



Příprava táborového programu

Bakalářská práce

Studijní program: B7505 – Vychovatelství

Studijní obor: 7505R004 – Pedagogika volného času

Autor práce: **Petr Staffen**

Vedoucí práce: PhDr. Jitka Josífková, Ph.D.



Technická univerzita v Liberci
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická
Akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Petr Staffen**
Osobní číslo: **P16000711**
Studijní program: **B7505 Vychovatelství**
Studijní obor: **Pedagogika volného času**
Název tématu: **Příprava táborového programu**
Zadávající katedra: **Katedra pedagogiky a psychologie**

Zásady pro vypracování:

Cíl:

Příprava táborového programu pro děti mladšího školního věku a jeho následná evaluace.

Požadavky:

- 1) studium odborné literatury
- 2) sestavení programu
- 3) analýza využívaných prostředků výchovy
- 4) konzultace s vedoucí práce

Metody:

analýza, pozorování, evaluace

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

FRANC D., MARTIN A., ZOUNKOVÁ D., 2007. Učení zážitkem a hrou: Praktická příručka instruktora. Vyd. 1. Praha: Computer Press. ISBN 978-80-251-1701-9.

NEUMAN J., 2011. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. Vyd. 6. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-910-1.

PÁVKOVÁ J., 2008. Pedagogika volného času. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-423-6.

ŠVAŘÍČEK R., ŠEDO VÁ, K. a kol., 2007. Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-313-0.

VÁGNEROVÁ M., 2012. Vývojová psychologie: Dětství a dospívání. vyd. 2. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-2153-1.

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Jitka Josífková, Ph.D.


Katedra pedagogiky a psychologie

Datum zadání bakalářské práce:

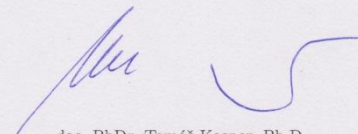
11. dubna 2018

Termín odevzdání bakalářské práce:

24. května 2019


prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.


doc. PhDr. Tomáš Kasper, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 30. června 2018

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že texty tištěné verze práce a elektronické verze práce vložené do IS STAG se shodují.

19. 6. 2019

Petr Staffen

Poděkování

Rád bych poděkoval PhDr. Jitce Josífkové, Ph.D. za odborné vedení bakalářské práce. Za čas, který mi věnovala v podobě konzultačních hodin a za veškeré rady i připomínky, které mi byly velkým přínosem při tvorbě této práce.

Dále bych chtěl poděkovat své rodině, přátelům a blízkým za jejich velikou podporu.

Anotace

Bakalářská práce se zabývá problematikou tvorby táborového programu pro děti mladšího školního věku. Práci bychom mohli rozdělit na dvě stěžejní části. Na část teoretickou, ve které rozebereme potřebu výchovy ve volném čase, definujeme cílovou skupinu, tábor, jeho dramaturgii a teorii zarámování zvoleného pro uskutečnění praktické části. Druhou částí práce je program tábora vytvořený na základě pojmů a zásad zmíněných v první polovině. Program tábora, ačkoli v době odevzdání bakalářské práce nebylo možné zrealizovat, je ve finální části zhodnocen, alespoň teoretickou cestou na základě Kirkpatrickova modelu.

Klíčová slova: volný čas, táborový program, hra, děti mladšího školního věku, zkušenostní učení

Annotation

Bachelor theses is focused on problematics of preparation of camp program for children of young school age. We can divide this theses at two key halves. First one is theoretical, in which we will talk about need of education in leisure time, we define target group, camp, its dramaturgy and theory of framing we choose for implementation of practical half. Second half is camp program which is based on concept and principles mentioned in theoretical part. Camp program is at the end of thesis reviewed, even though it wasn't realised before handing over to school.

Key words: free time, camp program, play, children of young school age, experiential learning.

Obsah

1. Úvod	8
2. Volný čas	9
2.1. Výchova ve volném čase	10
2.2. Funkce výchovy ve volném čase	11
3. Letní tábor	13
4. Dramaturgie akce.....	15
5. Zážitková pedagogika.....	17
6. Kolbův cyklus.....	20
7. Dohoda o vzájemném respektování.....	23
8. Hra	24
8.1. Celotáborová hra	26
9. Charakteristika dětí mladšího školního věku	28
9.1. Vývoj základních schopností a dovedností	28
10. Skupina	31
11. Zhodnocení programu.....	33
12. Kvalitativní výzkum	35
13. Praktická část	36
13.1. Stanovené cíle vzhledem k cílové skupině:	36
13.2. Program tábora	36
13.3. Zarámování tábora.....	38
13.3.1. Motivace k celotáborové hře.....	38
13.4. Způsob zhodnocení celého programu.....	38
13.5. Jednotlivé dny.....	39
13.5.1. První den	40
13.6. Druhý den	44
13.6.3. Třetí den.....	50
13.6.4. Čtvrtý den	55
13.6.5. Pátý den.....	58
13.6.6. Šestý den	61
13.6.7. Sedmý den.....	65
13.6.8. Osmý den	70
13.6.9. Devátý den	73

14.	Zhodnocení	74
14.1.	Pohled z předchozích táborů	74
14.2.	Finální zhodnocení ze strany dětí	74
14.3.	Zhodnocení programu	76
15.	Závěr	80

Seznam obrázků

Obrázek 1	Cyklus zkušenostního učení	20
Obrázek 2	Komfortní zóny	22
Obrázek 3	Kirkpatrickův model	34

Seznam použitých zkratk

CTH – celotáborová hra

FVC – full-value contract

DDM – dům dětí a mládeže

1. Úvod

Od svých sedmi let jsem každé léto trávil minimálně na jednom táboře. Následně od svých patnácti let jezdím jako instruktor a nyní už i jako vedoucí. Skrze tyto roky jsem si vybudoval určitý vztah k táborům a velmi rád na ně jezdím. Bavily mne, když jsem je navštěvoval jako dítě, a baví mne i nyní. Tábory jsou jeden z důvodů, proč jsem se rozhodl ke studiu volnočasové pedagogiky na Technické univerzitě v Liberci. Dalším z důvodů je, že rád pracuji s dětmi, a přemýšlel jsem nad možnostmi, které se mi nabízí v oblasti budoucí pracovní náplně, přičemž právě tento obor mi připadal nejvhodnější. V současné době jsem zaměstnancem v Domě dětí a mládeže v Mladé Boleslavi, kde výše zmíněný studijní obor uplatňuji naplno.

Právě kvůli svému vztahu k táborům jsem se i při výběru tématu pro svou bakalářskou práci vydal tímto směrem. Rozhodl jsem se vytvořit program pro pobytový tábor na horské chatě a navrhnout způsob jeho hodnocení. Mým původním plánem bylo tábor i zrealizovat, to se však uskuteční až po odevzdání práce. Proto při hodnocení a tvorbě programu se opírám hlavně o pedagogicky zaměřenou literaturu a o mé předešlé zkušenosti z táborů, na kterých jsem doposud působil jako instruktor nebo vedoucí.

Tolik ke krátkému shrnutí důvodů, proč jsem se rozhodl vypracovávat toto téma. V následujících kapitolách je nastudována teorie, dle mého názoru potřebná k tvorbě programu, na kterou se v části praktické odkazuje program samotný.

2. Volný čas

Volný čas je pro každého člověka jedinečným, zeptáte-li se kohokoli jak tráví volný čas, jistě se setkáte s mnoha různými odpověďmi. Jedná se o mimopracovní chvíle, které člověk může trávit přesně podle svých představ. Různorodost tohoto pojmu nezná mezí.

Při popisu, co je vlastně volný čas, musím souhlasit s formulací Pávkové z roku 2014 (s. 11). Ta říká, že o přesnou definici se pokoušejí různí autoři s dílčími rozdíly, avšak hlavní znaky jsou vesměs jednotné. Například Verešová (2014, s. 11) ve své knize uvádí, že se jedná o časové období, během kterého si námi vykonávané činnosti volíme dobrovolně, za svobodného výběru a za účelu získání pocitu uspokojení či uvolnění. Volný čas je oproštěním se od povinností a přikázaných úkonů patřících v denním rozvrhu do času vyhrazeného pro práci. Pro lepší představu Verešová vypsala hlavní náplň pojmu volný čas a patří sem například: odpočinek, různé formy rekreace, zábava, zájmové činnosti, zájmové vzdělávání a dobrovolně společensky prospěšné činnosti. Podrobněji se však potřebami volného času pro člověka zabýval Opachowski (1987, s. 36–38) a jde o následujících osm potřeb:

- **Rekreace:** odpočinek či zotavování se po námaze nebo úrazu.
- **Kompenzace:** potřeba vyrovnání se s nedostatky.
- **Edukace:** vzdělávání, prožití nových zážitků a poznávání nových věcí.
- **Kontemplace:** snaha pochopit sebe sama, seberealizace.
- **Komunikace:** potřeba kontaktu.
- **Integrace:** patřit někam, zažívat skupinové chvíle s přáteli.
- **Participace:** schopnost spolupracovat.
- **Akultura:** zdravý kreativní rozvoj osobnosti skrze fantazii a nápady.

Není vždy jednoduché oddělit od sebe oblast volného času a oblast povinností. Mohou spolu úzce souviset. Například existují povinnosti, které člověk plní s radostí a ochotou, či volnočasové aktivity, které nejsou pouhou zábavou, ale mohou přinášet nějaký hmotný efekt, sem může patřit drobné kutilství apod. (Pávková 2014, s. 12)

2.1. Výchova ve volném čase

Volnočasová pedagogika obohacuje volný čas o výchovu, která i díky příjemnějšímu prostředí, například skrze hry, působí odlišněji než výchova školní, ve které jde převážně o „hltání“ informací.

Výchova je pojmem tak různorodým, složitým a nejednoznačným, že není snadné ho jednoduše popsat. Existují různé definice, různá pojetí výchovy i mnoho výchovných oblastí, které spadají pod tento robustní pojem. Blížkovský (1992, s. 23) ve své publikaci Systémová pedagogika, uvádí různorodost názorů a koncepcí napříč historií. Zmiňuje psychologizující, biologické směry nebo systémové pojetí výchovy o spojení logických i historických zřetelů a jejich vzájemné rozdíly. Ta poslední zmíněná je pro nás asi nejdůležitější, poněvadž usiluje o plný sociální i individuální rozvoj každého jedince (Blížkovský 1992, s. 24 - 25), u čehož by se dalo říci, že jde o velmi moderní myšlenku, ke které inklinuje drtivá většina specifických výchovných oblastí.

Pan profesor Blížkovský v několika řádcích stručně sepsal základní společné znaky různých směrů a pojetí tak, aby co možná nejlépe vystihl charakteristiku výchovy a dal nám představu, co bychom si měli pod tímto pojmem vybavit.

„Výchova je optimalizací člověka a jeho světa, uceleného, uvědomělého, aktivního a tvůrčího vztahu člověka (lidí) k světu, tj. k přírodě, společnosti i k sobě samému. Řeceno jinak, výchova je cílevědomé rozvíjení osobnosti (sociální skupiny), jejich vztahů k světu vnějšími i vnitřními faktory jejího utváření a sebeutváření“ (Blížkovský 1992, s. 23)

Jednou z výše zmíněných specifických výchovných oblastí je právě výchova ve volném čase. Jako taková není limitována věkem a vztahuje se k lidem různého věku. Vzhledem k tématu mé práce se budu soustředit hlavně na výchovu dětí mladšího školního věku, existují však výchovné metodiky i pro dospívající a dospělé. Je potřeba nezaměňovat pojem výchova ve volném čase s pojmem výchova mimo vyučování. Druhý z těchto pojmů popisuje spíše výchovné působení v čase mimo vyučování žáků, zahrnuje i nepatrné povinnosti, jejichž příkladem by mohlo být trávení času ve školní družině. (Pávková 2014, s. 14)

2.2. Funkce výchovy ve volném čase

Volný čas měl přispívat k pocitu „nějak k něčemu patřit“, naplňovat potřeby jedince, vést člověka k úspěšné seberealizaci i sociální interakci. Měl by být zkrátka prospěšným nejen pro jedince, ale i společnost. (Kaplan in Vážanský 2001, s. 32)

Pávková (2014, s. 14) vymezila čtyři základní funkce na výchovně-vzdělávací, sociální, zdravotní a preventivní. V následujících odstavcích se o nich více rozepestí.

Výchovně-vzdělávací funkce je charakteristická záměrným ovlivňováním vychovávaných jedinců. Volný čas vytváří ideální prostředí pro působení na psychickou, fyzickou i sociální stránku osobnosti, skrze kultivaci potřeb a prohlubování zájmů. Pro úspěšné plnění této funkce je nutné volit správné pedagogické prostředky vhodné pro volný čas. Určitě bych u této funkce vypíchl fakt, že pomáhá vytvořit vztah k celoživotnímu vzdělávání jakožto přirozenou součást života vychovávaného. (Pávková 2014, s. 14)

Děti mají možnost navazovat nové sociální vztahy, nacházet nové přátele, kteří budou sdílet stejné volnočasové koníčky a zájmy. V centrech se často vyrovnávají podmínky, které doma dětem mohou chybět, všechny děti zde mají stejné právo na pozornost, využívání různých pomůcek atd. (Pávková 2014, s. 15 - 16). Doma může mít dítě pocit, že se mu rodiče věnují méně kvůli práci či sourozenci a mohou vznikat nešvary. „*Súčastou sociálnej funkcie je i návyk komunikačných schopností, rozvoj sociálnychkompetencií, ako aj oboznamovanie sa s pravidlami spoločenského správania sa.*“ (Verešová 2014, s. 14)

U zdravotní funkce se Verešová (2014) i Pávková (2014) shodují na nutnosti apelace veškerých volnočasových aktivit na zdravý psychický, fyzický i sociální vývoj člověka. U dětí je tento vývoj obzvláště důležitý. Já osobně bych tu zmínil zejména potřebu vhodného uspořádání dne „*podle věku, individuálních zvláštností, typu zařízení, střídání činností různého charakteru tak, aby odpovídalo biorytmům člověka*“ (Pávková 2014, s. 15), poněvadž to je problém, se kterým se během tvoření táborového programu nelze neseťkat. Obě autorky také vyzdvihují důležitost pohybových aktivit, správné životosprávy a v neposlední řadě upevňování základních hygienických návyků.

Preventivní funkci výchovy můžeme chápat ve třech rovinách. První z těchto rovin je prevence primární, která je určena pro celou populaci, zejména však pro lidi

bez kriminální historie a zvláštních narušení. Druhou rovinou je sekundární prevence, ta se soustředí zejména na jedince a skupiny, u kterých je zvýšená pravděpodobnost či náchylnost ke kriminálním činnostem. A terciární je zaměřena na léčení a především zabraňování dalším společensky nepřijatelným činnostem u lidí již zasáhnutých těmito negativními jevy. (Verešová 2014, s. 14)

Při práci s dětmi mladšího školního věku na táboře, půjde, co se týče výběru z tří rovin zmíněných v odstavci výše, o prevenci primární.

3. Letní tábor

Jednou z mnoha forem trávení volného času je letní tábor. Následující odstavce nám pomohou k utvoření představy o podobě těchto táborů.

Tábory patří pod pojem zotavovací akce a ty definuje zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví, jako: „organizovaný pobyt 20 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 4 dny, jehož účelem je posílit zdraví dětí a zvýšit jejich tělesnou zdatnost.“ Tábory jsou místa, na která rodiče posílají své ratolesti z mnoha různých důvodů. Ať už je to úsměvný, ale často slýchaný důvod: „chceme si na chvíli od dětí odpočinout“, a nebo jiný, aby děti neseseděly doma během prázdnin, naučily se něco nového, získaly nové přátele, trávily čas s přáteli, které znají ze zájmových kroužků. Toto platí hlavně pro tábory pořádané organizacemi, které během roku nabízejí zájmové kroužky, a následně se jejich tábor nese ve stejném duchu, např. soustředění pro hráče volejbalového týmu. Na co by ale měli rodiče hlavně přihlížet během vybírání správného tábora pro své děti, je táborový program a jeho obtížnost.

Existuje vícero druhů a typů táborů a rodiče by měli uvažovat nad tím, který je pro jejich dítě tím nejvhodnějším. Harmach udělal ve své knize rozdělení následovně (Harmach a kol. 2004, s. 42):

- Stálé tábory: tábor se koná na jednom místě.
- Tábory ve stálých tábořištích: většinou chatové, zděné, konají se na jednom místě.
- Putovní tábory: vystřídání několika tábořišť během pobytu, pěší, vodní, cyklo.
- Příměstské tábory: denní programy bez možnosti noclehu (rodiče si děti odváží).
- Hvězdicové tábory: několikadenní výlety v okolí tábora.

I tyto druhy můžeme dále rozdělit do následujících třech typů:

- Běžné: tábory pro „běžné“ děti.
- Integrované: i pro děti z rizikových skupin, dětských domovů, či zdravotně postižené.
- Ozdravné: tyto tábory jsou určeny pouze pro zdravotně postižené děti.

Pobyt na letním táboře by měl naplňovat principy výchovy ve volném čase a uspokojit dětem jejich volnočasové potřeby. Pedagogická činnost na táborech má svá jedinečná specifika, avšak dává pedagogům možnosti, které se ve školách či na různých kroužcích/setkáních jen těžko nabízejí. Děti zde mají možnost utvoření silnějšího skupinového pouta, o čemž se budeme bavit dále v odstavci zabývajícím se skupinovou dynamikou. Mimo jiné se zde příjemněji pracuje s motivací či prevencí sociálně patologických jevů.

A chce-li někdo pracovat s motivací jiných osob, musí nejprve vzít v potaz svou vlastní. Instruktor je důležitou osobou, ať jde o tábor nebo jinou volnočasovou akci. Ideální instruktor by měl mít základní pedagogické a organizační dovednosti. Měl by být schopný, flexibilní, tvořivý, se zdravým sebevědomím a v neposlední řadě empatický. (Pelánek 2008, s. 40)

Motivace, kterou zmiňuji v předchozím odstavci, nabírá u instruktora následujících podob (nejde o všechny, pouze pár, které Pelánek považoval za hlavní):

- Touha po smysluplné a užitečné činnosti.
- Naplnění sociálních potřeb (být součástí skupiny, radost ze spolupráce).
- Hledání partnera.
- Zájem o rozvoj účastníků.
- Zájem o téma akce.
- Učení se novým dovednostem, osobnostní rozvoj a průprava do života.
- Ukojení touhy být středem pozornosti.
- Peníze.

