UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Karolína Mikesková

**Využití moderních technologií v táborové pedagogice**

Olomouc 2022 Vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a že jsem použila jen uvedené prameny a literaturu.

V Olomouci dne 13. 4. 2022 Podpis:

**Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí diplomové práce Mgr. Pavle Vyhnálkové, Ph.D. za velkou podporu, energii, vstřícnost, lidský přístup a profesionalitu.

Dále bych ráda poděkovala Mgr. Petru Sedláři za vzájemnou spolupráci a především za jeho čas a nadšení pro věc. Zapojení do projektu je pro mě obrovským přínosem, a to nejen v rámci této diplomové práce.

V poslední řadě bych ráda poděkovala všem respondentům, kteří se ve výzkumu angažovali, za jejich vstřícnost, komunikativnost a přínosné podněty i inspiraci.

**Obsah**

[Úvod 6](#_Toc101410179)

[1 Volný čas a výchova ve volném čase 8](#_Toc101410180)

[1.1 Funkce výchovy ve volném čase 12](#_Toc101410181)

[1.2 Instituce poskytující výchovu ve volném čase 13](#_Toc101410182)

[2 Táborová pedagogika 15](#_Toc101410183)

[2.1 Táboroví vedoucí 16](#_Toc101410184)

[2.2 Skupina účastníků 17](#_Toc101410185)

[2.3 Vztah mezi vedoucím a dítětem 17](#_Toc101410186)

[2.4 Táborový program a rituály 18](#_Toc101410187)

[2.5 Prostředí a symboly 20](#_Toc101410188)

[3 Hra 22](#_Toc101410189)

[3.1 Funkce hry 22](#_Toc101410190)

[3.2 Popis her a jejich dělení 24](#_Toc101410191)

[3.3 Tvorba vlastní hry 26](#_Toc101410192)

[3.4 Uvádění her 29](#_Toc101410193)

[3.5 Motivace a atmosféra 33](#_Toc101410194)

[3.6 Hračka jako základní prvek hry 35](#_Toc101410195)

[4 Moderní technologie 36](#_Toc101410196)

[4.1 Druhy moderních technologií 37](#_Toc101410197)

[4.2 Využití moderních technologií ve výchově 38](#_Toc101410198)

[4.3 Negativní a pozitivní vlivy 41](#_Toc101410199)

[4.3.1 Negativní vlivy 41](#_Toc101410200)

[4.3.2 Pozitivní vlivy 42](#_Toc101410201)

[4.4 Moderní technologie v táborové pedagogice 43](#_Toc101410202)

[4.5 Nejznámější hry s využitím moderních technologií 45](#_Toc101410203)

[5 Vlastní výzkum 48](#_Toc101410204)

[5.1 Stav zkoumané problematiky 48](#_Toc101410205)

[5.2 Hlavní a vedlejší cíle a výzkumné otázky 50](#_Toc101410206)

[5.3 Metodologický princip 52](#_Toc101410207)

[5.4 Metody sběru dat 53](#_Toc101410208)

[5.4.1 Fáze ohniskové skupiny 54](#_Toc101410209)

[5.5 Analýza a zpracování dat 56](#_Toc101410210)

[5.6 Etické otázky výzkumu 57](#_Toc101410211)

[5.7 Výzkumný soubor 58](#_Toc101410212)

[5.7.1 Olšanští táborníci 58](#_Toc101410213)

[5.7.2 Vzdělávací kurz 59](#_Toc101410214)

[5.7.3 Oddíl Rychlých Šípů 59](#_Toc101410215)

[5.7.4 Dětský tábornický oddíl Klubčata 60](#_Toc101410216)

[5.7.5 Dětský tábornický oddíl Klubíčka 60](#_Toc101410217)

[5.7.6 Dětský tábornický oddíl Animáci 60](#_Toc101410218)

[6 Vlastní moderní technologie a hry s jejich zapojením 62](#_Toc101410219)

[6.1 Helceletka 62](#_Toc101410220)

[6.2 Vytvořené a zkoumané moderní technologie 63](#_Toc101410221)

[6.2.1 Semafory 63](#_Toc101410222)

[6.2.2 Lucerny 64](#_Toc101410223)

[6.3 Popis jednotlivých her 67](#_Toc101410224)

[6.3.1. Majáky 68](#_Toc101410225)

[6.3.2 Tajemná komnata 70](#_Toc101410226)

[6.3.3 Byrokracie 74](#_Toc101410227)

[6.3.4 Odhal název 76](#_Toc101410228)

[6.3.5 Co skrývají zvířátka? 78](#_Toc101410229)

[6.3.6 Galaxie plná barev 80](#_Toc101410230)

[7 Rozbor zpětných vazeb 83](#_Toc101410231)

[7.1 Přínos moderních technologií do táborové pedagogiky 83](#_Toc101410232)

[7.2 Přínos moderních technologií pro organizátory 84](#_Toc101410233)

[7.3 Vnímání pojmu moderní technologie 85](#_Toc101410234)

[7.4 Akceptace moderních technologií v táborové pedagogice 85](#_Toc101410235)

[7.5 Účel a frekvence využití 87](#_Toc101410236)

[7.6 Technické parametry 88](#_Toc101410237)

[8 Shrnutí výsledků výzkumu 90](#_Toc101410238)

[8.1 Vypořádání výzkumných otázek 90](#_Toc101410239)

[9 Diskuse 94](#_Toc101410240)

[Závěr 96](#_Toc101410241)

[Seznam Zdrojů 98](#_Toc101410242)

[Knižní zdroje 98](#_Toc101410243)

[Elektronické zdroje 102](#_Toc101410244)

[Seznam tabulek 104](#_Toc101410245)

[Seznam obrázků 105](#_Toc101410246)

[Seznam příloh 106](#_Toc101410247)

# Úvod

Tato diplomová práce se zabývá problematikou moderních technologií a možnostmi jejich využití na dětských táborech. Diplomová práce je realizována ve spolupráci s Domem dětí a mládeže Helceletka, v Brně, z jehož strany přišla nabídka spolupráce na projektu s názvem *„Moderní technologie v táborové pedagogice”*. Na základě předchozí činnosti zaměstnanců Helceletky byla již dříve vytvořena technologie s názvem Semafor. Tato technologie bude doplněna další technologií, kterou vytvořím v rámci této diplomové práce. Obě technologie budu dále zkoumat především v oblasti přínosů, nedostatků a akceptace v prostředí táborové pedagogiky.

Problematika zapojení moderních technologií do táborové pedagogiky je velmi zajímavým a neobvyklým tématem. Velký rozmach technologií zapříčinil jejich implementaci do všech prostředí života. Táborové prostředí je však specifické a v očích mnoha volnočasových pedagogů je s technologiemi do značné míry neslučitelné. Mně samotné je toto dilema velmi blízké a známé, jelikož se táborovou pedagogikou zabývám, jak ve svém povolání, tak ve svém volném čase, a často se dostávám do názorových střetů, zda moderní technologie na tábory patří či nikoliv. Prostřednictvím této diplomové práce bych ráda poukázala na to, co mohou moderní technologie do táborové pedagogiky přinést, ale ráda bych upozornila také na nedostatky, které s jejich využitím souvisí.

Mimo samotné téma mě velmi lákala spolupráce s Helceletkou, která pro mě představovala velkou příležitost. Doufala jsem, že výzkum bude směřovat k výsledkům, které budu moci dále využít v rámci svého profesního působení. Největší praktický přínos vnímám ve vytvoření vlastní moderní technologie. Na tématu diplomové práce bylo přitažlivé také to, že zapojením moderních technologií do táborového prostředí se moc autorů nezabývá a výzkum by tedy mohl přinést nové poznatky do doposud málo prozkoumané problematiky.

V diplomové práci budu usilovat o naplnění **tří hlavních cílů**:

1. Charakterizovat fenomény, které s využitím moderních technologií v táborové pedagogice souvisí (zejména se jedná o problematiku výchovy ve volném čase, řízené hry a moderních technologií), a vymezit pojem táborová pedagogika.
2. Navrhnout novou technologii, vytvořit hry, které tuto technologii budou využívat, tyto hry realizovat a zhodnotit.
3. Evaluovat zapojení moderních technologií do táborové pedagogiky se zaměřením na míru akceptace a potenciál využití.

V empirické rovině jsou tyto hlavní cíle dále doplněny o **cíle dílčí**:

1. Charakterizovat vytvořené technologie, popsat jejich funkce a módy.
2. Navrhnout modifikaci realizovaných her a moderních technologií na základě provedených zpětných vazeb.

V teoretické části diplomové práce se zaměřím na pojem pedagogika volného času, ze kterého budu vycházet při vymezení pojmu táborová pedagogika. Jelikož budu v empirické části diplomové práce vytvářet a realizovat hry, je potřeba je v teoretické části detailně vymezit a zaměřit se na jejich popis, tvorbu, dělení, funkce a hodnocení. V poslední kapitole teoretické části detailně analyzuji problematiku moderních technologií, a to převážně v oblasti jejich využití ve výchovně vzdělávacím procesu.

Empirická část diplomové práce je specifická tím, že budeme vytvářet a konstruovat zcela novou moderní technologii. Tuto technologii následně zapojíme do táborových her zrealizovaných ve skupinách respondentů, kteří již mají zkušenosti s táborovou pedagogikou, ať už v roli účastníků nebo v roli organizátorů. Pomocí metody ohniskových skupin získáme data, která se budou týkat tří zkoumaných oblastí – samotné zrealizované aktivity, zapojení konkrétních moderních technologií do hry a obecného pojetí moderních technologií v oblasti táborové pedagogiky.

# 1 Volný čas a výchova ve volném čase

V diplomové práci se budeme zabývat pojmem táborová pedagogika. Tento pojem je v literatuře dosud nedefinovaný a my se ho v teoretické části pokusíme vymezit. Při jeho vymezení budeme čerpat z poznatků z oboru pedagogiky volného času. V této kapitole se zaměříme na to, co je volný čas, jak probíhá výchovně vzdělávací proces v rámci volného času a jaké instituce se tímto procesem zabývají.

*„Volný čas je část lidského života mimo čas pracovní a čas vázaný (ten je spojen s uspokojováním životních potřeb jedince)“* (Hofbauer et al. 2011, s. 10). Je to čas, který nám zbyde po splnění všech povinností (Hofbauer et al. 2011, s. 10), nebo jinak, čas nezávislého a svobodného rozhodování, který si jedinec naplňuje aktivitami svého vlastního výběru (Pávková et al. 2011, s. 68). Ve volném čase nevykonáváme činnosti pod tlakem povinností, ale svobodně si vybíráme činnosti, které by nám měly přinášet pozitivní pocity a zážitky (Hájek, 2004, s. 28). Je nutné však říci, že i z běžných každodenních povinností je možné si udělat zálibu (např. vaření). V tomto případě se i povinnosti můžeme věnovat dobrovolně a svobodně (Pávková, 2008, s. 13). Hofbauer (2011, s. 11) to poté nenazývá časem volným, ale časem polovolným.

Volný čas může být naplněn činnostmi aktivními i receptivními, ale neměly by mít charakter uhájení prosté existence (MŠMT, 1998, s. 8), a to především proto, že volný čas je prostorem pro rozvoj a seberealizaci, kdy jedinec rozvíjí svou osobnost, sociálně se začleňuje a naplňuje své životní ambice (Hofbauer et al. 2011, s. 8). Zahrnuje tedy složku relaxační, zábavnou a vzdělávací a sebevzdělávací (Hájek, 2004, s. 26 – 28).

Během života se jedinec dostane do nesčetného množství prostředí, ve kterých svůj volný čas naplňuje. V tomto prostředí jedinec poznává sám sebe a poznává také své okolí, které je navíc schopen společně s dalšími vlivy utvářet. Navazuje různé sociální kontakty, rozšiřuje svůj obzor poznání, rozvíjí své zájmy a prožívá nové zkušenosti a zážitky (Hofbauer, 2004, s. 56). Mimo to je volný čas důležitý v procesu tvorby společnosti, jelikož pomocí něj můžeme formovat osobnost člověka, vytvářet pozitivní sociální vazby a získávat zkušenosti do budoucího života (Hofbauer et al. 2011, s. 11).

Do volného času můžeme zahrnout rekreaci, zájmy, zájmové vzdělávání i dobrovolnickou činnost (Pávková, 2008, s. 13). Ale to, jakými aktivitami bude jedinec naplňovat svůj volný čas, ovlivňuje velká řada faktorů. V první řadě se jedná jednoznačně o rodinu dítěte. Dále do toho vstupují vrstevníci a společenská skupina, ve které se dítě pohybuje. Mezi další vlivy můžeme zařadit školu, volnočasové instituce, různé společenské vlivy, ale samozřejmě také individuální charakteristiky samotného dítěte (zájmy, talent, předpoklady, míru participace a další) (Pávková, 2008, s. 14, 37). S volným časem se mimo jiné pojí i různé bariéry, které mohou volný čas, např. v jeho rozsahu, velmi ovlivnit. Patří sem nedostatek finančních prostředků rodiny, nedostatečné materiální zajištění v lokalitě, malé spektrum příležitostí, nezájem ze strany rodičů či dokonce vrstevníků (Hájek, 2004, s. 29).

Když shrneme výše zmíněné poznatky o naplnění volného času, můžeme z nich vyvodit základní **potřeby volného času** dle Opaschowského:

* rekreace,
* kompenzace,
* výchova a vzdělávání,
* kontemplace (duchovní uspokojení, smysl života),
* komunikace,
* participace,
* integrace,
* enkulturace

(Hofbauer et al. 2011, s. 10 – 11).

Společně se změnou ve společnosti se mění i rozměry volného času. V dnešní době mladí lidé mají mnohem více volného času než v minulých dobách. Vliv má na to však mnoho faktorů (MŠMT, 1998, s. 9), např. demografický, ekonomický a kulturní vývoj společnosti (Hofbauer et al. 2011, s. 40).

Potřeba volného času a jeho efektivního naplnění s vývojem moderní společnosti stoupá. Souvisí to s potřebou rozvoje sebevzdělávání mladé generace, rolí kompenzace, s vývojem sociálních a ekonomických podmínek a tedy i s rostoucími rozdíly mezi jednotlivými rodinami a vrstvami společnosti (Hájek, 2004, s. 34). Proto je potřeba volný čas jistým způsobem pozitivně ovlivňovat (Hofbauer, 2004 s. 15). Čím mladší dítě, tím je potřeba ovlivňování jeho volného času větší a teprve s narůstajícím věkem se závislost na autoritě snižuje (Hájek, 2004, s. 26). Dítě ještě není schopno svůj volný čas efektivně naplnit. Neorientuje se v možnostech a formách trávení volného času a je proto potřeba jej ovlivňovat ze strany autority. Jde o mírné ovlivňování s pestrými možnostmi činností, na kterých má dítě značný podíl, aby z toho nevzniklo pouze striktní vedení autority (Pávková, 2008, s. 13).

Ovlivňování volného času dítěte je potřeba především z toho důvodu, že přemíra neorganizovaného volného času může děti, a především mladé lidi, zavést k rizikovým skupinám a svést k rizikovým formám chování. Tato pravděpodobnost je poté podpořena v případě nefunkčních rodin či rizikových faktorů v prostředí, které je pro dítě přirozené (Hájek, 2004, s. 27).

Volný čas je propojen se všemi stránkami lidského života a má na život člověka značný vliv. Dostatek volného času, odpočinku a rekreace pomáhá vést ke zdravým sociálním vazbám a naplněnosti samotného života, což má pozitivní vliv na život pracovní i školní a ovlivňuje životní úspěchy (Pávková, 2008, s. 14, 37). Je proto potřeba volný čas dětí a mladistvých ovlivňovat, posilovat pozitivní vlivy a omezovat vlivy negativní (Hofbauer, 2004, s. 56). Toto ovlivňování probíhá právě prostřednictvím **výchovy ve volném čase.**

Výchovu chápeme jako *„záměrné, cílevědomé, dlouhodobé působení vychovávajícího na vychovávaného v pozitivním slova smyslu“* (Pávková et al. 2011, s. 67). V případě volného času tato výchova probíhá ve specifickém prostředí a se specifickými cíli (Pávková et al. 2011, s. 67).

Výchova ve volném čase je předmětem pedagogické vědní disciplíny – pedagogiky volného času. **Pedagogika volného času** je vědní obor, který zkoumá to, jak volný čas vzniká, jak se vyvíjí, jaký má rozsah a jaké plní funkce pro jednotlivce i pro celou společnost. Dále se zabývá pojetím a cíli volného času, obsahem a způsoby výchovného zhodnocení volného času, organizacemi a institucemi, které náplň volného času poskytují, a koncepcemi vývoje volného času a vývoje společnosti (Hofbauer et al. 2011, s. 14). Je to obor spadající do obecné pedagogiky, s tím, že výchovu a teorii výchovy zohledňuje se zaměřením na volný čas a je zaměřen na výchovné a vzdělávací působení vedoucí k autonomnímu a smysluplnému využívání volného času (Hájek, 2004, s. 25).

Úkolem výchovy ve volném čase je tedy proměňovat volný čas z doby *„nicnedělání”* na dobu efektivně strávenou (Hájek, 2004, s. 28). Výchovou ve volném čase vedeme dítě k aktivnímu trávení volného času, kdy rozvíjíme jeho zájmy, hodnoty, schopnosti a významně ovlivňujeme také jeho osobnost (Pávková, 2004, s. 37).

V publikaci Dítě, vedoucí a volný čas (2004, s. 24, 35) jsou všechny **cíle výchovy ve volném** **čase** shrnuty:

* Vychovat samostatnou a tvořivou bytost směřující k neustálému seberozvoji a přebírající zodpovědnost za sebe samého a své chování.
* Vytvořit u jedince kompetence pro navazování zdravých sociálních vztahů a kompetence spolupráce a pomoci druhým lidem.
* Rozvíjet potenciál jedince a vést ho k co nejširšímu společenskému uplatnění.

*„S výchovou ve volném čase bezprostředně souvisí záměrné a cílevědomé utváření* ***životního stylu****”* (Pávková et al. 2011, s. 71), kdy do pojmu životní styl můžeme zařadit materiální a sociální podmínky jedince, jeho hodnoty, jednání a chování a také právě využívání volného času (Pávková et al. 2011, s. 71).

Každé dítě má podle Úmluvy o právech dítěte právo na svobodné rozhodnutí o náplni svého volného času (MŠMT, 1998, s. 11). Nicméně, jak již bylo zmíněno, dítě není samo schopno efektivně vést volný čas a vybírat si vhodné činnosti, především proto, že nemá dostatek zkušeností ani dostatečnou znalost nabídky volnočasových aktivit (Pávková, 2008, s. 13). V dnešní konzumní společnosti se množí aktivity, které jsou nežádoucí, ale i přesto mladé generaci jednoduše přístupné (MŠMT, 1998, s. 9). Pomocí výchovy ve volném čase dítě získává možnost poznat různé aktivity a zájmy, které mu přinášejí radost, kompenzaci a seberealizaci. Mimo širokou nabídku činností výchova přináší pedagogické ovlivňování, díky kterému se dítě učí, jak svůj čas naplnit efektivně, jak s ním nakládat a jak jej využívat (MŠMT, 1998, s. 11). *„Míra ovlivňování volného času závisí na věku dětí, jejich mentální a sociální vyspělosti i na charakteru rodinné výchovy”* (Pávková, 2008, s. 14). Je však potřeba dítě aktivně zapojit do činnosti, aby nebylo jen pozorovatelem, ale samo prožilo emoce a prožitky, ze kterých si následně může odnést zkušenost (MŠMT, 1998, s. 9).

Výchova ve volném čase vychází z výchovy obecné, což znamená, že se řídí i podobnými **zásadami**, jako např. přiměřenost, názornost, cílevědomost apod. Má však také své zásady specifické a řadíme mezi ně zajímavost a zájmovost, dobrovolnost, dostupnost, dostatečnost a variabilitu (MŠMT, 1998, s. 11). Hofbauer (2004, s. 52) je dále rozšiřuje o zásady:

* demokratismu,
* otevřenosti,
* širokého spektra působnosti,
* různorodosti sociálních prostředí.

Volný čas a výchova ve volném čase dnes zasahují do všech oblastní lidského života a tvoří tedy komplexní systém, který by měl být zcela propojen (Hofbauer, 2004, s. 55). *„Návyky využívání volného času se vytvářejí v dětství a základy si jedinec nese po celý život”* (MŠMT, 1998, s. 8). Samozřejmostí je, že výchova ve volném čase není směřována pouze na děti. Účastníky mohou být i dospělí, či senioři. Ti však hrají větší roli v oblasti vedení volného času. Stávají se vedoucími, kteří jsou za činnost zodpovědní, a starají se o výchovu mladších jedinců. Přesto však sami na základě zkušeností a odpovědnosti rozvíjejí svou osobnost a vlastní dovednosti (Hofbauer, 2004, s. 33 – 34). Navíc jedním z cílů výchovy ve volném čase je vedení k celoživotnímu učení a celoživotní zájmové činnosti (Pávková, 2008, s. 37).

## 1.1 Funkce výchovy ve volném čase

Výchova ve volném čase plní čtyři základní funkce: výchovnou, vzdělávací, zdravotní a sociální.

**Funkce výchovná a vzdělávací** usměrňuje, kultivuje a uspokojuje, formuje postoje a morální vlastnosti. Ve volném čase účastníci výchovy získávají nové znalosti a dovednosti, rozvíjejí své návyky a postoje k celoživotnímu učení. Volný čas nám poskytuje možnost seberealizace a prostor k sebehodnocení. **Funkce zdravotní** se zaměřuje na režim a zdravý životní styl. Volný čas může zahrnovat různé aktivity, prostor pro pohyb, který kompenzuje dlouhé sezení při školním vzdělávání. V kontextu duševní hygieny nám volný čas přináší zábavu a společnou radost ze sdílení. **Funkce sociální** odbourává rozdíly ve společenském postavení. *„Součástí sociální funkce výchovy ve volném čase je i nácvik komunikačních dovedností, rozvoj sociálních kompetencí a seznamování s pravidly společenského chování”* (Pávková, 2008, s. 40 – 41).

