



## Závěrečná práce

### Výtvarný dětský tábor

*Studijní program:*

DVPP Další vzdělávání pedagogických pracovníků

*Studijní obor:*

Studium v oblasti pedagogických věd – vychovatelství

*Autor práce:*

**Lucie Syrovátková**

*Vedoucí práce:*

Ing. Zuzana Palounková, Ph.D.  
Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky

Liberec 2022



## Zadání závěrečné práce

### Výtvarný dětský tábor

<i>Jméno a příjmení:</i>	<b>Lucie Syrovátková</b>
<i>Osobní číslo:</i>	P21C00046
<i>Studijní program:</i>	DVPP Další vzdělávání pedagogických pracovníků
<i>Studijní obor:</i>	Studium v oblasti pedagogických věd – vychovatelství
<i>Zadávající katedra:</i>	Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky
<i>Akademický rok:</i>	2021/2022

#### Zásady pro vypracování:

Cíl ZP: Zpracování pedagogického projektu s výtvarným zaměřením pro letní dětský tábor s tématem upcyklace.

Požadavky: Formulace teoretických východisek, příprava a zpracování pedagogického projektu, formulace závěrů.

Metody: Projekt.

Rozsah grafických prací:  
Rozsah pracovní zprávy:  
Forma zpracování práce: tištěná/elektronická  
Jazyk práce: Čeština

### **Seznam odborné literatury:**

ANDRESOVÁ, Z., 2013. ed. *Klíčení: příběh a řemeslo: zážitková pedagogika na kurzech pro žáky základních škol*. Praha: Prázdninová škola Lipnice. ISBN 978-80-905502-1-6.  
ČERVINKA, J., 2017. *Hurá na tábor!: táborové náměty, hry a příroda*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1178-5.  
HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L., 2009. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2816-2.  
HRKAL A KOL., 2000. ed. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 2. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-506-6.  
McMURDO, M., 2017. *Upcycling: ze starého nové: 20 kreativních projektů z použitých materiálů*. Praha: Svojtka & Co. ISBN 978-80-256-2097-7.  
ROMEISS, J., 2019. *Z ničeho něco k něčemu: domácí upcycling*. Brno: CPress. ISBN 978-80-264-2623-3.  
SPOUSTA, V., 1996. *Kapitoly z pedagogiky volného času*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1274-9.

Vedoucí práce: Ing. Zuzana Palounková, Ph.D.  
Katedra sociálních studií a speciální pedagogiky

Datum zadání práce: 3. dubna 2022  
Předpokládaný termín odevzdání: 15. prosince 2022

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.  
děkan

L.S.

PhDr. Pavel Kliment, Ph.D.  
vedoucí katedry

V Liberci dne 13. června 2022

## Prohlášení

Prohlašuji, že svou závěrečnou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé závěrečné práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou závěrečnou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé závěrečné práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li závěrečné práce nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má závěrečná práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

## ANOTACE

Cílem závěrečné práce je zpracování pedagogického projektu s výtvarným zaměřením pro letní dětský tábor s tématem upcylace. Teoretická část je věnována oblastem, které jsou spojeny s tématem pobytové akce, jedná se o specifika cílové skupiny, pojmů volný čas a zážitková pedagogika. V praktické části je vypracován program celé akce s popisem jednotlivých aktivit. Program je určen pro dívky ve věku 11 - 15 let. Je zaměřen na osvojení nových výtvarných technik a proces přetváření odpadového materiálu a použitých výrobků na předměty s novou užitnou hodnotou.

## KLÍČOVÁ SLOVA

letní dětský tábor, výtvarná činnost, upcylace, volný čas, výchova ve volném čase

## ANNOTATION

The aim of this work is to develop a pedagogical project with an artistic focus for a summer children's camp with the theme of upcycling. The theoretical part is devoted to the areas that are related to the theme of the residential event, it is about the specifics of the target group, the concepts of leisure and experiential pedagogy. In the practical part, the programme of the whole event is developed with a description of the individual activities. The programme is designed for girls aged 11 - 15 years. It is aimed at mastering new art techniques and the process of transforming waste material and used products into objects with new use value.

## KEYWORDS

summer children's camp, art activities, upcycling, leisure, leisure education

## Obsah

Úvod .....	4
1 Teoretická východiska projektu.....	5
1.1 Volný čas.....	5
1.2 Socializace ve skupině.....	6
1.2.2 Starší školní věk a dospívání .....	6
1.3 Zážiteková pedagogika .....	7
1.3.1 Dramaturgické principy .....	8
1.3.2 Týmové projekty .....	8
1.4 Výtvarná činnost a upcyclace .....	9
2 Pedagogický projekt s výtvarným zaměřením pro letní dětský tábor s tématem upcyclace	10
2.1 Příprava akce .....	10
2.1.1 Právní rámec akce.....	10
2.1.2 Povinnosti organizátora akce .....	11
2.1.3 Personální zajištění akce.....	11
2.1.4 Práce na programu .....	11
2.2. Plánovaný program výtvarného tábora.....	13
2.2.1. Den první .....	13
2.2.2. Den druhý .....	15
2.2.3. Den třetí.....	17
2.2.4. Den čtvrtý .....	18
2.2.5. Den pátý .....	19
2.2.6. Den šestý .....	20
2.2.7. Den sedmý.....	21
Závěr a zhodnocení projektu .....	22
Seznam použitých zdrojů.....	23

## Úvod

Cílem závěrečné práce je zpracování pedagogického projektu s výtvarným zaměřením pro letní dětský tábor s tématem upcyklace. Téma upcyklace je zvoleno z důvodu upozornit mladou generaci na problémy, které souvisejí s rychlým konzumním životním stylem společnosti. Konkrétně se bude jednat o zotavovací akci pro 30 dětí v délce sedmi dnů. Pobyt bude zajištěn v ubytovacím zařízení s plnou penzí. Cílovou skupinou jsou dívky 11 -15 let.

Díličními cíli projektu jsou osvojení nových výtvarných technik a seznámení se s procesem přetváření odpadového materiálu, či použitých výrobků na nové předměty užitné hodnoty. Mezi tyto aktivity bude patřit například výroba nákupní tašky z použitého trička, koberec ze starých ručníků, hodiny z gramodesky, či dekorace z dřevěných odřezků. Účastníci si také vyzkouší vyrobit vlastní módní doplňky a oblečení. Seznámí se technikami šperkařství, drátkování a šití. Jednotlivé činnosti budou rozděleny do bloků, při některých aktivitách budou účastníci rozděleni do menších skupin a v aktivitách se prostřídají. Jeden blok s činnostmi bude trvat přibližně jedna a půl hodiny. Součástí projektu bude i seznámení účastníků s klasickým řemeslem a to formou exkurze ve sklárně.