(Pelánek 2008, s. 38)

4. Dramaturgie akce

Pojem tábora jsme vysvětlili, nyní si povíme něco o postupu tvorby a skladbě jeho programu.

Hrám jako takovým jsem vynahradil místo pro vlastní kapitulu, především pro popis celotáborové hry, která do dramaturgie tábora zasahuje velkým dílem. Hry však nemohu volit pouze podle toho, jaká se dětem asi bude líbit v tuhle chvíli a kterou je zabavím na tolik, abych nemusel nic dělat... Takto pedagogika volného času nefunguje, ačkoliv si to hodně nezasevěných myslí. Dramaturgie akce je potřebná přesně z toho důvodu, aby volba aktivit nebyla chaotická a program měl ustálenou podobu a byl využit jeho potenciál výchovy na maximum.

Dramaturgie využívá holistického přístupu „celek je víc než součet částí“. Nestačí však akci dobře naplánovat, musí se také dobře uvést a tomu říkáme režie. (Pelánek 2008, s. 63)

Musíme si říci, proč akci pořádáme, o čem bude, co by měla účastníků přinést, co bude hry spojovat dohromady a k tomu nám pomáhá zarámcování celého programu společně s vytvořením cílů. Cíle jsou specifické, co nejkonkrétnější, akceptované všemi instruktory a hlavně realistické. (Pelánek 2008, s. 64)

Základní postup při vytváření kurzu bývá dělen do čtyř nebo pěti fází ve dvou základních větvích – teoretické a praktické.

1. Zvolení hlavního tématu: zaměření kurzu a zamyšlení se nad cíli.
2. Vytvoření programu: tvorba podrobného plánu celé akce (časový plán osob, míst, rolí).
3. Praktická dramaturgie: rozpracování jednotlivých programů a her.
4. Dokončení scénáře: vyřešení otázek ohledně materiálního zabezpečení, odpovědností a pravidel her. Prodiskutování prázdných míst a času na reflektování.
5. Dramaturgie kurzu: vyhodnocování programu a jeho modifikace v průběhu akce, řešení možných změn vyvolaných vnějšími podmínkami. (Paulusová in Činčera 2007, s. 37 – 38)

Při skladbě jednotlivých dnů musíme brát v potaz, jakou aktivitu dát v kterou denní dobu, do jaké fáze skupinové dynamiky se ta aktivita nejlépe hodí, a řídit se těmito pravidly:

- Ráno a dopoledne zařazení pohybu, běhání.
- Odpoledne více myšlení a tvoření.
- Na večer tajemnější hry, příjemnější, nebo naopak akčnější v terénu.
- Noc patří spánku, noční hry jsou pouhým zpestřením.
- Po jídle musíme nechávat čas na odpočinek.

A také myslet na pravidelné události, podléhající zaběhnutému řádu, který se nachází v podvědomí všech účastníků kurzu.

- Jídlo.
- Budíčky, rozsvíčky, večerníčky.
- Zkoušky: úkoly k plnění během celé akce, klasickým příkladem jsou foglarovští bobříci.
- Velká reflexe: pravidelné ohlédnutí za minulým dnem. (Pelánek 2008, s. 70–76)

5. Zážitková pedagogika

„Zážitok je každý duševný jav, ktorý jedinec prežíva. Je vždy vnútorný, subjektívny, citovo sprevádzaný. Zážitok je zdrojom osobnej skúsenosti, hromadí sa celý život a utvára jedinečné duševné bohatstvá každého človeka.“ (Verešová 2014, s. 17)

Pedagogika voľného času prináša mnoho výchovne vzdelávacích ciest a záleží na pedagógoch, ktorou cestu si zvolí. Jednou z ponúkaných ciest je pedagogika zážitku. Tento termín bol prevzatý z Nemecka, odkiaľ pochádza zakladateľ najvýznamnejšej organizácie zastrešujúcej pedagogiku zážitku Outward Bound, pedagóg Kurt Hahn. Ten pracoval s cieľom pôsobiť hlavne na rozvoj charakteru, inteligencie a vzdelání na svojich viacerých týždenných kurzoch. (Verešová 2014, s. 16)

Koncepcie zážitkovej pedagogiky podľa Verešovej (2014) má obsahovať hraničné situácie, stretnutie s prírodou, vzťah k vlastnému telu a solidaritu. Ako sama Verešová píše, v týchto štyroch bodoch sa vo veľkej miere zhodujú všetci autori zaoberajúci sa zážitkovou pedagogikou. Pri zážitkových aktivitách dochádza k prekonávaniu vlastnej komfortnej zóny. (Verešová 2014, s. 17)

Vážanský (2001, s. 135–136) naopak sepsal zážitkovú výchovnú prostredky, ktoré vypichujú odlišnosť voči klasickej pedagogike voľného času do desiatich základných znakov.

- Zážitková pedagogika umožňuje získavať skúsenosti i v prostredí chudobnejšieho prostredia. Tieto skúsenosti obsahujú racionálne i emocionálne prvky.
- Získané skúsenosti nie sú odtržením od reality.
- U skúsenosti, ktorá navazuje na predchádzajúce zážitky, dochádza k jej prehĺbeniu.
- Vzhľadom na skutočnosť a potrebu rýchleho rozhodnutia nabývajú nové skúsenosti „charakter vážnosti“.
- Príznivé predpoklady pre učenie sa sociálnemu správaniu.
- Rozšírenie individuálneho obzoru získávaním skúseností mimo školský deň a porovnanie seba sama s ostatnými.

- K činnostem rozvíjejícím osobní vývoj patří například limitní zkušenosti, během kterých musí účastník „bojovat“ s vlastní vůlí a organismem proto, aby dosáhl nějakého cíle.
- Kládén důraz na jednání a přímé empirie oproti pouhému výkladu.
- Odlišení od extrémních dobrodružství je následující: princip dobrovolnosti, učení se díky vlastnímu jednání, budování vlastních názorových představ, hromadné zdolávání úkolů, společné mínění, spravedlnost, schopnost organizovat a osvědčení se v neobvyklých situacích.
- Uspokojení hlavně pro mladé, především díky velkému obsahu aktivit

Volba zážitkové koncepce či inspirace zážitkovými programy německé organizace Outward Bound nebo české pobočky této organizace Prázdninové školy Lipnice zajišťuje nevídaný prožitek a získání nových zkušeností, skrze aktivity, které jistě děti budou velmi bavit. Proto se během tvorby táborového programu nechávám touto koncepcí v jistých ohledech inspirovat. Se zážitkem na táboře můžeme nádherně pracovat. Ať už je to z pohledu celotáborové hry, skupinových aktivit, přespávání, zdolávání různých úkolů a překážek s ostatními či získávání zážitků z výletů.

Zkušenostní učení je koncepce učebního procesu, která zdůrazňuje aktivní roli dospělého jedince, tj. v mém případě jde o pedagogický dozor na táboře, a jak uvádí Činčera (2007, s. 16) stala se základním východiskem pro prožitkovou pedagogiku. Cílem této koncepce není pouhé osvojení dovedností a vědomostí. Nýbrž zejména o přenesení výsledků učení do každodenního života a využití získaných zkušeností jako kvalitního zdroje poznání.

„Learning is the process whereby knowledge is created through the transformation of experience.“ (Beard, Wilson 2006, s. 19)

Zkušenost podepírá veškeré učení, avšak ne vždy v učení vyústí. Musíme vstříct zkušenosti vyrazit, zreflektovat, co se stalo, jak se to stalo a proč se to stalo. Jedině poté můžeme mluvit o učení. (Beard, Wilson 2006, s. 20)

Problematikou zkušenostního učení se zabývalo mnoho autorů, jmenovitě například Dewey, Kolb nebo Lewin. Já bych rád řekl něco málo o Kolbově pojetí, který

mimo jiné pracoval i s modely ostatních zmíněných autorů, z čehož vznikla následující koncepce.

6. Kolbův cyklus

Ke správnému zacházení se zkušeností v procesu vzdělávání je potřeba dodržovat určitý postup. Zde můžeme vidět jeden z těchto postupů. Teorie zkušenostního učení od Kolba zahrnuje dva hlavní aspekty. Prvním je vyobrazení učebního procesu skrze cyklický model a druhým jsou styly učení.

David A. Kolb věřil, že „učení je procesem, ve kterém jsou znalosti tvořeny skrze zkušenost.“ (Kolb 1984, s. 20)

První částí cyklického modelu je konkrétní zkušenost, kterou si edukant aktivně prožívá. Druhou částí je reflektivní pozorování, ve které edukant reflektuje danou zkušenost. Třetí se nazývá vytvoření konceptu, která nese název podle toho, že se edukant snaží nějakým způsobem sám vytvořit koncept odpovídající zkušenosti, které byl vystaven. Poslední částí je aktivní experimentování, ve které student zkouší vymyslet plán jak otestovat svůj model nebo teorii v nadcházející zkušenosti. (Kolb 1984, s. 21)



Obrázek 1 Cyklus zkušenostního učení

Podle Činčery (2007, s. 17) je tento cyklus učení široce přijímán, avšak ani přes to se nevyhl kritice. Činčera proto zmínil následujících pár bodů, které jsou Kolbovi a jeho studii vyčítány.

- Přílišné zjednodušení procesu učení.
- Model působí tak, že je každá z fází stejně dlouhá a důležitá.
- Model přehlíží kulturní, sociální, historické a jiné aspekty.
- Může vést k myšlenkové lenosti.
- Není zmínka o špatném závěru, ke kterému může vést empirická zkušenost.

Mimo jiné ve své studii Kolb zmínil čtyři styly učení, které určují, během čeho se lidé nejlépe učí. Asimilátoři, kteří se lépe učí za pomoci zvukového podnětu. Konverzátoři, kteří se lépe učí při aplikaci praktických teorií. Akomodátoři, kteří se nejlépe učí, když si mohou věci tzv. osáhat a divergēři, kteří mají rádi přehled a více informací, které si následně mohou spojit. (Kolb 1984, s. 21 – 22)

Aby cyklus mohl fungovat, musí být splněny tři hlavní podmínky.

Flow – Pojem označuje ponoření účastníků do fiktivní situace. Jde o zaujetí pro hru, hluboké pohlčení aktivitou, během čehož se mění subjektivní vnímání času, emoce i vzájemné jednání účastníků. (Činčera 2007, s. 17)

Typické jevy pro tento proces jsou rovnováha mezi úrovní dovedností a výzvami situace, přítomnost cílů, přítomnost jasné zpětné vazby, koncentrace na řešený úkol, ztráta rozpaků a proměna vnímání času. (Eunju in Činčera 2007, s. 17)

Jsou to právě tyto aktivity, skrze které jsou v pedagogice zážitku uskutečňovány stanovené cíle.

Komfortní zóny – Vyjadřují individuální rozdíly při přijímání výzev. Každý má nějakou svou komfortní zónu, která obsahuje činnosti, jež mu nezpůsobují stres. Vedle ní stojí zóna učení obsahující zvládnutelné aktivity, které rozšiřují edukantovu komfortní zónu. Problém nastává pokud jedinec vystoupí mimo zónu učení do zóny ohrožení, kde nalézáme aktivity pro něho obtížné, s vysokou šancí na neúspěch. V tomto případě může neúspěch vést ke zmenšení komfortní zóny. (Činčera 2007, s. 19)



Obrázek 2 Komfortní zóny

Princip dobrovolnosti – Nebo také challenge by choice. Jedná se o zásadu zajišťující, že edukanti nebudou nuceni k účasti na aktivitě proti své vůli. (Činčera 2007, s. 20)

Podaří-li se pedagogovi podmínky splnit a úspěšně zapojit do výchovy výše zmíněný cyklus, je na velmi dobré cestě k vytvoření kvalitního prožitkového programu, ze kterého si edukanti odnesou nejen skvělé zážitky, ale i jistě mnoho nových znalostí a osvojených dovedností.

7. Dohoda o vzájemném respektování

Další ze základních východisek prožitkové pedagogiky je dohoda o vzájemném respektování, známá také jako full value contract (FVC). Velmi s ní pracuje metodika Project Adventure a její podoba se obvykle opírá o šest základních principů.

1. **Bud' tady** – radost z přítomnosti, spoluúčast, zapojení, zábava.
2. **Bud' v bezpečí** – důvěra, odpovědnost, hranice, vztahy.
3. **Stanov si cíle** – odpovědnost, určení cílů, iniciativa, hodnocení, pomoc, spolupráce.
4. **Bud' poctivý** – férová hra, identita, sebepřijetí, zpětná vazba.
5. **Jdi dál** – zvládnutí problému, odvaha jít do rizika a přijímat výzvy, uvědomění odlišností i závislosti na ostatních, přijetí odpuštění, přesun a změna.
6. **Pečuj o sebe a ostatní** – rovnováha, spirituální dimenze. (Činčera 2007, s. 47)

Abychom zajistili úspěšné plnění dohody na dlouhodobé akci, musíme se k ní v jejím průběhu vracet, musí být závazná i pro vychovatele, musíme zvážit věkové a jiné charakteristiky účastníků, plus v neposlední řadě zajistit funkci ostatních principů prožitkové pedagogiky, při jejich selhání by čekal dohodu stoprocentně stejný osud. Dohody na takových akcích mohou nabývat následujících podob:

- Vlastní tvorba Dohody na začátku projektu.
- Společné sledování dodržování Dohody a její analýza.
- Postupné budování Dohody.
- Společné zlepšování Dohody.
- Uzavření a vyhodnocení Dohody po ukončení projektu. (Činčera 2007, s. 48)

8. Hra

Hlavním nástrojem volnočasového vzdělávání jsou hry. Dosahujeme skrze ně svých cílů a jsou nedílnou součástí celotáborové dramaturgie. Bez nich by se z takového tábora stal bezvýznamný a nudný pobyt, který by byl naprosto k nevydržení.

S tímto pojmem se setkáváme celý náš život. Hrajeme si od dětství, kdy jde hlavně o způsob učení se novým věcem, přičemž jak stárneme, odkládáme hru na vedlejší koleje a nepřisuzujeme jí takovou hodnotu. Volnočasová pedagogika se snaží vypíchnout důležitost hry nejen v brzkém období života, ale také v oblasti celoživotního vzdělávání. Her existuje nepřehledné množství a liší se mnoha faktory. K jejich správné volbě v daný moment je tedy potřeba základní znalost těchto typů. Je v zájmu pedagoga volného času rozšiřovat svůj herní „arsenál“ o hry, se kterými se setkal, hry z herních sbírek a jiných poučných publikací, nejen kvůli osobnímu růstu, ale hlavně kvůli svým svěřencům. Dobře víme, že například u dětí, pokud bychom měli v plánu dělat stále stejnou aktivitu, se rozhodně nesečkáme s úspěchem z hlediska udržení jejich zábavy a pozornosti, ale hlavně taková aktivita bude mít velmi daleko od vychovávání a učení.

U her se často říká, že jsou jenom „jako“, vzniká u nich modelový svět, který umožňuje jejím účastníkům vstoupit do jiných rolí a odtrhnout se od reality. (Franc 2007, s. 66)

Hru můžeme specifikovat skrze její podstatné znaky. Na jedné straně jde u ní o nejistotu získaných výsledků, řízenost pravidly a vážnost. Na straně druhé se setkáváme se zábavou, potěšením a radostí. Přináší nám prvky dobrodružnosti, překvapení a dramatičnosti během honu za cílem. (Neuman 2000, s. 20 - 22)

Neuman (2000, s. 22) ve své knize zmiňuje, že během srovnávání koncepcí různých škol a autorů došel při tvorbě vlastních kurzů k následujícímu třídění her, které mi přišlo vhodné pro využití během vytváření vlastního dobrodružného táborového programu. Dělení her existuje celá řada, od různých autorů, podle různých kritérií, ale následující mi přišlo ideální:

- Seznamovací hry.
- Zahřívací a kontaktní hry.
- Hrátky a zábavné soutěžení.

- Hry na důvěru.
- Iniciativní a týmové hry.
- Hry podporující rozvoj spolupráce a komunikace.
- Ekologické hry.
- Závěrečné hry a různé rituály.
- Hry pro reflexi a závěrečné hodnocení.

Další ze zdrojů, ze kterých jsem čerpal z důvodu tvorby zážitkového programu, byl Franc (2007, s. 67), zmiňující základní rysy těchto dobrodružných her:

- Výzva: využití náročnějších, ne tak obvyklých postupů.
- Přitažlivost: správná motivace.
- Pravidla: i nestrukturované hry jsou definovány nějakými pravidly.
- Přiměřená věková skupina: je potřeba přihlížet na obtížnost hry.
- Speciální čas/místo: některé hry vyžadují specifické podmínky.
- Fyzická/psychická a emocionální bezpečnost.

Jde-li o výchovu skrze hru, přechází učitel do tajné role, ve které předstírá zprostředkovávání zábavy, zatímco hru využívá ke splnění svých výchovně vzdělávacích cílů. (Činčera 2007, s. 10)

Aby byl umocněn prožitek z každé aktivity, je důležitá reflexe, díky které si účastníci uvědomí, co hráli, proč to hráli, popř. jak to hráli ostatní a v čem byl mezi hráči rozdíl (Kirchner 2009, s. 103). Představuje řízený proces, který hodnotí aktivitu a využívá zpětnovazebných informací k hledání širších souvislostí a významů (Neuman 2000, s. 39). Jedná se o nástroj pedagoga přispívající k zajištění co největšího přínosu v sebepoznání a poznání ostatních.

Reflektování je druhým bodem v Kolbově cyklu a při jeho absenci by nebylo možné cyklus dokončit. Což by vyústilo v promarnění příležitosti učení z nabízející se zkušenosti.