Je potřeba také zmínit **funkci preventivní,** která má vliv na odbourávání nežádoucích sociálních jevů, nežádoucího chování dětí a mladistvých a pomáhá také v oblasti výchovných problémů (agresivita, záškoláctví, závislostní chování apod.) (Pávková, 2008, s. 37 – 38). Se samotnou prevencí souvisí mimo jiné i rozvoj pozitivních dovedností a vlastností. Volný čas je jedinečný ve vytváření bezpečného prostředí bohatého na podněty, kdy jedinec může rozvíjet svou identitu, ale také identitu dané skupiny (Pávková, 2008, s. 42).

Zmínili bychom ještě velmi důležitý prostor volného času věnovaný seberealizaci. Volnočasové aktivity nám dodávají jedinečnou příležitost se na něčem podílet, něco vytvořit a být v dané činnosti úspěšní. Díky tomu můžeme eliminovat rozdíly mezi dětmi a dovést je k tomu, že nikdo neumí vše a že si mají v životě vybírat činnosti, které je baví, uspokojují a dokáží v nich zažít úspěch a pocit participace a angažovanosti (MŠMT, 1998, s. 12).

## 1.2 Instituce poskytující výchovu ve volném čase

Výchova ve volném čase je realizována ve všech možných prostředích, počínaje rodinou. My se však zaměříme na institucionální řízení volného času (Hofbauer, 2004, s. 62). Dnes je nabídka volnočasových aktivit dělena do dvou složek:

* veřejné (školy a školská zařízení),
* nevládní (spolky, místní zařízení, soukromé subjekty)

(Hájek, 2004, s. 35).

Do institucí působících ve volném čase, ať už dětí a mladistvých nebo dospělých, můžeme zařadit školní družiny, školní kluby, domovy mládeže, domovy dětí, ale také např. základní umělecké školy, jazykové školy, spolky, církve apod. (Pávková, 2008, s. 43 – 45). Nabídku dále rozšiřují nestátní neziskové organizace (Pávková et al. 2011, s. 152). Jestliže však hovoříme o zařízeních a institucích, jejichž úkolem je zajišťovat dostatečnou nabídku volnočasových aktivit, nejvýznamnější roli zde hrají střediska volného času. Nabízejí mnoho zájmových aktivit s různým zaměřením v celoroční činnosti, tedy i v období prázdnin (Hofbauer, 2004, s. 62).

Mezi nejzákladnější činnosti středisek volného času řadíme činnosti pravidelné, příležitostné a táborové, tyto činnosti jsou také nejdůležitější pro empirickou část této diplomové práce.

V pravidelných činnostech nás nejvíce zajímá kroužek a oddíl. Kroužek je zájmový útvar, který se zaměřuje na obohacení svých členů v určité oblasti zájmů (např. kroužek rybářský). Oddíl je mimo to útvar, který je součástí většího organizačního celku, ale přesto má charakter kroužku (může se jednat např. o oddíl turistický) (MŠMT, 1998, s. 14). Členství v oddíle je většinou dlouhotrvající a je spojeno s různými tradicemi, rituály a pro daný oddíl specifickými činnostmi. Oddíly mohou mít také vlastní pravidla a hierarchii (Hájek, 2004, s. 6).

Dále jsou pro nás zásadní činnosti příležitostné, které jsou časově vymezeny a mimo výchovně vzdělávací charakter mohou mít charakter rekreační (MŠMT, 1998, s. 15). Řadíme zde výlety, víkendové pobyty, soutěže. Dlouhodobé pobyty zde najdeme pod pojmem tábory. Ty jsou však vedeny v činnostech zvlášť a to jako táborová činnost. Mimo letní prázdniny zde patří prázdniny jarní a podzimní (MŠMT, 1998, s. 16).

Tábory však mohou být obecně organizovány dalšími subjekty, ať už se jedná o fyzickou či právnickou osobu, a to jako činnost podnikatelská, živnostenská nebo třeba sociální či dobrovolnická. Mohou je zřizovat také odborné a zaměstnavatelské organizace nebo podnikatelé. Dále také např. zdravotní pojišťovny nebo cestovní kanceláře (Beroušek, 2005, s. 3, 7).

Tábor a potažmo i oddíly jsou neodlučitelně spjaty s tzv. spolky dětí a mládeže. Do těchto spolků patří asi nejznámější Junák – český skaut. Dále např. Pionýr, Duha, Česká tábornická unie a další (Pávková, 2008, s. 143 – 144). Každý jednotlivý spolek je charakteristický svou ideou a směrem, kterým mají stanovené své výchovné cíle (Hájek, 2004, s. 31).

Tábory a oddíly dětem přinášejí kamarádství, partu lidí se stejnými zájmy, radost a zábavu (Hájek, 2004, s. 5). Mají velký výchovný i vzdělávací potenciál, a proto jsou často oblastí zájmu právě výchovy ve volném čase. Pro dětské oddíly bývají tábory vyvrcholení celoroční oddílové činnosti (Burda, 2008, s. 5) a přesně na tyto oddíly se zaměříme v další kapitole i v empirické části diplomové práce.

# 2 Táborová pedagogika

Táborová pedagogika je sám o sobě pojem dosud nedefinovaný. Nikde v literatuře se s ním přímo nesetkáme, i když s ním dozajista pracuje spousta jedinců z oboru výchovy ve volném čase. Jak popisujeme dále, tato diplomová práce vzniká ve spolupráci s Domem dětí a mládeže Helceletka. Společně pracujeme na projektu s názvem *„Moderní technologie v táborové pedagogice”*. Na základě tohoto projektu je pojem táborová pedagogika zásadní, a proto se jej pokusíme definovat pomocí pojmů, ze kterých vychází – tábory a pedagogika.

**Tábory** legislativně patří do zotavovacích akcí, které jsou definovány jako pobyty pro děti v době prázdnin (Beroušek, 2005, s. 3). Jsou vymezeny počtem minimálně 30 dětí do 15 let věku, ale navíc jsou ohraničeny délkou minimálně 5 dní. Hlavním účelem zotavovacích akcí je posílit zdraví a fyzickou kondici dětí a mladistvých (Burda, 2008, s. 7).

Na zotavovací akce se vztahuje Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví. Ne každý tábor je však tomuto zákonu podroben, a to z toho důvodu, že různé typy táborů nemusí spadat do kategorie zotavovacích akcí. Máme zde na mysli např. tábory pro děti starší 15 let, tábory, které mají méně než 30 účastníků(Mikesková, 2020, s. 11) nebo např. tábory jarní a podzimní, které nesplňují délku minimálně 5 dní, ale přesto je do táborové činnosti řadíme (MŠMT, 1998, s. 16).

Tábory mohou být zřizovány subjektem, jako podnikatelská, živnostenská nebo i dobrovolnická činnost. Mohou je organizovat i zdravotní pojišťovny, kluby nebo centra (Beroušek, 2005, s. 3). Nebo, jak jsme již zmiňovali v první kapitole, velkým fenoménem jsou tábory organizované spolky dětí a mládeže jako je např. Junák – český skaut (Pávková, 2008, s. 143).

Táborů může být celá řada, můžeme mít tábory příměstské nebo pobytové, běžné, ozdravné nebo integrované, nebo tábory, které jsou zaměřené na konkrétní oblast činností, např. sport (Mikesková, 2020, s. 12 – 13). Objevují se také tábory, které postrádají pedagogické zacílení. Jedná se většinou o pobyty zřizované jako komerční činnost, které se od táborové pedagogiky odklání a zaměřují se pouze na dětskou prázdninovou rekreaci. Příkladem mohou být tábory pořádané cestovními kancelářemi, které se specifikují na cestování do zahraničí.

V našem pojetí táborová pedagogika zahrnuje tábory všeobecné, zaměřené na pobyt v přírodě, které jsou specifické malým počtem účastníků s velmi silnými sociálními vazbami. Dle našeho vymezení jsou tábory místem, kde se setkávají lidé z různého sociálního prostředí a společně prožívají předem plánované výchovně vzdělávací aktivity. Jsou založeny na dobrodružství a přináší obrovské a neopakovatelné zážitky, které mají trvalé dopady na osobní zájmy, vztahy a identitu osobnosti (Stenzlová, 2020, s. 30 – 31). Pomocí her a neherních aktivit na táboře vytváříme podněty, kterými jedince ovlivňujeme, a to v oblasti socializace, sounáležitosti, spolupráce a sebeuplatnění. Vedeme děti k samostatnosti a k práci na sebe samých. *„Všechny hodnoty propojují specifický životní styl. Ten se vyznačuje aktivním pobytem v přírodě, kde se můžeme naučit i různým tábornickým dovednostem“* (Mikesková, 2020, s. 11 – 12).

Jestliže se zaměříme na pedagogickou dimenzi pojmu táborová pedagogika, můžeme ji chápat jako obor, který se zabývá, stejně jako pedagogika obecně, výchovou a vzděláváním různých věkových skupin, ale činí tak specificky v **táborovém prostředí**. Hlavní oblastí zájmů táborové pedagogiky je tedy záměrné a cílevědomé působení na jedince ve smyslu rozvoje všech stránek jeho osobnosti (Pávková et al. 2011, s. 67). Stejně jako výchova ve volném čase je výchova v táborovém prostředíovlivněna velkou řadou faktorů. Tyto faktory si dále detailně popíšeme.

## 2.1 Táboroví vedoucí

Jednou z hlavních charakteristik táborového prostředí je skupina táborových vedoucích. Profese, která je s výchovou v táborovém prostředí, i obecně ve volném čase, velmi úzce spjatá, je pedagog volného času. V praxi se však na přípravě a realizaci (zejména v nestátních neziskových organizacích) podílejí spíše tzv. externí pracovníci, což jsou většinou dobrovolníci a bezplatně zainteresovaní vedoucí (Beroušek, 2005, s. 3).

Kvalitní táboroví vedoucí jsou základním stavebním kamenem pro dobrý tábor. Určují, jaký bude táborový program, na co bude zaměřen, k jakým cílům bude směřovat i jakou bude mít kvalitu. Podílejí se na celkovém vedení a atmosféře tábora (Mikesková, 2020, s. 34). Každý vedoucí má na táboře jasně danou roli, a proto, aby táborový tým fungoval, musí všechny tyto role dobře kooperovat a spolupracovat. Roli nám může určovat naše postavení v rámci táborového týmu, např. hlavní vedoucí, oddílový vedoucí, kuchař. Můžeme však hovořit o rolích, které vycházejí z naší osobnosti. „*Může se jednat o* *tvůrce, nadšence, stratégy, herce, srandisty, výtvarníky, hudebníky apod. Každá tato role, může zasáhnout v jiné atmosféře, anebo naopak atmosféru vytvořit“* (Mikesková, 2020, s. 19).

## 2.2 Skupina účastníků

Velký vliv má samozřejmě také skupina účastníků, která je na táboře velmi specifická. Tábory sdružují účastníky z různých sociálních prostředí, s různými zájmy, názory i životními styly. Setkávají se zde účastníci, kteří se navzájem znají, např. z celoroční oddílové činnosti, nebo jedinci zcela neznámí. To má samozřejmě vliv na **skupinovou dynamiku**. Vedoucí by měli program skupině účastníků přizpůsobit tak, aby bylo podpořeno co nejefektivnější navazování vztahů. Dle toho určujeme, zda se budeme zabývat aktivitami na seznamování nebo je mezi dětmi již vytvořena dobrá atmosféra a pocit bezpečí a důvěry, a můžeme se tedy zaměřit na aktivity fyzicky i psychicky náročnější (Červinka, 2017, s. 18).

Na táborech vznikají sociální vazby velmi pevné a mají vliv na celou atmosféru a náladu na táboře (Mikesková, 2020, s. 38). Společně účastníci prožívají neopakovatelné zážitky, které se nedají sdílet s někým, kdo se daného okamžiku nezúčastnil. Zážitky jsou navíc často spojeny s náročnými aktivitami, při kterých jedinci vstupují mimo zónu komfortu. Dostávají se na pokraj svých sil, musí si navzájem pomáhat, a střetávají se tedy v situacích, kdy se odkrývá pravý charakter člověka (Mikesková, 2020, s. 42).

Se skupinou jsou úzce spjata také **skupinová pravidla.** Děti na táboře společně žijí nepřetržitě a vše, co dělají, ovlivňuje také jejich okolí. Proto, aby na táboře vše správně fungovalo, má každá skupina vytvořené své normy a pravidla. Je potřeba podporovat velmi důležité asertivní chování, respekt a ohleduplnost k ostatním. *„Vedoucí učí děti ustupovat a zdůrazňují zde hodnotu být prospěšný pro ostatní, pro tým. S tím se samozřejmě také pojí týmovost a spolupráce, bez které se kolektiv neobejde“* (Mikesková, 2020, s. 38). Pouze jedinec, který daná pravidla bude dodržovat, se může stát plnohodnotným členem skupiny. Na táboře navíc můžeme hovořit o vzájemném vzoru, kdy starší děti jsou vzorem pro děti mladší, vedoucí se stává inspirátorem pro instruktora (Mikesková, 2020, s. 16).

## 2.3 Vztah mezi vedoucím a dítětem

Velmi důležitá interakce, která ovlivňuje celý tábor, vzniká mezi skupinou účastníků a skupinou vedoucích. V táborovém prostředí je potřeba navázat mezi vedoucím a dítětem kladné vztahy, nastolit mezi nimi pocit důvěry a angažovanosti a pocit zájmu o jedince ze strany vedoucího (Pávková, 2008, s. 38). „*Funkce vedoucího* *spočívá především v tom, že je rádcem, instruktorem a inspirátorem činností, kterých nenásilně využívá k navození procesu učení”* (Pávková, 2008, s. 74). Vedoucí by tedy měl být více přítel a rádce, než učitel (Hájek, 2004, s. 41). Jeho role tkví v povzbuzování, podpoře a motivaci účastníků. Společně s nimi vedoucí sdílí radost, ale také neúspěchy, pomáhá jim tak, aby byli schopni vše zvládnout sami (Pávková, 2008, s. 75).

## 2.4 Táborový program a rituály

Jestliže hovoříme o interakci mezi vedoucím a dítětem, hovoříme také o pedagogickém ovlivňování, které je základem výchovně vzdělávacího procesu. Mimo rozhovory mezi jednotlivými aktéry tábora nám při výchově v táborovém prostředí mohou pomoci různé prostředky. Zásadním prostředkem je zde **hra** (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 144). (Přesné vymezení pojmu hra a specifika toho, jaký může mít vliv na výchovně vzdělávací proces, si popíšeme detailně v další kapitole). Velkou roli však hraje i **učení a práce**. Navzájem se tyto činnosti prolínají a nedají se zcela oddělit (Pávková et al. 2011, s. 126).

Činnosti v táborovém prostředí jsou komponovány do **táborového programu**, což je soubor všech možných činností, které děti na táboře dělají a které společně směřují k jistému vymezenému cíli. Proto, aby byly jednotlivé aktivity do programu správně zařazeny a navzájem na sebe navazovaly, zapojuje se do přípravné fáze tábora tzv. dramaturgie (Pelánek, 2013, s. 63). Dramaturgie je scénář celé výchovně vzdělávací jednotky (táboru, schůzky, hry). Vytváří ji jedinec, který program vymýšlí, realizuje a přizpůsobuje (Franc, 2007, s. 27).

Táborový program může být navíc specifický tím, že je provázán tzv. **celotáborovou hrou**. Celotáborová hra nám určuje rámec celého tábora a zaměření programu (Burda, 2008, s. 42). Propojuje téma, příběh i dějovou linii, navozuje zážitek a pomáhá směřovat program k jasnému cíli. Jednotlivé hry, rekvizity, kostýmy, táborové odměny – vše je spjato jedním příběhem a díky tomu si může účastník užít kompletní zábavu a vnést se do příběhu tábora (Červinka, 2017, s. 22). Celotáborová hra by měla být originální, pestrá a možná i nepředstavitelná a její vyvrcholení by mělo být doslova velkolepé (Pelánek, 2013, s. 65). Může být samozřejmě spojena s myšlenkou organizace, která tábor pořádá, nebo z těchto myšlenek může přímo vycházet. Zde máme opět na mysli spolky dětí a mládeže, kdy např. Skauting podporuje turistiku a pobyt v přírodě a vychází z myšlenky vedení dětí k podpoře praktických dovedností, družnosti a sebekázni (Pávková, 2008, s. 143).

S táborovou pedagogikou se neodmyslitelně pojí pojem **zážitková pedagogika**. Zážitková pedagogika je výchovně vzdělávací proces (Franc, 2007, s. 20), který je zaměřený na rozvoj jedince se specifikací na složku zážitků, prožívání a emocí (Stenzlová, 2020, s. 19). *„V zážitkové pedagogice jde především o výchovu a proces učení, ve kterém se jednoznačně vyzdvihuje rozvoj a růst osobnosti (s důraznou orientací na výchovu pro život)”* (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 65). Hlavním prostředkem tohoto specifického učení je zážitek, pomocí kterého prožíváme emoce (Drahanská, 2020, s. 11). Pedagog vytváří podmínky pro prožívání daného jevu, akce, a vytváří je pomocí prostředí, prostředků, situací, osobností a jednání a chování účastníků (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 65). Při zážitkové pedagogice hovoříme o tzv. *„zapojení celého člověka“*, tedy zapojení fyzické, intelektové i emoční stránky osobnosti (Franc, 2007, s. 20).

Při zážitkové pedagogice a obecně při pedagogice táborové často pracujeme s tzv. **komfortní zónou**. Je to oblast zkušeností a znalostí, která je pro jedince známá, bezpečná a přirozená. Jestliže se však jedinec dostane mimo tuto bezpečnou zónu, ocitá se najednou v prostředí novém, neznámém, které popisujeme jako zónu učení (Franc, 2007, s. 28).

Jak již bylo řečeno, krom her jsou do táborového programu komponovány také **činnosti pracovní.** Řadíme zde aktivity spojené se zajišťováním technických záležitostí, např. zajišťování jídla, pitné vody, sekání dřeva. V běžném životě se s podobnými činnostmi děti již nesetkají, nebo naopak se pro ně stávají naprostou samozřejmostí. Na táboře však představují velmi důležitou hodnotu, pro jejíž zajištění je potřeba něco vykonat. Děti si tak vyzkoušejí nové činnosti, které pro ně nejsou běžné, což vytváří nový úhel pohledu na věc a vytváření hodnot (Mikesková, 2020, s. 39).

Mimo to by měl táborový program obsahovat **chvilky volna**, kdy děti dělají, co chtějí nebo potřebují. V rámci volných chvil se děti mohou sbližovat a poznávat se i mimo program (Mikesková, 2020, s. 37).

Jakékoliv činnosti jsou na táborech spojovány s tzv. **rituály**. Chápeme je jako podněty, které výchovně vzdělávací proces buď přímo utvářejí, nebo jej doplňují. Mohou se odvíjet od tématu táborové akce, místa, kde je akce uskutečněna, nebo třeba od zásad a historie oddílu, který akci pořádá (Červinka, 2017, s. 20, 106). Častým rituálem bývá svolávání dětí na nástupy, společná příprava jídla, společné jezení u stolu. Nejpevnějším a nejčastějším rituálem se pro mnoho oddílů stává oheň. Posezení u ohně bývá často spojováno s ukončením táborového dne nebo celého tábora jako celku. *„Oheň je velmi osobní záležitostí a každý oddíl má v souvislosti se zapálením a udržováním ohně zažité vlastní zvyklosti a obřady”* (Červinka, 2017, s. 135). Prostřednictvím těchto rituálů na táboře budujeme režim a řád, který dětem i vedoucím dodává pocit bezpečí a jistoty (Mikesková, 2020, s. 39).

## 2.5 Prostředí a symboly

Dalším velmi důležitým faktorem ovlivňujícím výchovný proces v táborové pedagogice je **materiální prostředí**, ve kterém se dané aktivity uskutečňují. Každé táborové prostředí je rozdílné a ovlivňuje jej to, zda se jedná o tábor pobytový, stanový nebo třeba putovní (Burda, 2008, s. 41). Druh tábora se pojí se souborem prostředků, které prostředí utváří a které při výchově a vzdělávání používáme, jako např. les, louka, říčka, nebo naopak budova (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 144). Materiální prostředí zahrnuje také **symboly**, které s jednotlivými tábory mohou být spojeny. V případě táborů stanových se velkým symbolem stává stožár a vlajka. U táborů s indiánskou tématikou to mohou být tee-pee nebo indiánská sauna (Červinka, 2017, s. 20, 106). Mezi symboly lze zařadit také právě příroda, která se stává jedním ze základních prvků táborové pedagogiky. Příroda nám poskytuje mnoho možností pro hry i další aktivity a v rámci táborové pedagogiky často hovoříme o tzv. *„lesní moudrosti“*, kdy účastníky vedeme k lásce k přírodě, učíme je, jak nám může být příroda prospěšná a jak bychom se k ní měli chovat. Jedná se přímo o souznění s přírodou (Červinka, 2017, s. 27, 106).

Táborové prostředí by mělo být místem pro dobrodružství, poznání i výchovné působení (Burda, 2008, s. 5). Toto prostředí by mělo být pohodové, vstřícné a kamarádské. Důležitou roli hraje příjemná atmosféra a individuální zapojení jednotlivých účastníků, jejich zájmů a schopností (Pávková, 2008, s. 38).

**2.6 Terminologické shrnutí**

Jak je z textu jistě patrné, všechny složky táborové pedagogiky jsou navzájem povázány. Když nebudeme mít dobré organizátory, nepřipraví kvalitní program se zaměřením na potřebné cíle. Když mezi účastníky nevybudujeme příjemnou atmosféru, nebudou účastníci navazovat pevné vztahy a naše pedagogické působení bude povrchní.