Dalším cílem je seznámení s pojmy jako udržitelná móda, problematika odpadu a ochrany životního prostředí a s tím spojeného zodpovědného přístupu ke starým věcem, zbytkům, odpadkům, k trvale udržitelnějšímu životnímu stylu. K prohloubení povědomí a pochopení této problematiky budou účastníci na dané téma zpracovávat svůj vlastní projekt. Výstupem projektu bude krátký film spojený s prezentací a následnou diskuzí. Tento projekt bude časově náročnější. Neméně důležitými díličními cíli tohoto projektu jsou také seznámení a vzájemné poznávání účastníků, týmová práce, spolupráce, důvěra ve skupině a sociální cítění, schopnost samostatné práce a sebereprezentace. Tyto cíle budou naplňovány jak při kreativních činnostech, tak při cíleně volených táborových hrách.



## 1 Teoretická východiska projektu

### 1.1 Volný čas

Volný čas je částí lidského života mimo čas pracovní (návštěva školy a pracovní proces) a tzv. čas vázaný, který zahrnuje biofyzilogické potřeby člověka (spánek, jídlo, osobní hygienu), chod rodiny, provoz domácnosti, péči o děti, dojíždění za prací a další nutné mimopracovní povinnosti. Volný čas je dobou, kterou má po splnění těchto potřeb a povinností člověk k dispozici pro činnosti sebeurčující a sebevytvářející (Pávková, 2008, s. 10). Volný čas je nejčastější pojem, se kterým pracuje pedagogika volného času. Volný čas je čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život (Hofbauer, 2004, s. 13). Volný čas dětí se liší od volného času dospělých tím, že v něm probíhá vývoj všech stránek osobnosti (Veselá, 1997, s. 9). K výchově ve volném čase patří pozitivní motivace, projevy sympatie, pochvaly, odměny, vyslovování důvěry, očekávání úspěchů, přítomnost kladných vzorů (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 130). Základním znakem výchovy je cílevědomost. V každé fázi výchovného působení si pedagog stanoví cíle, volí prostředky, pomocí kterých lze cílů dosáhnout, a hodnotí výsledky svého snažení. Cíle rozdělujeme na obecné a dílčí. Ve výchově ve volném čase mezi obecné cíle patří např. jak naučit žáky hospodařit s jejich volným časem a smysluplně jej využívat. Z obecných cílů poté odvodíme cíle dílčí, které mohou být např. rozvíjení a prohlubování zájmů, vedení ke zdravému životnímu stylu (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 74).

Zájmové činnosti provozované v době dlouhodobého volna veřejnosti, tj. v obdobích letních a zimních prázdnin a dovolených, představují specifickou skupinu aktivit ve volném čase. Nazýváme je táborová činnost a jsou provozovány ve výjimečných, zvláštních podmínkách života (v pozoruhodné přírodě, v atraktivních rekreačních zařízeních), jsou emočně podbarveny a umožňují organické (a účastníky vždy oceňované) spojení hlavních pracovních aktivit s dalšími: s pohybovými, ozdravnými, všeobecně vzdělávacími, kulturními, turistickopoznávacími (Spousta, 1996, s. 35).

## 1.2 Socializace ve skupině

Člověk je společenským tvorem, který získává svoje specificky lidské vlastnosti v průběhu života ve společnosti. Jeho vývoj je sociálně formován a bez kontaktu s lidmi ztrácí podstatu své existence. Socializace představuje prakticky celoživotní proces sociálního učení, vyplývajícího z kontaktu s lidskou společností (Vágnerová, 2001, s. 183). Skupina je jeden ze základních pojmů sociologie a sociální psychologie (sociální skupina) a je používán i v pedagogice. Za skupinu je obvykle považován soubor 2 a více osob, které sdílejí pocit příslušnosti ke skupině a jsou k sobě vázány relativně stabilními vzorci sociální interakce. V sociologii se klade při definici skupiny důraz na sdílené normy, hodnoty a očekávání a na vědomou interakci (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 200). V práci se skupinou rozvíjíme především sociální a komunikační kompetence. Vnímáme, zda a nakolik jsou vztahy ve skupině otevřené, zda dochází k vyčleňování některých dětí, a tento mechanismus se snažíme eliminovat. Děti ve skupinkách často prostřídáváme, aby se netvořily uzavřené funkce. S dětmi se snažíme o partnerský přístup a rovnou komunikaci, jen minimálně vystupujeme v pozici autority. Pro realizaci projektu je potřeba, aby děti týmově spolupracovaly. K tomu se musí umět domluvit, tedy naslouchat názoru ostatních a nebát se vyslovit názor vlastní (Andresová, 2013, s. 15, 22, 23).

### 1.2.2 Starší školní věk a dospívání

Tato kapitola se bude věnovat hlavně věkové skupině 11 - 15 let, jelikož se jedná o cílovou skupinu v tomto projektu. Co se týká vývoje motoriky je v období dospívání zpravidla výraznější než v období předcházejícím - dospívající rychle získávají dovednosti vyžadující značnou sílu, hbitost, jemnou pohybovou koordinaci i smysl pro rovnováhu. Odtud jistě plyne jejich zájem o sport - a na druhé straně zase z úspěšných nových pohybových aktivit získává jedinec posilu pro své ohrožené sebehodnocení. Pokračuje významně i vývoj vnímání, zejména vizuálního, jež dosahuje maxima a souvisí mnohem více s abstraktním myšlením. Proto i představy jsou nyní již méně živé - jsou spíše obecnější, vybledlejší, eidetická schopnost popisovaná dříve jako zvláštní psychická vlastnost, která dovoluje vybavit si četné detaily dříve vnímaného obrazce do velkých podrobností, klesá. Proto by výuka dospívajících neměla být příliš jednostranně opřena jen o názornost (to by mohlo brzdit vývoj abstraktního myšlení), na místě by však nebyla ani druhá krajnost - učení bez názorných podkladů, neboť i zcela

abstraktní pojmy vycházejí ze základu názorných zkušeností (Krejčířová, Langmeier, 2006, s. 148). Pubescent odmítá příliš akcentovanou asymetrii a nadřazenost, která by nebyla naplněna neformálním uznáním autority. Odmítá uznávat něčí autoritu jen proto, že je dospělý, rodič, učitel apod., uznává ji pouze v případě, že si takového člověka váží. Nový význam mají i vnější znaky, potvrzující rovnocennost rolí alespoň zdánlivě, symbolicky. Co se týká socializace, je dospívání obdobím emancipace za závislosti na rodině, to znamená i ze závislosti na normách a hodnotách světa dospělých. Takové osamostatnění je předpokladem další diferenciaci v oblasti sociálního chování, přijetí nových rolí a vyjasnění vztahu k normám a hodnotám různých skupin (Vágnerová, 1999, s. 190, 200).

