne	13.00 – 18.00 hod

Zdroj: vlastní

STRATEGIE K DOSAŽENÍ CÍLŮ, METODY

Pro vzdělávání budou použity tyto metody:

- výklad (s použitím diapojektoru, plátna, brožury),
- didaktická hra (Seznamte se prosím, Hádej, kdo jsem, Zvuková mapa, Inventarizace, Co do lesa nepatří, Stezka poznání, Stezka v divočině, Můj záznam).

OBSAH VZDĚLÁVACÍ AKCE

V této kapitole uvádím jednotlivé vzdělávací moduly, tvořící program vzdělávací akce. Každý jednotlivý modul uvádí tabulka, která naznačuje den a hodinu konání, obsah vzdělávání, použité metody, jméno lektora a pomůcky, které budou při vzdělávání použity. Následuje vzdělávací obsah a aktivity, které budou prováděny.

Modul č. 1

Tabulka č. 2 - Úvodní lekce

Modul č. 1 - UČENÍ HROU A PROŽITKEM (SMYSLOVÉ VNÍMÁNÍ)					
PLYNULÉ UČENÍ					
Den	Čas	Obsah	Metody	Lektor	Pomůcky
Po	15.00 - 18.00	- Hra, význam prožitku a využití smyslů ve vzdělávání - Plynulé učení (flow learning)	Výklad	Uhlířová	- dataprojektor - plátno - brožura

Zdroj: vlastní

Účastníci budou seznámeni se dvěma typy učení. Získané strategické postupy a metody budou později absolventi vzdělávacího kurzu používat v praxi. K tomu, aby specifický postup účastníci pochopili co nejpřesněji, bude látka vysvětlena nejen teoreticky, ale také vzorovou situací. Lektor mimo jiné představí účastníkům jejich úkol, jehož splnění je nutné k dosažení diplomu tvůrce naučné stezky v přírodě. Úkolem každého účastníka bude vytvořit návrh naučné stezky v přírodě. Účastníci při své tvorbě budou používat získané informace a naučené metody. Svůj úkol každý předvede v posledním dni vzdělávacího programu, který je pro toto

určený. Výstup v této podobě bude výsledným úkazem, který vypoví o efektu tohoto neformálního vzdělávání.

Přejděme tedy k obsahu vzdělávání. Při projektování naučné stezky budeme uplatňovat tyto styly a postupy učení:

- **Učení hrou a prožitkem (smyslové vnímání)**

- Pokud umožníme lidem jejich vlastní zážitky, vytvoříte podmínky pro déletrvající a hlubší nadšení, učení získá smysl a ochotně ho přijmou. Bezprostřední zkušenost je velmi důležitá.

- **Plynulé učení (flow learning)**

- Tento princip vzdělávání představuje ve své knize *Objevujeme přírodu* (2012) Joseph Cornell.
- Vyjadřuje jakési pořadí činností a her, které aktivizuje účastníky způsobem, který je pro konkrétní moment žádoucí, bez ohledu na věk a naladění skupiny i nezávisle na prostředí. Tento systém je používán v nejrůznějších situacích a se skupinami různých národností, věku i sociálního zázemí. Plynulé učení obsahuje tyto fáze:

- 1. PROBUZENÍ NADŠENÍ**

Bez nadšení není smysluplný prožitek z přírody možný. Jde o pokojný a intenzivní zájem a bdělost. Tato fáze je velmi důležitá. Vzpomeňme si, kolik jsme se toho naučili ve chvíli, kdy jsme neměli chuť se učit.

- 2. ZAMĚŘENÍ POZORNOSTI**

Učení závisí na zaměřené pozornosti. Nadšení samo o sobě nestačí. Pokud je naše mysl zaměstnána něčím jiným, nemůžeme v sobě probudit hluboké vědomí a vnímat přírodu ani cokoli jiného. V této fázi je třeba převést lidi od nadšení k tichému soustředění.

- 3. PŘÍMÝ PROŽITEK**

S postupným zaměřováním naší pozornosti, se začínáme víc uvědomovat, co vidíme, slyšíme, hmatáme, cítíme a přijímáme intuicí. Jedná se o vstřebávání přímého prožitku.

- 4. SDÍLENÍ INSPIRACE**

Se vstupem do této poslední fáze jsme plni různých dojmů a zážitků. V této fázi je podporován vlastní projev účastníků a možnost sdílení s ostatními.

Plynulé učení a všechny jeho fáze budou účastníkům kurzu nejprve představeny a poté jim bude umožněno, aby se těmito kroky mohli řídit při vytváření naučné stezky a plánování jejích aktivit.