Táborové prostředí je tvořeno třemi oblastmi, a to oblastí materiálovou, sociální a kulturní. Nejdůležitějšími prvky utvářejícími táborové prostředí jsou vedoucí, účastníci a jejich vzájemná interakce. Do oblasti kulturní řadíme veškerou činnost, která je v táborovém prostředí řízena prostřednictvím hry, učení a práce. Veškeré činnosti jsou propojeny táborovými rituály, které nám tvoří režim a řád. Poslední oblastí je oblast materiálová, do které řadíme symboly a materiální zajištění prostoru, ve kterém se táborová pedagogika odehrává, tedy louka, les, budova, stany, vlajka, stožár apod.

Z výše zmíněných specifik se nyní pokusíme o vytvoření vlastní definice táborové pedagogiky, ze které budeme dále v diplomové práci vycházet. Táborová pedagogika se zabývá výchovně vzdělávacím procesem v táborovém prostředí, které zahrnuje materiální, kulturní a sociální aspekty. Je zaměřena na rozvoj jedince pomocí herních a neherních aktivit, které jsou spojeny s prvky dobrodružství, výzvy a zážitku.

# 3 Hra

Ve výchovně vzdělávacím procesu v rámci táborové pedagogiky využíváme různé pomůcky a prostředky, pomocí kterých se snažíme rozvíjet jedince v komplexním pojetí jeho osobnosti. Základním prostředkem pro tento rozvoj je v oblasti volného času hra. V této kapitole se pokusíme tento pojem vymezit a zaměříme se na popis, funkce a specifika tvorby her.

Pojem hra má velmi nejasné hranice svého vymezení a obsahuje nesčetné množství charakteristik, kterými lze hru ohraničit, není tedy možné ji přesně definovat. Nejčastěji se s ní setkáme v kontextu vývojové psychologie, kdy je na hře postavena hlavní činnost malých dětí (Hájek, 2004, s. 42) a je v tomto kontextu popisovaná jako činnost *„nanečisto”* (Franc, 2007, s. 66).

My se však nebudeme zabývat přirozenou dětskou hrou, ale tzv. hrou řízenou, která je charakterizována jako hra s pravidly. Hlavním znakem hry řízené je vedoucí, který hru ovlivňuje a přizpůsobuje skupině účastníků tak, aby vedla ke stanovenému cíli. Na hru budeme pohlížet jako na nejdůležitější prostředek, na kterém je postavena výchova ve volném čase (Kázmerová, 2015, s. 21). Jednou z často užívaných definic je vymezení hry dle Huizinga: *„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí než je všední život“* (Zachoval, 2009, s. 7).

U jedinců ve vyšším věku je hra často brána jako činnost neproduktivní, jelikož z ní nevyplývá žádná ekonomická hodnota. Hra je však *„více než jen společenskou událostí, zábavou a prostředkem relaxace a rekreace (…)”* (Hrkal et al., 2011, s. 13). Hra s sebou přináší spojení zábavy a učení (Pávková, 2008, s. 89), které nazýváme pojmem *„edutainment“* (Ambrožová, 2020, s. 18, 20). Pedagogickým ovlivňováním hledáme ve hře záměr a používáme ji k dosažení pedagogických cílů, jelikož hry podněcují a podle svého charakteru ovlivňují různé stránky života i osobnosti jedince (Pávková, 2008, s. 89). Hra v pedagogickém prostředí představuje *„nenásilné bezpečné učení a rozvoj všech složek osobnosti”* (Pávková et al. 2011, s. 127).

## 3.1 Funkce hry

Hra podle France (2007, s. 67 – 68) plní několik základních funkcí:

* vytržení ze známého prostředí – vstup mimo zónu komfortu,
* rozšiřování osobních hranic a objevování sebe sama,
* zkoumání sociálních interakcí,
* rozvoj dovedností (ať už dovedností sociálních, intelektových, kreativních či fyzických).

My se na tyto funkce podrobně zaměříme a rozebereme jejich souvislosti s další literaturou.

Vytržení ze známého prostředí souvisí především s tím, že každá hra účastníka přenese do **nereálného světa**, do světa jiného než je ten, který každodenně prožíváme. V tomto světě se můžeme stát, kým chceme, čím chceme a můžeme dělat, co chceme. Ale vstoupíme do něj pouze svou vlastní aktivitou – aktivním hraním (Hrkal et al., 2011, s. 15 – 16). Herní modelový svět je propojen se světem reálným, a to ve sféře emocí, procesů a interakcí. Prostředí hry je uměle vyvolané, ale procesy a děje, které během hry nastanou, odrážejí skutečnost, a tedy i chování, které v jedinci vyvolávají, je skutečné. Modelové situace mohou jedince připravit na budoucí reálný život (Hrkal et al., 2011, s. 13), jelikož jedinec v modelovém prostředí vyzkouší různé situace a zjistí, jak by se v nich zachoval. Díky tomu sám o sobě zjišťuje, kde má rezervy, co by chtěl udělat jinak a to poté přenáší do běžného života (Franc, 2007, s. 66).

Představujeme zde velmi důležitou funkci a to právě **poznání sebe samých a svých schopností**, což má vliv na sebedůvěru a sebehodnocení. A jelikož se ve hře setkáváme s velkým množstvím sociálních interakcí, zjišťujeme také informace o našem místě v dané skupině, ve společnosti, ve světě (Hrkal et al., 2011, s. 14).

Při hraní hry, krom vlastní sociální role, navíc účastníci experimentují s **interakcemi s dalšími jedinci** a s okolím (Franc, 2007, s. 66). Učí se samostatnému rozhodování a také přebírání zodpovědnosti za tato rozhodnutí (Hájek, 2004, s. 43).

Hry mohou **rozvíjet různé dovednosti a schopnosti**, jako např. jemnou a hrubou motoriku, paměť, tvořivost, sociální dovednosti, nebo tyto složky mohou kombinovat a propojovat (Hrkal et al., 2011, s. 17). Hra se stává prostředkem pro nácvik schopnosti strategie a taktického myšlení (Hrkal et al., 2011, s. 13 – 14).

Při výběru her a obecně při výchově ve volném čase je důležité si uvědomit, že poznatky, dovednosti a zkušenosti se dají získat při všech typech činnosti, ať už se jedná o činnost pohybovou nebo třeba odpočinkovou (Pávková, 2008, s, 73). Jakákoliv činnost se dá rozvinout v činnost výchovnou, je však třeba znát cíl a účelně činnost vést k rozvojovému potenciálu (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 144).

Hra je opravdu dokonalý prostředek propojující učení, zábavu a zážitky a v dalších podkapitolách se zaměříme na hry z konkrétního úhlu pohledu. Budeme hovořit o tom, jak se hry popisují, jak se kategorizují a také jak si hry můžeme přizpůsobovat a měnit v závislosti na pedagogickém cíli. Vše budeme již konkrétně vztahovat na táborovou pedagogiku a tvorbu táborového programu.

## 3.2 Popis her a jejich dělení

Jak již bylo řečeno, táborový program se skládá z jednotlivých aktivit, a jestliže chceme, aby byl program úspěšný a směřoval k pedagogickému ovlivňování, je potřeba hry správně vybrat a správě je do programu umístit (Pelánek, 2013, s. 63). K tomu by nám měl, vedle již zmíněné dramaturgie, pomoci dobře vypracovaný popis hry. Kvalitní popis hry nabízí veškeré informace o tom, jak hra probíhá, jaké potřebuje podmínky, do jakého je vhodná prostředí a mnoho dalšího. Navíc by měl zprostředkovat jasně definovaný cíl a zaměření aktivity.

Podle těchto charakteristik se následně hry třídí a kategorizují. Kolik těchto kategorií je, není jasně dáno. Každý autor si dělí hry dle vlastních potřeb a také podle charakteristiky toho, proč dané hry využívá a pro jakou skupinu. Je však potřeba si uvědomit, že při použití jednotlivých her není zásadní pouze jedna z kategorií, ale kategorie se navzájem vždy prolínají (Hrkal et al., 2011, s. 30 – 31).

Na základě analýzy a syntézy literatury si pro potřeby diplomové práce vymezíme základní charakteristiky následovně:

* cíl, libreto, motivace,
* počet účastníků, popř. týmů,
* věková kategorie účastníků,
* prostředí,
* materiál a pomůcky,
* čas potřebný na realizaci hry,
* počet potřebných instruktorů,
* pravidla

(Hrkal et al., 2011, s. 30; Franc, 2007, s. 77).

Dále jednotlivé části popisu detailněji popíšeme, přiřadíme k nim vše, s čím mohou souviset a co je pro organizátora pro přípravu hry potřeba.

V první řadě nás u popisu hry bude zajímat **cíl**. U táborové pedagogiky by měl cíl směřovat k osobnostnímu růstu (Franc, 2007, s. 27). Určuje nám, jaké složky osobnosti účastníků budeme rozvíjet a k jakému konání budeme směřovat (Hrkal et al., 2011, s. 31). Cíl je úzce propojen s tím, jak jsou koncipována pravidla hry, postupy hry a souvisí také s vnitřní herní strukturou. Měl by být jednoznačně definován a jednoduše vymezen (Pelánek, 2010, s. 18). S cílem velmi úzce souvisí **libreto** (hlavní myšlenka a příběh) **a motivace** (způsob vtažení hráčů do hry). Jedná se o prvky velmi variabilní, se kterými často pracujeme v rámci dramaturgie. Pomáhají celý koncept hry upevňovat, zpestřovat a mají velký vliv na vnímání účastníků (Hrkal et al., 2011, s. 33).

Dle pedagogického cíle rozlišujeme hry se zaměřením na:

* rozvoj intelektu,
* rozvoj tvořivosti,
* rozvoj motoriky a pohybových schopností,
* rozvoj vůle,
* rozvoj sebepojetí

(Hrkal et al., 2011, s. 31).

Další charakteristikou, se kterou je potřeba u popisu hry dobře pracovat, je **vymezení prostoru a času** (Sedlář, 2012, s. 40). *„Většinu her lze uvést v libovolné době, s libovolnou skupinou a ve většině typů prostředí”* (Franc, 2007, s. 75). Každá změna však ovlivňuje výsledky, které ze hry získáme, a hra tedy dostává úplně jiný kontext. V hlavní rovině se bude jednat o hry určené dovnitř nebo ven. Dle toho hry dělíme na terénní (outdoorové), do místnosti a do městského prostředí (Franc, 2007, 69 – 71). Ale můžeme zde hovořit i o prostředí konkrétnějším nebo dokonce speciálním (Franc, 2007, s. 76). Např. prostředí louky, lesu, hřiště, vodní plochy a dalších (Hrkal et al., 2011, s. 31). Také je důležité zjistit, jak velké herní pole bude pro hru potřeba (Pelánek, 2013, s. 92). V časové dimenzi nás v první řadě bude zajímat, kolik je na hru potřeba vymezit času, tedy jak dlouho hra potrvá (Franc, 2007, s. 77). Setkáme se také s hrami, které jsou určeny do konkrétní denní doby – dopoledne, odpoledne, noc, stmívání, nebo přímo do konkrétního ročního období (Hrkal et al., 2011, s. 31).

U popisu hry bychom se také měli zaměřit na **skupinu účastníků**, která v sobě zahrnuje mnoho potřebných informací. Bude nás jistě zajímat počet účastníků a případných týmů a věková kategorie (Hájek, 2011, s. 173). Zde se setkáme spíše s rozpětím než s konkrétními čísly (Hrkal et al., 2011, s. 31). Hra může být navíc specificky určena např. pro muže nebo ženy (Franc, 2007, s. 76). Velmi důležitá je také **skupinová dynamika**. Měli bychom mít informace o tom, jak moc se účastníci navzájem znají a jaké mezi sebou mají vztahy. Dle vývoje skupiny rozlišujeme hry na seznámení, spolupráci, komunikaci, důvěru a sebepoznání (Kolařík, 2011, s. 50). Samozřejmě můžeme zařadit také hry kombinované, které jednotlivé složky propojují a doplňují, a také hry speciální, jako např. hry na navození atmosféry, rozehřátí, pobavení, uvolnění apod. (Hrkal et al., 2011, s. 31).

Mimo skupinu účastníků je důležitá **skupina instruktorů** (Hrkal et al., 2011, s. 30). Rozlišujeme počet instruktorů potřebných pro přípravu a pro realizaci hry (Franc, 2007, s. 80). Jestliže nebudeme mít na přípravu hry dostatek instruktorů, může to přípravu zásadně časově ztížit (Hrkal et al., 2011, s. 30).

V popisu hry jsou vždy zmíněny **materiály a prostředky**, které potřebujeme ke hře zajistit, vlastnit, připravit, a můžeme zde zařadit materiál potřebný jak pro organizátory, tak pro účastníky (Hrkal et al., 2011, s. 31). Velmi atraktivní je využití vlastních netradičních materiálů, rekvizit a pomůcek, jelikož vlastní a přímo na míru dělané rekvizity nám pomáhají vytvořit dokonalou iluzi skutečného světa a tím se okamžitě zvedá motivace účastníků (Sedlář, 2012, s. 38, 39).

Každá řízená hra má svá jasně daná **pravidla**. Pravidla zde chápeme jako jistá vymezení, kterými se hra řídí a které ji ohraničují (Kázmerová, 2015, s. 13). Souvisí se samotnou realizací a skládají se např. z popisu úkolů, zadání, podmínek, instrukcí a dalších (Hrkal et al., 2011, s. 33). Na základě rozsahu pravidel dělíme hry na strukturované, málo strukturované a nestrukturované (Franc, 2007, s. 69 – 71).

V této podkapitole jsme se detailně zaměřili na popis hry a z výše zmíněných informací budeme vycházet v empirické části diplomové práce, kde budeme popisovat nové námi vytvořené hry.

## 3.3 Tvorba vlastní hry

Her je opravdu velké množství. Ne vždy si však dokážeme z této velké škály vybrat tu, která je pro náš program ideální. Proto se v této podkapitole zaměříme na rekonstrukci a konstrukci her (Franc, 2007, s. 77). U každé hry máme mnoho možností, jak si ji přizpůsobit k obrazu svému a docílíme toho tak, že budeme s hrou v různých úhlech pohledu manipulovat (Sedlář, 2012, s. 36). Buď můžeme vycházet z něčeho zcela nového, nebo se můžeme nechat inspirovat něčím známým a osvědčeným a pouze si hru poupravit, aby vyhovovala našim potřebám (Zounková et al., 2007, s. 11). Podle toho, zda hru vytváříme nebo pouze přetváříme hru již známou, hovoříme o konstrukci nebo rekonstrukci hry (Sedlář, 2012, s. 37).

Každá hra se skládá ze čtyř vrstev (forma, pravidla, cíl a herní princip) a s každou vrstvou se dá libovolně pohybovat. Manipulace s danou vrstvou nám hru mění, a to vždy v určitých parametrech (Drahanská, 2020, s. 93).

**Forma** představuje styl hry, nebo jinými slovy, design hry. Tedy to, jak je hra atraktivní (Drahanská, 2020, s. 124). Tato vrstva má vliv především na atmosféru a ovlivňuje prožívání účastníků v dané aktivitě (Zounková et al. 2007, s. 11). Design vytváří to, že je hra emotivní, vtipná, venkovní. Tuto vrstvu tedy budeme měnit, když použijeme jinou motivaci, jiné atmosferotvorné prvky, doslova jiný *„kabát”*. Docílíme tím zvýšení atraktivity hry (Drahanská, 2020, s. 94).

**Pravidla** nám vymezují čas a prostor her. S jejich manipulací se bude měnit herní prostor a hranice, bude se měnit to, co je povoleno a zakázáno, kde se mohou účastníci pohybovat a co mají k dispozici. Manipulací s pravidly docílíme změny např. v náročnosti hry (Drahanská, 2020, s. 94, 125).

O **cíli** již bylo zmíněno mnoho. Je to základ celé hry a bez cíle hra nemá pedagogický smysl a nedosahuje výchovného působení. Zmiňovali jsme, jak cíl správně nastavit a co se od něj odvíjí, a z toho vychází také samotná manipulace s cílem. Jestliže mi nevyhovuje, zaměřím se při hře na něco jiného, pro mě podstatného. Nesmím však žádné poznatky o cíli opomenout (Drahanská, 2020, s. 95).

Poslední možností je manipulace s **herním principem**. Herní princip je základní mechanismus, na němž hra pracuje. Drahanská (2020, s. 95 – 97) uvádí 4 základní herní principy: zápas, náhodu, nápodobu, závrať. Zápas funguje na základě soutěže, boje a odměny. Náhoda obsahuje prvek štěstí, který můžeme nasimulovat kostkami, kartami osudu nebo losováním. Nápodobou se myslí nereálný svět, který ve hře vzniká. A nakonec u závratě se jedná především o práci s nebezpečím, s adrenalinem, s emocemi a tím tedy i s komfortní zónou. Samozřejmostí je, že herních principů je obrovské množství, ale postupem času a zkušeností si začneme uvědomovat, že jich není nevyčerpatelné množství a že se jednotlivé principy při konstrukci nových her začnou v různých podobách znovu objevovat (Sedlář, 2012, s. 37).

Pomocí manipulace s výše zmíněnými vrstvami si tedy hru můžeme měnit a přizpůsobovat, tzv. transformovat. Jestliže nám však nevyhovuje ani transformace hry, můžeme si jednoduše **hru sami vytvořit** (Drahanská, 2020, s. 88).

Každá hra potřebuje cíl, formu a obsah, a samozřejmostí je, zamyslet se nad všemi charakteristikami, které jsme jmenovali výše u popisu hry (Zounková et al. 2007, s. 10). Sedlář (2012, s. 36) předkládá pro tvorbu hry jednoduchý vzorec: *Nápad + výběr stavebních prvků + pravidla = nová hra.*

Na začátku každé nové hry vznikne nápad. Inspirací zde může být naprosto cokoliv, co je kolem nás (Sedlář, 2012, s. 37). Naše vlastní zkušenost, událost, kterou jsme prožili, často se využívá knižní nebo filmová předloha. Do tvorby námětu můžeme zařadit také zamyšlení se nad smyslem, poselstvím (Zounková et al. 2007, s. 9 – 10), libretem a základním herním principem (Sedlář, 2012, s. 37). *„Námět se stane hrou, když „sepne” představivost autora a podaří se vymezit pravidla”* (Zounková et al. 2007, s. 9). A právě vymezení pravidel je dalším krokem v našem vzorci.

Pravidla vznikají v závislosti na tom, jaké chceme v účastnících vyvolat pocity. *„Při tvorbě hry si představujeme její průběh, emoce hráčů, úskalí a dramata, která může dobrá hra přinést”* (Zounková et al. 2007, s. 9). Představivost zde hraje zásadní roli, jelikož je potřeba se zamyslet nad průběhem a výsledkem hry a koncipovat pravidla tak, abychom k danému prožitku dospěli (Zounková et al. 2007, s. 10).

Velmi důležitou fází tvorby hry je samozřejmě její testování (Zounková et al. 2007, s. 10). Hra musí mít logiku a musí dávat smysl jak nám, tak všem hráčům (Franc, 2007, s. 77). *„K dokonalosti většinou dovedeme hru až po první realizaci”* (Drahanská, 2020, s. 135). S pravidly organizátor často pracuje po samotném uvedení a provedení aktivity, a to z důvodu tzv. díry v pravidlech. Účastníci přijdou na to, jak nějaké pravidlo obejít, a hra díky tomu nabírá zcela nový směr nebo dochází k znehodnocení celé hry (Drahanská, 2020, s. 125). S tímto by však měl počítat každý tvůrce hry. V tu chvíli je potřeba se ptát, zda byla neúspěšná hra sama o sobě, nebo jsme pouze podcenili okolní charakteristiky – počasí, prostředí, počet hráčů, správné zasazení do programu (Zounková et al. 2007, s. 10).

Jak již bylo řečeno, pravidla jsou tvořena na základě toho, jaké chceme v účastnících vyvolat pocity. Je však potřeba upozornit na to, aby organizátor nesklouzl k manipulaci. Sami sebe ve hře hledáme a udáváme hranice tak, aby hra účastníkům něco přinesla. Nemůžeme však průběh hry manipulovat silou, jelikož by nebyla zachována přirozenost prožívání a hra by ztratila smysl. Nechávejme hře volný průběh a hledejme rovnováhu mezi tím, čeho chceme dosáhnout, a tím, co se ve hře skutečně děje (Zounková et al. 2007, s. 10).

Drahanská (2020, s. 132) u tvorby hry prezentuje jiný princip, který nazývá Disney strategy. Jedná se o metodu, která popisuje a integruje části tvořivého procesu a díky ní je tvůrce kreativní a hledá neobvyklá řešení, ale přitom si stále drží rovinu realizovatelnosti. Strategie spojuje 3 části, které jsou pojmenovány osobnostmi a jejich charakteristikami:

* vizionář (vytváří nápad, pracuje s kreativitou a fantazií pomocí brainstormingu),
* realista (vybírá konkrétní nápad a převádí jej do reálné podoby, promyslí detaily, vymezuje téma, cíl, prostředky, materiály a díky tomu dává hře jasnou formu),
* mudrc (ten pak návrhy kriticky hodnotí, hledá chyby a navrhuje vylepšení)

(Drahanská, 2020, s. 133).

V této kapitole jsme krátce shrnuli principy pro tvorbu a úpravu hry. Průběh samotné tvorby však může být různý a nemusí se přímo držet stanoveného vzorce. Někdy je jasný cíl, kterého chceme dosáhnout, jindy při tvorbě vycházíme z konkrétního prostředí a skupiny hráčů.

## 3.4 Uvádění her

Výše zmíněný text se věnoval výběru, uzpůsobování a tvorbě her. Hovořili jsme o stanovení záměru aktivity, což je vědomá volba cílů, pomocí kterých si určujeme, v čem chceme účastníky rozvíjet a pomocí jakých prožitků chceme daného rozvoje dosáhnout. Na základě promyšleného záměru a zvolených cílů jsme hovořili o výběru a tvorbě jednotlivých prostředků (Drahanská, 2020, s. 22). A nyní se dostáváme k tomu, jak hru správně připravit, zrealizovat a následně vyhodnotit. Celý tento proces označujeme jako uvádění her.