### 1.3 Zážitková pedagogika

Zážitkovou pedagogiku lze chápat jako teorii výchovy prožitkem, výchovy k prožívání. Cílem zážitkové pedagogiky je všestranný rozvoj osobnosti směřující k harmonii. Mezi další cíle patří stmelení kolektivu, posilování sociálního citění, budování sebedůvěry i důvěry v ostatní, překonávání vnitřních i vnějších překážek, uspokojování nejrůznějších potřeb, rozvíjení fantazie, tvořivosti a mnoho dalších. Pro zážitkovou pedagogiku je typické zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí, ale i znalost a analýza cílů navozovaných situací, cílené vyvolání záměrného prožitku, zpracování prožitku, převedení do zkušenosti. Proto by pedagogové měli vést studenty k odpovědnosti, učení se a vedení. Měli by mít uspokojivé znalosti teoretických předmětů, pedagogiky, didaktiky, komunikace, rozvoje osobnosti, skupinové dynamiky. Měli by umožnit studentům větší samostatnost ve sbírání informací a v řízení a vést je k aktivní a přímé zodpovědnosti za vlastní vzdělání a zdraví. Neméně důležitá je okamžitá, důsledná aplikace poznatku.

Zážitková pedagogika umožňuje okamžité použití vědomosti a dovednosti v praxi. Pro uvědomění si a pochopení dané zkušenosti je nezbytná reflexe a zpětná vazba. Reflexi a zpětnou vazbu můžeme volit skupinovou nebo individuální formou. Nové zkušenosti mohou být aplikovány až na pevně zažitém předešlém učení (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 17, 18, 21, 22). Zážitková pedagogika stojí rozkročena na třech pilířích, kterými jsou cíl, aktivita a reflexe. Abychom aktivitou dosáhli toho, co zamýšlíme, nelze tuto vzájemnou provázanost opomenout. Každá hra skýtá řadu témat a využívá mnoho kompetencí. To, že jí hrajeme, nám otevírá mnoho tematických cest. Pouze reflexí jsme schopni ukázat na jednu konkrétní, tu si

vybrat a společně po ní s dětmi kráčet (Andresová, 2013, s. 24). V zážitkové pedagogice je důležitá také sebereflexe, kterou můžeme obecně definovat jako zamýšlení se jedince nad sebou samým, nad svou osobností, ohlédnutí se zpět za svými činy, myšlenkami, postoji, city, rekapitulování určitého úseku vlastního života či vlastního chování a rozhodování v situacích, které jsou pro daného člověka významné. Cílem je zhodnotit sebe sama, rozhodnout, co a jak změnit, zvolit strategii pro budoucnost. Sebereflexe je někdy používána v obdobném výrazu jako introspekce. V pedagogickém kontextu nejčastěji jako sebereflexe učitelů a zahrnuje několik fází: opětovné vybavení, popis a rozbor klíčových prvků, hodnocení či přehodnocení, způsoby vysvětlení, přijetí rozhodnutí, stanovení další strategie (Průcha, 1995, s. 196). Nelze opomenout ani termín evaluace. V pedagogice znamená zjišťování, porovnávání a vysvětlování dat charakterizujících stav, kvalitu a efektivnost vzdělávací soustavy. Zahrnuje hodnocení vzdělávacích procesů (Průcha, 1995, s. 146, 147).

### 1.3.1 Dramaturgické principy

Pokud vycházíme z toho, že je u dětí potřeba uvolnit energii a nechat je vyběhat, aby se s nimi lépe pracovalo, je důležité střídat různou dynamiku aktivit. Každý den tak zařazujeme aktivity zaměřené na fyzické vyžití, které umožní, aby děti byly soustředěné a svěží v těch ostatních. Program sestavujeme tak, aby děti nebyly mentálně a jednostranně unavené psychicky nebo fyzicky. Často zařazujeme tzv. vzpruhy, které mohou mít podobu rychlé dynamické akce, stejně tak ale zafunguje i aktivita, která je vtipná a veselá. Hry uzavíráme reflexí. Což znamená, že po většině aktivit následuje ohlédnutí, jímž se vracíme k původnímu cíli aktivit. V následné diskuzi se snažíme z tohoto záměru co nejvíce vytěžit. Pokud vnímáme, že emoce z předchozí činnosti ještě doznívají a její téma nebylo uzavřeno, s další aktivitou nepokračujeme (Andresová, 2013, str. 20, 21).

### 1.3.2 Týmové projekty

Práce na projektech, ať v přípravě na kurzu nebo při ostré realizaci ve škole, bývá prostorem, kde můžeme být nejvíce ve spojení s reálným životem. Andresová (2013, s. 17) uvádí i postřehy z praxe. Je to pro všechny jakási zkouška orchestru. Potlesku po koncertě bývá mnoho, ale ne zadarmo. Vždy je potřeba času, odhodlání, odvahy, překonávání překážek a hledání vnitřní motivace k dokončení díla. Příběh projektů je barvitý a živý a hrdiny těchto

příběhů bývají samotné děti. Někdy se projekty realizovat nepodaří, ale i to k životu patří. Vždy zůstává zkušenost, a ta je cílem našeho snažení, kterému říkáme zážitková pedagogika.