Modul č. 2

Tabulka č. 3 - Probuzení nadšení

Modul č. 2 - FÁZE PROBUZENÍ NADŠENÍ – AKTIVITY					
Den	Čas	Obsah	Metody	Lektor	Pomůcky
Út	15.00 - 18.00	- Fáze 1: Probuzení nadšení - Aktivita č. 1: Seznamte se prosím - Aktivita č. 2: Hádej, kdo jsem	Výklad Didaktická hra	Uhlířová	- dotazníky - tužky - kartičky

Zdroj: vlastní

Účastníci budou seznámeni s fází probuzení nadšení a jejími aktivitami.

Fáze 1 - PROBUZENÍ NADŠENÍ

Hravá fáze. Když začnete živějšími hrami, je mnohem pravděpodobnější, že se účastníci naplní a s chutí zapojí do činnosti. Pokud účastníci zjistí, že je s vámi legrace, budou vaše návrhy přijímat ochotně a těšit se, co pro ně máte dál nachystáno. Zaměření pozornosti u dětských skupinek pomáhá eliminovat případné kázeňské problémy dříve, než nastanou. Děti se vrhnou do zábavné činnosti a nemají čas zlobit.

Činnosti této fáze je důležité pečlivě vybrat s ohledem na okolnosti a specifické potřeby dané skupiny.

Tabulka č. 4 – 1. fáze

HODNOTA	Hravost, bdělost
PŘÍNOS	Vytváří nadšenou atmosféru. Dynamický začátek vyvolá pocit: „Tohle nás baví.“ Rozvíjí plnou bdělost, překonává pasivitu. Podporuje aktivní zapojení. Upoutává pozornost (u dětí minimalizuje kázeňské problémy). Navazuje vztah mezi vedoucím a účastníky. Vytváří dobrou skupinovou dynamiku. Poskytuje směr a strukturu. Připravuje na pozdější soustředěnější činnosti.

Zdroj: vlastní

AKTIVITY:

Aktivita č. 1 Seznamte se prosím

Tabulka č. 5 - Seznamte se prosím

FÁZE	PROBUZENÍ NADŠENÍ
CÍL	Seznamování
ČAS/PROSTOR	Den i noc/kdekoli
POČET ÚČASTNÍKŮ	7 a více
VĚK	Od 10 let
PŘÍPRAVA	Kopie dotazníku pro každého hráče, tužky

Zdroj: vlastní

Autorem této aktivity je Cliff Knapp. Cílem je poskytnout hráčům možnost lépe se poznat. Navodíme lepší atmosféru a hráčům se lépe spolupracuje. Každý hráč dostane kopii dotazníku. Otázky, které jsou v dotazníku uvedeny, si hráči budou klást vzájemně mezi sebou a vyplňovat jména těch, kteří kladně odpověděli. Důležité je, aby se snažili získat co nejvíce různých jmen.

Otázky můžete vytvořit sami. Pokuste se přihlížet k věku a charakteru skupiny.

Ukázka č. 1 - Seznamovací dotazník

SEZNAMOVACÍ DOTAZNÍK

Najděte někoho kdo...

- Viděl nějaký ohrožený druh rostliny nebo zvířete:
.....
- Spal venku pod širým nebem:
.....
- Pomohl zraněnému zvířeti nebo poškozenému stromu:
.....
- Se někdy ztratil ve volné přírodě:
.....
- Dokáže říct, jakým by chtěl být zvířetem:
.....
- ...

Zdroj: vlastní

Aktivita č. 2 Hádej, kdo jsem

Tabulka č. 6 - Hádej kdo jsem

FÁZE	PROBUZENÍ NADŠENÍ
CÍL	Klasifikace a charakteristika zvířat
ČAS/PROSTOR	Den i noc/kdekoli
POČET ÚČASTNÍKŮ	5-40
VĚK	Od 6 let
PŘÍPRAVA	Kartičky s nápovědou

Zdroj: vlastní

Tato hra aktivizuje hráče a dobře podporuje jejich vzájemný kontakt. Nejdříve vytvoříme 40 kartiček (7x12cm) s nápovědou týkající se jednoho ze 4 zvířat (tzn. 10 nápověd pro každé zvíře).

Kartičky rozdejte po jedné nebo po dvou. Hráči se hned po rozdání snaží spojit do skupin podle totožnosti jednoho zvířete. Cílem hry je uhodnout totožnost všech 4 zvířat a utvořit 4 skupiny na základě charakteristik daného zvířete (tzn., každá vytvořená skupina by měla mít

celkem 10 kartiček). Děti, které ještě neumějí číst, by měly dostat velmi jednoduché nápovědy.

Kartičky skupinek zkontrolujte, až nasbírají všech 10 nápověd svého zvířete. Na závěr každá skupinka přečte nejzajímavější charakteristiky svého zvířete.