Je to proces opravdu náročný a efektivní vedení programu patří k jedné ze zásadních dovedností každého instruktora. Obecně tyto dovednosti nazýváme *„game-skills”* a je důležité si uvědomit, na jaké úrovní se dovednosti jedince nacházejí, aby nepřecenil své síly a tím neznemožnil sám sebe, ani celý program (Sedlář, 2012, s. 27).

Každou hru lze uvádět v různých prostředích, situacích, kontextech a v různých podmínkách. Díky tomu nemůže být hra zahrána dvakrát ve stejné podobě. Hra se mění v závislosti na prostředí, na počtu hráčů a materiálech, které využijeme (Franc, 2007, s. 75). Při přípravě hry se tedy nestačí zaměřit pouze na samotnou realizaci, je potřeba promyslet celý proces, ve kterém musím vše *„zajistit, připravit, objednat, přemístit, naistalovat, uklidit”* (Drahanská, 2020, s. 23).

**Fázi přípravy hry** můžeme rozdělit na přípravu před akcí a během akce (Pelánek, 2013, s. 92 – 93), a navíc příprava probíhá ve dvou oblastech – v oblasti shánění informací a v oblasti přípravy konkrétních materiálů (Pelánek, 2010, s. 18).

V přípravě informační si instruktor zjišťuje, v jakém prostředí se bude pohybovat a jaké má k dispozici zdroje, ať už lidské, v podobě instruktorů, nebo materiální (Drahanská, 2020, s. 29 – 33). Důležité je seznámení se skupinou účastníků a jejím rozvržením (Sedlář, 2012, s. 27). Mezi základní parametry jistě patří počet a věk účastníků, velikost skupiny, její dělení (Drahanská, 2020, s. 26). Ale také vlastnosti skupiny a vlastnosti skupinové dynamiky (Hájek, 2011, s. 173). Hraje roli to, zda se mezi sebou účastníci znají a zda mezi nimi existují hierarchické vazby (Drahanská, 2020, s. 27). Neopomeňme také rozložení mužů a žen nebo např. přítomnost cizinců, menšiny (Franc, 2007, s. 76). Pokud jsme se skupinou dopředu seznámeni, je vhodné vycházet z individuálních možností jednotlivých členů a jejich zájmů (Kázmerová, 2015, s. 29).

Když se zaměříme na přípravu materiální, je potřeba vycházet z dokonalého seznámení s pravidly a připravit si všechny potřebné pomůcky pro realizaci (Sedlář, 2012, s. 56). Provádíme úkony typu: nakoupit, natisknout, nachystat, vybrat, nastudovat, nabalit (Drahanská, 2020, s. 108).

Poté přichází vlastní činnost – **realizace hry.** Ta bývá časově nejnáročnější (Pelánek, 2010, s. 176) a skládá se z několika kroků, které si dále rozebereme:

* motivace,
* rozdělení hráčů,
* zadání pravidel,
* start hry,
* průběh hry,
* ukončení hry,
* vyhlášení výsledků

(Drahanská, 2020, s. 108).

Prvním krokem realizace hry je motivace, o které budeme hovořit zvlášť v samostatné podkapitole. Druhým krokem je rozdělení hráčů do týmů. Můžeme do programu zařazovat aktivity individuální či skupinové (Kázmerová, 2015, s. 29). Při skupinových hrách navíc můžeme ovlivnit výběr hráčů do jednotlivých týmů, a tím i velmi ovlivnit skupinovou dynamiku i průběh samotné hry. Proto je potřeba věnovat tomuto kroku opravdu nemalou pozornost (Sedlář, 2012, s. 38). Rozdělení může být např. dle schopností, dle sociálních vazeb, účastníci si mohou týmy volit sami nebo mohou být týmy rozděleny naprosto náhodně (Franc, 2007, s. 84).

Dalším krokem je zadávání pravidel, u nichž bychom se měli zaměřit na to, zda jsou dost pochopitelná pro skupinu účastníků, jelikož moc složitá a dlouhá pravidla snižují motivaci. S pravidly upozorňujeme i na důležitá rizika, ať už prostorová či jiná (Sedlář, 2012, s. 56, 58). Pokyny by měly být jasné a měli bychom se ujistit, že všichni pravidlům a rizikům porozuměli (Hájek, 2011, s. 176). Pro pochopení je dobré pravidla doplnit o praktické ukázky (Pelánek, 2013, s. 99).

V tuto chvílí je možné hru odstartovat. Po startu hry má každý účastník i instruktor svůj úkol. Instruktoři činnost řídí, kontrolují, přizpůsobují v případě problémů (Hájek, 2011, s. 176). Mohou mít určitou herní roli nebo mají úkol technický, např. hlídání bezpečnosti (Sedlář, 2012, s. 57). Garant hry poté dohlíží, aby se na nic nezapomnělo, aby byly nachystány všechny materiály a aby se dodržoval čas startu i ukončení (Pelánek, 2013, s. 91). Po uplynutí času na hru je potřeba hru patřičně ukončit. Vyhlásit výsledky, informovat tým i účastníky, uklidit, nechat všechny odpočinout a následuje poslední fáze procesu (Franc, 2007, s. 90 – 91).

Poslední fází procesu je **hodnocení**, které je však pro celou aktivitu velmi důležité a je zásadní pro pedagogický efekt hry. Hodnocení je nástroj k tomu, abychom dokázali sledovat úspěšnost naplnění stanoveného výsledku. Bez hodnocení nebude mít aktivita žádný pedagogický efekt a nedojde k zážitkovému učení (Drahanská, 2020, s. 22).

V problematice hodnocení se v literatuře setkáme s velmi obsáhlou terminologií, kterou každý autor používá dle svých potřeb a nepředstavuje tedy ucelenou a jasně vymezenou formu. Setkáme se s pojmy reflexe, review, zpětná vazba. Někteří autoři je uvádějí jako synonyma, jiní v nich vnímají značné rozdíly. Následně si je vymezíme tak, aby jasně odpovídaly potřebám naši práce.

Pro obecné označení hodnocení budeme využívat pojem zpětná vazba. Vnímáme ji jako řízený proces, jehož cílem je pomocí různých postupů realizovat zkušenostní učení (Reitmayerová a Broumová, 2012, s. 13). Často autoři uvádějí, že zpětná vazba je nejtěžší částí programu, zároveň je to část opravdu zásadní. Pomocí ní odkrýváme rozvojový potenciál a pomáháme účastníkům pojmenovat, co prožili, jakou zkušenost získali a co si tedy mohou z aktivity odnést (Drahanská, 2020, s. 22, 149). My budeme hovořit o zpětné vazbě cílené, která je chtěná a záměrně iniciovaná, a týká se tedy konkrétní prožité situace a konkrétní skupiny jedinců (Reitmayerová a Broumová, 2012, s. 9).

Při vedení cílené zpětné vazby se pro ucelení a srozumitelnost procesu často využívá **tzv.** **Kolbův cyklus.** Jedná se o pomůcku, která je jednoduchá a dobře využitelná v praxi a v pedagogické zpětné vazbě se využívá nejčastěji (Sharlanova, 2004, s. 36).

Kolbův cyklus se skládá ze čtyř fází:

1. Prožití konkrétní zkušenosti
2. Reflexe
3. Hodnocení prožitého, generalizace reflektovaného do zkušeností, zobecnění
4. Aktivní zkoušení

(Stenzlová, 2020, s. 24).

Počátkem celého Kolbova cyklu je **ohlédnutí za aktivitou** (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 160) a *„ prostor pro zastavení a uvědomění si všeho”* (Drahanská, 2020, s. 149). Zajímá nás, jak aktivita probíhala, kdo měl jaký úkol, ale jedná se o čisté sdělení, bez subjektivního hodnocení (Drahanská, 2020, s. 185). Pro **subjektivní hodnocení** se otevírá prostor ve fázi druhé, kde se ptáme na pocity a prožitky. Účastníci hovoří o svých myšlenkách, zážitcích a o vzájemných interakcích, které při aktivitě proběhly (Reitmayerová a Broumová, 2012, s. 11). Nazírají na své zážitky z různých úhlů pohledu a snaží se je popsat, vysvětlit a pochopit (Franc, 2007, s. 20). Následně je potřeba zjistit, zda bylo dosaženo chtěného výsledku (Sedlář, 2012, s. 11). Pomocí diskuze a sdělení svých pocitů se účastníci snaží přijít na to, **co jim daná aktivita přinesla** a co pro ně znamenala (Danková, 2018, s. 20). Po sdělení prožitků je potřeba popsat, pojmenovat a **formulovat zkušenosti s vizí jejich uplatnění do budoucnosti**. Nová zkušenost poté ověřuje platnost a dává podnět pro další postup, plán, pro zkušenost novou (Sharlanova, 2004, s. 37). Výsledkem zpětné vazby by tedy měla být zkušenost (Stenzlová, 2020, s. 21).

Kolbův cyklus budeme využívat v rámci výzkumu této práce. Využijeme metodu ohniskových skupin, kde Kolbův cyklus bude součástí zpětné vazby na proběhlé aktivity.

Zpětná vazba může sama o sobě probíhat v mnoha podobách. Můžeme reflektovat jednu aktivitu, celý proběhlý den, kurz nebo můžeme reflektovat až po delším časovém úseku. Je vždy potřeba začlenit zpětnou vazbu tak, aby měla smysl a nebyli jí účastníci přehlceni a zatěžováni (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 161, 163). Navíc existuje mnoho technik, jak ji provést, a to např. pomocí psaní deníku, individuální nebo skupinová diskuze, rozboru (Franc, 2007, s. 28). Dále se využívají různé obrazové karty, různé předměty, škály (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 170). Podle toho, jakou podobu použijeme, se pak metody dělí na grafické, výtvarné, prostorové, verbální, zvukové, předmětné a další (*Instruktorský slabikář,* 2016, s. 170).

Zpětnou vazbu se vždy snažíme směřovat konkrétně ke stanovenému cíli. Z toho pak vyvozujeme zpětné vazby zaměřené na znalosti, proces, sebepoznání, hodnocení, hledání aktuálních témat skupiny a další (Drahanská, 2020, s. 156).

## 3.5 Motivace a atmosféra

Motivace je jeden ze znaků a prvků celostní výchovy a celostního učení (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 135). Při uvádění her však můžeme motivaci vnímat ze dvou úhlů pohledu. Můžeme hovořit o motivaci jako o procesu, ve kterém směřujeme vnitřní podněty jedince k určenému cíli(Pávková et al. 2011, s. 172 – 173). V tomto pojetí je motivace chápána jako *„soubor vnitřních podnětů, se kterým hráč vstupuje do hry”* (Hrkal et al., 2011, s. 22). Pomáhá nám probudit vnitřní síly jedince, popohnat ho k činnosti a hlavně v činnosti setrvat (*Instruktorský slabikář,* 2016, s. 135).

Základ motivace je stavěn na již dříve získaných zkušenostech a její míra vychází z postojů daného jedince vůči jistému subjektu (Pávková et al. 2011, s. 172 – 173). Přináší různé otázky, výzvy, napětí a díky tomu ovlivňuje atmosféru a dynamiku našeho působení. Jejím úkolem je zvýšit emoční bilanci jedince a dovést ho k činnosti. Ať už u jedince vyvoláváme strach, nejistotu nebo naopak radost, překvapení (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 135, 142).

Mezi funkce motivace tedy řadíme aktivizaci, regulaci a posílení (Pávková et al. 2011, s. 173). A můžeme ji dělit na vnější a vnitřní. Vnitřní motivace plyne ze samotného jedince a jeho potřeb a zájmů. Vnější motivaci pak vytváří okolí (požadavky, odměny, …) (Hájek, 2004, s. 19).

Z druhého úhlu pohledu se s pojmem motivace setkáme ve významu úvodní fáze hry, kdy pomocí různých prvků motivujeme účastníky k tomu, aby do hry vstoupili, a ovlivňujeme také to, s jakou náladou do hry vstoupí a jak se bude dále vyvíjet atmosféra dané aktivity.

Každá hra by měla začínat motivací, při které pracujeme s prostředím a atmosférou a snažíme se v účastnících vyvolat jistou emoci (Hrkal et al., 2011, s. 13). Avšak, motivace bývá často špatně zaměňována s pojmem legenda jednotlivých her. Legenda, která nám hru uvádí a vlastně ji celou provází, může být součástí motivace, ale není to totéž (Hájek, 2004, s. 19). Motivace většinou souvisí se samotným tématem hry a měla by představovat zajímavý vstup do herního prostředí. Nesouvisí s pravidly ani s technickým zajištěním aktivity, ale navozuje atmosféru dané chvíle. Motivace vzbuzuje zvědavost, tajemnost či překvapení a není nutné ji vždy uvést přímo na začátku hry (Franc, 2007, s. 83). Proto, aby byla efektivní, musí splňovat podmínky zajímavosti, poutavosti, přesvědčivosti, ale především srozumitelnosti (Hájek, 2004, s. 44).

Mezi nejběžnější způsoby motivace se řadí hraná scénka, do které můžeme zapojit rekvizity, kostýmy, výzdobu, specifické role. Dále může být motivace tvořena z poslechu nebo sledování příběhu, básně, části filmu. Motivací může být i samotné vysvětlení pravidel či drobná hříčka (Franc, 2007, s. 83). Mimo to zde řadíme rozhlasovou hru, fotografii a snímky, obrazy, citáty, hru na hudební nástroj, efekty se světlem a tmou (*Instruktorský slabikář,* 2016, s. 136 – 139).

Současně velkou roli při motivace hraje osobnost motivátora. Charismatický člověk plný důvtipu nás může nalákat i na společné vaření špaget a udělat z toho nejlepší hru v životě. Je však potřeba mít hru dobře zvolenou a zasazenou do odpovídajícího prostředí, situace a okolních technických záležitostí (Hrkal et al., 2011, s. 22).

U motivace jsme hovořili o tom, že při motivování hry můžeme pracovat s atmosférou. Atmosféra je velmi důležitý prvek, který může hru, a tím pádem i celý výchovný proces, velmi zásadně ovlivnit. Atmosféru tvoří samotné hry, jejich uvádění a to, jak byla daná aktivita zapojena do programu. Navíc je tvořena velkým množstvím dalších prvků, ať už se jedná o prostředí, lidi, či různé rekvizity. Atmosféru nám ovlivní také rituály, výzdoba, zvukové efekty, osvětlení (oheň, louče, reflektory, …) (Franc, 2007, s. 73). K navození atmosféry nám jednoduše dopomůže prostředí, tím, že bude neobvyklé a něčím zajímavé. Budujeme tak její sílu a výjimečnost (Hrkal et al., 2011, s. 28).

## 3.6 Hračka jako základní prvek hry

Hra může mít ještě jeden prvek, který schválně uvádíme zvlášť, a to kvůli hlavnímu zaměření této práce. Jedná se o prvek velmi důležitý, a to je hračka. Hračka představuje základní podmínku hry a jedná se o materiál, který je pro danou hru nezbytný (Pávková, 2008, s. 90). Je to hmotný předmět, výrobek, který je přímo určený k hraní si sním (Šípová, 2020, s. 17). Hračkou může být plyšový medvídek, autíčko, koník ze dřeva, ale může se jednat jednoduše i o kamínek nebo provázek (Pávková, 2008, s. 90).

Hračka může být prostředek k učení. Pomáhá dětem zkoumat svět okolo sebe, vyjadřovat myšlenky, rozvíjet smysly, řeč a jemnou motoriku (Kučerová, 2020, s. 26). Představuje propojení mezi dětskou fantazií a skutečností (Pávková, 2008, s. 90) a rozvíjí dětskou představivost a tvořivé myšlení (Šípová, 2020, s. 15).

Obecně hračky dělíme na tradiční a moderní. Tradiční hračky se prakticky nemění a patří sem např. dřevěné kostky, panenky. Panenka je hračkou pro mnoho generací i kultur nejužívanější (Šípová, 2020, s. 14). Moderní hračky poté reagují na moderní techniku a řadíme sem hračky elektronické a robotické (Kučerová, 2020, s. 26).

Hračka se vyvíjí současně se společností a civilizační úrovní. S vývojem světa se tedy vyvíjí i vzhled, použitelnost nebo třeba její technická stránka. Dnes se setkáme s elektrotechnickými a elektrickými hračkami, hrami a stavebnicemi (Pávková, 2008, s. 91). Elektronické a robotické hračky jsou specifické tím, že jsou programovatelné. To znamená, že jim můžeme zadávat různé příkazy a pokyny, a to buď pomocí tlačítek na samotných hračkách, nebo pomocí dalšího přístroje, např. telefonu, počítače. U těchto hraček jsou však rozšířeny požadavky na jejich vlastnosti. Musíme u jejich zpracování dbát na bezpečnost, odolnost vůči poškození a na jejich přitažlivost pro uživatele. Důležité je také to, aby jejich ovládání a programovatelnost bylo jednoduché a srozumitelné (Kučerová, 2020, s. 27).

S vývojem společnosti se samozřejmě nemění jen hračka, ale také celý charakter her. V moderní době zaznamenáváme např. rozvoj her počítačových (Pávková et al. 2011, s. 127). A s využitím moderních technologií v této problematice směřujeme k další kapitole diplomové práce.

# 4 Moderní technologie

Moderní technologie jsou stěžejním tématem mé diplomové práce. Zaměřujeme se na jejich využití v táborovém prostředí a v empirické části diplomové práce se budeme zaměřovat na jejich přínos, nedostatky a na to, zda jsou v táborové pedagogice akceptovány z pohledu organizátorů a účastníků. Je tedy potřeba si moderní technologii vymezit a definovat. Jelikož pojem táborová pedagogika nebyl dříve definován, zaměříme se v této kapitole na zapojení moderních technologií do výchovně vzdělávacího procesu v rámci školního prostředí.

Technologie je pojem 20. století. Jeho definice není jednotná, jelikož se jedná o oblast zájmů, která v posledních letech zaznamenává velkého rozmachu, a vývoj je prakticky nezastavitelný. Vznikají stále nové a nové technologie. Proto i definice samotného pojmu se neustále mění a vyvíjí. Dnes se můžeme setkat s technologií moderní, informační, komunikační a pro většinu nezainteresovaných jedinců se z toho stává změť mnoha nepochopitelných pojmů.

V úplném základu můžeme za technologii považovat jakýkoliv elektronický přístroj, který určitým způsobem pracuje s daty a informacemi (Čechová, 2018, s. 29). Pod pojmem technologie si tedy můžeme představit roboty, televize, počítače (Cizlerová, 2020, s. 10).

Každá technologie je tvořena hardwarem a softwarem. Hardware představuje veškeré technické vybavení (Myška a Munzar, 2014, s. 7) a příslušenství, jako monitor, tiskána, klávesnice, ovládací panely, ale třeba i interaktivní tabule (Cizlerová, 2020, s. 10). Software je oproti tomu vybavení programové, nehmatatelné. Software se dělí na systémový, do nějž patří např. operační systém, a na software aplikační. Zde řadíme jednotlivé programy jako např. textové editory, tabulkové procesory, e-mail, hry a další (Myška a Munzar, 2014, s. 7 – 8). Systémový software zajišťuje provoz dané technologie a aplikační software představuje možnosti jejího využití (Cizlerová, 2020, s. 12).

Ve využití moderních technologií nám dále může být ku prospěchu internet. Internet je systémová síť vzniklá propojením mnoha technologií, která prostřednictvím médií přenáší data, a to až na globální úrovni (Čechová, 2018, s. 32). To nám umožňuje interakci v reálném čase na různých místech světa. Ale internet, síť ani média nejsou zcela předmětem této práce.

Pojďme se malinko zorientovat v pojmech s technologiemi souvisejícími. IT je zkratka pro informační technologie, které Spitzer (2004, s. 379) popisuje jako části ještě nezapnutého počítače. Zkratka ICT pochází z anglického sousloví information and communication technology (Klement, 2017, s. 11), což překládáme jako informační a komunikační technologie. Pod tímto pojmem si můžeme představit nástroje, které nám pomáhají pracovat s daty a to především v digitální podobě (Zounek, 2009, s. 7). Poslední zkratkou, kterou se Spitzer (2004, s. 379) zabývá, je ILT (Innovative learing technology), neboli informační a vzdělávací technologie. Zde se jedná o technologie konkrétně sloužící při výuce a vzdělávání.

Zounek (2009, s. 96) však pojmy informační a komunikační technologie, moderní technologie a technologie chápe jako totožné a mimo hmotné objekty do této skupiny řadí také činnosti s technologiemi spojené, jako např. práce s daty (Spitzer, 2004, s. 378).

Období 20. století je spojováno s velkým rozmachem elektronických technologií. Dnes jsou spojeny s naším každodenním životem a zasahují již do všech oblastí života a každodenních činností (Hofbauer, 2004, s. 128). Zvlášť pro mladé jedince, kteří mezi technologiemi vyrůstají, je to naprosto přirozená součást života. Dovedou s nimi intuitivně pracovat a díky tomu se lépe přizpůsobují změnám, které se v oblasti moderních technologií neustále odehrávají (Ambrožová, 2020, s. 28, 38). Technologie přinášení nové možnosti a inovace do všech oborů, kterým se lidská problematika věnuje (Joshi, 2018, s. 4) a ze strany společnosti je vyvíjen velký tlak na jejich využívání v celé své míře (Zounek, 2009, s. 8).

Moderní technologie se vyvíjejí velmi rychlým tempem také proto, jakým způsobem pracuje trh. Zakládají si na tom, že jedna věc jedince omrzí a na základě toho pro něj vytvoří věc novou, zajímavější, atraktivnější (Zounek, 2009, s. 30).

Názory na definici moderních technologií se opravdu různí a já bych ráda shrnula výše zmíněné poznatky a na jejich základě navrhla vymezení, které bude odpovídat potřebám této práce, abychom jasně věděli, s jakým pojmem dále budeme pracovat. Moderní technologie je tedy elektronické zařízení, tvořené z hardwaru a softwaru. Hardware představuje jednotlivé součástky a příslušenství dané technologie a software nám poté vytváří aplikace a programy, se kterými uživatel technologie dále pracuje a využívá je pro práci, učení i zábavu.