#### 1.4 Výtvarná činnost a upcyklace

Prostřednictvím výtvarného projevu rozvíjíme individuální vztahy k životu, lidem a přírodě. Výtvarná výchova vychází z respektu k osobnosti dítěte, k jeho způsobu chápání a prožívání světa. Klade důraz na osobnostní projev a užití výrazových prostředků. Výtvarný jazyk je základem neverbální komunikace. Posuzujeme jeho čitelnost vyjádřeného obsahu, účinky zvoleného materiálu, jeho barevnost, haptickou hodnotu a jiné výtvarné kvality (Roeselová, 1996, s. 14, 15). V tomto projektu se nejvíce zaměříme na konkrétní výtvarnou činnost a tou je upcyklace. Klíčovou částí slova upcykling je předpona UP (nahoru, výše, více). Což je velký rozdíl oproti předponě re- ze slova recyklace, která značí proces uvedení odpadu opět do výrobního cyklu. Upcykling přidává hodnotu použitým materiálům důmyslným desingem, čímž zvyšuje jejich přitažlivost - finanční, estetickou a emocionální (Max McMurdo, 2017, s. 8). Zatímco recyklace se zabývá zpracováním vyřazených produktů na elementární částice a jejich opětovné zařazení do výroby, pak upcyklace dává vyřazenému produktu novou přidanou hodnotu. Zpravidla jím je zcela odlišná funkce, než kterou produkt splňoval během svého původního určení. Oba pojmy, recyklace i upcyklace, mají tři společné aspekty. Těmi jsou minimalizace vzniku odpadů, snížení ekologické zátěže a opětovné využívání výrobních zdrojů (Aujezdský, 2019). Ve výběru aktivit na dané téma se v tomto projektu účastníci seznámí s různými technikami a materiály. Vyzkouší si práci s dřevem a vyřazenými věcmi (např. kniha, gramodeska). Stěžejním materiálem bude textil. Oblečení a další textil patří k věcem, které se celosvětově vyrábějí nejčastěji, ale také se nejčastěji vyhazují, obvykle jen minimálně použité, nebo dokonce zcela nenošené. Přitom právě textilní látky jsou neuvěřitelně variabilní, lze je upravovat a díky tomu většinou dál využívat (Smarticular, 2021, s. 11). Upcyklace textilu je zábavná, díky ní lze ušetřit a také být šetrný k životnímu prostředí, protože použité věci znovu najdou upotřebení. K tomu, aby se mohlo ze starých textilií vytvářet něco nového, rozhodně není potřeba být profesionální švadlena či krejčí (Smarticular, 2021, s. 11).

## 2 Pedagogický projekt s výtvarným zaměřením pro letní dětský tábor s tématem upcyklace

Tato část se bude věnovat přípravě letního tábora, programu a popisu jednotlivých činností. V celém přípravném procesu bude brán potaz na stanovené cíle, kterými jsou vedení dětí k plnohodnotnému využití volného času, odpovědného přístupu k životnímu prostředí, zlepšování komunikačních a sociálních dovedností a výuce nových výtvarných technik zaměřených na upcyklaci.

### 2.1 Příprava akce

Celá akce se začíná plánovat již na začátku kalendářního roku. Po stanovení počtu účastníků a zaměření tábora je nutné zajistit vhodné ubytování. Po tomto kroku se stanovuje přesný rozpočet, do kterého se již musí odrazit plánovaný program (náklady na materiál, vstupné a případné jízdné na výlety, ubytování a strava, ostatní náklady jako jsou odměny, občerstvení - to vše pro účastníky a pedagogický dozor, včetně zdravotníka). Co se týká materiálu na tvoření, tak se bude jednat z větší části o zhotovování výrobků z nepotřebných, starých materiálů. Proto budou již v prvním informačním e-mailu osloveni rodiče účastníků a vyzváni ke spolupráci (mohou pro tvoření dodat staré ručníky, odstřížky látek, nepotřebné knoflíky, gramodesky, staré knihy, časopisy, sešity, starší trička). Podle nabídky od rodičů zajistíme další věci z vlastních zdrojů (oslovením hotelu, knihovny, truhlárny, čalounictví). Dalším výdajem bývají mzdy pedagogického doprovodu, ale v tomto konkrétním táboře nebudou do rozpočtu započítávány. Po výpočtu celkových nákladů akce získáme i částku příjmovou - cenu pro jednoho účastníka. Ve chvíli, kdy je rozpočet, personální zajištění a program akce schválen pořadatelem, začíná práce na potřebné dokumentaci - přihlášky pro účastníky, pokyny pro rodiče (posudek o zdravotní způsobilosti, prohlášení o bezinfekčnosti, souhlas s GDPR) a následuje propagace celé akce. Lokalitou bude Sloup v Čechách, ubytovací zařízení o kapacitě 40 míst s plnou penzí, svačinami a pitným režimem. K dispozici je velká zahrada, venkovní sezení s prostorem na tvoření a vnitřní prostor vhodný na tvoření. V blízkosti ubytování se nachází lesní divadlo, hrad Sloup, koupaliště, jeskyně a sklárna.

#### 2.1.1 Právní rámec akce

Zotavovací akce (tábor) je pobyt pro 30 dětí ve věku do 15ti let na dobu delší než 5 dnů. Nejdůležitější právní předpisy týkající se zotavovacích akcí jsou: Zákon č. 258/2002 Sb., zákon

o ochraně veřejného zdraví, prováděcí vyhláška č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti.

#### 2.1.2 Povinnosti organizátora akce

Organizátorem tábora bude středisko volného času. Organizátor musí zajistit: hygienické požadavky, ohlášení akce na příslušnou KHS, základní péči o zdraví všech účastníků, táborovou dokumentaci - dokumentaci účastníků, dokumentaci personálního obsazení tábora, ostatní dokumentaci (zdravotní deník, režim dne, program, plán tábora, ohlášení na KHS), táborovou lékárnu, táborové vybavení. Nakládání s osobními informacemi ve smyslu zákona č. 110/2019 Sb., o zpracování osobních údajů a nařízení EU o ochraně osobních údajů (GDPR) 2016/679.

#### 2.1.3 Personální zajištění akce

Zodpovědnost za celý chod tábora, ostatní táborové pracovníky, přípravu tábora i jeho vyhodnocení nese hlavní táborový vedoucí. Další tři táboroví vedoucí budou osoby starší 18ti let s pedagogickým vzděláním a dvě studentky pedagogických škol starší 16ti let jako praktikantky. Nedílnou součástí týmu je zdravotník, který obstarává veškeré zdravotní a hygienické zajištění tábora při jeho přípravě, průběhu i po jeho ukončení. Musí splňovat kvalifikační požadavek daný zvláštním školením nebo je kvalifikován svojí profesí. Všichni táboroví vedoucí i zdravotník se před uskutečněním akce scházejí a pracují na programu a jsou proškoleni v BOZP.

#### 2.1.4 Práce na programu

Za program akce je zodpovědný hlavní vedoucí, spolupracuje s celým pedagogickým týmem, který se tábora bude účastnit. Při přípravě programu bere v potaz lokalitu, kde bude tábor pořádán, s tím souvisí návštěva daného místa a průzkum okolí (pro případné výlety, návštěvy zajímavých míst). V programu bude zohledněn táborový režim dne, střídání se budou tvořivé aktivity, aktivity zaměřené na pohyb a čas na klidový režim. Program bude sestaven vyváženě, aby účastníci nebyli přetížení. Na některé aktivity (náročnější tvoření, práce v týmech, některé táborové hry) budou účastníci rozděleni do skupin. Pravidla tábora vytváříme společně s dětmi, většinou k tomu využíváme nějakou hru, perfektně se hodí například hra Pexeso, při které si děti uvědomí jejich důležitost. Každé ráno před dopoledním

programem se začne tzv. servisem - co se nám líbilo / nelíbilo, co potřebujeme. Servisem míníme prostor k řešení problémů, ohlédnutím se za předešlým dnem.