Modul č. 3

Tabulka č. 7 - Zaměření pozornosti

Modul č. 3 - FÁZE ZAMĚŘENÍ POZORNOSTI – AKTIVITY					
Den	Čas	Obsah	Metody	Lektor	Pomůcky
St	15.00 - 18.00	- Fáze 2: Zaměření pozornosti - Aktivita č. 1: Zvuková mapa - Aktivita č. 2: Inventarizace - Aktivita č. 3: Co do lesa nepatří	Výklad Didaktická hra	Uhlířová	- kartičky z tvrdého papíru - předměty nepatřící do přírody - fáborky - papíry a tužky - velký igelitový pytel - list (doba rozkladu)

Zdroj: vlastní

Ve třetím modulu seznámíme účastníky konkrétně s obsahem 2. fáze plynulého učení a představíme účastníkům aktivity, které je možné v této fázi provádět.

Fáze 2 - ZAMĚŘENÍ POZORNOSTI

Pokud tomu, co pozorujeme, věnujeme úplnou pozornost, můžeme věci spatřit novými očima. Během první fáze probouzíme nadšení, lidé se většinou dobře baví a uvolní se. Nyní můžete pomocí her druhé fáze začít směřovat energii citlivěji. Při těchto hrách ve skupině zavládne klidnější pozornost a zájem. Hry druhé fáze rozvíjejí ztišení a vnímavost.

Abychom uvolnili kapacitu pozornosti, musíme nejprve zklidnit mysl. Pokud však uvedete klidné a citlivé činnosti moc brzy, někteří účastníci ještě budou neklidní a nebudou schopni si je vychutnat. Fáze pozornosti slouží jako most mezi energickými, hravými činnostmi na jedné straně a aktivitami, které vyžadují tichou a soustředěnou pozornost, na straně druhé.

Uvidíte, že pro vás nebude obtížné vymyslet si vlastní hry na zaměření pozornosti, které budou fungovat stejně dobře jako ty, které již známe. Klíč spočívá v tom, že je třeba izolovat jeden ze smyslů (hmat, zrak, sluch) a vymyslet chytrý způsob, jak hráče dovést k tomu, aby se soustředili právě na něj.

Fáze zaměření pozornosti nemusí trvat dlouho, postačí 10-15 min – podle prostředí, věku, nálady...

Tabulka č. 8 – 2. fáze

HODNOTA	Vnímavost
PŘÍNOS	Rozšiřuje záběr pozornosti. Změření pozornosti prohlubuje uvědomění. Pozitivně usměřňuje nadšení vytvořené v první fázi. Rozvíjí pozorovací schopnosti. Zklidňuje mysl. Rozvíjí vnímavost k jemnějším zážitkům z přírody.

Zdroj: vlastní

AKTIVITY:

Aktivita č. 1 – Zvuková mapa

Tabulka č. 8 – Zvuková mapa

FÁZE	ZAMĚŘENÍ POZORNOSTI, PŘÍMÝ PROŽITEK
CÍL	Sluchové vnímání, ztišení
ČAS/PROSTOR	Den i noc/přírodní prostředí
POČET ÚČASTNÍKŮ	1 a více
VĚK	Od 5 let
PŘÍPRAVA	Pro každého hráče kartička z tvrdého papíru (10x15cm), tužka

Zdroj: vlastní

Připravená kartička s křížkem uprostřed představuje mapu každého hráče. Křížek označuje místo, kde budou hráči sedět. Jejich úkolem je nakreslit do mapy značku, kdykoliv uslyší nějaký zvuk. Značky se mohou lišit podle typu zvuku, který uslyší (např. dvě vlnovky – vítr, nota – ptačí zpěv). Hráči by se měli pokusit umístit značku co nejpřesněji směru a vzdálenosti zvuku. Nezapomínejme, že hlavním smyslem hry je poslouchání, ne kreslení.

Hráče můžeme povzbudit k poslechu se zavřenýma očima. Na zesílení poslechu jim poradíme trik – udělat si z dlaní „mističky“ a opřít si je za ušima. Tyto mističky stačí otočit a posunout před uši, aby slyšeli zvuky za nimi.

Je potřeba zvolit takové místo, kde je možné uslyšet co nejpestřejší škálu zvuků. Výběr poslechového stanoviště můžeme také nechat na hráčích. Pokud se hráči rozmístí na větší ploše, vznikne množství rozdílných zvukových map a následný zájem o jejich porovnávání.

Délka hry se odvíjí od soustředění a věku hráčů a zvukové pestrosti. Předpokládaná délka hry u dospělých je 10 min, u dětí 5-10 min.

Někdy se stává, že je zvukový prostor znečištěn zvuky aut a strojů. To nabízí možnost upozornit na problém hlukového znečištění. Nabízí se možnost nechat hráče vytvořit 2 zvukové mapy. Jednu na klidném a tichém místě a druhou u rušné silnice. Můžeme se ptát dětí, kde se cítily lépe. Takto vedeme děti k posílení jejich úcty k přírodě a zájmu o ni.