## 4.1 Druhy moderních technologií

Se skutečností nejasného vymezení pojmu moderní technologie a jeho rychlým vývojem a proměnlivostí souvisí i další nejasnosti v jejich dělení, třídění i jejich využití. Já jsem se rozhodla zaměřit na dělení, které souvisí se zařazením do skupiny hardwaru a softwaru.

Jestliže se zaměříme na hardware, tak do moderních technologií jistě jako první zařadíme počítače, mobilní telefony a tablety (Joshi, 2018, s. 125). Petty (2013, s. 376 – 377) dále zmiňuje DVD přehrávače, videokamery, reproduktory a dataprojektory. Můžeme zde zařadit také mikrofony, fotoaparáty, čtečky (Zounek, 2009, s. 13).

Softwarové programy poté zmiňuje Zounek (2009, s. 37), a hovoří o počítačových programech a počítačových hrách. Klement (2017, s. 11) zmiňuje především výukové programy, webové stránky a e-learningové portály.

Mimo hardware a software můžeme dále zmínit internet a komunikační sítě a s jistotou zde můžeme zařadit sociální sítě, nástroje sociálního publikování a sdílení (Youtube, Wikipedie, …), nástroje umožňující správu obsahu (Moodle) a virtuální světy a herní prostředí. Ambrožová (2020, s. 25) všechny tyto technologie označuje pojmem *„sociální média”*.

Nepopulárnější moderní technologií pro mladou generaci jsou mobilní telefony a především smartphony, kdy výzkumy ukazují, že až 90 % dětí užívá vlastní mobilní telefon (Ambrožová, 2020, s. 70). S jejich dnešní funkčností, velikostí a možnostmi nám začínají plně nahrazovat samotné počítače. Počítač se začíná dostávat do ústraní a spíše než pro zábavu nám nyní slouží při práci. V oblasti zábavy ho začaly nahrazovat modernější a zajímavější technologie, jako jsou například herní konzole (Černý, 2015, s. 26 – 27).

Moderní technologie nám otevírají dveře nemalých možností. Z výčtu všem technologií je však patrné, že ani jedna nezastane roli všech. Každá má své výhody a nedostatky a každá může vyhovovat jiné oblasti uživatelů. Je potřeba technologie správně kombinovat, abychom mohli efektivně usnadňovat naši práci (Ambrožová, 2020, s. 38).

## 4.2 Využití moderních technologií ve výchově

Na začátku této podkapitoly bych ráda upozornila na specifikaci toho, jak využití moderních technologií budeme chápat v rámci této konkrétní práce. Všechna literatura, která se zabývá využitím moderních technologií v edukačním procesu, se zaměřuje převážně na vzdělávání, vyučování a výuku, a to především v rozvoji kognitivních cílů. Pro nás je však zásadní spíše pojem výchova, jelikož bereme v potaz mimo složku kognitivní i složku postojovou a dovednostní. Problematiku budu popisovat z dimenze výchovně vzdělávacího procesu ve školství a budu vycházet z dostupné literatury, která se právě na školní prostředí a vzdělávání ve škole zaměřuje.

Jak již bylo zmíněno, svět se velmi rychle mění a modernizuje ve všech oblastech lidského zkoumání. A proto je zavádění moderních technologií i do oblasti vzdělávání a výchovy nevyhnutelné (Ambrožová, 2020, s. 9).

Ve školním procesu se v úplných začátcích zavádění moderních technologií hovořilo o tzv. *„počítačem podporované výuce“*. Šlo prakticky o to, že učitel prostřednictvím počítače mohl zadávat různá cvičení a úkoly, které díky počítači byly interaktivní, což pomáhalo studentům učivo lépe pochopit (Zounek, 2009, s. 25). Dochází však často k názorovým střetům, zda moderní technologie ve výuce využívat nebo se držet tradičních postupů (Ambrožová, 2020, s. 27).

V souvislosti s touto problematikou vznikl nový pojem *„e-learning“*. *„E“* v tomto slově označuje všechno elektronické a learning znamená učení. V zásadě se tedy tento pojem dá přeložit jako vzdělávání s použitím moderních technologií (Zounek, 2009, s. 7, 9). Jedná se o učení prostřednictvím technologií, a to především počítačů a internetu. Poskytuje nám online přístup k výukovým zdrojům (Matusevich, 2014, s. 9). O toto téma se ve své publikaci velice zajímal Petty (2013, s. 380), který chápe technologie pouze jako usnadňující prostředek, se kterým se však musí účelně pracovat. *„Samotné moderní technologie lidskému učení nijak zásadně nepomohou. Využití jejich potenciálu záleží především na jejich uživatelích, na kontextu vyučování a učení a na tom, z jakého úhlu pohledu se na možnosti ICT ve vzdělávání díváme“* (Petty, 2013, s. 380).

Je velmi důležité nezapomenout na to, že učení je pro nás klíčový proces. Učením získáváme zkušenosti ve vztahu k prostředí, okolní společnosti i k sobě samému a na základě těchto zkušeností dále vznikají znalosti. Moderní technologie by nám tedy měly učení pouze umožňovat nebo podporovat a ne zcela řídit (Zounek, 2009, s. 30, 50). Se zaměřením na vzdělávání tradiční vzdělávací instituce využívají nové interakce zprostředkované moderními technologiemi a právě e-learning se snaží o propojení technologií s potřebami a cíli dnešního světa (Zounek, 2009, s. 23).

V dnešní moderní společnosti je potřeba dětem nabízet nové, zajímavé a lákavé postupy. Petty (2013, s. 60) ve své studii popisuje to, že pokud žáka chceme motivovat, jednou z praktických rad je využívání neobvyklých aktivit, hádanek, využívání překvapení, což nám přesně moderní technologie umožňují (Zounek, 2009, s. 30, 50). Moderní technologie přinášejí nespočet možností a nových postupů, jak Ambrožová (2020, s. 13) popisuje, *„zázraků“*. Je však nutné se s takovými *„zázraky“* naučit pracovat a efektivně je využívat. Využívání moderních technologií často vede k jejich přehlcení při daných vzdělávacích a zábavných procesech. Je potřeba technologii chápat jako prostředek, se kterým je potřeba účelně pracovat, aby děti nebyly technologiemi zahlcené ve vzdělávacích institucích, doma ani ve volném čase (Spitzer, 2014, s. 380). To klade velký tlak na pedagogy a rodiče, kteří navíc s moderními technologiemi nejsou doposud tak sžití jako mladá generace (Ambrožová, 2020, s. 13). Právě proto Zounek (2009, s. 37) hovoří o tom, že využívání technologií je především závislé na náklonnosti ze strany pedagoga.

Při práci s technologiemi je potřeba se naučit novým dovednostem, které zahrnují jak digitální dovednosti (práce s technologií a její ovládání), tak také dovednosti digitální navigace (úspěšnost a orientace v digitálním světě) (Amrožová, 2020, s. 15).

Pro člověka, který pomocí technologií chce zprostředkovávat zkušenosti, je potřeba aby předně prozkoumal nemalé množství materiálů, funkcí a aplikací. Jedině potom může plně využít potenciál dané technologie a hlavně jej využít správně v porovnání s jeho stanovenými cíli (Spitzer, 2014, s. 77). Nemluvě o tom, že se stále vyvíjejí i škodlivé aplikace a programy, které naopak mohou děti podporovat v násilí a negativních sociálních jevech a může to mít velice negativní dopady na vývoj dítěte, pokud je nevhodně použijeme. Navíc, jestliže budeme hovořit přímo o technologické negramotnosti ze strany žáků či pedagogů, technologie nebude výuku zefektivňovat, ale bude se spíše jednat o překážku (Matusevich, 2014, s. 14).

Pomocí technologií můžeme najít pro nás potřebné informace a pomocí různých nástrojů a aplikací je převést do potřebné podoby didaktické pomůcky – pracovní listy, kvízy, prezentace, mentální mapy, diagramy, plakáty, online galerie a další (Spitzer, 2014, s. 388). Tyto pomůcky s využitím moderních prvků přinášení možnost zobrazení a podněcují jedince k jinému vnímání třeba již známého jevu (Kloučková in Dostál (ed.), 2011, s. 84). Pomáhají nám uživatele aktivizovat a je to jedinečný nástroj pro zpětnou vazbu a práci s chybou (Ambrožová, 2020, s. 70). Navíc nám technologie zcela otevírají dosud ohraničený prostor výchovně vzdělávacího procesu. Výuka již nemusí být organizována do rozvrhu a daných prostorových podmínek. Můžeme se k výuce připojit kdekoliv a odkudkoliv a hovořit tedy o tzv. *„distanční výuce“* (Matusevich, 2014, s. 14).

Ať už se tedy bavíme o studentovi, účastníkovi letního tábora nebo o běžném každodenním uživateli, moderní technologie nám poskytují výhodu názornosti, což se dá využít v mnoha ohledech nejen pro pochopení jevu, ale také při představě a dětské fantazii (Ambrožová, 2020, s. 15).

V další kapitole se zaměříme na pozitiva používání moderních technologií a upozorníme také na případné důsledky nevhodného použití. V každém případě, jak již bylo zmíněno, nic se nemá přehánět, a každý pedagog, který o zavedení moderních technologií uvažuje, by měl být seznámen se všemi pozitivy i negativy, aby věděl, jak s důsledky dále pracovat a uměl zvážit, ve který okamžik je vhodné technologie používat (Ambrožová, 2020, s. 39).

## 4.3 Negativní a pozitivní vlivy

V souvislosti s rozmachem moderních technologií můžeme sledovat mnoho různících se názorů na jejich negativní i pozitivní vlivy buďto na jedince nebo na proces, při kterém moderní technologie využíváme. Často hovoříme o ztrátě přirozené interakce, o narušení soukromí, ztrátě kontaktu s vlastní realitou a vytváření nepřirozených bariér mezi člověkem a přírodou (Němec, 2002, s. 81). Naproti tomu moderní technika zároveň přináší zlepšení kvality života a zajišťuje rozvoj světa i společnosti. Jedná se o technologie, které náš život posunuly dopředu, ať už se jedná o prvotní kalkulačku nebo pozdější počítače či telefony (Čechová, 2018, s. 29 – 30).

Vše záleží na tom, jak, kdy a jak dlouho budeme danou technologii využívat a jak technologie budeme kombinovat (Joshi, 2018, s. 5). Mladí lidé, a především děti, rádi experimentují, zkoumají a zkoušejí nové věci, a je proto potřeba dbát na to, aby byl daný obsah pro dítě vhodný vhledem k jeho věku a zkušenostem (Ambrožová, 2020, s. 27). Jestliže budeme dětem pomocí technologií zprostředkovávat nevhodný obsah, vezmou si z něj pouze špatnou zkušenost (Spitzer, 2014, s. 246). Pokud však budeme vědět, jak s obsahem pracovat a v případě špatného obsahu se nebát problému a hovořit o něm, i negativní vlivy mohou být do jisté míry potlačeny.

Dle mého názoru je mnoho níže zmíněných negativních vlivů popsáno jako příklad toho, že jsou děti technologiemi zahlceny a technologie jsou brány jako nástroj k učení. Ale jak již bylo v práci několikrát zmíněno, technologie jsou pouze prostředkem, který nám má při vzdělávání pomoci místo toho, aby výuku nahradil. Technologie svým potenciálem mají motivovat a podporovat celoživotní učení, jsou zdrojem zcela nového přenosu a ukládání informací a mohou nám přinést mnoho pozitivních vlivů (Zounek, 2009, s. 16, 19).

### 4.3.1 Negativní vlivy

Spousta autorů hovoří o tom, že nadměrné používání technologií vede k nedostatku sociálních kontaktů (Zounek, 2009, s. 16), to narušuje sociální život a omezuje sociální dovednosti (Joshi, 2018, s. 7). Technologie jsou také často spojovány se špatným vlivem na životní styl, ať už se jedná o špatné držení těla, nedostatek pohybu nebo třeba nespavost. A když se zaměříme na asi nejhorší následky, mohou technologie způsobit deprese, závislosti, vést k sebepoškozování a dalšímu patologickému chování (Spitzer, 2014, s. 232, 246).

Pro mě velmi zajímavou myšlenkou je to, že technologie obecně vedou k povrchnosti. A to v tom smyslu, že informace pouze přeletím očima. Místo toho, abych je ručně přepsal, mohu je zkopírovat a to zabraňuje hlubšímu proniknutí a zamyšlení se nad danou věcí (Spitzer, 2014, s. 65 – 66). Klement (2017, s. 64) zastává názor, že moderní technologie jsou velmi jednostranné a omezují práci pouze na funkce dané technologiemi, omezují vlastní aktivitu a tvořivost na základě toho, že se jedinec musí přizpůsobit možnostem daným technologií. Nemůžeme klást otázky a vytrácí se emocionální a výchovné stránky edukace. Naopak Ambrožová (2020, s. 28) hovoří o tom, že se díky moderním technologiím stává z pedagoga spíše průvodce, který má děti naučit, jak technologii ovládat, což je jistě efektivnější způsob učení než pouhé pasivní přijímání informací.

V neposlední řadě velkou nevýhodou a zároveň výhodou mohou být aplikace v anglickém jazyce. Tyto aplikace nám pomáhají ke zdokonalení se v cizím jazyce. Problém však vzniká u jedinců, kteří tímto jazykem nehovoří, a proto jsou od práce s touto aplikací odrazeni. Nemluvě o tom, že pokud budeme pracovat s nějakou technologií, je dosti pravděpodobné, že narazíme na specifické odborné termíny, kterým často nerozumí ani jedinec, který jazyk ovládá velmi dobře (Ambrožová, 2020, s. 27).

Další výčet sice nepatří mezi negativní vlivy přímo na jedince, ale jsou pro práci s technologiemi velmi důležitými nevýhodami, na které je potřeba myslet. Jedná se především o to, že technologie musí být buď stále, popř. příležitostně, připojeny k nějakému napájení či baterii, což může být velkou nevýhodou třeba v případě právě pro nás důležitých letních táborů. Dalším velkým nedostatkem je častá aktualizace. Jestliže nebudu technologii, či nějakou aplikaci aktualizovat, stane se později zastaralou, mohou ji přestat podporovat dané systémy, může se mi na ni někdo nabourat, tzv. hacknout. Aktualizace bývají také velmi časově náročné a můžeme u nich strávit daleko více času než při samotném používání technologie. Je potřeba myslet i na obnovu zastaralých součástek (např. konektory) (Spitzer, 2014, s. 76).

### 4.3.2 Pozitivní vlivy

Velmi jednoduše se dá říci, že mladé lidi přitahuje vše, co je digitální (Ambrožová, 2020, s. 38). A právě proto se v literatuře nejčastěji dočteme, že moderní technologie mají velmi pozitivní vliv na zatraktivnění a zefektivnění činnosti (Kochová, in Dostál (ed.), 2011, s. 15). Technologie přinášejí něco nového, zajímavého a atraktivního a touha s nimi pracovat často zvyšuje lidský zájem a účast na dané činnosti (Ambrožová, 2020, s. 17). Přinášejí velkou výhodu, a to je změna. Vše, co je nové, je také lákavé a atraktivní (Spitzer, 2014, s. 366). Navíc, tím, že budeme technologie kombinovat, buď mezi sebou, nebo třeba s tradičními postupy, můžeme docílit velmi pozitivní dynamiky daného procesu (Tóblová in Dostál (ed.), 2011, s. 75).

Na co také v literatuře často narazíme je motivace a pozornost. Jestliže jedinci přijde daná pomůcka atraktivní, je více motivovaný s ní pracovat (Spitzer, 2014, s. 369). Toho můžeme dosáhnout především u doposud pro uživatele neznámých technologií, které s sebou přináší velmi poutavou neobvyklost (Tóblová in Dostál (ed.), 2011, s. 75).

Velkým tématem u moderní technologie je vliv na komunikaci. Spousta negativních názorů se obrací na omezení mezilidské komunikace. Uživatelé se však díky moderní technologie mohou sdružovat v reálném čase, třeba i na různých místech, participovat a probírat různá témata. Moderní technologie jsou velkým pomocníkem v komunikaci mezi všemi členy daného procesu, jelikož komunikaci zrychlují a inovují (Ambrožová, 2020, s. 26).

Při využívání moderních technologií se učíme novým postupům a metodám pro získávání informací, vědomostí a dovedností (Ambrožová, 2020, s. 18). Zde je velmi důležité to, že moderní technologie působí na všechny naše smysly (Tóblová in Dostál (ed.), 2011, s. 75), což vede k tomu, že si nemusíme informaci pouze přečíst, můžeme si ji ohmatat, vyzkoušet, převést do praxe. Také může jít například o barevnost obrazu, o zvukové efekty, 3D modely (Klement, 2017, s. 63 – 64). Moderní technologie přináší mnoho nevídaných a stále se vyvíjejících možností, které podporují lidské zkoumání a objevování (Tóblová in Dostál (ed.), 2011, s. 75). U moderní technologie často pracujeme s informacemi, které si jedinec musí sám vyhledat, utřídit, zpracovat a vyhodnotit. Dané informace pak měníme ve znalosti, které nám pomáhají hledat nová a neotřelá řešení nových situací a problémů (Ambrožová, 2020, s. 39).

Co je pro mě velmi důležitým faktorem, je faktor individuality a samostatnosti (Ambrožová, 2020, s. 39). Každý, kdo pracuje s technologií, si může určit vlastní tempo práce, má spoustu možností při výběru metody přenosu informací a dostává také okamžitou zpětnou vazbu (Klement, 2017, s. 63 – 64). To může do velké míry zvyšovat tzv. psychickou pohodu, která zvyšuje také míru komfortu (Ambrožová, 2020, s. 23). Můžeme tedy do jisté míry omezit stresové situace, se kterými se setkávají děti s pomalejším tempem práce, děti se speciálními vzdělávacími potřebami či děti, které se setkávají s jakýmkoliv typem problémů.

## 4.4 Moderní technologie v táborové pedagogice

Vývoj moderních technologií zapříčinil jejich vniknutí do všech oblastí života, a proto i jejich využití v táborové pedagogice stoupá. Literatury, která řeší zapojení moderních technologií do táborových her, je opravdu málo a převážně technologie pouze zmiňují, ale nezaměřují se na jejich přínos a výchovné působení – tedy na dovednostní a postojovou složku osobnosti. Navíc se opět setkáme pouze s omezeným výčtem technologií – mobilní telefon, tablet, počítač. My se v rámci táborové pedagogiky zaměříme na jiné typy technologií, jako např. GPS, QR – kódy, osvětlení na dálkové ovládání, drony, LED diody, hračky na dálkové ovládání, časovače, měniče hlasu, megafon, mlhovač, stroboskop. Tyto technologie vytvářejí prostředí, atmosféru a prohlubují prožitek. Díky tomu prohlubují zábavu a dobrodružství (Hofbauer, 2004, s. 128 – 129).

Technologie mají podobnou vlastnost jako hry – nejsou cílem, nýbrž prostředkem, pomocí kterého daných cílů dosahujeme (Franc, 2007, s. 67). Pomáhají nám zpestřit táborový program a jednotlivé hry, vytvářejí atmosféru, zvýrazňují emoce a hýbou dynamikou (Pelánek, 2010, s. 22). Představují pro nás pozitivní podnět k činnosti (Hofbauer, 2004, s. 137). Je to pomůcka, která jedince při jeho rozvoji motivuje (Cizlerová, 2020, s. 9). Probouzejí zájem dětí a zvyšují jejich integraci a participaci na programových aktivitách (Hofbauer, 2004, s. 136). Ale účastníci by si používání technologií vlastně neměli uvědomovat (Pelánek, 2010, s. 22).

Technologie mohou z běžné aktivity udělat hru opravdu zajímavou, a to pomocí atraktivní hračky. Hračka nám nabízí přitažlivý námět, úkol a výzvu (Hrkal et al., 2011, s. 13), a u této výzvy účastník musí experimentovat s různými způsoby řešení problémů, musí vnímat různé souvislosti a tolerovat nejednoznačnost (Kučerová, 2020, s. 27). Jestliže použijeme hračku, kterou účastníci neznají, sami jsme ji vyrobili nebo upravili, přináší to prvek něčeho neznámého a lákavého, prvek něčeho, co si účastníci chtějí vyzkoušet, osahat. Tím, že budeme používat zajímavé prostředky, bude zajímavější i samotná hra (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 179, 183).

*„Hra je postavena na silném autentickém osobním zážitku”* (Hrkal et al., 2011, s. 14). To má pro nás zásadní význam, jelikož při využívání moderních technologií nejde pouze o předávání informací, ale o zanechání dojmu, vnoření se do atmosféry a o vyvolání emocí (Černý, 2015, s. 28). V textu jsme již zmiňovali, že u hry vzniká modelový svět, který je se světem reálným spojen ve sféře emocí, procesů a interakcí, a to jsou také sféry, na které musíme prostřednictvím pomůcek (tedy i moderních technologií) působit (Franc, 2007, s. 66).

Námi zmíněné technologie můžeme využít při tvorbě nebo doplnění atmosféry (Franc, 2007, s. 73). *„Snadno můžeme použít kulisy, které mohou mít podobu vizuální (výzdoba, rekvizity), akustickou (hudba) nebo i jinou (vůně)”* (Hrkal et al., 2011, s. 28). Beneš (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 196) tvrdí, že *„hudba je jedním z nejsilnějších atmosférických prvků”* (Franc, 2007, s. 83). Navíc tyto technologie používáme při uvádění her v rámci motivace – sledování příběhu, filmu (Franc, 2007, s. 83).

Hanuš (*Instruktorský slabikář*, 2016, s. 229) v kapitole o dramaturgii zmiňuje materiál, který často na kurzech používají, a s překvapením zmiňuje především moderní technologie – přehrávač, reproduktory, notebook, tiskárna.

Jelikož se na toto téma vztahuje malé množství literatury, pokusím se na tuto kapitolu navázat svým výzkumem a chybějící informace doplnit.