Hlavní náplní celé akce budou výtvarné aktivity, s důrazem na seznámení s materiálem a problematikou plýtvání. Konkrétní rukodělné činnosti budou čerpány z knihy Upcyklace (Smarticular, 2021) a z vlastních vyzkoušených nápadů. Většina pohybových aktivit, jako například Icebreakry, seznamovací, či táborové hry budou čerpány z knihy Klíčení, příběh a řemeslo Prázdninové školy Lipnice (Andresová, 2013). Mezi sportovní aktivity budou zařazeny také hry Mölkky, Kin-ball a míčové hry. Další aktivity zařazené do programu jsou exkurze do sklárny, módní přehlídka, videoworkshop a natáčení krátkého filmu.

Nedílnou součástí programu je režim dne:

<b>Čas</b>	<b>Aktivita</b>
7:30	budíček
8:00	snídaně a servis
9:00 – 10:15	I. dopolední blok
10:15 – 10:30	svačina
10:30 – 11:30	II. dopolední blok
12:00 – 12:30	oběd
12:30 – 14:00	polední klid/osobní volno
14:15 – 15:30	I. odpolední blok
15:30 – 15:45	svačina
15:45 – 17:00	II. odpolední blok
17:00 – 18:00	osobní volno
18:00 – 18:30	večeře
18:30 – 19:30	osobní volno
19:30 – 21:00	večerní program
21:00	hygiena
22:00	večerka
22:15	schůze vedoucích



## 2.2. Plánovaný program výtvarného tábora

### 2.2.1. Den první

Naplánovaný příjezd účastníků je v deset hodin dopoledne, při příjezdu se od rodičů vybere potřebná dokumentace a zdravotník zajistí případnou medikaci. Následně se účastníci ubytují dle předem připraveného rozpisu a seznámí se s areálem. Před zahájením první aktivity budou účastníci seznámeni s režimem dne, jídelníčkem a programem, dále pak s hygienickými a bezpečnostními pravidly.

#### **Odpolední blok 1:**

Jako první společnou aktivitu volíme seznamovací hry, první hru pro lepší poznání areálu a vedoucích, druhá hra je zaměřena na seznámení skupiny. Dalšími cíli těchto aktivit je komunikace, spolupráce, odreagování a aktivizace skupiny. Obě hry čerpány z knihy Klíčení, příběh a řemeslo Prázdninová škola Lipnice (Andresová, 2013).

#### **Křepelky (hra)**

Pomůcky: list s otázkami, tužky

Účastníky rozdělíme do dvojic a každá z nich obdrží otázky. Úkolem je zjistit odpovědi na 10 otázek. Každá dvojice pracuje samostatně a snaží se co nejrychleji získat všechny potřebné informace. Příklady otázek: Kolik je v areálu ohnišť; jméno pana správce; kolik je v areálu budov; jak se jmenuje hrad v okolí; jména vedoucích; která vedoucí má nejvíce dětí; jméno paní kuchařky; kolik umyvadel je v umývárně; celý název areálu.

#### **Jmenovky (hra)**

Pomůcky: fix, lepící štítky

Každý dostane fixu a lepící štítek, který si přilepí na tričko. Cílem je získat celé své jméno zápisem na jmenovku, jednotlivá písmena lze kupovat od ostatních dětí výměnou za odpověď na osobní otázku. Od každého lze získat jen jedno písmeno.

Pokračování odpoledního bloku výtvarnou činností, účastníci budou rozděleni na dvě skupiny a v aktivitách se během bloku vystřídají.

#### **Nákupní taška ze starého trička bez šití (výtvarná činnost)**

Materiál a pomůcky: staré tričko, nebo slabší mikina, nůžky

Postup: tričko se otočí naruby a podélně přeloží na polovinu, odstřihne se výstřih, oba rukávy a spodní lem, získaným pruhem (spodní lem) svážeme spodní otvor trička. Druhá možnost je

spodní okraj nastříhat na cca 10 cm dlouhé pruhy a každý svázat uzlem (Smarticular, 2021, s. 186, 187).

### **Hodiny z gramodesky** (výtvarná činnost)

Materiál a pomůcky: vyřazené gramodesky, bílý nebo stříbrný fix (na keramiku, sklo), hodinový strojek, tužková baterie, ostrý nůž

Pracovní postup: nejprve si na gramodesku napíšeme číslice, poté budeme muset ostrým nožem zvětšit otvor pro strojek, vložíme strojek, který vyrovnáme podle číslic, na strojku je i úchyt k zavěšení (Zdroj: vlastní).

### **Odpolední blok 2:**

#### **Kin-ball** (pohybová aktivita)

Jedná se o týmový sport, jehož cílem je odehrát míč (Omnikin) tak, aby ho tým na příjmu nechytil a míč se dotkl země. Nejprve seznámíme účastníky s pravidly a bodováním hry, nácvikem odpalu a chytání míče. Poté budou rozděleni do týmů po čtyřech hráčích. Týmy se průběžně prostřídají.

### **Večerní program:**

#### **Opona** (hra)

Cíl: procvičení a upevnění jmen účastníků

Pomůcky: deka

Nejprve si účastníci sednou do kruhu a každý se představí svým jménem, ale ke svému jménu si vymyslí, ještě jedno jméno, které bude mít stejné počáteční písmeno (Líná Lucka, Žoviální Žofie,...), ostatní se snaží jména zapamatovat. Kolečko uděláme dvakrát a poté rozdělíme účastníky do dvou skupin. Mezi skupinami držíme deku tak, aby na sebe skupiny neviděly, účastníci střídavě chodí k dece a ve chvíli, kdy se spustí opona, musí vykřiknout jméno účastníka, kterého vidí. Kdo řekne první jméno protihráče, bere si ho do svého týmu (Andresová, 2013).

#### **Korálkování a drátkování** (výtvarná činnost)

Pomůcky a materiál: drátky, vlasce, elastické vlasce, nůžky, kleště, korálky, šperkařské komponenty

Cílem této činnosti bude hlavně seznámení se s technikami drátkování. Účastníci si vyzkoušejí, jak se s materiály pracuje, z drátků a korálků si vyrobí jednoduchou vážku, ze které jde udělat

brož, nebo dekorace do bytu. S vlasci, drátky, korálky a šperkařskými komponenty si vyzkoušejí vyrobit šperk dle vlastní fantazie.