Můžeme se hráčů ptát:

Kolik slyšeli různých zvuků? Které zvuky se jim líbily nejvíce a nejméně? Které zvuky nikdy před tím neslyšeli? Vědí, co tyto zvuky vydává?

Aktivita č. 2 – Inventarizace

Tabulka č. 9 – Inventarizace

FÁZE	ZAMĚŘENÍ POZORNOSTI
CÍL	Poznávání přírody, spolupráce, tvořivost
ČAS/PROSTOR	Den/kdekoli
POČET ÚČASTNÍKŮ	6 a více
VĚK	Od 8 let
PŘÍPRAVA	Papíry, tužky

Zdroj: vlastní

V této hře si účastníci zahrají na přírodní detektivy. Hra vede k získání, nebo upevnění stávající znalosti přírodního světa.

Rozdělte hráče na skupiny a každé skupině dejte papír a psací potřeby. Jejich úkolem bude vypátrat na zvoleném místě co nejvíce živočichů a rostlin. Informujte skupinky o tom, že mohou napsat pouze ty, které skutečně uvidí. Připomeňte, že pokud se chtějí setkat s přírodními tvory, musí pracovat v co největším klidu a tichosti. Na hru vymezte dobu cca

20-30 min. Podstatou této hry je nejen to, že je to další krok k lepšímu poznání přírody, ale účastníci si budou muset také uvědomit, jak se který tvor, nebo rostlina nazývá. Vítězí skupina, která napíše nejdelší seznam.

Aktivita č. 3 – Co do lesa nepatří

Tabulka č. 10 – Co do lesa nepatří

FÁZE	ZAMĚŘENÍ POZORNOSTI
CÍL	Ochrana přírody, pozornost, paměť
ČAS/PROSTOR	Den/kdekoli
POČET ÚČASTNÍKŮ	8 a více
VĚK	Od 5 let
PŘÍPRAVA	Předměty nepatřící do přírody, fáborky, papíry, tužky, velký igelitový pytel, list (doba rozkladu)

Zdroj: vlastní

Tato hra slouží k uvědomění si toho, jak člověk znečišťuje přírodní prostředí.

Nejdříve ohraničíme území fáborky - cca 100m úsek. Předměty, které jsme nashromáždili, rozmístíme libovolně v tomto území. Úkolem každého hráče je vstoupit na území a v tichosti si zapsat všechny předměty, které by podle něj v přírodě neměly být. Na závěr vyhodnotíme, kdo uviděl nejvíce předmětů a které se třeba hráčům zdály v přírodě standardní.

Další variantou je nechat na území pracovat celou skupinku, která nalezené předměty posbírání. Na závěr použijeme list s výčtem doby rozkladu jednotlivých předmětů. Hráči mají za úkol odhadnout dobu rozkladu každého nalezeného předmětu. Závěrem práci vyhodnotíme a ukážeme správné řešení.

Ukázka č. 2 – Tabulka doby rozkladu

ODPAD	DOBA ROZKLADU
Kus polystyrénu:	Nikdy
Sklo:	nikdy, odhad asi 3000 let
Igelitová taška:	20-30 let
Nedopalek cigarety s filtrem:	10-20 let
Ohryzek jablka:	týden až 20 dní
Vlněná ponožka:	1-2 roky
Plechovka:	5-15 let
List papíru:	2-5 měsíců
Krabice od mléka:	6-10 let
Pomerančová kůra:	6 měsíců až 1,5 roku
Plastikový kelímek:	50-80 let

Zdroj: vlastní

Hru můžeme aplikovat na dobu a místo absolvování celé naučné stezky, nebo cesty zpět k civilizaci, přičemž nebudeme rozmísťovat žádné předměty a hráči budou při pátrání spolupracovat jako jedna skupina. Tímto zjistíme, jak je prostředí skutečně znečištěno člověkem a pokud to bude možné, předměty nasbírat do pytle (upozorněte účastníky, ať při tomto dbají na svou bezpečnost). V cíli cesty zahájíme diskusi na toto téma a hráči představí svůj poznamenaný seznam předmětů.

Modul č. 4

Tabulka č. 11 – Přímý prožitek

Modul č. 4 - FÁZE PŘÍMÉHO PROŽITKU – AKTIVITY					
Den	Čas	Obsah	Metody	Lektor	Pomůcky
Čt	15.00	- Fáze 3: Přímý prožitek	Výklad	Uhlířová	---
	-	- Aktivita č. 1: Stezka poznání	Didaktická		
	18.00	- Aktivita č. 2: Stezka v divočině	hra		

Zdroj: vlastní

Účastníkům bude popsána fáze přímého prožitku a její jednotlivé aktivity.