Jednotlivých způsobů, jak hry reflektovat, je celá řada. Už jenom kvůli pestrosti volby, kdy z možností zmíním alespoň pár následujících, jako jsou: strukturovaný rozhovor, dramaturgii zážitků, vystižení aktuální nálady pomocí palcové metody, výtvarné či psané zpracování nebo metoda „smajlíků“, by bylo jejich nevyužití promarněnou příležitostí a pedagog by šel sám proti sobě. (Kirchner 2009, s. 112)

8.1. Celotáborová hra

K táborem neodlučitelně patří i celotáborové hry (CTH), které na pobytových akcích využíváme k ponoření účastníků do děje nějakého příběhu, čímž vzniká flow efekt. Dramaturgie CTH funguje na podobném principu jako dramaturgie celé akce, má však jistá specifika.

CTH by měla obsahovat příběh tvořený z etap, měla by být jasně oddělena od ostatního programu tábora, třeba speciálním oblečením pouze pro celotáborovou hru. Úkoly, kterými bychom měli obsadit tvořený program, shrnul Pelánek do čtyř:

- **Individuální úkol:** každý sám za sebe.
- **Přímá soutěž týmů:** boj týmů proti sobě v rámci CTH.
- **Nepřímá soutěž týmů:** týmy nebojují přímo proti sobě, ale soutěží o to, kdo dokončí etapu lépe.
- **Společný úkol:** všichni ho plní dohromady. (Pelánek 2008, s. 77–78)

Na konci nesmí chybět zakončení CTH. Tomu bychom měli věnovat mimořádnou pozornost, jelikož závěr má výrazný vliv na celkový dojem uběhlé události. Měl by být velkolepý a dechberoucí, zkrátka takový, aby se účastníkům tábora vryl do paměti. U zakončení jsou nejběžnější následující scénáře:

- **Individuální závěr:** jedinci závěrečnou etapu plní samostatně.
- **Vyvrcholení soutěže týmů:** napínavý soutěživý závěr v podobě velké hry.
- **Happy end:** všichni dokážou něco společně. (Pelánek 2008, s. 79)

Správné téma musíme také tvořit na základě věkového uspořádání účastníků tábora. Musíme brát v potaz psychické i fyzické rozdíly různě starých dětí. Není vhodné tvořit

program pro adolescenty a v praxi ho provádět mezi dětmi mladšího školního věku, ani naopak.

9. Charakteristika dětí mladšího školního věku

Pojmenování období vývoje člověka bývá u jednotlivých autorů zabývajících se problematikou vývojové psychologie různé. Langmeier (2006, s. 23) uvádí tyto: prenatální období, novorozenecké období, kojenecké období, batolecí období, předškolní období, vstup dítěte do školy, mladší školní období, období dospívání, časná a střední dospělost, pozdní dospělost, stáří.

Nás se bude týkat hlavně období mladšího školního věku. Změny, ke kterým v tomto období dochází, se nezdají být příliš převratné jako v letech předchozích (předškolní věk) či následujících (dospívání), proto je mladší školní věk psychoanalýzou označován jako období „latence“. Mnoho vývojově psychologických studií dokazuje opak a poukazuje na důležitost pokroků, kterých v tomto stádiu dítě dosahuje. (Langmeier 2006, s. 117)

V tomto období začínají děti myslet jinak než dříve, což je podníceno mnoha vývojově podmíněnými změnami. Podle Vágnerové (1999, s. 110) je myšlení v tomto období zaměřeno na operování se skutečností či představami a symboly s jednoznačným obsahem. Děti upřednostňují věci, které si samy mohou vyzkoušet, a přesvědčit se tak o jejich pravdivosti. Vycházejí z konkrétních zkušeností s vlastní činností, probíhá formování záměrné paměti.

Veškeré psychické funkce jsou ovlivněny učením a také jím zdokonalovány. Snění a fantazie ustupuje před orientací na realitu, což můžeme pozorovat i u změny kresby, která je od sedmi let výrazně realistická. Proto je mladší školní věk obdobím realistickým. Do osmého roku jde o realismus naivní, který se později díky rozvoji kritického myšlení vyvíjí v kritický realismus. (Novotná, Hříchová, Miňhová 2012, s. 50)

9.1. Vývoj základních schopností a dovedností

Při tvoření táborového programu musíme brát v potaz připravenost dětí dané věkové kategorie na určenou zátěž, jak psychickou, tak fyzickou.

U dětí mladšího školního věku je vývoj pohybových i ostatních schopností do velké míry závislý na tělesném růstu. Výrazné je zvýšení rychlosti pohybů, svalové síly, zlepšení hrubé i jemné motoriky (tato akce je zprvu soustředěna na pohyb ramenního

a loketního kloubu, až cvičením je docíleno jemnějších pohybů zápěstí) a koordinace pohybů celého těla. Rozdíly v pohybových dovednostech mohou být různé podle toho, jak moc byly děti v tomto směru povzbuzovány, či tlumeny, aby si neublížily. Se zlepšením pohybů těla souvisí větší zájem o hry pohybové a dosažení sportovních výkonů, u nichž je požadována vytrvalost, obratnost a síla i zlepšení učení a psaní. (Langmeier 2006, s. 120)

Langmeier (2006, s. 122) se dále dotýká tématu vývoje smyslového vnímání v tomto období. Ve všech oblastech smyslového vnímání jsou patrné výrazné pokroky, největší u zrakového a sluchového vnímání. Dítě všechno důkladněji prozkoumává, nevnímá už věci pouze jako celek, ale je schopné uvažovat o malých detailech. Představitivost a schopnost vybavení si dřívějších pojmů v paměti je velmi intenzivní. I díky tomu se dítě odpoutává od pouhého chápání momentálního okamžiku a je schopné vzpomínat na události minulé a přemýšlet o událostech budoucích.

Další ze změn, která stojí za zmínku, je zdokonalení řeči. Děti si osvojují nová slova i pojmy a jejich slovní zásoba během let rapidně roste. (Novotná, Hříchová, Miňhová 2012, s. 51)

Co se týče kognitivního vývoje, dítě je schopné skutečných logických operací bez závislosti na viděné podobě kolem sedmi let. I když se to stále týká pouze konkrétních jevů a obsahů, které si lze názorně představit. Piaget toto období nazývá stádium konkrétních logických operací. Dítě nyní dokáže chápat identitu věci, její zvrtnost, zahrnutí různých prvků do třídy (třídění dle jistých skutečností) a propojení různých myšlenkových procesů do jedné sekvence. (Piaget in Langmeier 2006, s. 124 - 125)

Reakce dítěte na druhé děti má stále jiný ráz než reakce na dospělého, protože cítí rozdíl skrze vlastnosti, zájmy a postavení mezi lidmi. Práce ve skupině může učit děti takovým reakcím, jako jsou pomoc slabším, spolupráce, soutěživost a soupeřivost. Je viditelný rozdíl mezi dětmi dominantnějšími a těmi, které se raději nechají vést druhými. (Langmeier, 2006, s. 130) Více o tomto zmiňuji v následující kapitole zabývající se skupinou a její dynamikou. Ačkoliv u dětí mladšího školního věku není dynamika tak jednoznačná a řekl bych i podstatná jako třeba u dospělých (team buildingy) či adolescentů. A nabývá mnohem měňavější a méně čitelný charakter.

Jistě by se nabízela otázka, jestli není vytvoření táborového programu pro děti mladšího školního věku jednodušší než třeba pro adolescenty a pubescenty. Je sice pravda, že mladší děti jsou „vděčnějšími strážníky“ a s vervou se vrhnou prakticky na kteroukoli výzvu, kterou před ně postavíte. Je však potřeba brát v potaz vše, co bylo zmíněno v odstavcích výše, aby v krajním případě nedošlo k nesprávnému vývoji dítěte, ať už z hlediska fyzického či psychického. Každá věková kategorie má hlediska a kritéria, ke kterým by měl pedagog, jehož cílem je vytvořit kvalitní volnočasový program, přihlížet.

10. Skupina

Převážná většina táborových aktivit probíhá skupinově. Proto si v následujících odstavcích vysvětlíme pojem skupina a rozebereme její vývojové fáze. Sledování těchto fází je nutné, chceme-li dosáhnout námi stanovených cílů a zároveň zamezit vzniku záporné zkušenosti ze strany našich klientů.

„Skupina jako místo učení slouží rozvoji osobnosti jednotlivce, který tak může vědoměji prožívat a utvářet svou identitu.“ (Belz, Siegrist 2001, s. 39)

Skupinou rozumíme určitý počet osob usilující společně o stejný cíl. Skupina ovlivňuje výrazným způsobem chování jednotlivce. Znaky, jež skupinu určují dle Kirchnera (2009, s. 103) jsou následující:

- Delší interakce mezi členy, nikoliv jen několik minut.
- Vnímání skupiny jako skupiny a sebe jako její členy.
- Vytvoření vlastních norem, rolí a očekáváníí.
- Vědomí společného cíle nebo účelu.
- Vznik různých vztahů mezi jednotlivými členy.

Skupina prochází různými vývojovými stádii, čímž se zabývá skupinová dynamika. Prací pedagoga je sledovat tyto vývojové fáze a podle toho také upravovat program, aby docílil maximálních výsledků a pomohl skupině dostat se na další stupeň tohoto vývoje. Nejznámější klasifikací jednotlivých stádií je následující:

- **Formování:** skupina je nejistá, rozhodování o vůdci, viditelná úzkost. Instruktor musí v této fázi předkládat jednoduché úkoly, nevyžadující hlubší spolupráci.
- **Bouření:** růst napětí, vznik společenství, testování vedoucích a zpochybňování důvěry. V tuto chvíli je spolupráce na nízké úrovni a vychovatel musí skupině pomoci se splněním většího samostatného úkolu.
- **Normování:** skupina funguje tak jak má, je spokojena se svými výsledky, zná své silné stránky a pracuje nezávisle na instruktorovi.

- **Transformování:** ukončení činnosti skupiny. Získané zkušenosti však její členové přenášejí do života a jiných aktivit. (Tuckman in Činčera 2007, s. 31–32)

Mluvíme-li o dynamice, uplatňuje se hlavně u malých skupin, přičemž rozlišujeme dva druhy skupin:

- **Formální skupina:** jasně daná hierarchie, členové hrají role odpovídající jejich pozicím, nemají stejný přístup k informacím a mají jiné rozhodovací pravomoce. (Pro příklad, během táborových aktivit se děti navštěvující tábor déle chopí vedení a nováčci dostávají šance pouze velmi zřídka.)
- **Neformální skupina:** členové jsou si rovni, hierarchie neplatí. (Typičtější pro dobrodružné aktivity.)

U neformálních skupin nezáleží na tom, kdo je v civilním životě dělník nebo na vedoucí pozici. Vznikají tu tři nové role, z hlediska skupinové dynamiky zásadní. Jde o vůdce skupiny, faciliátora a řadové členy.

- **Vůdce skupiny:** přirozeně, a nebo skrze autoritu vystoupil z řadových členů skupiny a ostatní v něho vzhlíží.
- **Faciliátor:** Jde o zprostředkovatele procesu (pedagoga), který napomáhá skupině v jejím růstu.
- **Řadový člen:** také velmi důležitý prvek, bez kterého by se nedosáhlo vytouženého cíle skupiny. (Kirchner 2009, s. 104–105)

Při práci se skupinou je pro pedagogickou osobu důležité zajistit rovnováhu mezi třemi faktory, které jsou – Já, My a Téma. Pouze za úspěchu tohoto úkonu mohou probíhat nějaké skupinové procesy. Vedoucí musí respektovat fázi, ve které se právě skupina nachází, musí reagovat na veškeré podněty a otázky z řad klientů a zajistit nejen informační pomoc. V neposlední řadě je jeho úkolem vyhledávat poruchy v procesu, a pokud nastanou, diagnostikovat je a společně se skupinou se pokusit o jejich odstranění. (Belz, Siegrist 2001, s. 57–60)

11. Zhodnocení programu

Po vytvoření a následném odzkoušení v praxi je potřeba program zhodnotit. Zhodnocení nám poví, jestli byl program úspěšný, zdali byly splněné předurčené cíle, které hry byly povedené více a které méně atd. Zkráceně, zhodnocení nám pomáhá shrnout a hlavně si vůbec uvědomit silné a slabé stránky námi připravovaného programu, plus napomáhá k našemu osobnímu pedagogickému vývoji.

Je důležité zmínit rozdíl mezi slovy evaluace a hodnocení. V obecném významu jde o slova synonymní, avšak z pedagogického hlediska se nepatrně liší v následujícím:

- Evaluace zahrnuje souhrnně teorii, metodologii a praxi veškerého hodnocení, viz následující odstavec.
- Evaluace je termín odborný, využívaný ve vědeckém a výzkumném prostředí.
- Hodnocení se používá v širším kontextu běžné praxe, např.: hodnocení studentů. (Průcha 1996, s. 9)

Průcha (1996, s. 10–11) uvádí pět rysů pedagogické evaluace:

- 1) **Teoretický přístup:** veškeré vzdělávací procesy musí být určitým způsobem zhodnoceny.
- 2) **Metodologie:** soubor metod a technik pro realizaci prvního bodu.
- 3) **Proces:** pomocí metodologie (2) využíváme v praxi (1) určité aktivity, tento bod se zaměřuje především na zjišťování a analýzu dat.
- 4) **Vzdělávací praxe:** od hodnocení jednotlivců po evaluaci vzdělávacích soustav.
- 5) **Využití:** pro účely vědecké, výzkumné i praktické.

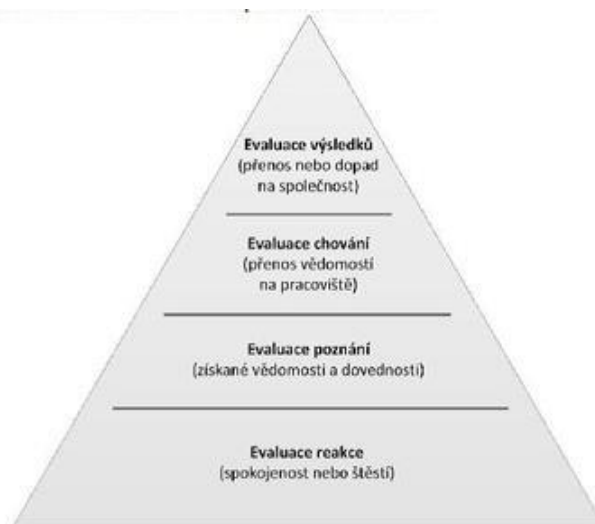
Od evaluace se přesouváme k hodnocení. Rozhodl jsem se zmínit jednu z nejnámějších a nejpoužívanějších metod pro hodnocení efektivity vzdělávání, a sice Kirkpatrickův čtyř-úrovňový model. Tento model se řadí mezi tzv. evaluace orientované na cíl (Zinovieff 2008, in Tenkl, s. 32), z čehož vyplývá stanovení určitých cílů a hodnocení podle jejich splnění či nesplnění.

Čtyři fáze modelu jsou následující (Tenkl 2014, s. 32–38):

- **Reakce:** pozitivní či negativní reakce jedinců na vzdělávací proces nejčastěji skrze dotazníky – pětiúrovňová škála.

- **Poznání:** je definováno jako míra změny postojů měření výsledků skrze výkonnostní a znalostní testy.
- **Chování:** zkoumá jakým způsobem je jedinec schopen přenést nabyté poznatky do praxe. Jelikož je model nastaven pro dospělé lidi, praxí je myšlen pracovní výkon na určité pozici.
- **Výsledky:** hlavním cílem v této fázi je porovnání stavu před začátkem a po skončení výchovného procesu.

První tři fáze provádíme před zahájením i po ukončení vzdělávacího procesu, u čtvrté fáze je podmínka realizace až po uplynutí určitého času. Což je při hodnocení letního tábora prakticky nemožný úkon, když například pracujete čtrnáct dní s dětmi, které následně nemusíte už nikdy vidět. Model je prvotně vytvořen pro hodnocení školících programů pro dospělé. I z tohoto vyplývá, že ne vždy se dá úspěšně projít skrze všechny fáze, zvláště pak při přenesení do prostředí letního tábora.



Obrázek 3 Kirkpatrickův model

12. Kvalitativní výzkum

Aby mohlo dojít ke zhodnocení, je potřeba sesbírat data, zanalyzovat je a podle nich dojít k patřičnému závěru. Nabízejí se dva odlišné přístupy, kvantitativní a kvalitativní. Hlavním rozdílem je metoda sběru dat, kterou u kvantitativního přístupu nejčastěji znázorňuje dotazník a u kvalitativního rozhovor. Sociální vědy upřednostňují kvalitativní přístup kvůli osobnějším pohledu na zkoumaný subjekt.

Osobně se v práci zaměřuji na kvalitativní výzkum, proto se při dalším teoretickém popisu budu soustředit na něj. Při práci s ním je nutnost vytvořit plán, který prochází několika fázemi, jmenovitě: stanovení cílů výzkumu, vytváření konceptuálního rámce, definování výzkumných otázek, rozhodnutí o metodách, kontrola kvality dat, metody sběru dat, analýza dat a psaní závěrečné zprávy. (Švaříček, Šed'ová, a kol., 2007, s. 61)

Pro kvalitativní výzkum jsou nejčastěji používané metody sběru dat následující:

- **Zúčastněné pozorování:** dlouhodobé sledování aktivit přímo ve zkoumaném prostředí.
- **Hlubkový rozhovor:** nestandardizované dotazování jednoho účastníka, jde o strukturovanou konverzaci.
- **Ohnisková skupina:** získání dat skrze skupinové rozhovory. (Švaříček, Šed'ová, a kol. 2007, s. 207 - 208)

13. Praktická část

Cílem praktické části je vytvoření programu a návrhu jeho zhodnocení.

13.1. Stanovené cíle vzhledem k cílové skupině:

Hlavní:

- 1) Děti poznají zajímavosti ze života indiánů zábavnou formou.
- 2) Inspirativní rozvoj vztahu k přírodě a skupině.

Vedlejší:

- 1) Ukážeme dětem, že se dá volný čas trávit šťastně i bez novodobých technologií typu televize, počítač a mobilní telefon a tak nějak jim ukázat, jak se třeba mohli cítit jejich rodiče a prarodiče na podobných táborech se snahou zachovat alespoň nějaké tradice.
- 2) Rozvoj týmové spolupráce i soutěživosti z hlediska osobních úspěchů.