### 2.2.2. Den druhý

#### **Dopolední blok 1:**

Výtvarná činnost (účastníci budou rozděleni do dvou skupin a v odpoledním bloku si činnosti prostřídají).

#### **Dekorace z dřevěných odřezků - 1. skupina**

Materiál a pomůcky: dřevěné odřezky - odpadový materiál z truhlárny, nařezané větve na cca 2 cm široká kolečka, brusný papír, obyčejná tužka, vypalovačka do dřeva, vrtačka do dřeva

Postup: Na výběr budou mít účastníci buď dřevěné hranoly, různě velké kousky desek, či nařezaná kolečka z břízy, ze zadní strany (pokud bude výsledný produkt určen k zavěšení) se vyvrtá otvor, následuje zahrazení materiálu, návrh dekoru provedený obyčejnou tužkou a následné vypálení obrázku. Jako příklad uvedeme kresbu mandaly, nápisu, či obrázku (Zdroj: vlastní).

#### **Předložka do koupelny ze starých ručníků - 2. skupina**

Materiál a pomůcky: na jednu předložku 3 vysloužilé osušky, nebo několik ručníků, nůžky, jehly, nitě

Postup: ze všech ručníků odstříhneme lemy a nastříháme je na dlouhé pruhy o šířce cca 7 cm, pruhy přeložíme a zafixujeme špendlíky, ze třech pruhů pleteme cop, při pletení postupně vyndáváme špendlíky, ukončíme pár stehy a připojíme další, toto opakujeme až do délky kolem šesti metrů dlouhého copu. Poté naplocho stočíme a v každé řadě ručně přišijeme, až nám vznikne šnek o průměru 60 cm (Smarticular, 2021, s. 79, 80).

#### **Dopolední blok 2:**

Dopolední blok cíleně končíme hrou Pexeso, při této aktivitě často účastníci porušují pravidla (tato hra k porušování pravidel opravdu láká), proto po této hře následuje reflexe na téma dodržování pravidel. Tímto si připravíme prostor ke společnému sestavení pravidel tábora.

#### **Pexeso**

Cíl: rozvoj týmové spolupráce, hledání smyslu dodržování pravidel

Pomůcky: 32 dvojic zatavených obrázků, pro každý tým desky s papírem a tužka

Ve vymezeném čase mají týmy za úkol prozkoumat vymezený terén a na papír zakreslit mapu. Hráči vybíhají ze základny bez pomůcek. Každý hráč si může v terénu během jednoho výběhu otočit a prohlédnout jen jednu kartu a zapamatovat si místo. V základně se snaží předat informace, kde karta byla. Ve chvíli kdy se v týmu shodnou, že vědí o dvojici karet, nahlásí to instruktorovi a běží pro karty, pro každou běží jeden hráč, nesmí se na karty podívat, to zkontroluje až instruktor. Pokud se jim podaří donést dvojici karet, získávají bod, v opačném případě karty vrací zpět na své místo (Andresová, 2013, s. 64, 65).

### ***Odpolední blok 1:***

#### **Turistika (hrad Sloup a Cikánské jeskyně)**

Cílem je pobyt v přírodě, seznámení s okolní přírodou a zajímavostmi, zahájení projektové práce netradiční formou.

Nejprve budou účastníci rozděleni do pěti týmů. Rozdělení proběhne formou losování, každý účastník si vytáhne z krabice barevný papírek svého týmu. Po losování účastníků se do krabice vhodí ještě pět papírků v pěti barvách a losují vedoucí. Na barevném papírku bude také QR kód (pro každý tým jiný). Po načtení kódu se zobrazí nápověda k dalšímu místu s kódem (např.: chybějící schod na hradě, nejtemnější místo jeskyně). Poté se celá skupina vypraví na výlet. Během cesty každý tým objeví svůj kód s tématem svého projektu (Land Art, video návod na výtvarnou techniku, Zero Waste, udržitelná móda a upcycling) a informacemi k projektu a danému tématu. Výstupem projektu bude krátký film a prezentace, termín splnění je předposlední den tábora. Cestu využijeme k diskuzi o daných tématech.

### ***Odpolední blok 2:***

Výtvarná činnost - stejné aktivity z dopoledního bloku, ale skupiny se prostřídají.

#### **Dekorace z dřevěných odřezků (2. skupina)**

Materiál a pomůcky: dřevěné odřezky – odpadový materiál z truhlárny, nařezané větve na cca 2 cm široká kolečka, brusný papír, obyčejná tužka, vypalovačka do dřeva, vrtačka do dřeva

Postup: Na výběr budou mít účastníci buď dřevěné hranoly, různě velké kousky desek, či nařezaná kolečka z břízy, ze zadní strany (pokud bude výsledný produkt určen k zavěšení) se vyvrtá otvor, následuje zahlázení materiálu, návrh dekoru provedený obyčejnou tužkou a následné vypálení obrázku. Jako příklad uvedeme kresbu mandaly, nápisu, či obrázku (Zdroj: vlastní).

### **Předložka do koupelny (1. skupina)**

Materiál a pomůcky: na jednu předložku 3 vysloužilé osušky, nebo několik ručníků, nůžky, jehly, nitě

Postup: ze všech ručníků odstříhneme lemy a nastříháme je na dlouhé pruhy o šířce cca 7 cm, pruhy přeložíme a zafixujeme špendlíky, ze třech pruhů pleteme cop, při pletení postupně vyndáváme špendlíky, ukončíme pár stehy a připojíme další, toto opakujeme až do délky kolem šesti metrů dlouhého copu. Poté naplocho stočíme a v každé řadě ručně přišijeme, až nám vznikne šnek o průměru 60 cm (Smarticular, 2021, s. 79, 80).

### ***Večerní program:***

Táborák

K večernímu posezení u ohně využijeme ohniště v areálu. Během opékání bude účastníkům nabídnuto několik společných aktivit k zabavení. Slovní hry, či zpěv. Ale nejvíce tento čas využijeme k volné zábavě, vyprávění a povídání.

### 2.2.3. Den třetí

#### ***Dopolední blok 1:***

První část dopoledního bloku bude věnována práci na projektu. Z předešlého dne zná každý tým své zadání. Nejprve proběhne seznámení s technikou a poté již týmy začínají pracovat na svých projektech.