Fáze 3 - PŘÍMÝ PROŽITEK

Ačkoliv se tato fáze podobá fázi druhé, liší se od ní větší intenzitou a schopností vtáhnout účastníky prostřednictvím her přímo do přírody. Pokud například zavázáním očí vyřadíte zrakové vnímání, účastníci jsou vnímavější k informacím z ostatních smyslů a dokážou tak skrze ostatní smysly vnímat okolní prostředí novým způsobem. Cílem her třetí fáze je prohloubit intenzitu smyslů při vnímání přírody.

Tabulka č. 12 – 3. fáze

HODNOTA	Pohlčení zážitkem.
PŘÍNOS	Lidé se nejlépe učí vlastním objevováním. Umožňuje přímé, prožitkové, intuitivní pochopení. Podporuje úžas, vcítění a lásku. Rozvíjí osobní zaujetí pro ekologické myšlenky.

Zdroj: vlastní

AKTIVITY:

Aktivita č. 1 – Stezka poznání

Tabulka č. 13 – Stezka poznání

FÁZE	PŘÍMÝ PROŽITEK
CÍL	Vnímání, samota
ČAS/PROSTOR	Den/přírodní prostředí
POČET ÚČASTNÍKŮ	1 a více
VĚK	Od 10 let
PŘÍPRAVA	Žádná

Zdroj: vlastní

Tuto hru je nejlepší zařadit do 3. fáze plynulého učení, protože poskytuje hráčům přímý prožitek jednoho aspektu přírody.

V této hře se účastníci rozdělí a každý půjde svou vlastní cestou. Smyslem hry je najít na této cestě něco, co je pro něj obzvláště krásné, nebo zajímavé (potok, vodopád, starý strom, skála, rozkvetlá louka apod.). Řekněte hráčům, ať se na svém objeveném místě na nějaký čas zastaví a vnímají jeho podstatu. Jejich úkolem je vymyslet nějaké slovo, nebo frázi, která toto místo dobře vystihuje. Každý bude mít možnost svůj postřeh sdělit, až se zase všichni sejdou na domluveném místě. Ideálním prostředím je les, kde se hráči mohou rozprostřít na širokém

území a nebudou se vzájemně rušit. S těmi, co se vrátí dříve, si můžete zatím zahrát nějakou hru.

Jestliže pracujete s menšími dětmi, rozdejte jim fotografie pořízené v tomto prostředí, přičemž tato místa budou viditelná ze zvolené stezky. Děti budou hledat to, co vidí na fotografii v přírodě. Dbejte na bezpečnost terénu.

Aktivita č. 2 – Stezka v divočině

Tabulka č. 14 – Stezka v divočině

FÁZE	ZAMĚŘENÍ POZORNOSTI, PŘÍMÝ PROŽITEK
CÍL	Samota, pozorování přírody
ČAS/PROSTOR	Den/přírodní prostředí
POČET ÚČASTNÍKŮ	1 více
VĚK	Od 8 let
PŘÍPRAVA	Žádná

Zdroj: vlastní

V této hře je důležité, abychom hráče rozmístili po celé stezce tak, aby se vzájemně neviděli. Pokuste se celý úkon provést v co největší tichosti, abychom příliš nenarušovali přírodní prostředí. Postupujte tak, že budete s celou skupinkou procházet trasou stezky. Kdykoliv narazíte na nějaké hezké místo, zvednete ruku a hráči, kterým se toto místo bude líbit, vám také odpoví zvednutím ruky. Takto nenarušíme prostředí přírody hlukem. Obvykle vybíráme toho, kdo se přihlásí první, ale u skupinek dětí myslíme také na případné zlobivé dvojice, u kterých se budeme snažit o to, aby jejich stanoviště nebyly přímo vedle sebe.

Úkolem hráčů je nehybně, v absolutní tichosti sedět na svém stanovišti a citlivě vnímat, co se kolem nich děje. Příroda začne hráči během chvilky tzv. „žít před očima“. Po 20min všechny svolajte z jejich stanovišť. Budou plní dojmů. Dejte jim prostor si dojmy a zážitky sdělit na nějakém pohodlném místě, kde se budou moct posadit.

Pro tuto hru by měli hráči být zklidnění, proto je dobré hru zařadit za ZVUKOVOU MAPU, nebo STEZKU POZNÁNÍ.

Modul č. 5

Tabulka č. 15 – Sdílení inspirace

Modul č. 5 - FÁZE SDÍLENÍ INSPIRACE – AKTIVITY					
Den	Čas	Obsah	Metody	Lektor	Pomůcky
Pá	15.00	- Fáze 4: Sdílení inspirace	Výklad	Uhlířová	- psací potřeby - malé bločky
	18.00	- Aktivita č. 1: Můj záznam	Didaktická hra		

Zdroj: vlastní

Obsah 5. modulu popisuje účastníkům poslední fázi plynulého učení a návod k možné aktivitě.