## 4.5 Nejznámější hry s využitím moderních technologií

**Geocaching** je velmi populární celosvětová hra, která spojuje turistiku, sport a pobyt v přírodě. Každý, kdo se hry účastní, může kdekoliv po celém světě schovat schránku, poklad, tzv. cache. Účastníci si poté v mobilní aplikaci nebo přes webovou stránku mohou najít souřadnice daných schránek a hledat je. Navíc se při hledání využívá moderní technologie GPS navigace. Tato hra je velmi lákavá jak pro malé děti, tak pro dospělé. Souřadnice mohou vést přímo k pokladu nebo mohou pouze navádět k indiciím, potřebným pro nalezení cache. Je to dokonalé spojení zábavy s moderními technologiemi s objevováním zajímavých míst (Geocaching, 2022, [online]).

**Hunter game** je platforma, která nabízí hry všemožného zaměření. Tyto hry jsou cíleně zaměřeny na poznávání okolí. Fungují na principu geocachingu a spojují noční šifrovací a únikové hry s reálným prostředím. Hráči jsou vedeni pomocí GPS po různých trasách, na nichž plní série úkolů (Wikipedia: Hunter game, 2021, [online]).

**Actionbound** je aplikace, která přes webové služby nabízí prostor pro tvorbu her. Hry vytvořené v této aplikaci se nazývají *„Bounds”* a jsou založené na úkolech, otázkách a orientaci v mapách ve stylu *„honby za pokladem”*. Hry mohou být určeny, jak pro jednotlivce, tak pro týmy. Jsou na webovém rozhraní veřejně dostupné a hráč si je může zahrát pomocí mobilního telefonu. *„Hra využívá GPS lokaci a je tedy možné výborně pracovat s polohou hráčů při hře”* (Hodál, 2018, [online]).

**Pokémon Go** je mobilní aplikace, která vytváří můstek mezi reálným světem a rozšířenou realitou. Rozšířená realita vzniká pomocí mapování a sledování polohy hráče. Mapa v mobilní aplikaci kopíruje Mapy Google, postava na mapě se pohybuje stejně s naším reálným pohybem. Na mapě se různě objevují pokémoni (postavičky ze seriálu Pokémon), které uživatel může chytat, když se k nim dostatečně přiblíží (Explained, nedat. [online]).

**Laser game** je dle mého názoru představitelem geniálního spojení napínavé hry plné adrenalinu s moderními technologiemi. Je to pohybová společenská hra s prvky sci-fi. Základem hry jsou arény, které mohou být v místnosti i venku. V těchto arénách se hráči pohybují a snaží se přemoci druhý tým tak, že jednotlivé hráče zasahují laserovým paprskem ze zbraně. Moderní technologie zde utvářejí i atmosféru a celé prostředí arény. Jsou zde totiž rozmístěny zářivky reagující na UV světla a atmosféra je doplněna dramatickými zvukovými efekty (Wikipedia: Laser game, 2021, [online]).

**QR kódy** nejsou přímo hra. Je to označení pro černobílý obrázek, který je velmi podobný čárovému kódu. Umožňuje nám pomocí mobilního zařízení přístup k různým informacím. QR kódy se dají vygenerovat zdarma na různých platformách a využít k nesčetnému množství činností a prací s informacemi (QRTY, nedat. [online]). V táborové pedagogice se dají využít např. ve stopovacích hrách. Po cestě jsou rozmístěny QR kódy, které nám po načtení mohou zobrazit úkoly, tajenky, indicie, popř. souřadnice různých míst. Dají se na něj načíst jakékoliv informace, které budeme zrovna potřebovat. Tyto informacemi se hráči po načtení kódu jednoduše zobrazí (Khas, 2014, [online]).

V dnešní době také vzniká mnoho **deskových her**, které jsou buď technologií přímo ovládány, nebo technologie pouze doplňují tradiční prvky her, jako např. karty. Dále popisované hry jsem si vybrala pro jejich zajímavost a případnou kombinovatelnost s pohybovou nebo jinou aktivitou.

**Detektivní únikovka** se snaží napodobit atmosféru klasických únikových her. Hráč se snaží vyřešit hádanky a šifry a jeho hlavním společníkem je právě smartphone nebo tablet. V mobilní aplikaci hraje roli sériové číslo, díky kterému lze hru uložit nebo se k ní vrátit. V aplikaci se dále objevují různé indicie nebo nápovědy (Svět-her, nedat. [online]).

**Kronika zločinu** je detektivní desková hra, která využívá jak fyzických komponentů (jako karty, kostky), tak obsahuje i komponenty virtuální. Ty se nacházejí v aplikaci Chronicles of Crime, na kterou se hráči mohou připojit pomocí QR kódu. Skrze aplikaci pak promlouvají různé postavy, ukazují se texty a nápovědy. Pomocí QR kódu se také postavy ve hře mohou přesouvat mezi lokacemi fiktivního města (Game.cz, 2019, [online]).

**Labyrint** je hra velmi specifická a to nejen kvůli využití moderních technologií. Jedná se totiž o deskovou hru, která je díky moderním technologiím určena přímo pro nevidomé. Při hraní této deskové hry opět můžeme využít mobilní telefon (Průmyslové spektrum, 2021, [online]).

Poslední deskovou hru uvádím především z toho důvodu, že nevyužívá moderní technologie typu mobilní telefon a tablet. Moderní technologie zde hrají důležitou roli v pravidlech hry, ale hráč si málokdy uvědomí, že se o moderní technologii jedná. **Tik tak bum!** je desková hra se slovy. Hráč v ní vytváří slova na základě uvedené slabiky a snaží se přemoci čas. Ten je právě odpočítáván pomoci elektronické hračky „bomby“, která po odpočítání určité doby, začne zvonit a syčet (Albi, 2022, [online]).

# 5 Vlastní výzkum

V předchozích kapitolách jsme analyzovali a syntetizovali odbornou literaturu, která se zabývá spojením moderních technologií a výchovy ve volném čase. Velkou pozornost jsme věnovali hře jako základnímu prostředku výchovy. V následující kapitole se již zaměříme na námi provedený výzkum, charakterizujeme metody sběru dat a metody analýzy dat, které při výzkumu byly použity.

## 5.1 Stav zkoumané problematiky

Tato diplomová práce nese název *„Využití moderních technologií v táborové pedagogice“*. Základem diplomové práce je vytvoření vlastní technologie, kterou zapojíme do her v táborovém prostředí. Tyto hry budou vytvořeny pro potřeby diplomové práce nebo se bude jednat o transformaci her již existujících, aby se do nich moderní technologie dala implementovat. Následně budeme pomocí ohniskových skupin zjišťovat, jaký má technologie vliv na hru a jak ji vnímají samotní účastníci dané aktivity. Navíc budeme zkoumat její přínosy, nedostatky a další možnosti využití.

Děti moderní informační a komunikační technologie používají v průběhu celého roku. Zvlášť v období pandemie a distanční výuky. Názory na to, zda by měly moderní technologie být využívány i na letních táborech, se velmi různí a většina výzkumů se zaměřuje spíše na využívání mobilních telefonů v rámci volného času účastníků letních táborů, kdy neprobíhá řízený program.

K tvrzení, že děti na letních táborech mobilní telefony nepotřebují, se přiklání výzkum kvalifikační práce Terezy Hanušové (2017, s. 51 – 52) s názvem *„Dětský letní tábor pohledem rodičů“*, který interpretuje, že rodiče od letních táborů očekávají sportovní vyžití a rozvoj zájmů a sociálních i dalších dovedností dětí bez použití chytrých mobilních zařízení.

Naopak z výzkumu České rady dětí a mládeže, který proběhl v roce 2018 a kterého se zúčastnilo přes 80 % všech táborů pořádaných v České republice, vyplývá, že rodiče na táborech mobily vyžadují kvůli kontrole svých dětí, což ovšem nepodporují organizátoři, kterým to může narušit nejen program. Mobilní telefony na letních táborech dle výzkumu používá víc než polovina dětí a jsou více akceptovány u komerčních pořadatelů. Naopak třeba skautské tábory se s mobilními telefony moc nepotkávají, ale to je odůvodněno převážně pobytem v přírodě, kde si děti telefony nemohou nabíjet (Maršalová, 2018).

Hana Nedomová se v kvalifikační práci s názvem *„Využití moderních technologií na dětských táborech“* z roku 2020 zabývá názorem na využívání moderních technologií na táboře z pohledu táborových vedoucích a došla k závěru, že 48,7 % respondentů moderní technologie odmítá, a to především z důvodu narušení podstaty tábora jako takového (Nedomová, 2020, s. 54).

Nedomová (2020, s. 43) se také přímo zabývá otázkou, jaké moderní technologie jsou nejčastěji využívány na letních táborech. Mezi nejpočetnější odpovědi patří mobilní telefony, počítače a tablety. V těchto případech však hovoříme buď o využití při přípravě táborových aktivit anebo využívání technologií dětmi mimo táborový program.

V naší práci však na problematiku pohlížíme z jiného úhlu pohledu, a to z pohledu využití technologií přímo ve hře. Moderní technologie přinášejí mnoho zajímavostí a inspirací do samotného programu, kdy nemusíme využívat mobilní telefony, tablety ani počítače. Můžeme využívat LED diody, hardwarové desky, reproduktory a různé digitální hračky a pomůcky k tomu, aby proměnily zcela obyčejnou hru v aktivitu inovativní a pro děti zajímavou. Výzkum České rady dětí a mládeže uvádí, že při aktivitách jsou používány moderní technologie pouze ve 23 % (Maršálová, 2018).

V tomto případě je pro diplomovou práci zásadní otázka, kterou položila ve svém výzkumu Nedomová (2020, s. 45) a to *„K jakým účelům jsou na Vašem táboře moderní technologie využívány?“* Nejčastějšími odpověďmi byla komunikace a dokumentace a až na třetím místě bylo využití pro hru a zábavu. Tuto variantu vybralo 71, 8 % dotazovaných a my se dále touto variantou budeme zabývat.

K technologiím, které jsou využívány přímo v herních aktivitách, ve vzdělávání a ve volném čase, se dostáváme ve výzkumu v rámci práce Silvie Hýblové s názvem *„Moderní technologie ve školní družině“* z roku 2020. Ve výzkumu jsou ve 34,8 % zastoupeny např. robotické hračky a stavebnice, interaktivní podlahy, taneční šipky. V tomto případě můžeme hovořit o didaktických hrách s vyžitím prvků moderních technologií, což přímo odpovídá naší zkoumané problematice (Hýblová, 2020, s. 49).

V diplomové práci se také budeme zabývat tím, co nám na táboře mohou hry s prvky moderních technologií přinést a v čem naopak mohou mít negativní vliv. Ve výzkumu Hýblové (2020, s. 64) vnímá 85,2 % respondentů využití moderních technologií jako přínosné. Vlivem moderních technologií se v kvalifikační práci *„Výhody a nevýhody moderních technologií v mateřských školách“* zabývá Lucie Nosálová (2020, s. 35), která zkoumala především vliv na činnost dětí a uvádí, že moderní technologie ozvláštňují běžné aktivity. Stávají se díky tomu atraktivnějšími a děti jsou proto k činnosti více motivovány. To potvrzuje i výzkum Michaely Strnadové *„Využití moderních technologií ve vzdělávání žáků s poruchami autistického spektra v rámci základního vzdělávání na prvním stupni“* z roku 2021. Navíc obě hovoří o tom, že často využívají moderní technologie jako způsob odměny, což slouží jako další typ motivace, ale u nás tato motivace není podstatná a nebudeme se jí více zabývat (Strnadová, 2021, s 62).

Jakub Sladkovský ve své kvalifikační práci *„Implementace moderních technologií do výuky tělesné výchovy a její vliv na pohybovou aktivitu dětí“* (2020, s. 64) zkoumal využití chytrých náramků při výuce tělesné výchovy a propojení tělesné a informační výchovy. Z výzkumu vyplývá, že moderní technologie u dětí vyvolávají zvědavost a jistý druh motivace, což vede v případě daného výzkumu k lepším výsledkům dětí při sportovních aktivitách. Ve výzkumu Hýblové (2020, s. 61) se u atraktivnosti uvádí 70,4 % a motivace 67 %. Dle mého názoru je i velmi hezká odpověď *„lepší názornost”*, která je zastoupena v 58,3 %.

Nevýhodami se zabýval také výzkum *„Letní tábory vs. Mobily“*, který se uskutečnil roku 2019, pod záštitou firmy T-Mobile. Vyplývá z něj, že moderní technologie narušují rozvoj vrstevnických vztahů a brání samostatnosti, spolupráci a týmovosti (Kůžel, 2019, [online]). Mezi nevýhody můžeme zařadit také potlačení komunikace mezi vrstevníky. Ovšem velké rezervy vidíme v nedostatečném proškolení žáků a pedagogů (14,8 % a 21,7 %), což vede k nevhodnému využití moderních technologií (Hýblová, 2020, s. 63).

Je důležité podotknout, že všechny výše zmíněné kvalifikační práce se zabývají spíše mobilními telefony či tablety a počítači. V diplomové práci však hovoříme o zcela jiných typech moderních technologií. Zabýváme se pomůckami s moderními chytrými prvky. O těchto technologiích mnoho výzkumů není a ani v literatuře se jimi mnoho autorů nezabývá. Navíc, pokud hovoříme o moderních technologiích využívaných pro výchovu a vzdělávání, narazíme pouze na výzkumy orientující se do školního prostředí, kdežto my se orientujeme na prostředí zcela odlišné.

## 5.2 Hlavní a vedlejší cíle a výzkumné otázky

V diplomové práci zkoumáme možnosti využití moderních technologií v táborové pedagogice. Největší pozornost věnujeme přínosům a nedostatkům zapojení technologie do táborového prostředí a zkoumáme míru akceptace tohoto zapojení z pohledu účastníků a organizátorů.

V jednotlivých kapitolách teoretické části diplomové práce jsme se zaměřili na první z hlavních cílů, totiž „charakterizovat fenomény, které s využitím moderních technologií v táborové pedagogice souvisí (zejména se jedná o problematiku výchovy ve volném čase, řízení hry a problematiku moderních technologií), a vymezit pojem táborová pedagogika“.

V empirické části práce budeme věnovat pozornost dalším hlavním a dílčím cílům, které se již přímo vztahují k provedenému výzkumu.

**Hlavními cíli** diplomové práce v empirické části jsou:

* Navrhnout novou technologii, vytvořit hry, které tuto technologii budou využívat, tyto hry realizovat a zhodnotit.
* Evaluovat zapojení moderních technologií do táborové pedagogiky se zaměřením na míru akceptace a potenciál využití.

Tyto hlavní cíle jsou dále doplněny o **cíle dílčí**:

* Charakterizovat vytvořené technologie, popsat jejich funkce a módy.
* Navrhnout modifikaci realizovaných her a moderních technologií na základě provedených zpětných vazeb.

Výzkumné otázky budeme směřovat třemi směry. V první části budou dílčí otázky tvořeny na základě Kolbova cyklu, u něhož vycházíme z poznatků uvedených v kapitole 3.4.

1. Jak účastníci vnímají samotnou hru?

* Líbila se vám hra?
* Bavila vás hra?
* Jak jste se při hře cítili?
* Líbilo se vám prostředí, ve kterém se hra hrála?
* Spolupracovali jste dobře v týmu?
* Jak moc byla pro vás hra náročná?
* Byla pravidla hry pochopitelná?

1. Jak se účastníkům libí technologie, která ve hře byla použita?

* Připadá vám technologie zajímavá?
* Jak se vám s technologií pracovalo?
* Bylo ovládání technologie jednoduché a pochopitelné?
* Myslíte, že na technologii něco chybělo, něco neuměla udělat nebo to dělala špatně?

1. V jaké míře a jakým způsobem účastníci akceptují technologie v táborové pedagogice?

* Připadalo vám zapojení technologie do hry zajímavé, atraktivní?
* Byli jste při hře s technologií více motivováni?
* Myslíte si, že moderní technologie spíše prospívají, nebo škodí individuálním prožitkům účastníků?
* Jaké mají moderní technologie v táborové hře pozitiva?
* Jaké mají moderní technologie v táborové hře negativa?
* V čem může technologie pomoci vedoucím?
* V čem je moderní technologie přítěží?

## 5.3 Metodologický princip

Při zpracovávání výzkumu budeme používat **kvalitativních přístupů**, které se užívají při zkoumání sociálních jevů. Hlavními pozorovanými daty jsou názory, postoje nebo např. dynamika sociálních skupin. Jedná se o *„systematické vyšetřování, popis, analýzu a výklad sociálních jevů, založený na přímém sběru informací“* (Pána, 2007, s. 9). Výzkum se provádí v delším a intenzívním kontaktu s účastníky výzkumu a výzkumník se snaží získat integrovaný pohled na sledovaný jev (Hendl, 2016, s. 47). Kvalitativní metody pracují na principech jedinečnosti, neopakovatelnosti a dynamiky (Miovský, 2006, s. 18). Díky tomu výzkumník získává hloubkový popis případu a podrobné vysvětlení jak, kdy a proč se daný jev objevil (Hendl, 2016, s. 49).

Hendl (2016, s. 46) popisuje kvalitativní výzkum jako emergentní a pružný, jelikož si výzkumník může výzkumné otázky modifikovat a doplňovat v průběhu zkoumání. Tím se v průběhu mohou měnit jak otázky, tak také hypotézy a metody sběru dat. Výzkumník sbírá data přímo v terénu a analyzuje veškeré informace, které by mu mohly osvětlit zkoumaný jev (Hendl, 2016, s. 46).

Při kvalitativních přístupech pracujeme s reflexivní povahou zkoumání a s psychologickými fenomény vnitřní a vnější reality, které nelze kvantifikovat (Miovský, 2006, s. 18). Výzkumník v tomto typu zkoumání ovlivňuje celý proces. Podle svých zkušeností a schopností chápe jednotlivé fenomény a jevy z vlastního úhlu pohledu a z tohoto úhlu pohledu je také popisuje. Dá se tedy říci, že výzkum bude obsáhlý pouze do té míry, do jaké míry je výzkumník schopen nahlížet na jev z různých úhlů pohledu. Miovský (2006, s. 70) pro to používá pojem triadického paradigmatu prožívání – vědění – jednání.

Konkrétně budeme realizovat **terénní výzkum**, který je charakteristický svou nestrukturovanou povahou. Cílem terénního výzkumu je pozorovat zkoumaný fenomén v přirozeném prostředí. Přináší tak přirozené prožívání aktérů a přináší také další faktory, které výzkum ovlivňují. Je potřeba umět tyto faktory pojmenovat a určit, zda byly při výzkumu zásadní, či nikoli (Miovský, 2006, s. 104). V případě našeho terénního výzkumu bude přirozené prostředí vymezeno prostorem, ve kterém se realizuje táborová pedagogika – tábor, kroužek, kurz.

## 5.4 Metody sběru dat

Data získaná z terénního výzkumu budou předpokládat jednotlivé zkušenosti účastníků s danou aktivitou a tyto zkušenosti budeme dále zkoumat a rozebírat pomocí metody ohniskových skupin.

**Metoda ohniskových skupin** se dá popsat jako diskuse na předem zvolené téma (Švaříček, 2014, s. 185), která je vedena výzkumníkem a probíhá za přítomnosti tří a více účastníků (Miovský, 2006, s. 175). Dušková a Šafaříková (2015, s. 62) místo pojmu ohnisková skupina používají pojem *„fokusní skupiny”*. Termíny ohnisková skupina a skupinová diskuse bývají často zaměňovány, je mezi nimi však jeden zásadní rozdíl. Ohnisková skupina nám nepřináší pouze strohé odpovědi na otázky, ale bere v potaz i skupinové interakce, ve kterých na sebe jednotliví respondenti navzájem reagují, vyjadřují souhlasy či nesouhlasy a kladou si další otázky a témata (Morgan, 2001, s. 13, 36).

Díky této metodě odhalujeme obsahy veřejného mínění a kolektivních postojů (Hendl, 2016, s. 186). Používá se při skupinových výzkumech hodnot, názorů a postojů a přihlíží se při tom na skupinovou dynamiku a vzniklé skupinové interakce (Miovský, 2006, s. 175). Autoři uvádějí, že ve skupině účastníci rychleji ztrácejí zábrany a je pro ně tedy jednodušší sdílet své emoce a názory (Hendl, 2016, s. 186). V rámci skupinové dynamiky mohou účastníci srovnávat své zkušenosti a poskytovat nám tedy představu o tom, co si účastník o daném jevu myslí, jak o něm přemýšlí a k jakým dochází závěrům (Morgan, 2001, s. 35).

Konkrétně využijeme ohniskové skupiny strukturované, kdy jsou předem dány okruhy otázek a jejich pořadí a máme jasně stanoveny také otázky, které se mění pouze výjimečně (Miovský, 2006, s. 180). Diskuse bude probíhat na téma, které bude všem účastníkům známé, jelikož bude reagovat na proběhlé hry s technologií. Konkrétně se bude jednat o pedagogickou zpětnou vazbu prožité táborové hry. U zpětné vazby na proběhlé aktivity budeme vycházet z Kolbova cyklu. Budeme se ohlížet na proběhlou zkušenost, ptát se na pocity a prožívání účastníků a nakonec shrneme přednosti a nedostatky hry a zformulujeme získanou zkušenost. Zpětná vazba bude navíc doplněna diskusí na téma využitých moderních technologií a jejich zapojení do táborové pedagogiky.

### 5.4.1 Fáze ohniskové skupiny

Hendl (2016, s. 186) popisuje u skupinové diskuse několik fází.

**Přípravná fáze** zahrnuje promyšlení všech kroků, které budou realizaci diskuse provázet. Budeme dbát na to, v jakém prostředí se diskuse bude odehrávat. Půjde především o prostředí klidné, ničím nerušené a známé. Budeme preferovat kontakt účastníků sedících v kruhu (Miovský, 2006, s. 183).