**Videoworkshop** - krátký instruktážní program o natáčení a stříhání videí, úpravě fotografií.

**Projekt v týmech** - k práci bude v každém týmu jeden Ipad a bude jim k dispozici jeden z vedoucích. Úkolem bude natočit krátký (cca 5 minut) film na dané téma. Tento dopolední blok se týmy budou věnovat přípravě. Nápadům na zpracování, naplánování jednotlivých kroků vedoucích k realizaci projektu. Mohou se také již věnovat dohledávání informací a diskuzí o přiděleném tématu.

#### ***Dopolední blok 2:***

Pro druhou část dopoledního bloku volíme pohybovou činnost, svižné a jednoduché hry.

## **Molekuly**

Účastníci zaplní prostor a vždy, když instruktor vykřikne číslovku, musí se shluknout do skupinek o příslušném počtu členů. Aktivitu lze také zařadit místo losování při rozdělování do družstev (Andresová, 2013, s. 50).

## **Klávesnice**

Cíl: spolupráce, skupinový úkol, strategické uvažování, plánování

Pomůcky: lano, kartičky s čísly

Z lana utvoříme kruh o průměru asi 4 metry. Uvnitř kruhu rozmístíme kartičky s čísly 1 - 30, asi 40 metrů od kruhu vyznačíme startovní čáru. Úkolem je, aby se skupina jako celek dotkla postupně karet dle pořadí v co nejkratším čase. V každém okamžiku smí být v kruhu maximálně 2 nohy a 2 ruce. Měří se čas, za chyby se penalizuje přidáním času (Andresová, 2013, s. 63)

## ***Odpolední blok 1 + 2:***

### **Návštěva koupaliště**

Pěší výlet na koupaliště Sloup a koupání.

Při nepříznivém počasí změna v programu (např. tvoření za jiný den).

### ***Večerní program:***

**Práce na projektu** (film) - po návratu z koupaliště budou účastníci pokračovat v práci na projektu, čas vyhrazen na natáčení videí. Příklady možného zpracování témat: Land Art - vytvoření uměleckého díla v přírodě (okolí areálu), video návod na výtvarnou techniku - ideálně zaměřený na upcyclaci, k dispozici materiál na tvoření, u témat Zero Waste, udržitelná móda a Upcylace by se měli účastníci zaměřit na vysvětlení pojmu a příklady z praxe.

#### 2.2.4. Den čtvrtý

### ***Dopolední blok 1 + 2***

#### ***Odpolední blok 1***

Exkurze do sklárny

Výlet autobusem do Lindavy, zde návštěva sklárny, spojená s exkurzí a ukázkou a vyzkoušením klasického řemesla, oběd v místní restauraci a odpolední klid v prostorách parku, který je součástí restaurace sklárny. Zpět půjdeme pěšky.

### ***Odpolední blok 2:***

#### **Vysprávky a dekorování** - Výtvarná činnost

Materiál a pomůcky: šicí potřeby, knoflíky, fixy a barvy na textil, žehlička, pečící papír, karton, nepotřebné oblečení, kusy látek, vlastní oblečení k úpravě a barvení, velký hrnec, ocet, dlouhá vařečka, gumičky, provázky

Např.: záplaty, přišívání knoflíků, výměna gumy, vnější a vnitřní švy a jejich opravy, ozdobné zašívání, látání s efektem slunce, malování na textil, barvení látek, batika

### ***Večerní program:***

Práce na projektu (film) - pokračování v týmové práci na filmu, dohledávání informací, střih videa.

## 2.2.5. Den pátý

### ***Dopolední blok 1:***

#### **Výroba oblečení a módních doplňků** - výtvarná činnost

Materiál a pomůcky: stejná nabídka jako u vysprávek a dekorování + vyřazené oblečení všeho druhu, korálky, elastické vlasce, šperkařské komponenty

Např.: modely dle vlastní fantazie (např. šaty z pánské košile), šperky, různé doplňky jako mašle, šálky

### ***Dopolední blok 2:***

Pohybová aktivita

**Mölkky** - venkovní finská hra typu kuželky, cílem hry je srazit kolíkem ostatní kolíky s čísly, může se hrát v týmech

### ***Odpolední blok 1:***

#### **AB lajna** - hra

Celá skupina si stoupne na lano, či čáru na zemi. Od této chvíle nikdo nesmí mluvit. Společným úkolem je seřazení účastníků podle zadaného klíče - velikost, věk, počáteční písmeno jména (Andresová, 2013, s. 51).

## **Evoluce - hra**

Účastníkům je představena řada evolučního vývoje. Každá fáze (1. kuře - skrčené po dvou a mává křídly, 2. kohout - skrčený po dvou, má ocas a kokrhá, 3. pes - chodí po čtyřech a štěká, 4. opice - bije se v prsa, 5. člověk - odchází po dvou) se musí předvést ve stejné dvojici a výhrou ve hře kámen-nůžky-papír se posouvá do další fáze. Cílem je co nejdříve dosáhnout úrovně člověka (Andresová, 2013, s. 50).

## **Výroba oblečení a módních doplňků** - pokračování v činnosti z dopoledního bloku

Materiál a pomůcky: stejná nabídka jako u vysprávek a dekorování + vyřazené oblečení všeho druhu, korálky, elastické vlasce, šperkařské komponenty

Např.: modely dle vlastní fantazie (např. šaty z pánské košile), šperky, různé doplňky jako mašle, šálky

## **Odpolední blok 2:**

### **Výroba oblečení a módních doplňků**

Dokončování svých vlastních modelů a doplňků, příprava na večerní prezentaci (módní přehlídku).

## **Večerní program:**

**Módní přehlídka** - představení vlastnoručně vyrobených módních kreací v prostorách lesního divadla ve Sloupu. Každý účastník představí svůj výtvarný dílo.

## 2.2.6. Den šestý

### **Dopolední blok 1 + 2:**

#### **Originální diář / sešit / fotoalbum** (výtvarná činnost)

Materiál a pomůcky: tvrdý papír (karton), staré knihy, časopisy, zbytky látek, provázek (úzká mašle), šídlo, velká jehla a rezná nit, řezačka na papír, lepidlo na papír, podložka, řezací nůž, nůžky, kancelářské klipy, obyčejná tužka, barevné papíry, linkované či bílé papíry (např.: nepopsaná část ze starého školního sešitu)

Postup: papíry přeložíme na půlku a vždy po čtyřech listech sešíváme jehlou a nití, vytváříme přehyby na otevírání, po několika vrstvách následuje práce na deskách, zde se nechává prostor pro vlastní fantazii, na tvrdé desky se mohou vytvářet koláže, atd, tvrdé desky se sešívají k listům.