13.2. Program tábora

Pro tvorbu vlastního zážitkového programu jsem si zvolil devítidenní letní dětský tábor. Přičemž na herní program spadá sedm dní. První den děti přijíždějí a poslední odjíždějí, takže se v tyto dny moc aktivit nekoná. Jak již zaznělo v části teoretické, cílovou skupinou jsou převážně děti mladšího školního věku, které jsou charakterizovány svou hravostí, ochotou spolupracovat s dospělými i svými vrstevníky a v neposlední řadě obdarované vysokou mírou soutěživosti.

Táborový program a celotáborová hra, které naleznete v následujících kapitolách, jsou teoretickou záležitostí. Projekt doposud nebyl zrealizován, ale během jeho tvorby jsem se silně opíral o již získané pedagogické zkušenosti a dovednosti z táborů, na kterých jsem působil jako instruktor.

Ačkoliv program nebude realizován do doby před odevzdáním bakalářské práce, využiji jej ještě toto léto na jednom z letních dětských táborů, kterých se účastním každý rok. Hlavní vedoucí tábora byla otevřená k mé nabídce vytvořit celý program, díky čemuž se má práce dočkat praktické zkoušky, ze které jistě načerpám nové pohledy a zkušenosti potřebné k tvorbě dalších a kvalitnějších zážitkových programů pro děti.

Jedná se o pobytový tábor. Místem konání je chata v Krkonoších, z jedné strany obklopená malým potůčkem a z druhé strany lesem. Krajina v okolí chaty je různorodá a nabízí prostor pro spoustu aktivit, ke kterým je potřebný specifický terén.

Tábor je převážně pro děti navštěvující dramatický obor Základní umělecké školy v Mnichově Hradišti, popřípadě pro kamarády těchto dětí. Proto je nevýslovnou výhodou fakt, že se zúčastněné děti vesměs znají a my (vedoucí tábora) je známe také, díky čemuž jsme schopni vytvořit vyrovnané týmy do celotáborové hry.

Během tábora platí následující každodenní harmonogram:

8:30 – Budiček, ranní rozcvička, ranní hygiena

9:00 – Snídaně

9:30 – 11:30 – První část poledního programu

11:30 – Svačina

11:30 – 13:00 – Druhá část poledního programu

13:30 – Oběd

14:00 – 15:30 - Polední klid

15:30 – Svačina

16:00 – 18:00 - Odpolední program

18:30 - Večeře

19:00 – Večerní, či volný program

21:00 – Večerka

Během dne jsou vyhrazeny dva časy pro ranní a večerní nástup. Ranní nástup se koná po snídani a večerní po večeři. Ranní je spíše orientačním bodem během dne, ale večerní je důležitý. Během něho se čte rozkaz na další den (program) a probíhá celotáborová reflexe nad uplynulým dnem.

Rozkazy, které čteme večer, visí na nástěnce v hlavní místnosti, na které visí i bodování družin, jednotlivců a úklidu pokojů. Bodování úklidu pokojů probíhá vždy po snídani a jednou či dvakrát za tábor i přepadově kdykoli během dne.

13.3. Zarámování tábora

Program je tvořený podle zážitkové koncepce a na bázi zkušenostního učení. Tématem celotáborové hry jsou indiáni. K tomuto záměru aplikovat zážitkovou koncepci se mi zdá jako ideální volba díky pestrosti her, aktivit a zajímavostí, jež o indiánech existují.

13.3.1. Motivace k celotáborové hře

Děti budou rozděleny do tří týmů, reprezentujících tři indiánské kmeny, které bývaly dříve jedním. Po smrti někdejšího náčelníka však jeho tři synové vzájemně soupeřili o jeho post a kmen se rozdělil. Na rozdělené kmeny byla posmrtně uvalena kletba od jejich otce, že budou jejich země a lidé strádat hladem a ve válkách, dokud se nedomluví a opět nenastolí řád mezi kmeny. Bratři, i když rozhádaní, souhlasili s domluvenou schůzkou, na kterou pošlou své nejlepší válečníky (děti) jako své zástupce, aby si společně vyslechli rady starého šamana, který promlouvá s duchem bývalého náčelníka. Tuto část si vyslechnou během povídání o tématu celotáborové hry, zbytek později, během jednotlivých her.

Hlavním cílem dětí bude najít společnou silou, ztracený poklad. Zároveň také dosadit náčelníka do čela třech kmenů, jímž se stane ten, či kmen se na nalezení pokladu podílel nejvíce (tým s nejvíce body).

13.4. Způsob zhodnocení celého programu

Jak již bylo zmíněno v teoretické části, k hodnocení programu využívám Kirkpatrickův pětiúrovňový model, vzhledem k pedagogickému využití však potřebujeme hlavně první čtyři úrovně. Hodnocení je více popsáno v závěrečné části práce.

Celé hodnocení jsem rozdělil na tři části. Jedním bude statistické hodnocení, které získáme skrze jednoduchou aktivitu, během které budou děti hodnotit veškeré dění za použití čísel. Druhým bude pocitové, přátelštěji probíhající u závěrečného slavnostního táborového ohně a třetím budou mé osobní postřehy získané pozorováním a analýzou posbíraných dat.

U jednoduchých aktivit obtížných k reflektování využívám převážně palcovou metodu. Palec nahoru = aktivita se líbila, palec vodorovně = „normálka“, palec dolů = aktivita se nelíbila. V ostatních aktivitách palcovou metodu doplňuji o skupinové debaty v kroužku ihned po dokončení aktivity, popř. na večerním či ranním nástupu, s otázkami zaměřenými na pocity z aktivity, pocity ze skupinové nebo individuální práce, či co by na aktivitě děti změnilo, aby si ji užily mnohem více.

13.5. Jednotlivé dny

Při nepříznivém počasí je možné celodenní výlet vyměnit s programem jiného dne, z hlediska skupinové dynamiky však doufám v následující scénář.

Den	Ráno	První část dopoledního programu	Druhá část dopoledního programu	Odpolední program	Večerní program
1.		Příjezd dětí		Seznamovací hry, Dohoda	Večerní kopaná, Nauka tvorby ohně
2.	Ranní rozvíčka	Warm-up aktivity a ledolamky	1. CTH – Můj kmen	Co do lesa nepatří?	Šifry
3.	Ranní rozvíčka	Hledání šifry, Živé pexeso	Čelovka	Bažina, 2. CTH – tematičtí pašeráci	Uzlování
4.	Ranní rozvíčka	Pošta	3. CTH - Stopovaná	Olympijské disciplíny	Zdravověda
5.	Ranní rozvíčka	Týmová klání	Celodenní výlet		Vlastní programy dětí
6.	Ranní rozvíčka	4. CTH – Signální oheň	Volno	Vodní hry Vlkodlaci	Vlastní programy dětí, Noční hra
7.	Ranní rozvíčka	Týmová klání Člověče, nezlob se	5. CTH – Lov bizonů I	5. CTH – Lov bizonů II Střelby	Vlastní programy dětí

8.	Ranní rozcvička	Příprava na divadelní scénky	Divadelní scénky, Olympijské disciplíny	6. CTH – Místo pokladu	Slavnostní předávání cen, Diskotéka
9.	Ranní rozcvička Úklid	Finální zhodnocení	Odjezd		

Před popisem jednotlivých dnů bych rád zmínil druhy aktivit, se kterými v programu pracuji.

Celotáborová hra: jde o družinové hry a aktivity spadající pod tematiku Indiánů.

Družinové hry: hrají se v družinách, avšak nezapadající do tematiky celotáborové hry.

Individuální hry: hry tvořené pro jednotlivce

Zkoušky: jedná se o dobrovolné výzvy, které mohou děti plnit kdykoli během tábora.

- **Mistr uzlování:** děti mají možnost naučit se několik základních i pokročilých uzlů, během tábora se mohou nechat přezkoušet a získat drahocenné body do hodnocení jednotlivců.
- **Mistr zdravotní péče:** děti se během tábora naučí základy zdravotní péče a první pomoci, které mohou nechat podstoupit připravené zkoušce z teorie i praxe tohoto odvětví.
- **Mistr šifer:** děti se také učí různé typy šifer, kterým mohou dobrovolně věnovat svůj volný čas a následně získat výhodu v bodování jednotlivců.

13.5.1. První den

Děti jezdí v průběhu soboty, mezi obědem a svačinou. Většinou míváme na táboře kolem dvaceti dětí mladšího věku, v rozpětí od 7 do 12 let.

Rodiče dostanou nějakou dobu před táborem pokyny, co si mají děti s sebou vzít, společně s adresou chaty, na kterou mohou svým ratolestem posílat dopisy (telefony a jiná elektronika jsou na našem táboře zakázány, snažíme se udržet příjemné souznění s přírodou) a na kterou v sobotu přivezou své děti. Nemáme zorganizovaný žádný hromadný svoz, příjezd dětí probíhá individuálně na místo tábora.

Po zabydlení dětí se bude konat táborový nástup, na kterém si povíme informace o chodu tábořiště, co je povoleno, jaké má kdo povinnosti a v neposlední řadě proběhne představení nejen dětí, ale i vedoucích. Sdělíme také dětem program celotáborové hry, jejich rozřazení do třech týmů a co dalšího nás daný den čeká. Proběhnou následující seznamovací aktivity, které slouží hlavně pro seznámení nových dětí nechodících do turistického oddílu, a po večeři kopaná.

První seznámení

Cíle: děti se seznamují

Prostředí: hřiště

Pomůcky: žádné

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: všichni stojí v jednom kruhu, jeden se představí, řekne o sobě větu obsahující co má rád, co rád dělá (to co ho charakterizuje) a předá slovo dalšímu. Můžeme použít mluvící předmět.

Komu míč

Cíle: děti se seznamují

Prostředí: hřiště

Pomůcky: míč

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: všichni stojí v jednom kruhu, ten kdo má míč, říká své jméno a jméno komu míč hází. Ten kdo ho chytí, opět říká své a hází dalšímu. Dá se hrát i modifikace bez míče, pouze s tleskáním.

Upír

Cíle: děti se seznamují

Prostředí: hřiště

Pomůcky: žádné

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: Hráči sedí, nebo stojí v kruhu. Jednoho hráče určíme upírem (prvním je lepší volit vedoucího), ten se vždy zaměří na jednoho hráče a jde ze středu kruhu jeho směrem. Hráč, ke kterému upír jde, musí vykultit oči na někoho z kruhu, který následně říká jeho jméno. Pokud jméno neřekne, je hráč kulicí oči upírem zabit a jde na jeho místo.

Andělská Anděla

Cíle: děti se seznamují

Prostředí: louka

Pomůcky: žádné

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: na základě počátečního písmene ze jména si vybíráme slovo, které začíná na stejné písmeno jako naše jméno.

Konec aktivity: po seznamovacích aktivitách zrekapitulujeme všechna jména a zkusíme říct nějaké informace, které jsme si zapamatovali z první aktivity.

Dohoda

Cíle: Děti si vytvoří vlastní pravidla, podle kterých se budou chovat (full-value contract)

Prostředí: louka, jídelna

Pomůcky: papíry, tužky

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: děti se společně s vedoucím podílí na tvorbě pravidel tábora, které chtějí, aby všichni vzájemně dodržovali. Děti mají v každém týmu jeden velký papír s namalovaným kruhem uprostřed. Vlastnosti, které píšeme do kruhu uprostřed, symbolizují ty, které chceme, aby se na našem táboře vyskytovaly. Ty, které stojí mimo kruh, jsou naopak ty, jež na táboře nechceme.

Konec aktivity: skupiny hovoří mezi sebou a vzájemně (za pomoci lektorů) se snaží z těchto třech papírů vybrat to nejdůležitější a vytvořit ucelená pravidla, podle kterých se budou všichni řídit. Probíhá diskuse na téma vlastností, které jsme si zvolili, že v táboře chceme.

Večerní kopaná

Cíle: zanalyzujeme děti během jednoduché pohybové aktivity, utvrzení seznamovacího dne

Prostředí: hřiště

Pomůcky: míč

Organizační forma: hromadná

Čas na přípravu: žádný

Čas na aktivitu: podle chuti dětí (možnost vystřídat týmy a hrát déle)

Popis aktivity: děti hrají fotbal. Vedoucí zvolí kapitány a hlídají pravidla hry. Děti si týmy sestaví samy. Pozorujeme pohybové nadání jednotlivých dětí, či jejich postavení v utvořených skupinkách.

Konec aktivity: zvolíme hodnocení palcovou metodou doprovázenou otázkami typu: „jak se vám tento zápas líbil“, „hrálo se vám dobře v těchto týmech“.

Nauka tvorby ohně

Motivace: *„Jsme indiánské kmeny, a co bychom to byli za indiány, kdybychom si nedovedli připravit a zapálit oheň, který pro nás nese hlubokou symboliku. Je to dárcem tepla, ochrany proti zvěři během noci a v neposlední řadě si na něm můžeme uvařit to, co jsme pracně ulovili. V neposlední řadě musíme zmínit, že indiáni jsou známí pro své slavnostní ohně, během kterých promlouvají s duchy zemřelých, zařikávají deště a pořádají jiné rituály.“*

Cíle: děti se naučí správně připravit a zapálit oheň

Prostředí: ohniště a louka před chatou

Pomůcky: dřevo, březová kůra, borové klestí, zápalky

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: názorně předvedeme dětem jak připravit oheň několika jednoduchými způsoby, podle materiálů, které by eventuálně měly k dispozici. Následně se rozdělí do týmů a budou se snažit vytvořit vlastní oheň pod dohledem vedoucího.

Konec aktivity: Po úspěšné přípravě a podpalu ohně si společně sedneme kolem velkého táborového a rozebereme následující otázky. Jaký způsob tvorby ohně se jim zdál nejjednodušší, kde mohou oheň vytvářet, kde ne, popřípadě proč tomu tak je.

13.6. Druhý den

Ranní rozcvička

Cíle: děti se rozpohybují před poledním programem

Prostředí: cesta před chatou

Pomůcky: žádné

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: vyběhneme s dětmi na lesní cestu nad táborem, na cestě se rozcvičíme a seběhneme zpět do tábora.

Konec aktivity: rozcvičky reflektují pouze palcovou metodou

U dalších rozcviček již zmiňuji pouze prostředí, pomůcky a popis aktivit, které se během jednotlivých rozcviček mění. Cíle, forma organizace a konec aktivity zůstávají stejné.

V první části dopoledního programu proběhnou hromadné warm-upové aktivity a tzv. ledolamky napomáhající správnému skupinovému vývoji během fáze formování.

Kdo chybí?

Motivace: „Indiáni žili v souznění s přírodou a uměli se bravurně skrývat před svou kořistí i svými nepřáteli, my nyní zjistíme, jak jste na tom se schováváním vy!“

Cíle: děti odbourají počáteční stres

Prostředí: louka

Pomůcky: míč

Organizační forma: hromadné

Popis aktivity: děti stojí v kruhu, otočené zády do kruhu, mají zavřené oči a vyčkávají na pokyn vedoucího. Ten odvede jednoho z hráčů do středu kruhu a schová ho pod plachtu. Poté vydáme pokyn, že se děti mohou otočit. Kdo první řekne jméno hráče, který chybí, získává bod. Dalšího k ukrytí následně vybírá ten, co byl pod plachtou naposledy.

Konec aktivity: palcová metoda zhodnocení

Koulovaná

Motivace: *„Indiáni sice v porovnání s naší civilizací nebyli nijak vyspělí, byli to však čestní válečníci, a proto i my prokážeme úctu všem bojovníkům a necháme vás napsat vaše tři vlastnosti, na které jste nejvíce hrdí, a které vás budou reprezentovat mezi ostatními.“*

Cíle: děti odbourají počáteční stres

Prostředí: louka

Pomůcky: tužky, papíry

Organizační forma: hromadné

Popis aktivity: každý o sobě napíše tři věci (můžeme přesně vymezit okruh), poté papír zmuchlá a všichni se začnou koulovat. Po vedoucími vydaném signálu koulování přestane a každý vezme jednu kouli. Děti musí nalézt majitele koule, kterou drží.

Konec aktivity: proběhne společné čtení vlastností a rozebírání, komu dalšímu bychom mohli dané vlastnosti přidělit, jak bylo těžké danou osobu uhodnout, či co nás vedlo k určení právě této osoby.

Po této aktivitě se děti rozdělí do skupin a hrají v přidělených týmech z prvního dne. Následující aktivity probíhají ve stejnou dobu, dva týmy hrají jednu hru a třetí tým jinou, následně se prohazují, aby každý tým hrál vše.

Co se změnilo?

Motivace: „Nyní nebudeme zkoušet vaši schopnosti schovávání, ani boje, ale schopnosti všímavosti, které bývají mnohdy klíčové pro přežití v nekompromisní divočině.“

Cíle: děti formují základní pilíře skupinové spolupráce

Prostředí: louka

Pomůcky: žádné

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: dvě řady dětí stojících proti sobě, pořádně se prohlédnou. Následně se jedna řada otočí zády a druhá na sobě něco změní. Úkolem skupin je dohromady prodiskutovat a určit, co se na druhé skupině změnilo.

Během aktivity pozorujeme angažovanost členů u změny vizáže, ale i při diskusích ohledně změny v druhém týmu. Můžeme upozorovat děti, které se ve skupině nejspíše chytanou vedení a děti, které budou upozaděny impulzivnějšími jedinci.

Konec aktivity: hodnotíme palcovou metodou

Překážková dráha

Motivace: „Indiáni svým spolukmenovcům plně důvěřovali, protože věděli, že jejich kmen je zároveň jejich rodinou. Důvěřujte i vy svému příteli a svěřte mu svůj život při procházení temnou bažinou“

Cíle: budování důvěry, děti předvedou své základní předpoklady ke spolupráci a komunikační dovednosti

Prostředí: louka a cesta u chaty

Pomůcky: šátek, předměty k vytvoření překážkové dráhy

Organizační forma: po dvojicích

Popis aktivity: za pomoci losování rozdělíme děti do dvojic. Jeden z dvojice má zavázané oči a druhý stojí opodál a navádí ho po překážkové dráze. Po úspěšném dokončení si prohazují role.