Fáze 4 - SDÍLENÍ INSPIRACE

Na konci třetí fáze by se měli účastníci nacházet v klidném, ale radostném rozpoložení.

Nyní je také čas nechat lidi mluvit o jejich dosavadních prožitcích z her. Sdílení zážitků posiluje citový prožitek a stmeluje skupinu. Jednoduché činnosti této fáze dávají celému dni celkový smysl a završení.

V tomto momentě zjišťujeme, na co účastníci při hraní her mysleli a jak se cítili. Na základě těchto zjištění budeme poučeni a můžeme se o toto opírat při dalším plánování.

Cestu je možno zakončit příběhy o přírodě, událostmi ze života známých přírodovědců a milovníků přírody.

Tabulka č. 16 – 4. fáze

HODNOTA	Idealismus.
PŘÍNOS	Vyjasňuje a posiluje osobní zážitky. Staví na nadšené atmosféře. Představuje inspirativní vzory. Posiluje spojení mezi vrstevníky. Vytváří soudržnost ve skupině. Dává vedoucímu zpětnou vazbu. Umožňuje vedoucímu předávat inspiraci vnímavému publiku.

Zdroj: vlastní

AKTIVITY:

Aktivita č. 3 – Můj záznam

Tabulka č. 17 – Můj záznam

FÁZE	SDÍLENÍ INSPIRACE
CÍL	Vyjádření prožitku
ČAS/PROSTOR	Den/kdekoliv
POČET ÚČASTNÍKŮ	1 více
VĚK	Od 8 let
PŘÍPRAVA	Psací potřeby a malé bločky

Zdroj: vlastní

Poskytněme každému účastníkovi malý bloček. Ještě před začátkem cesty informujme účastníky o tom, že na závěr bude jejich úkolem zaznamenat své nejsilnější zážitky z cesty. Tímto ještě více namotivujeme účastníky k tomu vnímat celé dění a získáte pestré a osobité záznamy. Je pouze na vedoucím, jestli poskytne prostor již během cesty, nebo ponechá tuto aktivitu až na závěr. Dbejme ale na to, aby měli všichni na svůj záznam dostatek času, někteří potřebují pro svůj projev více času. Až budou všichni hotovi, utvořme na nějakém pohodlném místě kroužek a dejte každému prostor k tomu, aby svůj záznam přečetl. Tímto můžeme vyvolat i zajímavou diskuzi. Zjistíme, které aktivity jsou z pohledu účastníka nejatraktivnější, a také se můžeme dozvědět mnohé o tom, jak moc byli účastníci obohaceni ve vztahu k přírodě, co je nejvíce okouzilo a tak dále... Tento záznam může jednoho dne být účastníkům důvodem pro oživlou milou vzpomínku.

Modul č. 6

Tabulka č. 18 – Praktická část

Modul č. 6 – PRAKTICKÁ ČÁST V TERÉNU - AKTIVITY					
Den	Čas	Obsah	Metody	Lektor	Pomůcky
So	13.00 - 18.00	- AKTIVITY všech fází plynulého učení	Didaktická hra	Uhlířová	- pomůcky k jednotlivým aktivitám

Zdroj: vlastní

Praktická část je posledním modulem, jehož obsah vzdělává účastníky. Obsahem je praktické předvedení všech aktivit, se kterými byli účastníci vzdělávání seznámeni v prostředí přírody. Lektor provede skupinu všemi jednotlivými aktivitami až do cíle naučné stezky, kterou už teoreticky dobře znají. Nezbyvá, než aby si oni sami vyzkoušeli jaké to je, být v roli účastníka stezky, použít při tom své smysly, prožít skutečný děj přírody a možná získat inspiraci právě pro svůj vlastní návrh naučné stezky.

Modul č. 7

Tabulka č. 19 – Zakončení

Modul č. 7 – ZAKONČENÍ PROGRAMU					
Den	Čas	Obsah	Metody	Lektor	Pomůcky
Ne	13.00 - 18.00	- Prezentace účastníků - Evaluační dotazník - Udělení diplomů	Prezentace	Uhlířová	- pomůcky k jednotlivým aktivitám

Zdroj: vlastní

Poslední den akce účastníci představí své návrhy naučné stezky v přírodě. Účastníci dostanou prostor pro prezentování a představení obsahu své naučné stezky lektorovi a ostatním účastníkům. Lektor bude posuzovat účastníky vytvořené prozatím fiktivní naučné

stezky a rozhodne o udělení diplomu tvůrce naučných stezek. Po vystoupení všech účastníků bude rozdán k vyplnění každému účastníkovi evaluační dotazník, který poslouží jako zpětná vazba. Závěrem budou všem úspěšným tvůrcům naučných stezek uděleny diplomy a drobný dárek (kniha – sponzorský dar obce Erpužice).