Druhá možnost vazby je všechny listy vkládat do sebe a desky vytvořit z jednoho kusu tvrdého papíru, šídlem vytvořit otvory pro sešití a celý diář uzavřít gumičkou (Zdroj: vlastní).

### ***Odpolední blok 1:***

Pohybová činnost: Míčové hry - dle vlastního výběru, ping-pong, volejbal, vybíjená.

### ***Odpolední blok 2:***

Práce na projektu (prezentace)

Finální práce na projektu, týmy si ke svému zpracovanému videu (reportáži) připraví krátkou prezentaci. Prezentace by měla být přibližně na dvě minuty, týmy se v ní pokusí přiblížit svou práci na projektu.

### ***Večerní program:***

**Představení týmových projektů** - prezentace, promítání, diskuze, hodnocení. Každý tým představí svou práci (vedoucí je součástí týmu) a promítne svůj film. Po skončení prezentací proběhne diskuze nad zpracovanými tématy. Ostatní týmy poskytují zpětnou vazbu a hodnocení.

## 2.2.7. Den sedmý

### ***Dopolední blok 1:***

Zhodnocení celého tábora. Jelikož jsou cílovou skupinou dívky staršího dětského věku, proběhne zhodnocení formou evaluačního dotazníku. Otázky budou zaměřeny hlavně na spokojenost s programem, pedagogickými pracovníky, ubytováním. Jelikož je v programu každé ráno tzv. servis, kde se postupně účastníci učí vyjadřovat své požadavky, přání a připomínky, tak neočekáváme problém s vyjádřením účastníků do dotazníku. Evaluační dotazník je zpětnou vazbou pro pořadatele, na co se více, či méně zaměřit v dalších táborech. Další zhodnocení proběhne formou kolečka (co bylo pro mne příjemné, zajímavé a co bych naopak už nikdy dělat nechtěla).

### ***Úklid, rozloučení a odjezd***

## Závěr a zhodnocení projektu

Cílem závěrečné práce bylo připravit pobytovou akci s tématem upcyklace. Program byl sestaven z větší části na výtvarných činnostech, při kterých si účastníci mohli vyzkoušet upcyclaci v praxi. Při výtvarných činnostech se pracovalo s různými materiály s cílem upozornit na zacházení s odpadovým materiálem a probudit v účastnících zájem o témata spojená s ekologií a životním prostředím. Během akce se účastníci seznámili s klasickým řemeslem při návštěvě sklárny. Výtvarné techniky byly přizpůsobeny také věku účastníků, voleny byly techniky méně i více náročné, vždy s cílem si tyto techniky osvojit a používat je i nadále. Díky výrobě vlastních modelů a doplňků se účastníkům otevřel prostor pro originální nápady a tvorbu. V této části programu se mohli účastníci sami vyjádřit, povolit uzdu své fantazii a následně si mohli vyzkoušet sebe prezentaci na závěrečné módní přehlídce.

Další částí programu byla týmová práce a schopnost realizování svých nápadů ve skupině. Během několika dní týmy zpracovávaly své projekty na zadané téma, které souvisely s uměním, výtvarnou činností a tématy souvisejícími se zodpovědným přístupem k životnímu prostředí. Při týmové práci na projektu se účastníci naučili naplánovat jednotlivé kroky vedoucí k následné realizaci, hledali společné formy vyjádření, ale také zažívali pocit uspokojení z dokončené práce. Získali nejen povědomí o zadaných tématech, ale zároveň byli schopni je přiblížit ostatním. Při závěrečné prezentaci se naučili poskytovat a přijímat zpětnou vazbu, hodnotit a diskutovat o zadaných tématech. Přidanou hodnotou bylo také využití techniky. Pokud se do programu zařadí používání mobilních telefonů k vyhledávání informací, použití QR kódů, natáčení videí a pořizování fotografií, odpadne z větší části problém s problematikou používání těchto zařízení na táborových akcích. Pohybové a táborové hry byly voleny cíleně. Hry zaměřené na seznamování, aktivizaci skupiny, hry zaměřené na rozvoj týmové spolupráce, hledání smyslu pravidel, ale také na odreagování, zábavu a legraci. Sportovní aktivity byly lehce netradiční s cílem vyzkoušet si něco nového. Při veškerých aktivitách bylo důležité sledovat, zda se účastníci cítí dobře, navazují nová přátelství a získávají důvěru.

Pro průběžné řešení případných problémů byl každý den vyhrazen čas na ranní servis, při kterém měli účastníci možnost vznést své připomínky, návrhy k řešení problémů, zároveň to byla příležitost ke zhodnocení předchozího dne. Na samotném konci akce byla zařazena evaluace a společné ukončení v kruhu. Rizika spojená s touto akcí byla minimální, díky možnosti upravovat program dle počasí, chuti a zájmu účastníků.

## Seznam použitých zdrojů

ANDRESOVÁ, Z., 2013. ed. *Klíčení: příběh a řemeslo: zážitková pedagogika na kurzech pro žáky základních škol*. Praha: Prázdninová škola Lipnice. ISBN 978-80-905502-1-6.

AUJEZDSKÝ, J. *UpCycling.cz* [online]. Praha [cit. 2019-06-24]. Dostupné z: <https://www.upcycling.cz/upcyklace-a-recyklace-proc-se-bez-nich-cirkularni-ekonomika-a-udrzitelna-vyroba-neobejde/>

HÁJEK, B., HOFTBAUER, B., PÁVKOVÁ, J., 2011. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Vyd. 2., aktualiz. [i.e. 3. vyd.]. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0030-7.

HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L., 2009. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2816-2.

HOFBAUER, B., 2004. *Dítě, mládež a volný čas*. 1. vyd., Praha: Portál. ISBN 80-7178-927-5.

LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ D., 1998. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada. ISBN 80-716-9195.

PÁVKOVÁ, J., 2008. *Pedagogika volného času: [teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času]*. Vyd. 4. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-423-6.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 1995. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-029-4.

ROESELOVÁ, V., 1996. *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH. ISBN 80-902267-1-X.

SMARTICULAR, 2021. *Upcyklace: nový život starých věcí: více než 100 praktických nápadů pro začátečníky i pokročilé*. Brno: Kazda. ISBN 978-80-7670-034-5.

SPOUSTA, V., 1996. *Kapitoly z pedagogiky volného času*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1274-9.

VESELÁ, J., 1997. *Jak ve volném čase? Projekty her pro volný čas dětí a mládeže*. Vyd. 1. Hradec Králové: Gaudeamus. ISBN 80-7041-146-5.