Díky pocitu neznáma kvůli zavázaným očím jde o pohlcující aktivitu, která děti vtáhne do situace.

Konec aktivity: ve skupině probereme např. pocit chůze bez použití zraku, nebo jaké bylo být plně oddán svému partnerovi, který je provázel tmou, popř. může proběhnout krátká diskuse o potřebách osob se zdravotním postižením.

Příklad otázek k diskusi: Znáte ve svém okolí někoho se zrakovým postižením? Víte, jaké pomůcky usnadňují každodenní život zrakově postižených? Znáte jiná zdravotní postižení? Jak moc by se změnil váš dosavadní životní styl, kdybyste přišli o zrak?

1. CTH – Můj kmen

Motivace: *„Náčelníci vyslali své bojovníky (vás) na setkání s šamanem. Než však vyrazíte na cestu, musíte správně reprezentovat svůj kmen. Proto vám náčelníci udělují seznam následujících úkolů, které musíte splnit a následně šamanovi a radě indiánů (vedoucí) ukázat.“*

Cíle: dochází k rozvoji motorických schopností a o projevení snahy o spolupráci v týmu

Prostředí: tábořiště

Pomůcky: kůže, látky, barvy, pírká, korálky, šití

Organizační forma: skupinové

Popis aktivity: děti mají za úkol vymyslet svůj kmenový název (do této doby měly pouze přiřazené barvy od nás vedoucích), pokřik, tanec, vyrobit týmové lapače snů a každé dítě si vytvoří přívěšek z kůže a nabarví batikou tričko barvou svého týmu. Trička i přívěšky si mohou vyzdobit dle libosti, popř. názvem týmu atd. Navíc si vymyslí jednoduché malůvky barvami na obličej, které si budou před každou celotáborovou hrou dělat.

Tvorba velmi pravděpodobně zabere i spoustu času z odpoledního bloku, poněvadž by to pouze v dopoledním nebylo možné stihnout.

Konec aktivity: u večerního rozkazu si vše předvedeme a vedoucí zhodnotí dětskou vynalézavost i pracovitost. Ptáme se, která z činností dětem nejlépe šla, která jim dělala největší problémy, jak moc velký měl kdo podíl při tvorbě skupinových prací a do jaké míry si vzájemně pomáhaly při tvorbě individuálních úkolů.

S podobně tvořivými aktivitami mám dobré zkušenosti, poněvadž malé děti rády tvoří a většinou dochází i ke spolupráci, kdy starší děti pomáhají těm mladším.

Co do lesa nepatří?

Motivace: „*V dnešní době již lesy bohužel nevypadají jako za dob indiánů, dnes jsou plné odpadků, plastů a podobného smetí. Dokázali byste poznat, co do lesa patří a co ne?*“

Cíle: děti si procvičí paměť a environmentální citění

Prostředí: lesní cesta

Pomůcky: předměty, či obrázky předmětů

Organizační forma: skupinová, avšak po jednotlivcích

Popis aktivity: děti prochází vyznačený úsek a pozorují okolí cesty, po níž jdou. Po cestě budou poházeny buď předměty, nebo obrázky předmětu. Pokud se hráč domnívá, že daný předmět do přírody nepatří, musí si jej zapamatovat. Po zdolání okruhu dostane od vedoucího papír a musí napsat vše, co si pamatuje. Děti si nesmí říct, co na cestě viděli, bylo by to neférové.

Dva týmy, které zrovna nejsou na trase, spolu hrají vybíjenou, tzv. vracečku. Den neměl mnoho silně pohybových aktivit, proto dojde alespoň touto cestou k částečnému vybití dětské energie.

Konec aktivity: po dojití všech týmů aktivitu vyhodnotíme. V kruhu si povíme, jaké předměty děti viděly, proč si myslí, že právě tyto předměty do lesa nepatří a probereme, jak bychom se podle jejich názoru měli v lese správně chovat. Můžeme propojit s indiánskou tematikou a zeptat se, jak by se choval v naší situaci starý indián, jestli by odpadky nechal ležet na zemi, či v čem se lišila příroda tenkrát oproti dnešku.

Zeptáme se, jestli chtějí děti dále hrát vybíjenou, nebo si zahrát jinou hru.

Zálesácký trojboj

Motivace: „Indiáni byli známí svými zkouškami, my si jednu takovou také vyzkoušíme. Jejím hlavním cílem bude prokázání zručnosti při práci se dřevem“

Cíle: děti si procvičí zručnost, nejen při práci se dřevem, cvičení motoriky

Prostředí: prostor u dřevníku

Pomůcky: dřevěné větve, pila, sekera, hřebík

Organizační forma: jednotlivci

Popis aktivity: zatímco budou ostatní hrát míčové hry, bude si instruktor volat jednotlivé děti, pro následující aktivitu. Každé dítě musí pilkou přeříznout větev, do vzniklého špalíčku opatrně zatlouct hřebík a následně ho rozštípnout na půl. Aktivita probíhá pod dozorem vedoucího, který před začátkem aktivity každému dítěti znovu vysvětlí zásady práce se dřevem (kterou jsme probrali předchozí den) a pravidla dané hry.

Konec aktivity: každého jednotlivce se ihned po provedení aktivity ptáme, který z jednotlivých úkolů dělal nejraději, kterého se nejvíce bál, nebo u kterého si myslí, že by se mu na podruhé povedl mnohem lépe.

Šifry

Motivace: „Když chceme sdělit zprávu pouze pro své spolubojovníky a ne pro nepřátelský kmen, musíme ji správně zašifrovat. My si nyní ukážeme mnoho způsobů, které při tom můžeme využít.“

Cíle: děti se naučí jednoduché šifry

Prostředí: chata

Pomůcky: papíry, tužky

Organizační forma: hromadné a skupinové

Popis aktivity: hromadně ukážeme dětem, jaké známe jednoduché šifry a klíče k jejich řešení, následně do skupinek rozdáme několik papírů s šiframi na procvičení právě získaných poznatků.

Konec aktivity: společně si povíme výsledky rozdaných šifer a probereme, jaké dětem přišly těžší, optáme se, jestli si myslí, že by se s šiframi mohly setkat i v budoucnosti a popřípadě, kde by takové šifry našly využití a jak je možné je přenášet (psát na papír, ukazovat praporky, ukazovat rukama).

13.6.3. Třetí den

Je známo, že třetí den bývá tím kritickým. Účastníci tábora nejsou ještě úplně zaběhlí v novém režimu a bývají unavení z předešlých aktivních dní. Proto jsem se snažil nezařazovat do začátku dne žádný pohybově náročný program.

Ranní rozcvička

Prostředí: louka

Pomůcky: žádné

Popis aktivity: vyběhneme kousek nad chatu na louku, kde uděláme kruh. Následně každý v kruhu udělá jeden cvik a zbytek ho zopakuje. Po procvičení seběhneme zpět do chaty.

Po snídani dětem povíme, že jsme viděli věrného pomocníka starého šamana, jak někde v okolí chaty schovává tajnou zprávu. Schováme obálku, ve které bude pro každý tým jedna šifra. V šifře bude, že si odpoledne děti budou muset během odpoledního programu obstarat zásoby na cestu za tajemným pokladem.

Skrze šifry se snažím aplikovat Kolbův cyklus. Předešlý den jsme si je ukázali společně a nyní se s nimi setkávají děti znovu, ale v poněkud odlišné formě.

Během luštění šifry by mohl být pozorovatelný přechod skupiny do fáze bouření. Nastanou tlačenice o místo blíže šifře a souboj o postavení ve skupině.

Živé pexeso

Motivace: „*Dokážete již lépe splynout se svým okolím? Zvolte si s nějakým indiánem společné gesto a snažte se co nejlépe skrýt v davu ostatních*“

Cíle: děti budou spolupracovat s vrstevníky mimo svůj tým i mimo svůj okruh přátel, také si procvičí paměť

Prostředí: louka

Pomůcky: žádné

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: hráči si utvoří dvojice, dohodnou se na společném znaku, jímž se budou vyznačovat a dřepnou si na vedoucím vytyčené místo. Každý z týmu vyšle jednoho zástupce, který hádá a snaží se uhodnout co nejvíc dvojic a získat tak co nejvíc bodů pro svůj tým.

Nabádáme děti k tvoření dvojic s jedinci, se kterými se „normálně“ tolik nekomunikují. Děti si myslí, že je to za účelem zvýšení obtížnosti, ale realitou je snaha o prohloubení vztahu i mezi dětmi mimo jejich tým či okruh přátel.

Konec aktivity: hru ohodnotíme palcovou metodou, následně ponecháme utvořené dvojice a uděláme krátký štafetový běh na louce vedle chaty. Instruktoři budou diktovat různé styly běhu – žabí skoky, skoky po jedné noze za ruku s partnerem a další. V průběhu aktivity můžeme děti dále promíchávat a vymýšlet vtipné povely, jimiž se utvořené dvojice musí během pohybu řídit.

Čelovka

Motivace: *„Každý indián měl jméno, které ho nějakým způsobem vystihovalo. My vám pro tuto aktivitu náhodně přidělíme jména pohádkových postav, schválně jestli si po jejich uhádnutí budete myslet, že by k vám dané jméno doopravdy sedělo.“*

Cíle: děti si procvičí komunikační dovednosti, během podávání otázek

Prostředí: louka, nebo chata

Pomůcky: papírky se jmény, izolepa

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: hráče rozdělíme do dvou skupin, posadíme do kruhu a každému na čelo přilepíme lísteček. Na každém lístečku bude napsaný pojem z předem domluveného okruhu, např.: jména pohádkových postav, jména filmových postav a další. Okruh vybíráme s ohledem na věkovou skupinu a předpokladu znalostí hráčů. Úkolem dětí je uhodnout postavu, kterou mají na čele, mohou se ptát pouze na otázky, na které se dá

odpovídat slovy: ano, ne. Hádá se popořadě a každý může položit vždy jen jednu otázku.

Tato hra bývá velice dlouhá, hlavně pro děti mladšího věku, protože jim většinou trvá déle, než přijdou na správné typy otázek, proto je možné jim popřípadě poradit.

Konec aktivity: po dokončení hry si ve vytvořených skupinkách povíme něco málo o postavách, které měly děti na čelech. Z jakých jsou pohádek či filmů, čím jsou podobní těm, kdo je měly na svých čelech a provedeme hodnocení palcovou formou.

Bažina

Motivace: *„cesty skrze lesy bývají zrádné, vyzkoušíme si, jaké je to dostat se přes smrtící bažinu.“*

Cíle: děti si procvičí stabilitu a schopnosti skupinové komunikace

Prostředí: cesta

Pomůcky: tři stoličky, dvě prkna

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: týmy rozdělíme do dvou skupin, které se musí dostat na druhou stranu zrádné bažiny. K tomu mají tři stoličky a dvě prkna, pokud si stoupnou jinam než na tyto pomůcky nebo speciální ostrůvky vyznačené na trase, získají časovou penalizaci. Děti musí spolupracovat a vzájemnou snahou přijít na správnou strategii k úspěšnému splnění úkolu.

Vzhledem k potřebné spolupráci všech členů skupinky k dosažení společného cíle se dá hezky pozorovat skupinový vývoj.

Skupinky dělají aktivitu odděleně od ostatních, aby ostatní nemohly okukovat jejich taktiku. Ti, kteří nejsou na trati, hrají hamánka.

Konec aktivity: po dokončení všech týmů požádáme děti o zhodnocení palcovou metodou. Provedeme vyhodnocení nejlepších týmů, zeptáme se jaké děti vymýšlely různé taktiky a vydáme se na trasu k předem připravené další hře.

Hamánek

Motivace: „*V divočině není vždy snadné sehnat jídlo, proto jsme i my vám tady sice připravili moc dobrou čokoládu, ale dostat se k ní nebude jen tak.*“

Cíle: aktivita vyplňuje program

Prostředí: louka

Pomůcky: čokoláda, rukavice, kulich, vesta, šála

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: všichni sedí v kruhu a hází kostkou. Kdo hodí předem určené číslo, vyběhává směrem k čokoládě. Jakmile si nasadí rukavice, kulich, vestu i šálu, může si vzít kousek čokolády. Nesmí si vzít, pokud není plně oblečen, nebo kouše předešlý kousek, či když někdo hodí dohodnuté číslo před vložením čokolády do úst.

Tato aktivita je velmi oblíbená. Bývá však lepší při hře v menším počtu, aby měla hra větší spád a děti neztrácely pozornost.

Konec aktivity: hodnotíme palcovou metodou

2. CTH – Tematičtí pašeráci (Příprava zásob na cestu)

Motivace: „*naše táborové kmeny jsme rozlišili předchozí den a nyní hrdě reprezentujete své náčelníky. Nyní však musíte nasbírat a ulovit potravu či jiné zásoby, potřebné k přežití na honbě za neznámem, které vás čeká při hledání pokladu.*“

Cíle: děti taktizují, spolupracují a vzájemně si radí

Prostředí: prostor v lese u cesty

Pomůcky: barevné papírky, nebo fáborky

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: na jedné straně cesty jsou v řadách sestaveny týmy a na straně druhé jsou ve vymezeném prostoru rozházeny lístečky různých barev. Před začátkem hry určíme bodovou hodnotu každé barvy, aby děti věděly, o které spíše mají bojovat.

Z každého týmu vždy vyběhnou dva a hledají barevné papírky. Jakmile nějaký najdou, vezmou si ho a snaží se s ním dostat přes cestu, zpět ke svému týmu. Na cestě jsou rozestaveni instruktoři, kteří děti chytají, nesmí se pohnout z místa, mohou se pouze natahovat a snažit se na hráče dosáhnout. Pokud dítě chytí, musí hráč nechat lísteček na kraji cesty a vrátit se zpět ke svému týmu, následně na to vybíhá další hráč.

Pozorujeme vzájemnou komunikaci mezi hráči stojícími v poli a zbytkem týmu. Sledujeme rady a taktizování za důvodem porážení protihráčů a získáním co největšího počtu bodů na druhou stranu cesty.

Jedná se o flow aktivitu, která plně pohlcuje hráče do svého děje.

Konec aktivity: spočítáme body, vyhodnotíme nejlépe zásobované týmy a probereme, jaké zásoby by si mohli indiáni na takovou honbu za pokladem připravovat. Nápady hromadně ohodnotíme podle důležitosti a přidělíme k barevným lístečkům vyjadřujícím počet bodů.

Uzlování

Cíle: děti se naučí uvázat a pojmenovat základní uzly

Prostředí: chata

Pomůcky: uzlovačky, stopky pro měření času

Organizační forma: hromadná a individuální

Popis aktivity: předvedeme dětem základní uzly a jejich možné využití v běžném životě. Následně dětem rozdáme provazy vhodné k uzlování a necháme je po jednotlivcích trénovat. Každý bude mít před sebou obrázky uzlů v jejich hotové formě i postupy, jak jich docílit. Během aktivity bude možné si na pomoc přivolat instruktory, kteří dětem v nouzi s postupy tvorby uzlů vypomůžou.

Konec aktivity: po aktivitě se ptáme, jaké uzly děti zaujaly, jaké byly těžké a nezapamatovatelné a naopak u kterých si myslí, že by je v životě mohly využít a na co.

13.6.4. Čtvrtý den

Kvůli krátkému devítidennímu táboru, přičemž je pouze sedm dní herního programu, není zaručené, že námi vytvořené skupiny projdou všemi svými vývojovými stádii. Už jen kvůli faktu, že na děti mladšího věku nelze skupinovou dynamiku aplikovat stejnou měrou jako na dospělé. Se svými vrstevníky spolupracují otevřeněji než dospělí a skupinová práce pro ně není zásadním problémem.

Předpokládejme však, že v tuto dobu již by skupiny mohly být ve fázi bouření. Za podotknutí stojí informace, že tento den obsahuje více fyzicky náročnějších úloh než den předchozí. Za správného pedagogického přístupu by to mohl být i jeden z faktorů urychlujících vývoj skupiny.

Ranní rozcvička

Prostředí: louka

Pomůcky: míč

Popis aktivity: vyběhneme na louku, stoupneme si do kruhu, každý předvede jeden cvik a zbytek bude opakovat. Po procvičení pošleme jedno z dětí doprostřed kruhu a zahrajeme si na jelena.

Pošta

Cíle: děti taktizují a spolupracují během přenášení poštovních zásilek

Prostředí: les

Pomůcky: papíry, psací potřeby

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: hra se hraje ve třech týmech, dva týmy jsou pošťáci a třetí tým jsou chytači. Po patnácti minutách se týmy vystřídají na svých postech. Hraje se na velkém poli, vedoucí jsou na pěti stanovištích, každé s jiným číslem. Děti běhají na poštu (stanoviště), kde si řeknou, co chtějí nést: pohled 1 b, dopis 5 b, doporučený dopis 10 b, balík 25 b a expresní balík 50 b, a o číslo pošty, na kterou chtějí zásilku nést. Když poštu donesou v pořádku na správné místo, dostanou body a pokud je chytí nepřátelští chytači, tak se jim hodnota balíku odečítá. Hráče s pohledem chytači nechytají.

Během aktivity pozorujeme taktizování chytačů i pošťáků. Důležité je dát pozor při volbě správného terénu, děti by se mohly v zápalu hry lehce zranit. S touto hrou mám dobrou zkušenost při hraní s mladšími dětmi, ale špatnou při hraní se staršími. Starší děti byly surovější a dravější, díky čemuž při hře došlo k několika poraněním, sice ne vážným, ale i tak šlo o nepříjemnou událost. Avšak u dětí mladšího školního věku se při této hře žádné nepříjemnosti nevyskytovaly.

Jde o svižnou a fyzicky náročnou aktivitu, podněcující týmovou soutěživost.

Konec aktivity: po náročné aktivitě dáme prostor pro odpočinek, během kterého vyhodnotíme body za jednotlivé hry a vyhlásíme vítěze. Hromadně se děti ptáme, jakou volily taktiku, jestli fungovala tak jak si představovaly, popřípadě jaký tým chytačů byl ten nejvíce záškodnický.