Při **zahájení diskuse** jde v první řadě o vysvětlení postupu a hlavní seznámení s tématem. Vysvětlíme, co po účastnících budeme potřebovat. Musí být zcela otevřeně představen předmět zájmu, ale také je potřeba dbát na formulace, které nebudou obsahovat výzkumníkův postoj k danému jevu, ani nebudou nabádat k jedné či druhé názorové straně. Musí být neutrální (Morgan, 2001, s. 66).

Na začátek je také dobré si vymezit pravidla skupinové diskuse. Budeme upozorňovat především na to, že vždy mluví jen jeden, a nemělo by se jednat o dominanci. Jak již bylo zmíněno, v ohniskové skupině budou účastníci sdělovat své názory a postoje, a tedy i odkrývat své soukromí. Proto je potřeba upozornit na to, že každý má právo odmítnout odpovědět a má právo ukončit svou účast na diskusi (Miovský, 2006, s. 183).

Jako další fázi Hendl (2016, s. 186) zmiňuje **představení členů a rozehřátí**. Tato fáze v našem případě bude opomíjena z toho důvodu, že se členové jednotlivých skupin navzájem již znají a diskuse bude navazovat na již prožitou situaci. Je však dobré začít diskusi jednoduššími otázkami, na které je schopen reagovat každý bez hlubšího zamyšlení. Otevře se tak prostor pro diskusi a nastolí se atmosféra sdílení (Morgan, 2001, s. 76).

V **jádru samotné diskuse** se již zapojují podnětové argumentace. Účastníci formulují své postoje a pocity (Hendl, 2016, s. 186) a výzkumník se již zaměřuje na otázky náročnější, které směřují přímo k určenému ohnisku (Miovský, 2006, s. 184). Dotazuje se na témata, která chce otevřít nebo je popř. otevřeli aktéři diskuse (Morgan, 2001, s. 68). Podněcuje a povzbuzuje účastníky k diskusi a pomáhá jim ve formulaci myšlenek a názorů (Miovský, 2006, s. 177). Mezi klíčové dovednosti se řadí především korigovat komunikaci ve smyslu vymezených pravidel, vnímat atmosféru skupiny, správně podněcovat, umět zaujmout a vést, ale přitom do diskuse přímo nezasahovat (Miovský, 2006, s. 177).

Každá zpětná vazba však vyžaduje jinou míru angažovanosti moderátora a intenzitu pokládání otázek (Morgan, 2001, s. 68). Vše se odvíjí od toho, kdo je ve skupině přítomen a záleží také na tempu diskuse, na naladění účastníků a na jejich koncentraci a pozornosti. Dle toho je potřeba volit otázky a témata, pozastavovat aktéry již dlouho hovořící a dotazovat se jedinců, kteří se k tématu nevyjádřili (Morgan, 2001, s. 68). U skupin, kde budou přítomny mladší děti, předpokládáme diskusi omezenější. Budeme tedy zpětnou vazbu vést direktivněji a pokládat větší množství otázek.

Jednotlivé zpětné vazby budou čítat rozdíly také v časovém prostoru, který budeme mít k dispozici (Morgan, 2001, s. 50). V některých případech nebudeme časově omezeni, jindy bude čas na diskusi přímo vymezen (např. ukončení schůzky v tábornickém oddíle).

V poslední fázi jde o **doznění témat**. Doptáváme se, zda někdo nechce říci něco, co nestihl, nebo nebylo vysloveno, a loučíme se s uzavřením všech témat, která ve skupině proběhla (Miovský, 2006, s. 185).

Metoda ohniskových skupin bude dále doplněna **pozorováním**, které budeme používat jako metodu doplňující a podpůrnou. Pozorování nám ve výzkumu pomáhá popsat, co se děje, popisuje nám okolní prostředí a pomáhá odhalit, proč a za jakých podmínek se daný jev objevuje (Hendl, 201, s. 197). Cílem této metody je získat informace o jednání, chování a nonverbálních projevech respondentů (Dušková a Šafaříková, 2015, s., s. 46, 49). Informace nemusíme získávat pouze na základě vjemů vizuálních, ale také vjemů sluchových, čichových nebo pocitových, poskytují nám je jak účastníci výzkumu, tak také okolní prostředí (Hendl, 2016, s. 195).

Při pozorování hraje hlavní roli výzkumník, který zaznamenává, interpretuje a analyzuje zkoumané skutečnosti (Dušková a Šafaříková, 2015, s. 46). Dle charakteristik, které zmiňuje Hendl (2016, s. 196) budeme ve výzkumu zastupovat roli účastníka jako pozorovatele a bude se tedy jednat o pozorování zúčastněné. Výzkumník je prostřednictvím zúčastněného pozorování *„v osobním vztahu s pozorovanými, sbírá data, zatímco se účastní přirozeně se vyvíjejících životních situací”* (Hendl, 2016, s. 197). V našem výzkumu se staneme členy skupiny, budeme se pohybovat v prostředí zkoumaného jevu a účastníci budou o výzkumném zaměření informováni (Dušková a Šafaříková, 2015, s. 48). Pozorování v našem případě však nebude plnohodnotné a bude probíhat paralelně s hlavní výzkumnou metodou. Neprovedeme přímý rozbor poznámek, ale využijeme je na doplnění informací získaných v rámci zpětné vazby ohniskových skupiny.

## 5.5 Analýza a zpracování dat

Celý průběh ohniskové skupiny bude nahráván na diktafon a později přepisován pomocí doslovné transkripce, kde budeme zaznamenávat všechny možné dialekty a jazykové prvky (Hendl, 2016, s. 212). **Transkripcí** data převedeme do psaného textu (Hendl, 2016, s. 232). Audiozáznam je velkou pomocí pro výzkumníka, který se v průběhu diskuse nemusí soustředit na zapisování poznámek, ale věnuje celou svou pozornost skupině účastníků. *„Záznam je zcela nestranný a je na něm vše tak, jak se odehrálo”* (Miovský, 2006, s. 197). Budeme se snažit zamezit překřikování a hovoření přes sebe, ale při vysoké dynamice to není vždy zcela možné. Dochází pak k tomu, že je záznam z interakce nesrozumitelný a výzkumník proto přichází o data (Morgan, 2001, s. 58).

Přepsaný záznam budeme následně analyzovat a třídit pomocí **metody vytváření trsů**. Pomocí této metody vytváříme kategorie, které seskupují výroky se stejnými znaky či hodnotami. Dané kategorie vytvářejí systém oblastí, do kterých pomocí asociací řadíme dané výroky (Miovský, 2006, s. 221). Tím získáváme souhrn názorů na danou problematiku a budeme moci zkoumat jejich rozdíly napříč všech zkoumaných skupin. Hendl (2016, s. 230) uvádí, že *„hledání významu dat je často hledáním pravidelnosti, konzistencí za určitých podmínek.”*

Pomocí metody vytváření trsů si rozdělujeme jednotlivé výroky do skupin, které se navzájem překrývají a utváří nám kategorie s různými charakteristikami. Tyto charakteristiky jsou vytvořeny právě na základě opakujících se jevů (Miovský, 2006, s. 221).

Trsy pro nás budou představovat jednotlivé otázky v diskusi položené a kódy pak budou označovat jednotlivé odpovědi, které se buď shodují, nebo rozcházejí. Při kódování se zaměříme především na to, zda byl kód zmíněn ve všech skupinách a zda na něj reagovali všichni zúčastnění. Navíc je potřeba shrnout všechny zmínky o daném kódu a žádný nevynechat (Morgan, 2001, s. 77).

## 5.6 Etické otázky výzkumu

Nyní budeme hovořit o základních etických pravidlech, která je potřeba ve výzkumu dodržovat. Jedná se o pravidla chování výzkumníka a respondentů (Dušková a Šafaříková, 2015, s. 27).

Úplným základem etických pravidel je zajištění ochrany práv všech účastníků, ať už se jedná o respondenty nebo výzkumníka. Zde máme na mysli především úctu k jednotlivým aktérům – neškodit, neohrožovat, respektovat (Miovský, 2006, s. 278). Můžeme zde zařadit také možnost anonymity (Hendl, 2016, s. 157), která souvisí s ochranou soukromí a osobních údajů. Účastníci musí být seznámeni s tím, kdo všechno bude mít k aktuálním datům přístup (Miovský, 2006, s. 282). My však ve výzkumu přímo s osobními daty manipulovat nebudeme. V našem případě hovoříme spíše o anonymitě skupin jako celku, kdy nebudeme zveřejňovat podrobnosti o tom, kde skupina vznikla a za jakých podmínek. Jde především o to, aby účastníky nebylo možné ze záznamu identifikovat, čímž v našem případě docílíme tak, že skupiny pojmenujeme smyšlenými názvy a zjednodušíme popis organizací, pod kterými jsme s konkrétními skupinami pracovali (Dušková a Šafaříková, 2015, s. 31, 32). Při transkripci budeme respondenty nazývat obecně *„dotazovanými”*.

V ohniskové skupině ostatní účastníci ví, kdo jaký zastává názor a jaký má pohled na danou problematiku (Morgan, 2001, s. 48), proto je potřeba upozornit na tzv. *„vynášení informací”*. Miovský (2006, s. 183) popisuje, že informace sdělené v rámci diskuse patří pouze do této konkrétní skupiny a nepatří žádné další osobě. Je také důležité, aby si výzkumník od účastníků získat důvěru. Aby účastníci opravdu říkali své pravdivé názory a nebyli příliš povrchní ve svých pocitech a myšlenkách. Miovský (2006, s. 279, 280) do zásad řadí také empatickou neutralitu, kdy se výzkumník nepřiklání svým jednání či názory ani k jedné či druhé straně.

Je potřeba si vymezit také hranice kontaktu mezi výzkumníkem a účastníky, kde můžeme zařadit např. ochranu při pocitu nepohody, strachu, ohrožení. Jakmile se cítíme nejistí, máme právo na ukončení činnosti (Miovský, 2006, s. 286). V našem případě můžeme hovořit např. o bezpečnostních opatřeních samotné hry, nebezpečí v terénu, narušení ze strany jiných nezúčastněných osob, faktory v pravidlech nabádající k nebezpečnému chování atd.

Mezi další etické zásady patří např. zamezení duševnímu stresu, právo účastníků nemuset konat nic proti své vůli, právo na svobodu projevu a rozhodování, právo být informován o závěru výzkumu (Dušková a Šafaříková, 2015, s. 28).

## 5.7 Výzkumný soubor

Výzkum bude prováděn v šesti různých sociálních skupinách a uskuteční se dva různé výběry. Jednotlivé akce, na kterých budou hry realizovány, budeme vybírat pomocí příležitostného výběru. Jedná se o využití příležitostí a situací, které se nám v průběhu výzkumu nabízejí. Pro výzkumníka je zde důležitá pohotovost a schopnost improvizovat. Tento přístup nabízí efektivní a rychlý způsob kontaktování účastníků, ale hraje zde roli komunikační obratnost a sociální dovednost výzkumníka (Miovský, 2006, s. 134, 135). Při jednotlivých kontaktech se budeme konkrétně zaměřovat na skupiny věkově pestré a budeme brát v potaz různorodost realizace a typů akcí (dlouhé tábory, jednorázové akce). Podmínkou pro výběr skupin však bude, aby účastníci diskuse měli zkušenosti s táborovou pedagogikou, ať už jako účastníci nebo jako vedoucí.

Jakmile si vybereme vhodnou skupinu, jednotliví aktéři poté budou představovat výběr totální. Totální výběr je tvořen všemi možnými prvky, které se v daném souboru nacházejí (Miovský, 2006, s. 131). Samotná zkoumaná skupina tedy vznikne přirozeně, bez zásahu výzkumníka (Hendl, 2016, s. 186). Miovský (2006, s. 181) to nazývá pojmem *„ad hoc”*.

V některých případech se stane, že skupina pro realizaci aktivity bude dostačující, ale pro pozdější zpětnou vazbu bude příliš početná. Proto budeme velké skupiny dělit do menších celků, aby byla diskuse efektivní a předmětná. To, kdo bude do jakého celku zařazen, bude zcela náhodné, popř. se bude jednat o celky, které při aktivitě tvořily jednotlivé týmy.

Dle Miovského (2006, s. 185) je ideálním počtem 6 až 10 aktérů. Morgan (2001, s. 58) upozorňuje na to, že v menších skupinách nemusí skupinová interakce probíhat efektivně, pokud se jednotliví aktéři neznají. Data potom mohou být strohá a bez srovnání s ostatními názory. Pokud se však účastníci znají a navzájem se respektují, jsou malé skupiny vhodnější, jelikož je umožněn každému respondentovi stejný prostor pro vyjádření (Morgan, 2001, s. 58).

V následujících podkapitolách si krátce popíšeme jednotlivé skupiny, ve kterých výzkum probíhal. Jak již bylo zmíněno, v rámci zachování anonymity jsou názvy skupin smyšlené.

### 5.7.1 Olšanští táborníci

První výzkumná skupina, ve které jsme realizovali herní aktivitu, se skládala z účastníků letního tábora. Jednalo se o letní tábor stanový, jehož účastníci pocházeli z různých míst Moravskoslezského kraje a byli zde i účastníci z Brna a Prahy. Skupina čítala 18 chlapců a 19 dívek ve věku od 11 do 16 let. Skupina se částečně znala z celoroční oddílové činnosti. Nacházeli se mezi nimi však i jedinci noví, se kterými se seznámili až v průběhu tábora.

Tato skupina jako jediná zastupuje kategorii skupin letních táborů. Tím, že se nám protáhl původní plán konstrukce samotné moderní technologie, nebyla v letním období dostatečná časová dotace na využití technologie přímo na letním táboře. Příležitost tohoto tábora se mi naskytla především z toho důvodu, že byl tábor veden pod organizací, se kterou spolupracuji.

V rámci zpětné vazby byla skupina účastníků rozdělena na dva menší celky po cca 18 – ti lidech. Dělení proběhlo na základě týmů, ve kterých při aktivitě soutěžili, a to hlavně z toho důvodu, abychom se mohli zaměřit na interakce v průběhu aktivity. Navíc byla provedena ještě jedna zpětná vazba a to s vedoucími, kteří se dané aktivity účastnili. Nabídli nám tedy názory a myšlenky z jiného úhlu pohledu, než z pohledu účastníků.

### 5.7.2 Vzdělávací kurz

Tento vzdělávací kurz byl organizován vzdělávací institucí s cílem doplnit a rozšířit poznatky ze studia v oblasti volnočasového pedagogického působení. Byl určen pro studenty prvního ročníku oboru, který se mimo jiné zabývá táborovou pedagogikou. Skupinu tedy tvořili studenti tohoto oboru.

Jednalo se o ženy ve věku od 18 do 21 let. Členky této skupiny se mezi sebou znaly, ale já jsem pro ně byla neznámá. Sama jsem se s žádnou účastnicí dříve nesetkala. Všechny účastnice se tedy zabývají táborovou pedagogikou v průběhu svého studia. Spousta z nich se však v tomto oboru pohybuje také ve svém volném čase – členky a vedoucí skautských oddílů apod.

Příležitost realizovat herní aktivitu na tomto kurzu mi nabídla vedoucí mé diplomové práce, která kurz vedla. Zpětná vazba v této skupině proběhla se všemi účastníky najednou. Skupina nabízí jedinečný pohled na zkoumanou problematiku nejen ze strany účastníků aktivity. Nabízí také pohled na moderní technologie v táborové pedagogice ze strany vedoucích a organizátorů, kteří vedou táborové programy.

### 5.7.3 Oddíl Rychlých Šípů

Třetí aktivita byla organizována pro skupinu mladistvých táborových instruktorů navštěvující oddíl v centru volného času. Skupina čítala chlapce i dívky ve věku od 14 do 20 let. Skupina je charakterizována silnou soudržností. Jedná se prakticky o uzavřený oddíl, který navštěvují pouze jedinci ze tří přidružených oddílů. Většina z nich se v rámci těchto přidružených oddílů angažuje ve funkci instruktorů či vedoucích. Mají tedy s táborovou pedagogikou již velké zkušenosti.

Příležitost se mi naskytla ze strany vedoucí této skupiny, která chtěla zapojit externisty do programu, a vybrala jsem si ji především z toho důvodu, že mi opět může nabídnout pohled, jak ze strany vedoucích, tak ze strany účastníků. S pár jedinci jsem se ve skupině znala, ale většinový podíl tvořili jedinci pro mě neznámí.

Zpětná vazba proběhla se všemi zúčastněnými najednou. Byla však částečně časově omezena. Ve druhé polovině zpětné vazby skupinu opustili čtyři jedinci. S nimi byla zpětná vazba uzavřena doplňujícími otázkami v rámci další schůzky, avšak hovořilo se pouze o vytvořené technologii a o možnostech jejího fungování. Účastníci již nedoplnili žádné informace, které by bylo potřeba zapojit do výzkumného šetření.

### 5.7.4 Dětský tábornický oddíl Klubčata

Dětským tábornickým oddílem máme na mysli skupinu dětí, která se pravidelně schází na týdenních schůzkách a v letním období se účastní letních táborů organizovaných tímto oddílem. Skupinu tvořily děti od 8 do 11 let. Většina z nich jsou již zkušenými táborníky. Někteří jsou však v oddíle prvním rokem a nemají tedy s letními tábory žádné zkušenosti. Otázky tedy byly směřované spíše na pravidelnou činnost oddílu a krátkodobé pobytové akce.

Pro zpětnou vazbu jsme skupinu opět rozdělili na dva početně stejné celky. Osobně znám všechny aktéry této skupiny, jelikož se jedná o oddíl, který sama vedu. Výhodou bylo hovoření o konkrétních situacích, které jsme prožili v průběhu celoroční činnosti, a otevřenost vůči sdělování názorů.

### 5.7.5 Dětský tábornický oddíl Klubíčka

V tomto případě se jedná o stejný oddíl jako u předchozího popisu. Účastníky jsou zde však děti jiné věkové kategorie, a to konkrétně ve věku 6 až 8 let. Tato skupina je méně početná, čítá 5 chlapců a 3 dívky. Děti nemají s tábory absolutně žádné zkušenosti. Jejich setkání s táborovou pedagogikou nastává pouze v rámci celoroční oddílové činnosti. Jsou to však děti, které s oddílem absolvovaly jednodenní či víkendové pobytové akce.

Skupina mi opět byla známa ze stejného důvodu jako skupina předchozí. Díky malému počtu účastníků byla zpětná vazba uskutečněna se všemi najednou. Bylo zde pozorováno rovnoměrné zapojení všech účastníků do diskuse a děti se navzájem krásně doplňovaly.

### 5.7.6 Dětský tábornický oddíl Animáci

V tomto případě také hovoříme o tábornickém oddílu s celoroční činností zakončenou letním táborem. V tomto oddíle se však neangažuji jako vedoucí, i když se jedná o oddíl s námi spolupracující. Navštěvují ho děti ve věku od 8 do 11 let a všichni již mají zkušenosti s táborovou pedagogikou v širším slova smyslu. Účastní se jak pobytových, tak příměstských táborů a účastní se také krátkodobých pobytových akcí v průběhu školního roku.

Spolupráce s touto skupinou se mi nabídla díky spolupráci již dřívější. Ve skupině jsem znala pouze pár jedinců. Ostatní pro mě byli zcela neznámí. Já jsem pro ně však představovala známou osobu z tábornického prostředí, o které věděli, že s jejich vedoucími spolupracuje. Zpětná vazba proběhla opět bez potřeby dělení skupin.

# 6 Vlastní moderní technologie a hry s jejich zapojením

V této kapitole detailně popíšeme vytvořené technologie. Zaměříme se na jejich funkce, módy a možnosti jejich využití. Dále provedeme detailní popis her, které jsme pro potřeby této diplomové práce vytvořili se zaměřením na implementaci vytvořených technologií. U popisu her budeme vycházet z podkapitoly Popis a dělení her a z podkapitoly Tvorba her.

## 6.1 Helceletka

Helceletka je obchodní název Domu dětí a mládeže Brno, Helceletova, příspěvková organizace. Název nese podle ulice, na které se nachází ředitelství této organizace. Helceletka byla zřízena v roce 2015 Jihomoravským krajem se sídlem v Brně (Školní vzdělávací program, 2021, s. 1).

Helceletka je školské zařízení, které se zaměřuje na mnoho forem zájmového vzdělávání. Poskytuje výchovné, vzdělávací a zájmové akce, které jsou doplněny osvětovou činností. Hlavním cílem organizace je aktivní naplnění volného času dětí, mladistvých a dospělých (Školní vzdělávací program, 2021, s. 2).

Ve školním roce 2020/2021 nabízela organizace přes 350 kroužků, které čítaly přes 3000 účastníků. Na letních táborech se pak vystřídalo téměř 2200 účastníků (Výročka, 2021, s. 2).

Organizaci tvoří velká síť odloučených pracovišť. Těchto pracovišť je celkem 10 a jsou rozprostřena po celém městě Brně (Školní vzdělávací program, 2021, s. 1). My se budeme soustředit především na pobočku, která nese název Robotárna. Sídlo této pobočky je v areálu Střední průmyslové školy v Brně a její specializací jsou vzdělávací aktivity s technickým zaměřením. Pracují zde s mechanickými konstrukcemi a s elektronikou a činnost doplňují o činnost programovací (Robotárna, 2020, [online]). *„Cílem naší pobočky je probouzet, povzbuzovat a prohlubovat zájem o sebevzdělávání v oblasti přírodních věd a techniky v každé věkové kategorii (…)”* (Výročka, 2021, s. 22).

Spolupráce s touto pobočkou byla navázána na základě interního projektu Helceletky s názvem *„Technologie v táborové pedagogice”*, který doplňuje projekt již dřívější s názvem *„Semafor”*. V tomto projektu externí pracovníci Robotárny vymysleli herní prvek s využitím moderní technologie a zapojili tento prvek, využívající barevná světla semaforů, do táborové pedagogiky (Výročka, 2021, s. 23). Na základě spolupráce jsme společně v rámci diplomové práce vymysleli a sestrojili další pomůcku využívající prvky moderní technologie - Lucernu. Semafor i Lucernu budeme testovat a zkoumat v následující části této práce.