ČASOVÝ HARMONOGRAM

Tabulka č. 20 – Časový harmonogram

Modul	Den	hodina
Č. 1 Učení hrou a prožitkem (smyslové vnímání), plynulé učení	Po	15.00 – 18.00 hod
Č. 2 Aktivity fáze probuzení nadšení	Út	15.00 – 18.00 hod
Č. 3 Aktivity fáze zaměření pozornosti	St	15.00 – 18.00 hod
Č. 4 Aktivity fáze přímý prožitek	Čt	15.00 – 18.00 hod
Č. 5 Aktivity fáze sdílení inspirace	Pá	15.00 – 18.00 hod
Č. 6 Praktická část v terénu	So	13.00 – 18.00 hod
Č. 7 Zakončení programu	Ne	13.00 – 18.00 hod

Zdroj: vlastní

ZPŮSOB KONTROLY DOSAŽENÍ CÍLŮ

Představíme účastníkům možný způsob hodnocení následujícím způsobem:

Projektant vyhodnotí výsledky vzdělávání. Tyto výsledky zaznamená. Typ a způsob záznamu zvolí projektant dle své představy. Tento záznam bude projektantovi sloužit jako doklad o zkušenosti s konkrétním prostředím, skupinou účastníků atd. Z tohoto záznamu může čerpat při úpravách stávající stezky, nebo při projektování stezky nové. Záznam bude sloužit jako pomocná berlička k projektantově lepší předvídatelnosti a připravenosti na všechny měnné okolnosti v průběhu programu. Bude se při tomto procesu opírat o výsledky pozorování účastníků programu. K vyhodnocení poslouží **třífázový model EUR** podle (Kirkpatrickův čtyřúrovňový model hodnocení, 2007), přičemž projektant bude u účastníků sledovat tyto faktory:

- **E- evokace** - vyvolání představy, naladění, motivace, aktivizace, uvědomění si toho, co už vím, aktivizace poznatků, zkušeností, dovedností, vyvolání vlastní vědomostní struktury (prekonceptu), nalazení na téma a následné motivované aktivní učení.
- **U- uvědomění si významu nových myšlenek a informací** - setkání vzdělávaného s novými informacemi a myšlenkami, nutnost aktivního přístupu vzdělávaného, udržení zájmu, příjem informací, podnícení aktivity.
- **R- reflexe** - důležitá fáze výuky nutná k přetváření původních vědomostních schémat v nová, prostor pro vyjádření vlastního pochopení vzdělávaného, přetvoření původních vědomostních schémat v nová, upevnění a systematizace poznatků.

VYUČUJÍCÍ, LEKTOŘI – Veronika Uhlířová

ORGANIZACE

Nově zrekonstruovaná mateřská škola v Erpužicích poskytne pro účely výuky prostory společenské místnosti. Školka je pro účely vzdělávání částečně vybavena. Ostatní didaktické pomůcky budou pořízeny, nebo zapůjčeny obecním úřadem Erpužice.

Terénní výuka bude probíhat v lese, který je majetkem obce Erpužice.

Vzdělávání bude probíhat celkem po dobu 7 dní (Po-Ne).

Výstupem každého účastníka vzdělávacího programu bude vytvoření fiktivní naučné stezky a vyplnění evaluačního dotazníku, který bude sloužit jako zpětná vazba pro tvůrce kurzu.

Na závěr programu budou jednotlivé návrhy naučných stezek účastníky prezentovány. Lektor posoudí získání diplomu tvůrce naučných stezek v přírodě.

ZPŮSOB ZHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ VZDĚLÁVÁNÍ

Lektor posoudí, jestli jsou účastníci schopni efektivně uplatnit získané informace a metody, na jejichž základě dokážou vytvořit vlastní naučnou stezku. Lektor bude sledovat schopnost účastníků uplatnit získané metody, přičemž bude respektovat a podporovat individualitu každého účastníka vzdělávacího kurzu, jeho vlastní tvůrčí schopnosti a dovednosti. Toto účastníci prokážou vytvořením vlastní naučné stezky, kterou představí v poslední den kurzu.

Součástí výstupu bude také vyplnění evaluačního dotazníku, který poslouží jako zpětná vazba tvůrcům vzdělávací akce.

FINANČNÍ ROZPIS - ROZPOČET AKCE

Předběžná kalkulace:

Náklady		Celkem
Prostory	200Kč/den	-1400Kč/7 dní
Lektor	200Kč/hod	-4800Kč/24 hod
Pomůcky	300Kč/účastník	-3000Kč/10 účastníků
Občerstvení	500Kč/účastník	-5000Kč/10 účastníků
Výnosy		-14200Kč
Účastníci za kurz	2000Kč/účastník	+20000Kč
VÝNOSY – NÁKLADY		<u>+5800Kč</u>

Zdroj: vlastní

Získaný výnos bude darován obci Erpužice na rozvoj dětských hřišť.