Před celotáborovou hrou vyhlásíme, že je někde v chatě schovaná další zpráva od šamana. Bude se jednat o další tři šifry, každá pro jeden tým.

3. CTH – Stopovaná

Motivace: „Šaman vás v šifře požádal o okamžitý začátek honby za pokladem. Vydejte se do hor po vyznačené cestě, kde na vás budou čekat různé překážky, které společnými silami překonáte.“

Cíle: zlepšení orientace v terénu, rozvoj pozornosti

Prostředí: lesní cesta

Pomůcky: fáborky, či znaky stop, papíry s úkoly

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: Děti jdou ve skupině po vyznačené trase, na které hledají papíry s úkoly. Týmy na trasu pouštíme v takových intervalech, aby se nesetkaly. Za každý splněný úkol získají důležité body. Po příchodu do tábora splněné úkoly ukážou vedoucím.

Vzhledem k věku zúčastněných je potřeba na trasu s dětmi poslat vždy i jednoho z vedoucích, který do hry nezasahuje, pouze přihlíží. Délku trasy i obtížnost také

přizpůsobujeme věku i faktu, že máme na druhý den plánovaný celodenní výlet, tak abychom děti zbytečně neunavili.

Tuto aktivitu si děti velmi užívají, nesmíme však zvolit moc velkou vzdálenost trasy, kvůli čemuž by upadl požitek ze hry a změnil by se spíše ve znechucení z dlouhého pochodu.

Konec aktivity: po zdolání trasy všemi týmy se společně posadíme do kruhu a povíme si, jakou jsme šli trasou, co všechno jsme po cestě mohli zpozorovat a také probereme obtížnost úkolů.

Olympijské disciplíny

Motivace: *„Že umíte být platnými členy kmene, jste nám již předvedli, nyní je vaším úkolem nás přesvědčit, že obстоjíte i v následujících individuálních disciplínách, kterými prozkoušíme vaši fyzickou zdatnost, zručnost i obratnost.“*

Cíle: rozvoj obratnosti a fyzické zdatnosti

Prostředí: louka a prostor u chaty

Pomůcky: záleží na jednotlivých disciplínách

Organizační forma: jednotlivci

Popis aktivity: vedoucí budou rozestavení po jednotlivých stanovištích reprezentující olympijské disciplíny, např.: hod oštěpem, skok do dálky, lukostřelba, ale i disciplíny poněkud méně tradiční jako např.: sloní běh, vis na větvi, stoj na kládě a jiné.

Konec aktivity: po aktivitách se optáme, která z disciplín děti bavila nejvíce a kterou z olympijských disciplín, které v tento den chyběly, by si chtěly vyzkoušet příště. Díky čemuž se budou děti částečně podílet na tvorbě programu pro jeden z následujících dnů.

Během večerního nástupu sdělíme týmům, že následující tři večery budou v jejich režii. Každý z týmů si připraví program složený z několika her, aby časově zaplnil večerní program. Pořadí týmů se bude losovat.

Zdravověda

Motivace: „Co byste udělali, kdyby váš spolubojovník byl zraněn? Jistě byste se mu snažili pomoci, my vám nyní ukážeme jak na to, naučíme se základní znalosti ze zdravotní péče a první pomoci a různé zálesácké/indiánské triky, které se vždycky hodí znát.“

Cíle: děti se naučí teoretické i praktické základy zdravotní péče

Prostředí: chata

Pomůcky: zdravotnické potřeby

Organizační forma: hromadná a skupinová

Popis aktivity: hromadně s dětmi prodiskutujeme základní znalosti týkající se zdravotní péče a první pomoci. Ukážeme si také správné zacházení s mapou, buzolou, popřípadě s kompasem. Ve skupinách si poté prakticky vyzkoušíme různé techniky obvazování a co dělat např. během úpalu, kousnutí klíštěte nebo jiných nepříjemných událostí.

Konec aktivity: po skupinových ukázkách proběhne hromadná rekapitulace toho, co jsme se naučili a celkové hodnocení ze strany dětí.

13.6.5. Pátý den

V tento den budou skupiny téměř jistě ve fázi bouření, snažíme se je však co nejrychleji dostat do fáze normování. Proto se tu objevuje např. sportovní klání, během něhož musí skupiny funkčně spolupracovat a věřit jeden druhému, jinak si děti hru neužijí a akorát se prohloubí jejich vzájemné neshody.

A jelikož věřím v úspěšný skupinový vývoj, zařadil jsem již i aktivitu, kterou iniciují samy děti. Jde o vymyšlení večerního programu pro ostatní, přičemž cílem jeho tvorby je docílit vzájemné spolupráce a podílu všech členů družstva. Děti v družinách se mohou dohadovat mezi sebou nebo mohou požádat o pomoc někoho z vedoucích, který jim může s přípravou jimi vymyšlených aktivit pomoci, nemůže však převzít jejich vedení za ně.

Ranní rozcvička

Prostředí: cesta

Pomůcky: žádné

Popis aktivity: vyběhneme cestu směrem do lesa. Na místě, které uzná instruktor za vhodné, se zastavíme, rozcvičíme podle instruktora a různými způsoby běhu se vydáme zpět do tábora. Např. po každých deseti metrech změním styl, od skákání žabáků, přes hopsání po straně až po běh pozadu, záleží čistě na naší fantazii.

Týmová klání v přehazované

Cíle: děti se naučí správná pravidla hry, rozvoj obratnosti a fyzické zdatnosti

Prostředí: hřiště u chaty

Pomůcky: volejbalová síť, míč, kruhy na ringo

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: nejprve vysvětlíme dětem pravidla přehazované a následně uspořádáme týmové klání o body. Dle času můžeme přidat k přehazované i hru ringo.

Týmy by v tuto chvíli měli mít jasnou strukturu a mělo by být poznat, kdo je vedoucí osobou, kdo je aktivní ve sportovních záležitostech, kdo spíše v těch vědomostních, ale i kdo je skupinový outsider a do týmu se třeba ani hlouběji zapojit nesnaží.

Konec aktivity: po všech kláních vyhlásíme vítěze a zeptáme se, jestli děti hra bavila a jestli budou chtít zopakovat klání, ale v jiné hře, popř. zjistit v jaké hře by se turnaj měl konat. Tímto se opět snažím zapojit dětskou iniciaci při tvorbě programu.

Celodenní výlet

Motivace: „Nyní se během honby za pokladem vydáme na daleká a nebezpečná místa, dobře pozorujte, kudy procházíme a kam naše cesta vede.“

Před výletem přečteme dětem zprávu od šamana, ve které stojí, že každé družstvo musí najít svoje části pexesa ležící v okolí chaty. Na druhé straně pexesa bude mapa výletu s vyznačenými body. Jednotlivé body znázorňují zajímavosti na trase, děti

musí tyto zajímavosti vyhledat, napsat do mapy a tu předat vedoucím na večerním nástupu.

Během celodenního výletu plánuji cestu autobusem do vyšších hřebenů Krkonoš, poté pěšky k Mumlavským vodopádům a nazpátek také pěšky, ale převážně z kopce. Mluvíme-li o pěší vzdálenosti, jednalo by se o něco kolem dvaceti kilometrů, s tím že jde o příjemný vcelku rovinný terén, pouze s klesáním, bez výrazného stoupání.

Během cesty budeme hrát následující hry:

Poznávací hra

Řekneme např.: přineste smrkovou šišku a ten kdo jí přinese první, získává bod.

Bomba

Vedoucí se zastaví a začne počítat, po napočítání do deseti se otočí a hledá děti, které se během daného časového limitu snaží schovat mimo cestu, pouze za použití terénu. Pokud vedoucí někoho spatří a vysloví jeho jméno, musí hráč vylézt ze „schovky“. Ti, jejichž jméno vedoucí neřekne, získávají bod.

Na vrahy

Motivace: *„Nyní jste válečníci bojující sami za sebe, všichni se snažíte přežít v cizím prostředí a nikdy nevíte, kde na vás číhá nebezpečí v podobě nepřátelských válečníků.“*

Všichni účastníci výletu dostanou kartičku, na které je něčí jméno, jejich úkolem je následně „zavraždit“ osobu, kterou si vytáhli. K úspěšné vraždě musíme na dotyčného sáhnout a říct: „jsi mrtvej“, nesmí nás však při tom nikdo vidět.

Hra se pozastavuje při spuštění některé z výše napsaných her.

Jde o flow aktivitu, pohlcující děti do svého děje. Je velmi zajímavé sledovat, jak hráči během cesty přemýšlí a taktizují, při jaké příležitosti by se mohli nejlépe dostat ke své oběti. Zároveň si však musí dávat pozor na všechny ostatní, protože nikdy nevědí, kdo po nich jde. Děti častokrát blafují, utvářejí společenství, se kterými chodí v partě a tvoří spiknutí při „lovu“ osamocených obětí. Všechno kromě násilí je povoleno, nejrafinovanější vrah vítězí!

Během večerního nástupu hromadně rozebíráme, jak se nám výlet a hry na něm líbily. Všechny aktivity zvlášť vyhodnotíme palcovou metodou a ke hře Na vrahy provedeme hlubší reflexi. Snažíme se z dětí dostat jaký měly pocit během této hry, jestli se nebály, jestli taktizovaly při „zabíjení“ ostatních, nebo jestli hrály spíše samotářsky a hlídaly si svá záda.

Vlastní programy dětí

Cíle: rozvoj fantazie, týmové spolupráce

Prostředí: záleží na dětech

Pomůcky: záleží na dětech

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: děti mají prostor ke tvorbě vlastního večerního programu pro ostatní táborníky. Děti mohou chodit pro rady k vedoucím, ale základním myšlenkou aktivity je v dětech probudit iniciativu k tvorbě vlastního programu. Můžeme také dětem poskytnout různé knihy a další zdroje s aktivitami, které by chtěly případně využít při tvorbě svých programů.

Pozorujeme spolupráci na tvorbě programu. Většinou mívám s touto aktivitou dobrou zkušenost a děti se doopravdy snaží spolupracovat s celým týmem na tvorbě her pro ostatní, popřípadě tyto hry konzultovat s instruktory.

Konec aktivity: děti, které připravovaly program, se ptáme jakým dílem se kdo na programu podílel. Jestli to byla příjemná aktivita, či spíše stresující. Děti z ostatních týmů poprosíme o zhodnocení jednotlivých her palcovou metodou a o stručný popis, která z her se jim líbila nejvíce a proč.

13.6.6. Šestý den

Aktivity pro tento den jsou vybírané s ohledem na ušlou túru z předchozího dne, proto je program pojatý převážně odpočinkově.

Ranní rozcvička

Prostředí: louka

Pomůcky: nic

Popis aktivity: vyběhneme na louku, instruktor krátce předcvičuje a po jeho dokončení si zahrajeme hru Bang. Hra je jednoduchá. Všichni udělají kruh, jeden stojí uprostřed a ukazuje na hráče stojící kolem něho. Jakmile ukáže a řekne „BANG“, musí si ten, na koho ukázal dřepnout, na což vzápětí musí zareagovat ti, co stáli vedle něho a říct „BANG“ na hráče stojícího na druhé straně dřepějícího dítěte. Kdo je pomalý, nebo se splete, jde z kola ven.

4. CTH – Signální oheň

Motivace: *„Již jsme na cestě nějakou dobu, ale stále jsme moc indicií vedoucích ke ztracenému pokladu nenašli. Chcete tu zprávu sdělit svým náčelníkům, a proto vytváříte signální oheň, s jehož pomocí jim sdělíte, že nevíte kudy se vydat dále. Abyste však mohli za pomoci ohně komunikovat, musí mít základní požadovanou výšku plamenů alespoň 50cm.“*

Cíle: rozvoj skupinové spolupráce, děti vytvoří oheň

Prostředí: prostor na louce, před lesem

Pomůcky: zápalky, nástroje k práci se dřevem

Organizační forma: skupinově

Popis aktivity: instruktoři vykopají tři ohniště na louce pod lesem. Přes ohniště budou nataženy provázky, ve výšce asi půl metru. Úkolem každého týmu bude nasbírat materiál, vytvořit oheň a přepálit provázek. Každá družina má tři zápalky, pokud nebudou stačit, jeden z členů může seběhnout z louky do chaty a vzít si další. Během každého běhu si může posel vzít pouze jednu.

Během celé hry dohlížíme na bezpečnost dětí a při nebezpečném jednání je zadržíme a navedeme správnou cestou ke splnění úkolu.

Aktivitou ucelujeme zkušební proces zabývající se utvářením ohně. Děti využijí nabytých teoretických i praktických znalostí o výrobě ohně z předešlých dnů v této zážitkové aktivitě.

Konec aktivity: po hře se všemi týmy zhodnotíme kvalitu materiálu využitého ke stavbě ohně a využití způsoby zapalování.

Možné otázky: Jaké jste použily materiály? Na kolik zápalek se vám podařilo oheň zapálit? Rozdělily jste si nějak role ve skupině, nebo jste postupovaly chaoticky, popřípadě se tu vyskytl někdo, kdo vše dělal sám, poněvadž to ve skupině uměl nejlépe?

Volno

Dnes jsem se rozhodl dětem prodloužit polední klid i o program před obědem. Mají volno na vlastní aktivity. Mohou si půjčit společenské hry, hrát si venku nebo na pokoji, dle vlastního uvážení.

Vodní hry

Motivace: „*Voda je velmi důležitá pro život, bez ní není možný. Proto si i my užijeme nějaké ty vodní radovánky a ochladíme se během těchto úmorných veder.*“

Cíle: umocnění odpočinku skrze zábavné vodní aktivity

Prostředí: potok pod chatou

Pomůcky: balónky, kyblíky s vodou, vodní zbraně, provazová lávka,

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: pokud nám to počasí dopřeje, strávili bychom toto odpoledne u potoka a na louce hraním vodních her. Hráli bychom velbloudy, vodní bitvu, válku dětí s vedoucími, nebo přecházeli provazovou lávku.

Ačkoli jde o jednoduchý soubor her a aktivit, bývá zvykem, že jsou do nich děti velmi „zažrané“, a proto si myslím, že bych mohl tento blok označit za flow. Častokrát je i velmi obtížné rozdováděné děti zklidnit a dostat z vody.

Konec aktivity: vyzveme děti k usušení plavek a k ohodnocení palcovou formou. Poté si sedneme na louce do kruhu a rozdováděné děti uklidníme následující hrou.

Vlkodlaci

Cíle: děti se uklidní po vodních hrách, rozvoj postřehu a zapojení dramatické výchovy

Prostředí: louka

Pomůcky: papírky s rolemi

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: všichni sedí v kruhu a vylosují si svůj charakter, podívají se na něj a položí kartičku před sebe, bílou stranou nahoru. Řekneme hráčům, že se ocitli v městečku, kde řadí krvelační vlkodlaci, hodná čarodějnice, vědma a holčička s dalekohledem, která se snaží nevinným občanům pomáhat. Poté všichni usínají, osud (instruktor) vzbudí amora, který ukáže na dva hráče, kteří se do sebe zamilují (když jeden zemře, zemře i druhý). Následně se budí vědma, která ukazuje na hráče, osud jí pak ukáže kartičku daného hráče, čímž může snadno zjistit, kdo je kdo. Po vědmě se probouzí vlkodlaci, kteří se musí shodnout na jedné oběti, která zemře. Po nich se probouzí čarodějnice, která může jednou za hru někoho zachránit a jednou někoho zabít. Nemůže však zachránit ty, kteří zemřeli v kole minulém, nebo při hlasování občanů. Holčička má možnost být vzhůru celou noc, ale tak aby ji nikdo neviděl (nenápadně pozoruje skrze prsty), ráno se městečko probouzí, zjistí, kdo zemřel, nebo byl zachráněn od čarodějnice (zemřelý má otočenou kartičku) a začíná divadelní obviňování všech kolem i dohadování občanů, koho by měli zabít z důvodu podezření, že je vlkodlak.

Dramaticky ztvárněná hra bude mít ve skupině dětí navštěvujících literárně-dramatický obor jistě veliký úspěch a děti se v ní budou moci skutečně vydovádět.

Konec aktivity: zhodnotíme palcovou formou a probereme způsoby taktizování a dramatického ztvárnění postav.

Možné otázky: Tipovali jste správně, kdo byl vlkodlak? Jaké bylo mít zrovna tuto postavu/tuto herní schopnost? Jaká role ve hře se vám nejvíc líbí a má podle vás velkou moc?

Vlastní programy dětí

Stejný popis jako předchozí den

Noční hra

Motivace: „*strach je nepřítel každého, i takový udatný indiánský bojovník se jistě něčeho bál, my však budeme stateční a předvedeme všem, že se rozhodně nebojíme tmy!*“

Cíle: děti bojují se svým strachem ze tmy a z neznámého

Prostředí: lesní cesta

Pomůcky: svíčky, sklenice, papíry,

Organizační forma: individuální, popř. po dvojicích

Popis aktivity: děti půjdou krátkým úsekem po lesní cestě vedoucí vedle tábora. Trasa je vyznačena svíčkami a u poslední je sklenice na vložení lístečků se jmény. Tuto trasu velmi dobře znají, protože během tábora se na cestě pohybujeme velmi často. Po cestě jsou rozestoupeni vedoucí, aby hlídali průběh aktivit, nikdo z nich však nestraší. Nejmladší děti začínají ještě za nepatrného světla, čím je větší tma, tím chodí starší děti.

S nočními hrami bývá u dětí mladšího školního věku častý problém. Děti jsou malé a mívají velký strach. V boji s tímto strachem hraje velkou roli vedoucí, který děti přesvědčí, že se vážně nemají čeho bát a nikdo je po cestě strašit nebude.

Konec aktivity: po příchodu každého dítěte z trasy se ho před ostatními ptáme, jak se na trase cítilo, jaké mělo pocity a jestli se bálo. Většinou děti říkají, že se zprvu bály, ale následně zjistily, že nebyl žádný důvod, čímž dodávají kuráž i svým více bojácným vrstevníkům.

Večerku posuneme podle potřeby.

13.6.7. Sedmý den

Ranní rozcvička

Prostředí: louka

Pomůcky: míč

Popis aktivity: vyběhneme na louku, stoupneme si do kruhu a každý předvede jeden cvik, který musí zbytek zopakovat. Poté si zahrajeme bermudský trojúhelník. Tři

vedoucí dělají rohy hřiště (trojúhelník), přihrávají si míč a snaží se vybit děti běžající uvnitř tělesa. Poslední získají body pro jednotlivce.

Týmová klání

Motivace: „*Reprezentujte svoje kmeny v těchto týmových soubojích.*“

Cíle: děti se naučí správná pravidla hry, rozvoj obratnosti a fyzické zdatnosti

Prostředí: hřiště u chaty

Pomůcky: míč, podle finálně zvolené hry

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: Během minulého klání jsme se děti ptali, kterou hru by chtěly hrát příště. Pokud to bude možné, hráli bychom dětmi zvolenou aktivitu, jinak by se konalo klání ve fotbale nebo v brännballu.

Konec aktivity: po všech kláních vyhlásíme vítěze a zeptáme se a zhodnotíme palcovou metodou.

Člověče, nezlob se!

Motivace: „*Možná že to nevíte, ale indiáni jsou autory mnoha do dnešní doby dochovaných her. A stejně je to i s velmi známou hrou Člověče, nezlob se! My si nyní zahrajeme její původní variantu.*“

Cíle: rozvoj obratnosti a fyzické zdatnosti

Prostředí: louka

Pomůcky: lano na vyznačení kruhu, tři hrací kostky

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: Na louce vyznačíme kruh o průměru 10–15 metrů. Týmy se postaví, nebo usadí vně kruhu. Na startovní pokyn všichni první hodí kostkou, číslo, které padlo, znamená počet koleček, které musí uběhnout. Pokud doběhnou hráče před nimi a dotknou se ho, hráč se vrací na konec řady svého týmu a hází jeho spoluhráč. Jakmile se někomu podaří oběhnout hozený počet koleček, vstupuje doprostřed kruhu (do

domečku) a hraje jeho spoluhráč. Cílem je dostat všechny členy svého týmu doprostřed kruhu.

I přes svou jednoduchost jde o flow aktivitu, vtahující všechny zúčastněné do strhujícího křičení a fandění svým přátelům při utíkání dětem z druhého týmu.

Konec aktivity: zhodnotíme palcovou metodou, zreflektujeme skrze několik otázek a předáme dětem zašifrovanou zprávu od šamana, ve které jsou pokyny pro další aktivitu.

Možné otázky: Hrajete rádi klasické Člověče, nezlob se!? Věděli jste, že hru vymysleli indiáni? Jaké bylo utíkat před ostatními? Mysleli jste na to, že možná hodíte moc velké číslo a někdo vás chytí?

5. CTH – Lov bizonů I

Motivace: „V zašifrované zprávě stálo, že jsou všichni tři náčelníci na své kmeny rozzlobení, poněvadž se místo hledání pokladu děti baví indiánskými hrami. Proto se náčelníci rozhodli za svými bojovníky přijet a hledat poklad společně s nimi. Po cestě se však každému z nich něco přihodilo a vaším úkolem je náčelníky najít a ošetřit.“

Cíle: děti si připomenou a procvičí zdravotní formou tematické hry

Prostředí: okolí tábora

Pomůcky: karty s informacemi o první pomoci, napínáčky, otázky do kvízu a možnosti odpovědí, papír a tužka pro každého hráče, kostýmy náčelníků

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: V okolí tábora jsou rozmístěni tři zranění náčelníci (instruktoři), kteří sehrávají nějaké zranění, přičemž je úkolem družin jednotlivá zranění správně ošetřit. Nevědí-li si rady, náčelník se je snaží ke správnému řešení dovést. Po ošetření všech tří náčelníků budou kmemy obcházet tábor a číst si rozvěšené karty, popisující zásady první pomoci v dalších případech.

Celé dopoledne zakončujeme zdravotním kvízem, který každé dítě vyplňuje samo.

Konec aktivity: Po aktivitě zhodnotíme palcovou formou a hromadně rozebereme správné i špatné odpovědi. Oceníme tři nejúspěšnější v plnění kvízu z mladších a tři ze starších, body do bodování jednotlivců i pro své družiny.

5. CTH – Lov bizonů II

Motivace: *„Náčelníci se spojili a společnou silou i se svými kmeny hledají ztracený poklad dál. Během svých cest hlouběji mezi hory míváte vesničky, ve kterých se povídá o duchovi starého náčelníka, který v horách podrobuje veškeré návštěvníky těžkým zkouškám a že pouze ti nejstatečnější a nejvíce hodni získání pokladu, mohou zkoušky starého ducha splnit. Jakmile náčelníci slyšeli slovo poklad, cítili čerstvou stopu a vrhli se kupředu. Vaším úkolem bude starého ducha najít a splnit úkoly, které má pro vás uchystané.“*

Cíle: děti se orientují na mapě, zopakují si naučené vědomosti zábavnou formou

Prostředí: les

Pomůcky: namalovaná mapa s vyznačeným cílem trasy, vzduchovka, terč, otázky ze zdravotvědy, uzlů, přípravy ohně, života indiánů a šifer, kostýmy náčelníků

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: týmy vycházejí na trasu pomocí nakreslené mapy, na které jsou vyznačeny záchytné body (kůl píchnutý v zemi) s cílem nalézt ducha starého náčelníka (instruktor). Duch je na stanovišti se vzduchovkou. Děti musí jednotlivě střílet vzduchovkou na terč, přičemž každé číslo na terči symbolizuje jednu otázku. Každé dítě střílí třikrát a odpovídá na otázky, které dostane od instruktora. Otázky říkáme potichu, aby je ostatní děti neslyšely. Za úplnou odpověď dostane tým dva body, za částečnou jeden a za neúplnou nula bodů. Po splnění jim duch předá další mapu s vyznačeným X a vyše je na cestu blíže pokladu (během toho dá vědět do tábora za pomoci mobilního telefonu, že může vyrazit další družstvo).

Na vyznačeném místě bude další duch starého indiána, který ačkoli je po smrti, má zlomenou nohu. Úkolem dětí bude vyrobit mu dlahu. Opět instruktor vyhodnotí body a vyše tým zpět do tábora.

Otázky jsou ze zdravotní péče, uzlů, přípravy ohně, života indiánů a šifer. Se všemi těmito okruhy jsme se během tábora setkali a nyní musí děti ukázat, kolik znalostí v sobě udržely. Aktivita podporuje zkušenostní učení a upevňuje získané vědomosti jak skrze teorii, tak praxi.

Konec aktivity: jakmile tým dojde do tábora, povíme si s nimi, co na cestě děti zažily, jaké musely plnit úkoly a jestli byly pro úlohy dostatečně připravené za tu dobu strávenou na táboře.

Možné otázky: Byly otázky těžké? Myslíte si, že se s podobnými otázkami a situacemi setkáte i v běžném životě?

Střelba z luku a vrh tomahawkem

Motivace: „*At' již jde o nástroje lovců, nebo bojovníků, tyto dvě zbraně jsou neodlučitelnými společníky indiánů a my si nyní vyzkoušíme, jak se s nimi zachází.*“

Cíle: děti se naučí správně zacházet s lukem a tomahawkem

Prostředí: tábořiště

Pomůcky: luk, indiánská vrhací sekera/tomahawk

Organizační forma: jednotlivci

Popis aktivity: ti, kteří právě neplní druhou polovinu 5. celotáborové hry, mají možnost střílet z luku a vrhat tomahawky za neustálého dozoru pověřených vedoucích, popřípadě hrát míčové hry. Instruktoři dětem o nástrojích poví i nějaké zajímavosti, jako je jejich výroba, materiál apod.

Konec aktivity: nejlepší střelci a vrhači získají body do bodování jednotlivců. Po vykonání aktivity se každého zeptáme, která ze zbraní se mu zamlouvala více a proč.

Možné otázky: S kterou zbraní asi bylo lehčí ulovit potravu? Bylo těžké se zbraněmi zacházet? Chtěl bys s nimi umět zacházet jako indiáni? Víš, jak se tyto zbraně vyrábějí?

Vlastní programy dětí

Stejný popis jako pátý den

13.6.8. Osmý den

Ranní rozcvička

Prostředí: louka

Pomůcky: míč, jakékoli předměty na ohraničení hřiště

Popis aktivity: vyběhneme na louku, utvoříme kruh, ve kterém každý udělá jeden cvik a zbytek musí opakovat. Poté ohraničíme herní pole a zahrajeme si krátkou vybíjenou tzv. vracečku.

Příprava a předvedení divadelních scének

Cíle: děti ztvární určené scény, procvičení dramatické výchovy

Prostředí: před chatou

Pomůcky: záleží na dětech

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: Každý tým si vylosuje dvě divadelní scénky. Jednu z indiánského prostředí a druhou z běžného života. Následně záleží na týmech, aby si určili, kdo bude v čem hrát, jak velkou bude mít roli, s jakými pomůckami divadlo ztvární, o jaký žánr scénky půjde a tak dále. Jedinou podmínkou je zachovat téma, a aby si každý zahrál alespoň v jedné scéně. První část dopoledního programu bude ponechána nácviku daných zkoušek a druhá jejich předvedení.

Očekávám, že vzhledem ke složení dětí bude mít tato aktivita opět úspěch a z pohledu vedoucích budeme mít jistě na co se koukat. Hra dává prostor celému týmu k využití své bujné fantazie, která je pro mladší děti typická.

Konec aktivity: Vedoucí budou hodnotit originalitu, kostýmy i odvedenou práci. Dáme prostor i dětem možnost hlasovat pro výherce nejlepší scénky, přičemž každý bude moci hlasovat pouze pro ty, ve kterých nehrál. Kdo nechce, může se zdržet hlasování. Vybereme lístečky s názvy hry a následně vylosujeme vítěze. Body půjdou do bodování družin.

Olympijské disciplíny

Stejně jako čtvrtý den, s pouhým rozdílem, že probíhají jiné disciplíny.

6. CTH – Místo pokladu

Motivace: „Před začátkem posledního úseku celotáborové hry za dětmi přijde duch starého náčelníka (přestrojený instruktor), našeho dříve jednotného kmene, se zašifrovanou zprávou obsahující souřadnice k pokladu, který si udatní válečníci, svými činy právoplatně zasloužili.“

Cíle: velkolepé zakončení celotáborové hry s indiánskou tematikou, děti si procvičí orientaci podle mapy a prostoru

Prostředí: les

Pomůcky: kostým náčelníka

Organizační forma: skupinová

Popis aktivity: První zpráva bude vytvořena z morseovy abecedy, po jejím vyluštění čeká děti zpráva odkazující je na lanovou lávku, která je zavěšena přes potok tekoucí pod chatou. Od teď budou nacházet papíry s pokyny, jež je zavedou až na místo se třemi mapami (každá pro jeden tým) s vyznačeným X a příkazem: „hrabej“. Každý tým má své X vyznačené jinde, avšak ve stejné vzdálenosti. Po příchodu na přesné místo určení naleznou děti do země vtlučený kříž a před ním zkypřenou půdu, v ní bude schovaná krabička se starým amuletem a mapou k pokladu. Poté, co dojdou až k poslednímu určenému bodu, bude na děti čekat duch starého náčelníka sedícího na truhle. Ten však děti k truhle pustí až jedině se všemi třemi amulety. K čemuž je potřeba přítomnost všech tří týmů.

Aktivita zdánlivě vyhlíží jako souboj týmů, jeden proti druhému, avšak ve finále jde o společné získání pokladu, kdy by děti bez svých protihráčů vítězství nikdy nedosáhly. Do poslední celotáborové hry jsem se snažil vměstnat co nejvíc během tábora naučených dovedností. Mezi něž patří šifry, práce s mapou, orientace v terénu, ale i týmová spolupráce při luštění, hledání a přemísťování skrze obtížný terén.

Flow aktivita, plně vtahující děti do svého děje.

Konec aktivity: starý náčelník si pamatuje pořadí týmů, podle čehož budou rozděleny poslední body do hodnocení družin. Po předání všech třech amuletů do rukou starého náčelníka, náčelník vstane a ustoupí od truhly. V truhle je dopis popisující společné vítězství třech kmenů a jejich sjednocení pod náčelníkem jednoho ze třech kmenů, jehož jméno se dozvíme během slavnostního předávání cen probíhajícího po večeři a pro každého z indiánů vytvořený náhrdelník ze zlaté mince (fidorka) a řetízku bonbonů. Po rozebrání cen jdou společně všechny děti s náčelníkem do tábora.

Po návratu všech týmů do tábora proběhne společná reflexe. Povíme si pocity dětí z právě proběhlé aktivity. Zeptáme se jich na jejich vzájemnou spolupráci, případné neshody a obtížné situace a jak se s nimi vypořádaly.

Slavnostní předávání cen

Motivace: „*Podařilo se vám sjednotit kmen pod jedním náčelníkem, starý šaman vám všem nyní předá, během slavnostního táborového ohně, vaše zasloužená ocenění.*“

Cíle: ohodnotit a ocenit děti za uplynulý týden

Prostředí: ohniště před chatou

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: všichni se vystrojí a nabarví, tak aby vypadali jako indiáni a proběhne vyhodnocení družin u slavnostního táborového ohně. Nejen družin, ale i individuálních aktivit (zejména olympijských disciplín). U každé individuální aktivity dostanou první tři z obou kategorií (starší i mladší) malé diplomky s názvem sportovní disciplíny a barvou získané pozice.

Družinové ceny jsou odlišné pro jednotlivá místa podle celkového pořadí týmů. Ceny pro jednotlivce jsou rozděleny do stejného počtu hromádek, jako je na táboře dětí. Přičemž je pořadí výběru cen svázáno s pořadím bodování jednotlivců.

Konec aktivity: Po rozdání cen se vyfotíme a dáme dětem prostor k užití si nově získaných předmětů. Proběhne závěrečná reflexe, kterou si popíšeme více v následující kapitole.

Diskotéka

Cíle: děti i instruktoři si užijí hezký večer

Prostředí: chata

Pomůcky: reproduktory, počítač, taneční písňe pro mladší děti

Organizační forma: hromadná

Popis aktivity: všichni mají možnost během večera tancovat a zpívat písničky na přání.

Účast na aktivitě je čistě dobrovolná, děti mohou zůstat na pokojích, z vlastní zkušenosti jsem se však zatím vždy setkal s velkým úspěchem, co se týče pořádání táborových diskoték. Proto si myslím, že ani tato nebude výjimkou a děti se jí budou účastnit rády.

Zprvu mívají děti ostych k tanci, obzvláště kluci, ale většinou se nechají strhnout davem a náramně si aktivitu užívají.

Konec aktivity: diskotéku nijak nereflektujeme.

13.6.9. Devátý den

Poslední den probíhá úklid v okolí chaty i jejích vnitřních prostor. Než se s dětmi rozloučíme a odevzdáme je rodičům, kteří si pro ně budou přijíždět v průběhu poledne, proběhne závěrečné zhodnocení tábora ze strany dětí, které popisují v následující kapitole.

Skupina vstupuje do fáze transformování, kdy dochází k ukončení jejího působení. Její členové by měli následně být schopni aplikovat vše, s čím přišli do styku během skupinového působení, do běžného života, mimo pouhý prostor tábořiště.

14. Zhodnocení

14.1. Pohled z předchozích táborů

Jak jsem v práci již několikrát zmínil, nedílnou součástí tvorby výše zmíněného programu tvořily zkušenosti, z mnou dříve navštívených táborů. Vynaložil jsem snahu vytvořit kvalitní program se zapojením zkušeností, které jsem nabral na táborech jako dítě, ale i jako vedoucí. Za ty roky si člověk udělá představu, které aktivity a hry budou mít u dětí s největší pravděpodobností úspěch a které nikoli.

V programu se tedy nevyskytují pouze aktivity, které dobře znám a mám je naučené z předchozích táborů. Mým cílem bylo vytvořit kvalitní program i pro svůj osobní profesní růst, proto by bylo ode mne nevhodné využívat pouze aktivity, které znám a mám je dobře naučené. Kdybych každý rok tvořil stejný tábor, nenalákal bych žádné děti, poněvadž by byl tábor pro ně naprosto nezajímavý. Tomu je potřeba se vyvarovat a každý pedagogický pracovník musí využívat nejen již nabytých zkušeností a seznamu aktivit, ale i jejich inovací a snahy je stále aktualizovat.

U aktivit, které jsem využíval i při tvorbě programů v letech minulých, jsem se snažil zapojit postřehy, které jsem si z praxe odnesl. V praktické části jsou u nich krátké postřehy, čemu se vyvarovat a v čem se naopak hra povedla.

Ze zkušenosti vím, že nám mladší děti nic dlouze nezreflektují, proto je u hodnocení chytřejší volit jednodušší a hravější přístup. Velmi také napomáhá utvoření atmosféry za využití zvoleného zarámování tábora. V tomto případě indiánská tematika.

14.2. Finální zhodnocení ze strany dětí

Mou první myšlenkou bylo vytvořit, pro závěrečné zhodnocení ze strany dětí, dotazník, který by děti vyplnily, a na jeho základě bych věděl, jak moc se program povedl, popř. co by bylo lepší při tvorbě dalšího programu změnit. Po delším přemýšlení jsem se však rozhodl od dotazníku upustit a to z následujícího důvodu. Kvůli cílové skupině. Cílovou skupinou jsou děti mladšího školního věku, pro které je forma dotazníku naprosto nevyhovující.

Správný dotazník má určitá specifika, která se musí dodržet. Příkladem jsou jednoduché otázky na začátku, přítomnost otevřených i uzavřených otázek a ke konci otázky více mířené na tělo a kladené do větší hloubky. Problémem je, že by mi malé

děti téměř jistě žádnou otevřenou otázku nevyplnily a pokud ano, odpovědi by byly krátké, bez hlubšího smyslu a ve výsledku bych se z nich nic pro finální hodnocení potřebného, nedozvěděl.

Proto jsem se rozhodl pro tyto děti zvolit přijatelnější formu zhodnocení. Ta by se konala ve dvou rovinách.