7 ZÁVĚR

V teoretické části bakalářské práce jsem se zabývala jednotlivými kroky tvorby vzdělávací akce. Zjištění mi poskytlo kompletní představu o tom, co je potřeba pro tvorbu vzdělávací akce. Praktická část zahrnuje konkrétní podobu vzdělávací akce, ve které jsou uvedeny jednotlivé aktivity, jejichž ukázka poslouží jako inspirace účastníkům vzdělávacího procesu, kteří budou tvořit naučnou stezku.

Ráda bych, aby tato bakalářská práce sloužila svým obsahem nejen k rozvoji schopností a dovedností potenciálních vzdělavatelů a tvůrců naučných stezek, ale také k posílení vědomí o podstatě přírodního prostředí. Ti, kdo vnímají tuto podstatu, se mohou významně podílet na jejím rozšíření v oblasti výchovné, ale i vzdělávací a to pro generaci současnou i budoucí. Naštěstí v současné době stále nabývá na významu role při zprostředkování kontaktu s přírodním prostředím. Jako bychom si teprve nedávno začali uvědomovat, jaký vliv má člověk na prostředí, ve kterém žije a nejen to. Jakoby si lidé nejrůznějších koutů světa teprve ve 21. století začali uvědomovat, jak velký vliv má přírodní prostředí na člověka. Jsem proto přesvědčena, že je podstatné a smysluplné podporovat nové i stávající generace v zainteresovanosti v otázkách funkce přírody a ovlivnitelnosti přírodního prostředí.

Závěrem mi tedy nezbyvá, než dát sobě a těm, kteří došli až na konec této práce malý slib. A sice, že v létě letošního roku 2015 zrealizuji ve své obci naučnou stezku v přírodě. I já bych ráda patřila mezi ty, kteří se podílejí na rozvoji pochopení člověka v takto podstatné a věci. Navíc... Skutečné reakce místních dětí si prostě nenechám ujít.

Použité zdroje

Literatura:

1. ARMSTRONG, M. *Personální management*. Praha: Grada Publishing, 1999. ISBN 80-7169-614-5.
2. BARTÁK, J. *Základní kniha lektora/ trenéra*. 1. vyd. Praha: Votobia, 2003. ISBN 80-7220-158-1.
3. BARTOŇKOVÁ, H. *Firemní vzdělávání*. 1. vyd. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-2914-5.
4. BLÍŽOVSKÝ, B. *Systémová pedagogika*. Ostrava: AMOSIUS SERVIS, 1992. ISBN 80-85498-18-9.
5. CORNELL, J. *Objevujeme přírodu: Učení hrou a prožitkem*. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0145-8.
6. DOUBKOVÁ, A. a kol. *Plánujeme školu v přírodě aneb výjezd se školou*. Praha: Infra, 2013. ISBN 978-80-86666-46-4.
7. HARTL, P. *Psychologický slovník*. Česká republika: Jiří Budka, 1994. ISBN 80-90 15 49-0-5.
8. JÍRA, O. a kol. *Základy lektorské práce*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT, 2004. ISBN 80-86784-07-X.
9. MUŽÍK, J. *Androdidaktika*. 2. přepracované vydání. Praha: ASPI, 2004. ISBN 80-7357-045-9.
10. MUŽÍK, J. *Management ve vzdělávání dospělých*. Eurolex Bohemia, 2000. ISBN 80-86432-00-9.
11. POKORNÁ, D. *Projektování vzdělávacích aktivit*. Studijní materiál pro distanční kurz pro lektory vzdělávání dospělých AIVD ČR a SROV. Olomouc: Andragogé – CODV UP, 2000. ISBN neuvedeno.
12. PLAMÍNEK, J. *Vzdělávání dospělých: průvodce pro lektory, účastníky a zadavatele*. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-3235-0.
13. PROKOPENKO, J., KUBR, M. aj. *Vzdělávání a rozvoj manažerů*. Praha: Grada Publishing, s. r. o., 1996. ISBN 80-7169-250-6.

14. SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika*. Praha: ISV nakladatelství, 1999. ISBN 80-85866-33-1.

Internetové zdroje:

1. Bloomova taxonomie. Metodický portál [online]. 2014 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z:http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/B/Bloomova_taxonomie
2. Kirkpatrickův čtyřúrovňový model hodnocení. In: *Stolzová* [online]. 2007 [cit. 2015-02-08]. Dostupné z: <http://stolzova.deml.cz/view.php?cisloclanku=2007022301>