První rovinou hodnocení by byla pocitová, která by se konala během posledního večera u slavnostního táborového ohně. Celá by probíhala v indiánském duchu, vedoucí tábora i jeho instruktoři by byli vystrojeni za indiány a celá situace by nabyla velmi silné atmosféry. Měli bychom mluvící předmět, například náčelníkovu dýmku míru a každý ke komu předmět dojde, se může vyjádřit k čemukoli na táboře. Začal by vedoucí, který by shrnul, co se mu na táboře líbilo, ohodnotil by jejich způsob chování a zmínil by, několik stěžejních momentů během kterých se mu například velmi líbila spolupráce dětí, či jejich přátelské vystupování jeden k druhému. Jeho role je velmi důležitá, poněvadž jsou děti malé a většinou ostýchavé ke sdělování pocitů mezi ostatními, nemluvě o faktu, že je dost často nedovedou ani pořádně specifikovat. Dost často se tedy setkáváme s odpověďmi: „mně se to také líbilo“, „já jsem chtěl říct to samé jako on“ a dalšími. Následně by vedoucí poslal dýmku míru dokola a všichni by měli stejnou možnost jako on, vyjádřit se úplně k čemukoli. Tato možnost by byla samozřejmě dobrovolná. Musíme děti opravdu přesvědčit, že mohou říci cokoli, ať jde o kladné, či záporné sdělení. Cílem této aktivity je donutit děti k zamyšlení, co by chtěly v závěrečném kruhu se všemi probrat, nebo sdílet a získat z nich nějakou závěrečnou pocitovou zpětnou vazbu. Po konci aktivity bychom všem poděkovali a přesunuli se na večerní diskotéku, která mívá na všech táborech vždy veliký úspěch.

Aktivita na děti působí díky indiánské atmosféře v táborovém kruhu a prvotnímu proslovu vedoucího. I proto bude mít jistě tato scénérie úspěch a na děti zapůsobí nevídaným zážitkem, během kterého nám snad poví své pocity.

Druhá forma závěrečného hodnocení ze strany dětí bude probíhat poslední den. Šlo by o statistickou část zhodnocení, ve které bychom od dětí požadovali pouze hodnocení od jedničky do pětky (jednička je nejhorší, pětka je nejlepší). Děti by hodnotily veškeré aktivity i dění v táboře, vedoucí, či kuchyni a to v podobě jednoduché hry. Po celém táboře by byly rozházené očíslované kartičky s nápisy těchto aktivit/dění a úkolem dětí by bylo je všechny nalézt a ohodnotit. Každé dítě by mělo záznamový

arch s čísly, do kterých by dané hodnocení zaznamenávalo. Jelikož jde o malé děti, jsem přesvědčen, že nebudou „lajdáci“ a doopravdy jednotlivé karty naleznou a podle číslic ohodnotí. U starších dětí bychom museli volit cestu dotazníku, protože by podobnou aktivitu jistě bojkotovaly. Hodnocení je anonymní, ale kdo bude chtít, tak se může podepsat.

Po vyhodnocení této aktivity bychom měli číselný rozbor oblíbenosti jednotlivých programových částí. To by nám sloužilo k zamyšlení se nad využitím jednotlivých aktivit při tvorbě budoucích programů. Nejspíše nebudeme chtít vkládat do programu aktivitu, která získá drtivé množství jedniček a pokud to chtít budeme, musíme se i za pomoci osobních poznámek získaných skrze pozorování zamyslet, proč aktivita neměla úspěch a jakou vyžaduje přeměnu, abychom úspěch zajistili.

14.3. Zhodnocení programu

Cíle hlavní:

- 1) Děti poznají zajímavosti ze života indiánů zábavnou formou.
- 2) Inspirativní rozvoj vztahu k přírodě a skupině

Vedlejší:

- 1) Ukážeme dětem, že se dá volný čas trávit šťastně i bez novodobých technologií typu televize, počítač a mobilní telefon a tak nějak jim ukázat, jak se třeba mohli cítit jejich rodiče a prarodiče na podobných táborech se snahou zachovat alespoň nějaké tradice.
- 2) Rozvoj týmové spolupráce i soutěživosti z hlediska osobních úspěchů.

Na začátku tvorby programu je shrnuta forma, jakou probíhá vyhodnocování aktivit. Během pročitání programu si všimněte podtržených podbodů s názvem: konec aktivity. V těchto podbodech jsou zmíněny formy hodnocení a případných reflexí u jednotlivých her. V předchozím odstavci je zmíněna forma finálního ohodnocení ze strany dětí a těchto pár odstavců bude patřit ohodnocení mému.

Jsem si vědom, že kvůli absenci možnosti zrealizování programu, je pro mne velmi obtížné něco řádně zhodnotit. Proto píši názornou ukázkou, jak bude probíhat hodnocení po jeho realizaci.

Nejprve dojde k vyhodnocení cílů, což bude možné na základě kvalitativního výzkumu. Techniky, mnou zvolené ke sběru dat, jsou pozorování a skupinové i individuální debaty, vždy záleží na aktivitě. U pozorování se jakožto vedoucí účastním každé aktivity a sleduji dění, ale i změny a plnění stanovených cílů. To se samozřejmě děje i u rozhovorů, během nich mám však příležitost dozvědět se více, než jen z pouhého pozorování. Rozhovory mohou probíhat spontánně během dne, ale ty, ze kterých čerpám převážně jsou ty konající se jako reflexe po aktivitách, a nebo na večerních či ranních nástupech. U některých aktivit v programu si všimnete podtrženého textu s nápisem: možné otázky. Jedná se převážně o složitější aktivity vyžadující hlubší reflexi. Otázky nemusí být pouze tyto předepsané, vždy záleží na situaci, z praxe vím, že je dobré mít předpřipravené otázky v pedagogickém deníku, ale během sledování dětí se vždy může naskytnout nějaká nová myšlenka vystupující z aktivity, která je vhodná ke zreflektování.

První cíl bude dle mého názoru splněn stoprocentně. Celý táborový program je provázán motivací indiánské tematiky. Nejedná se pouze o celotáborovou hru, ale snažil jsem se propojit i aktivity do tematiky nezasahující. Velkým pomocníkem u využití zábavné a zážitkové formy v mém programu je propojení učení teorie s následným vyzkoušením si v praktických aktivitách. Kdy děti nejprve naučíme základy o rozdělávání ohně, používání dřevařského náčiní, indiánských zbraní, luštění šifer nebo o zdravotě a následně si všechny tyto aktivity samy vyzkouší. Tyto aktivity náramně spadají do Kolbova cyklu učení.

Vyhodnocení prvního cíle bude probíhat jednoduše, budeme provádět hodnocení dětí před a po učebním procesu. U praktických aktivit bude zjevné, pokud na začátku tábora nebyly děti schopné nějakou úlohu vykonat a na jeho konci byly, cíle jsme dosáhli úspěšně.

Druhý cíl takto snadno vyhodnotit nepůjde. Opět budeme pozorovat změny v chování oproti začátku tábora, v tomto případě co se týče environmentální stránky a vztahu k přírodě. Jestli děti třídí, nebo seberou odpad, který uvidí v lese, jestli po sobě nechávají odpadky apod. Nepůjde tedy o jednoznačnou odpověď ve stylu: „ano, dětem se zlepšil vztah k přírodě.“, „ne, dětem se nezlepšil vztah k přírodě.“ Proběhne však předání těchto myšlenek z instruktorů na děti a následná snaha o jejich pevné zakořenění.

U prohloubení citu lásky k přírodě bude velmi záležet na schopnosti pedagogického pracovníka, získat si přízeň svých klientů. Z programu samotného by děti jistě ničeho takového nedocílily, stěžejní bude přístup instruktorů a vedoucích, kteří mají jít dětem příkladem během hraní her v lese, v tábořišti, ale i na výletě, kdy mají možnost děti tvarovat a probouzet v nich právě tyto city soužití s přírodou.

Pedagog bude stěžejní i při rozvoji skupinového vztahu. Bude se snažit s dětmi pracovat takovým způsobem, aby je úspěšně provedl skrze prvotní vývojová stádia skupiny a nasměroval je úspěšně k samostatné činnosti. Jak jsem již v práci zmiňoval, kvůli faktu, že je pobyt vcelku krátký a děti jsou malé, není jistotou provedení skupiny skrze všechny fáze. S tímto bodem úzce souvisí druhý vedlejší bod, ve kterém zdůrazňujeme týmovou spolupráci, ale zároveň i individuální rozvoj zdravé soutěživosti. Ten je nejvíce patrný u tzv. olympijských disciplín a u faktu, že netvořím pouze bodování družin, ale i bodování jednotlivců, přičemž se za umístění, v nějaké olympijské disciplíně na prvních třech pozicích, budou také získávat diplomy.

Vyhodnocení posledního zbývajících cíle, takže prvního vedlejšího, asi nijak hlouběji popisovat nebudu. Na tábor je zákaz nošení mobilních telefonů. Děti těchto devět dní tráví téměř bez jakéhokoli přístupu k moderním technologiím. Ze zkušenosti vím, že se děti nejprve zdráhají na tábor bez telefonu jet, nebo jsou rozzlobené, že si ho sebou nemohou vzít, ale ptáme-li se jich na konci tábora, jestli to bylo opravdu tak náročné bez telefonu, vždy nám odpoví, že nebylo. Dnešní děti jsou na moderní technologie zbytečně vázány a my jsme rádi, když je alespoň touto cestou táborových programů dostaneme od počítačů do lesa a přírody.

Skrze hodnocení výše zmíněných cílů a finálního ohodnocení ze strany dětí se dozvíme pozitivní, či negativní reakce dětí na vzdělávací proces, nejen díky finálnímu ohodnocení, ale i z průběhového hodnocení palcovou metodou a reflektováním. Míru poznání a přenesení naučeného do praxe.

Vše, co budeme v průběhu pozorovat, budeme také porovnávat se stavem před začátkem a po skončení výchovného procesu, abychom měli jistotu, že jsme doopravdy docílili toho, čeho jsme chtěli. Tento průběh bude obsažen v pedagogickém deníku, který bude v podobě tabulky. Ta bude obsahovat okénka s názvy aktivit, okénka pro postřehy z průběhu aktivity a okénko pro postřehy z jejího reflektování.

Osobně bych také rád shrnul silné a slabé stránky, které jsem odpozoroval během jeho tvorby. Začnu aktivitou, která podle mne zasahuje do obou bodů. V programu mám v celkem vysoké míře obsaženy aktivity na učení se novým věcem, které následně využívám u her a různých aktivit. Hry jsou zábavné, ale zdánlivá nutnost učení se, může vést u dětí k opačným výsledkům.

V silných bych také zmínil posilování samostatnosti jednotlivých jedinců, díky nově získaným dovednostem hodících se v každodenním životě. Dále dramatické prvky, které budou ještě silněji využity díky faktu, že se jedná o děti z literárně dramatického oboru na Základní umělecké škole. Do třetice bych do silných stránek zařadil velké množství pohybově zaměřených aktivit. Děti mladšího školního věku mají hodně energie a potřebují pohyb.

Ve slabých bych zmínil málo tvořivých aktivit, kromě vytváření z prvního dne jsem z těchto aktivit moc nevolil, ačkoli by se dalo sehnat mnoho tematických i netematických činností s tímto spojených. Zároveň se obávám, že program nebude působit dostatečně zážitkově. Snažil jsem se aktivity a hry volit podle vhodnosti pro malé děti, ale i možnostech, které na naší lesní chatě máme.

Dle Kirkpatrickova modelu jsme nyní zohlednili vše. Získali jsme pozitivní či negativní reakce na vzdělávací proces formou slavnostního táborového ohně z pátku a kartičkové hry ze soboty. Měřili jsme míru změny postojů skrze celotáborové pozorování během aktivit i mimo ně. Zohlednili jsme přenášení nabytých poznatků z teorie do praxe a také jsme přemýšleli nad porovnáním stavu dětí před začátkem a po skončení výchovného procesu.

15. Závěr

Tématem bakalářské práce byla tvorba táborového programu pro děti mladšího školního věku. Jejím cílem bylo zohlednit a charakterizovat pojmy s tvorbou svázané a ty následně využít pro tvorbu vlastního programu. Pojmy jsou shrnuty v části teoretické, kde jsme si charakterizovali cílovou skupinu, využívanou metodiku, ale i kritéria, podle kterých jsem následně tvořil hodnocení.

Hodnocení je společně s programem obsažené v druhé polovině práce a jak bylo zmíněno v odstavci výše, bez realizace nejsem schopný jistě určit, jestli budou mnou zadané cíle skutečně naplněny, ale věřím, že ano. A pokud ne, jak se říká: „stále je co zlepšovat.“

K tomu mi nesmírnou měrou napomáhá tento vysokoškolský obor. Než jsem nastoupil na Technickou univerzitu v Liberci, účastnil jsem se táborů čistě pro radost a nikdy mě nenapadlo se hlouběji zamyslet nad zlepšením sebe sama v této lokalitě. Přišlo mi, že znalosti, které jsem získal za roky zkušeností, mi bohatě stačily ke tvorbě kvalitního programu pro děti. To jsem se ale velice mýlil. Do doby mého studia pedagogiky volného času mě nenapadlo, že se musím řídit nějakou skupinovou dynamikou a podobně. Mnoho věcí mi jako neznalci docvaklo i do té doby, jako třeba fakt, že se hry budou lišit pro děti a jiné programy se budou tvořit pro dospělé, nečekal jsem, že však zjistím existenci tolika různých koncepcí zabývajících se výchovou dětí a pokaždé trochu jinak. Doufám, že se po škole budu moci angažovat v tomto oboru. Jelikož mám možnost od září tohoto roku nastoupit na pozici volnočasového pedagoga v Domě dětí a mládeže v Mladé Boleslavi, možná se mi tento cíl i vyplní. A pokud tomu tak bude, nebude to pouze zásluhou mé lásky k práci s dětmi, ale i oboru, který jsem na této univerzitě studoval.

Realizace letních táborů je součástí náplně práce každého pracovníka DDM a i díky volbě tohoto tématu práce vím, jak se takový program tvoří a ačkoli jsem se v práci nedotýkal problematiky financí, nutnosti zařizování prostor, kuchařů a organizačních věcí, beru v potaz i ty. Nerozhodl jsem se tyto věci vkládat do práce a raději jsem se zaměřil na návaznost her a aktivit. Proto věřím, že až v létě program zrealizují, bude mít velký úspěch jak ze strany dětí, tak ze strany rodičů, i díky faktu, že je v táboře zapojeno mnoho edukativních prvků učících děti novým dovednostem.

Knižní zdroje

- 1) BEARD, C., WILSON, J.P., 2006. *Experiential Learning*. London and Philadelphia: Kogan Page Publishers. ISBN 978-0749483036.
- 2) BELZ, H., SIEGRIST, M., 2001. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0846-4
- 3) BLÍŽKOVSKÝ, B., 1992. *Systémová pedagogika pro studium a tvůrčí praxi*. 1. vyd. Ostrava: Amosium servis. ISBN 80-85498-18-9
- 4) ČINČERA, J., 2007. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-247-1974-0
- 5) FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D. MARTIN, A., 2007. *Učení zážitkem a hrou*. 1. vyd. Brno: Computer Press, a. s. ISBN 978-80-251-1701-9.
- 6) HÁP, P., 2014. *Pobyt v letní přírodě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-4373-7
- 7) HARMACH, J., 2004. *Tábory a jiné zotavovací akce: průvodce jejich přípravou*. Praha: IDM MŠMT. ISBN 80-86033-93-7
- 8) JIRÁSEK, I., 2004. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku, Prázdninová škola Lipnice, 1, vol. 3, pp. 6-16. ISSN 1214-603X.
- 9) KAČER, J., 2011. *Hry indiánů I*. 1. vyd. Brno: Nakladatelství Mravenec. ISBN 978-80-87447-07-9
- 10) KAČER, J., 2011. *Hry indiánů II*. 1. vyd. Brno: Nakladatelství Mravenec. ISBN 978-80-87447-08-6
- 11) KIRCHNER, J., 2009. *Psychologie prožitku a dobrodružství*. Brno: Computer Press, a.s. ISBN 978-80-251-2562-5
- 12) KOLB, D. A., 1984. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. 1. vyd. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. ISBN 978-0132952613
- 13) LANGMEIER, L., 2006. *Vývojová psychologie. 2., aktualizované vydání*. Praha: Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-247-1284-0.
- 14) NEUMAN, J., 2000. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-405-2.

- 15) NOVOTNÁ, L., HŘÍCHOVÁ, M., MIŇHOVÁ, J., 2012. *Vývojová psychologie*. 4. vyd. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni. ISBN 978-80-261-0115-4
- 16) OPASCHOWSKI, H. W., 1987. *Paedagogik und Didaktik der Freizeit*. 1. vyd. Opladen: Leske und Budrich. ISBN 978-3-663-05404-7.
- 17) PÁVKOVÁ, J., 2014. *Pedagogika volného času*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. ISBN 978-80-7290-666-6.
- 18) PELÁNEK, R., 2008. *Průručka instruktora zážitkových akcí*. 1. vyd. Praha: Portál, s.r.o. ISBN 978-80-262-0454-1
- 19) PRŮCHA, J., 1996. *Pedagogická evaluace*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1333-8
- 20) ŠVAŘÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. a kol., 2007. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. 1. vyd. Praha: Portál, s.r.o. ISBN 978-80-7367-313-0
- 21) TENKL, M., 2014. *Kirkpatrickův čtyř-úrovňový model: teorie, praktické využití a možná úskalí*. Praha: Přírodovědecká fakulta Univerzity Karlovy
- 22) VÁGNEROVÁ, M., 1999. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, s.r.o. ISBN 80-7178-308-0.
- 23) VÁŽANSKÝ, M., 2001. *Základy pedagogiky volného času*. 2. vyd. Brno: Print-Typia, spol s. r.o. ISBN: 80-86384-00-4
- 24) VEREŠOVÁ, J., 2014. *Zážitková pedagogika vo vol'nočasových aktivitách*. 1. vyd. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave. ISBN 978-80-8052-581-1.