## 6.2 Vytvořené a zkoumané moderní technologie

V této podkapitole detailně popíšeme moderní technologie, které v diplomové práci dále zkoumáme. Jedná se o technologii Semafor, která byla vytvořena v průběhu předchozí činnosti Domu dětí a mládeže Helceletka. Technologie s názvem Lucerna byla vytvořena pro potřeby této diplomové práci ve spolupráci s Domem dětí a mládeže Helceletka v rámci projektu *„Moderní technologie v táborové pedagogice“.* Popíšeme si hardware a software těchto technologií a charakterizujeme jednotlivé funkce a módy, které technologie obsahují.

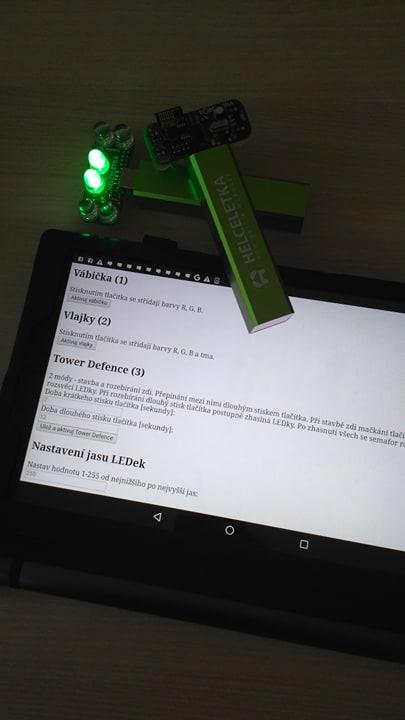
### 6.2.1 Semafory

Semafor je de facto mikroprocesorem ESP8266 a trojicí LED diod (zelená – červená – modrá) osazená deska plošných spojů, vyvinutá přímo pro toto zařízení. Energii pro provoz získává technologie z powerbanky, která tvoří také základní prvek jejího připevňování.



***Ob. 1. Osazená deska s LED diodami*** *Zdroj: Petr Sedlář, 2022*

Technologie se ovládá pomocí chytrého zařízení, nejlépe mobilním telefonem nebo tabletem. Chytrá zařízení se k pomůcce připojují prostřednictvím integrované wifi – sítě. Samotné nastavování naprogramovaných herních módů poté probíhá na jednoduché webové stránce.



***Ob. 2. Semafor a programovací webová stránka*** *Zdroj: Petr Sedlář, 2022*

Provozní módy jsou naprogramovány v jazyce c++ a zařízení jich může mít naistalováno několik desítek. Zařízení disponuje možností automatického překopírování aktuálního nastavení na další zařízení, což umožňuje rychlé a plošné nastavení vybraných parametrů na mnoha zařízeních. Při nastavování funkce semaforu je vždy potřeba si vytvořit tzv. Matku (jeden semafor, který nastavíme na námi zvolené parametry). Jakmile k matce přiblížíme další semafor, automaticky se na něm spustí přednastavená funkce.

V tuto chvíli umí Semafory pracovat v šesti provozních módech, které navzájem korespondují s programy. Funkce nazvána **Monopoly** střídá na semaforu rozsvěcování červených a zelených LED diod. Toto střídání barev se udává automaticky v rozmezí námi zvoleného intervalu. **Vábička** je funkce, která na semaforu rozsvěcuje LED diody jednotlivých barev po manuálním stisku tlačítka. Jednotlivá stisknutí nám střídají barvy zelenou, modrou a červenou. **Vlajky** fungují stejně jako Vábička, ale místo barev střídají i tmu. **Tower deference** je funkce složitější. Má dva režimy, rozsvěcování a zhasínání jednotlivých LED diod. Jestliže jsme v režimu rozsvěcování, krátkými stisky tlačítka jednotlivé ledky postupně rozsvěcujeme. Jestliže přepneme na režim zhasínání, krátkým stiskem tlačítka jednotlivé ledky naopak zhasínáme. Mezi režimy rozsvěcování a zhasínání se přechází dlouhým stiskem tlačítka. Při funkci **Minutka** si nastavíme časový interval, který pro hru potřebujeme. Na semaforu se po 1/3 tohoto intervalu zhasnou LED diody s jednou barvou, po 2/3 intervalu se zhasnou LED diody s barvou druhou a po uplynutí intervalu semafor zhasne úplně. **Mikrovlnka** funguje stejně jako Minutka, ale barvy se místo zhasínání postupně rozsvěcují.

Všechny programy navíc umožňují nastavení parametrů v návaznosti na konkrétní potřeby hry (např. změna časových intervalů, změna intenzity světel).

### 6.2.2 Lucerny

Lucerna by se do jisté míry dala popsat jako krabice, která má čtyři vrátka, na každé straně jedny. Vrátka jsou uzavírána magnetickým zámkem. Součástí zámku je elektromagnetický senzor zavření. Vrátka tedy mohou fungovat také jako jednoduchý informační vstup.



***Ob. 3. Tělo lucerny*** *Zdroj: Petr Sedlář, 2022*

Na vrcholu lucerny se nachází další samostatné zařízení – Maják. Jedná se o nízký válec se dvěmi výstupními (řady led světel) a jedním vstupním (dotykový panel) hardwarem. Dotykový panel představuje hlavní vstupní součást Majáku i Lucerny. Je schopný rozlišovat dotyk, tah a tlak. Po technické stránce se jedná o tlakovou plotnu, osazenou čtyřmi indukčními senzory, rozmístěnými do čtverce. Samotná plotna se dotykem prohýbá, čímž se mění vzájemné vzdálenosti senzorů. Software pak dopočítává úhel, kterým na plotnu působí síla, a díky tomu, že je celá plotna schopna se posouvat i jako celek, lze dopočítat i celkový tlak. Dotyková plotna je chráněna fólií, která může být teoreticky graficky doplněna podle potřeb konkrétních her.



***Ob. 4. Maják****Zdroj: Petr Sedlář, 2022*



***Ob. 5. Dotyková plotna s indukčními senzory*** *Zdroj: Petr Sedlář, 2022*

Kolem dotykového senzoru je kruh z 60 *„chytrých“* LED diod, které dokáží měnit vlastní barvu podle softwarových pokynů. Tento komunikační výstup je vynikající zejména pro (dynamické, snadno modifikovatelné) optické rozdělení dotykového panelu, díky počtu (60) dále pro vykreslování času a případně pro potvrzování herních dějů (potvrzovací probliknutí).

Poslední součástí je hlavní svítící řada diod (majáková světla). Ta je umístěna po obvodu zařízení v sekcích, které přibližně odpovídají rozložení dvířek. Každá sekce má 7 inteligentních LED diod. Tato komunikační součást je určena zejména pro komunikaci s hráči hry na velké vzdálenosti.

¨

***Ob. 6. Barevné LED diody opticky rozdělující dotykový panel****Zdroj: Petr Sedlář, 2022*

Maják je osazen mikročipem ESP32. Provozní módy (programy) jsou napsány v jazyce c++. V době uvádění her nemělo zařízení doprogramované rozhraní pro nastavování provozních módů a volbu mezi třemi programy prováděl organizátor za pomocí zaklapnutí příslušných dvířek Lucerny.



***Ob. 7. Připojení Lucerny na USB kabel*** *Zdroj: Petr Sedlář, 2022*

Lucerna mátři programy. **Maják** je funkce, kdy nám na vrchním LED panelu svítí bílá barva, a když se panelu dotkneme, otevřou se všechna dvířka. **Maják+** nesvítí pouze bílým světlem, ale střídá v daném intervalu žlutou, zelenou, modrou a červenou barvu. Po dotyku se otevřou vždy ta dvířka, jejichž barva zrovna svítila. Funkce pod názvem **Truhla jednobarevná** nám zavře všechna dvířka. Jednotlivá dvířka poté lze otevřít pouze v případě, že správně zadáme kód pomocí stisku jednotlivých indukčních senzorů na horní tlakové plotně. Každá dvířka mají kód jiný.

U této technologie jsou naplánovány nové funkce. Např. Tygří vrátka by po určitém časovém úseku všechna dvířka uzamkla bez možnosti jejich otevření.



***Ob. 8. Svíticí Lucerna****Zdroj: Petr Sedlář, 2022*

## 6.3 Popis jednotlivých her

V této podkapitole se zaměříme na jednotlivé hry, které jsme v rámci výzkumu vytvořili a realizovali. U každé hry uvedeme, jak vznikla a na základě čeho se utvářela. Dále hru detailně popíšeme a k popisu předložíme rozbor zpětných vazeb, které na realizaci her navazovaly. Budeme zde vycházet z teoretické části, a to především z kapitol Popis her a jejich dělení a Tvorba vlastní hry. Prostřednictvím rozboru zpětných vazeb odpovíme na první výzkumnou otázku *„Jak účastníci vnímají samotnou hru?”*

Pro přehlednost uvádíme tabulku, kde jsou zmíněny všechny realizované hry. Dále je v tabulce zobrazeno, jaké technologie byly u daných her použity a kolik zpětných vazeb bylo k dané hře provedeno.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Název hry** | **Použitá technologie** | **Počet zpětných vazeb** | **Skupiny, ve kterých ZV proběhly** |
| Majáky | Lucerna | 3 | Olšanští táborníci |
| Tajemná komnata | Lucerna | 2 | Vzdělávací kurz, Oddíl rychlých Šípů |
| Byrokracie | Lucerna | 3 | Olšanští táborníci |
| Odhal název | Semafor | 2 | Oddíl Klubčata |
| Co skrývají zvířátka? | Semafor | 1 | Oddíl Klubíčka |
| Galaxie plná hvězd | Semafor | 1 | Oddíl Animáci |

***Tabulka 1. Přehled realizovaných her s využitím vytvořených moderních technologií*** *Zdroj: vlastní*

### 6.3.1. Majáky

Tato hra vznikla jako alternativa noční hry *„Datli”*. Vedoucí v této hře bouchají do ešusů, děti je podle sluchu musí hledat a sbírat od nich plíšky. My jsme prvek vedoucích vyměnili za prvek moderní technologie, takže se děti neorientovaly podle zvuků, ale podle zraku a podle barev svého týmu.

**Cílem** je rozvoj intelektu a strategického myšlení se zaměřením na spolupráci v týmu. Pomocí hry rozvíjíme také pohybové dovednosti.

**Libreto a motivace hry** vycházejí z celotáborové hry, která je zaměřena na boj s démony pekla. O démonovi lenosti máme velmi málo informací, a proto, abychom ho mohli přemoci, potřebujeme nějaké informací o jeho schopnostech a slabinách získat. Úkolem účastníků je nashromáždit co největší počet plíšků.

**Počet účastníků** není na hru přímo určen. My jsme měli 4 týmy po osmi hráčích – každý tým reprezentoval jednu z barev, které lucerna obsahuje (červená, žlutá, modrá, zelená). Jestliže bychom systém barev chtěli zachovat, jsou čtyři týmy maximální počet. Minimální počet účastníků týmů je však pět. Naši **věkovou skupinu** tvořily děti od 11 do 16 let, ale hru je možné uskutečnit s jakoukoliv věkovou skupinou.

Na přípravu i realizaci hry stačí jeden **instruktor**.

Vhodným **prostředím** pro hru je hustý, ale dobře prostupný les. Minimální velikost prostoru je 200m x 200m. Dá se však přizpůsobit podle toho, kolik použijeme luceren. Hra má větší efekt v noci popř. v příšeří. Vynikne tak osvětlení lucerny – v noci je však potřeba věnovat pozornost bezpečnosti. **Časová dotace** na hru je minimálně 15 min, opět se dá přizpůsobit podle počtu hráčů a luceren, a také podle velkosti hracího pole.

**Materiál a pomůcky:** lucerny (funkce Maják+) – počet není jasně určen, je však dobré dbát na to, aby luceren bylo dostatek dle počtu hráčů a týmů, plíšky v dostatečném počtu (popř. cokoliv, čím naplníme lucernu), můžete využít označení pro místo, kam jednotlivé týmy nosí své úlovky (šátky, fáborky, čepice), baterky pro účastníky – v případě noční verze hry.

**Pravidla:**

Lucerny jsou rozmístěny v herním prostoru v dostatečné vzdálenosti od sebe. Je na nich nastaven mód Maják + (v nahodilých intervalech se na lucerně střídají barvy červená, zelená, modrá a žlutá). Lucerny v každé své přihrádce skrývají mnoho plíšků (informací).

Úkolem účastníků je nasbírat co nejvíce těchto plíšků. Mohou však lucernu otevírat pouze v případě, že svítí jejich týmovou barvou.

Informace si týmy shromažďují na předem určené místo. Důležité je, že účastník u sebe může mít vždy jen jeden plíšek.

**Zpětná vazba**

Tato hra byla realizována ve dvou fázích. V první fázi se hrála bez využití moderní technologie, v druhé fázi již byla technologie zapojena. Ve zpětné vazbě jsme se tedy zaměřili na rozdíl těchto dvou fází. Porovnávali jsme je, hovořili o výhodách a nevýhodách a o tom, která fáze se účastníkům více líbila. Účastníci se shodli na tom, že celá aktivita byla fajn, líbila se jim a bavila je. Ale z výpovědí se nedalo jednohlasně určit, která fáze hry byla lepší. Účastníci byli názorově rozpolceni. Shodli se však na výhodách a nevýhodách jednotlivých fází, které si dále rozebereme.

Fáze s využitím lucerny byla dle účastníků jednodušší. Měla jasná pravidla, jasné hranice a lucerny byly umístěny poměrně blízko u sebe. Velkou výhodou v této fázi byla vzájemná spolupráce v týmech. Když se objevila týmová barva, děti na sebe volaly a pomáhaly si, motivovaly se mezi sebou. Díky vzájemné spolupráci a pokřikování byla hra akčnější. Účastníci museli také rychleji běhat, aby stihli svou barvu, než interval skončí. Naopak, když doběhli k lucerně, mohli si na chvíli odpočinout, kdežto u vedoucích museli více běhat a navíc museli vedoucí dohnat, což často není jednoduchý úkol. Na základě toho, že se zde děti orientovaly pouze podle zraku a viditelnosti bránily stromy, musely být ostražitější. Ale nakonec ve střídání barev objevili řád a danou konzistentnost brali jako výhodu.

Fáze s vedoucími byla dle účastníků pohodovější. Účastníci si na vedoucí mohli počkat, mohli chytat ty, kteří k nim byli blíže. Mohli si vše přizpůsobit svým možnostem. Taky se u jednoho vedoucího nesešlo tolik lidí, jako u jedné lucerny. Bylo to rozprostřenější, což zapříčinilo to, že účastníci jednoho týmu méně spolupracovali mezi sebou a motivaci jim poskytovali vedoucí. Účastníci také uváděli, že se jim líbila zpětná vazba od vedoucích. Někdo s nimi hovořil, vedoucí jim dělali naschvály, a to děti více baví. Ve zpětné vazbě to popsali jako větší srandu. Fázi s vedoucími popsali jako typickou táborovou hru.

Účastníci také hovořili o tom, že u použití luceren se dalo snáz podvádět. Vedoucí si průběh kontrolovali, měli přehled o tom, kolik si dítě bere plíšků. Ale lucerna, přesto, že nám ukládá jisté parametry, není hlídaná a hráč toho může snáz využít.

Ze zpětné vazby vyplývá to, že každá fáze měla své výhody a své nedostatky, ale v podstatě žádná nebyla ideální. Proto jsme hodně hovořili o kombinaci luceren s rolí vedoucích. Kombinace těchto dvou prvků by dle dětí byla ideální a hra by obsahovala vše, co tyto dvě fáze obsahovaly odděleně.

V průběhu druhé fáze vznikl jeden problém, a to bylo vypadávání plíšků z luceren. Prostor v komorách lucerny byl malý, plíšky z něj vypadávaly a často byly rozházeny kolem lucerny. Děti sice hrály fair play a plíšky ze země nebraly, ubíralo to však smysl využití luceren a čekání na překliknutí barvy. Tento problém byl vyřešen umístěním přepážky do komory. Další hry již byly realizovány s upravenými lucernami.

### 6.3.2 Tajemná komnata

Hra tajemná komnata vznikla na základě námětu – Harry Potter. Věděli jsme, že chceme dle legendy otevírat tajemné komnaty, a lucerny nám poskytovaly jedinečnou příležitost. Samotná funkce lucerny (Truhla jednobarevná) určovala princip toho, že účastníci musí získat kódy pro otevření komnaty. Hned na začátku vznikla myšlenka, že by účastníci kódy mohli hledat a luštit pomocí šifer. V průběhu vytváření šifer nás napadlo zapojit také druhou funkci luceren (Maják +).

**Cílem** je spolupráce ve dvojici, efektivní komunikace a zapojení logického myšlení. Při zjišťování systému šifrování rozvíjíme účastníkovu tvořivost a vůli.

**Libreto a motivace** vycházejí z příběhů Harryho Pottera. Účastníci se nacházejí v Bradavicích, ve škole čar a kouzel. V prostorách školy se nacházejí čtyři tajné komnaty a všechny skrývají velké tajemství. Jsou však zapečetěny a otevřou se pouze pomocí tajného kódu. Víš, jak tento kód získat? Navštiv místní chatrče. Neztrácej čas, v komnatách se nachází něco, co zajisté potřebuješ.

Motivace může být podpořena úvodní scénkou se zapojením kostýmů. My jsme toho však nevyužili z důvodu nedostatečných prostředků a omezeného počtu instruktorů.

Během hry jsou **účastníci rozděleni** do dvojic. Účastníky jsme rozlosovali pomocí obrázků postav z filmu Harry Potter. Tyto postavy poté představovaly jejich patrony. **Počet dvojic** pro hru není zásadní. Jelikož se jedná o hru velmi náročnou na vytváření strategií s využitím náročných šifrovacích systémů, nedoporučujeme hru realizovat s účastníky mladšími 15 – ti let.

Hra je vhodná do **prostředí** dobře prostupného lesa o velikosti minimálně 200m x 200m. Jedná se specificky o hru noční.Minimální **časová dotace** je 35 min. Čas lze prodloužit.

**Materiál a pomůcky:** lucerny 4 ks (funkce Májak+), lucerna 1ks (funkce Truhla jednobarevná), Šifry 4x – každý šifra je rozdělena na 4 části, propisky a papíry podle počtu dvojic, artefakty umístěné v hlavní lucerně (zlatonka, pavouk, viteál, relikvie smrti).

**Pravidla:**

Lucerna s funkcí Truhla jednobarevná má v každých svých dvířkách (tajemné komnaty) ukrytý jeden z artefaktů. Úkolem účastníků je jednotlivé artefakty získat. Každá komnata je však zabezpečena kódem, který obsahuje 10 barev. Kódy získám tak, že vyluštím šifry, které mi jej odhalí.

Každá šifra je však rozdělena na 4 části. Jednotlivé části se nachází v místních chatrčích (lucerny s funkcí maják+, které jsou rozmístěny v herním prostoru). Každá tato chatrč skrývá ve svých dvířkách všechny části jedné šifry. Účastník tedy musí otevřít všechna dvířka chatrče (otevře je dotykem na tlakový panel lucerny. Dvířka se otevírají podle toho, jaká barva na lucerně zrovna svítí. Když svítí zelená, otevřou se zelená dvířka. Barvy se mění v pořadí dle náhodného intervalu.). Po otevření všech dvířek, tedy po vystřídání všech barev na lucerně, získá dvojice čtyři části šifry. Po vyluštění dostane barevný kód k jedné tajemné komnatě, který je potřeba zadat pomocí dotykového panelu na lucernu s funkcí Truhla jednobarevná. Takto musí otevřít všechny čtyři komnaty.

Účastníci se musí pohybovat ve dvojici. Části šifry si zaznamenávají na papíry. Strategie může být libovolná.

**Zpětná vazba**

Tato hra byla realizována ve dvou skupinách (vzdělávací kurz a oddíl Rychlých Šípů), proto se v tomto rozboru názory obou skupin budou prolínat.

Účastníce vzdělávacího kurzu se shodovaly na tom, že se jim hra líbila a bavila je. Ve skupině Rychlých Šípů toto tvrzení nebylo jednoznačné. Čtyři účastníci uvedli, že se jim hra nelíbila, především z toho důvodu, že pořád dokola dělali to samé. Šifry byly zajímavé, bavilo je ťukat kód na hlavní lucernu, ale jinak se stále opakoval stejný princip. Jen jediná účastnice uvedla, že ji ťukání kódu nebavilo.

V obou skupinách jsme se potkali s problémem zmatku v pravidlech. Účastníci si nebyli jisti, zda pravidla chápou. Pravidla pro ně byla zdlouhavá, a dokud nezačali hrát, tak nevěděli, co vlastně mají dělat. Jedna účastnice uvedla, že pravidla byla až příliš zdlouhavá na to, jak jednoduchý byl výsledek hry. Pravidla měla dvě části, vysvětlení průběhu samotné hry a vysvětlení toho, jak se pracuje s lucernou. Nejasnosti mohly tedy vzniknout ve dvou rovinách – pochopení ovládání lucerny, pochopení průběhu hry. Ze zpětné vazby však závěr není jasný. Souhlasím s tím, že samotná hra byla na pochopení velmi náročná, po startu hry však účastníci průběh pochopili a nemusela se pravidla znovu vysvětlovat.

Náročnost šifer pro účastníky obou skupin byla různorodá. Pro skupinu Rychlých Šípů byly šifry náročnější. Některé šifry byly pro účastníky již známé, především v principu šifrování. Pouze jedna účastnice uvedla, že byly jednouché, a nepřipadaly jí jako šifry, ale jednoduché číselné řady. Ve skupině Rychlých Šípů jediná dvojice šifry nedokázala vyluštit. Pro obě skupiny byla nejnáročnější morseovka. Někteří účastníci ji znají v podobě písmen, ale už ne v podobě číslic. Po vyluštění a nalezení správného řešení jim však šifry přišly logické a vše jim dávalo smysl. Náročnost tedy vnímám ve smyslu nalezení logického postupu šifrování.

Vzhledem k náročnosti šifer účastníci oceňovali rozdělení do dvojic. Členové dvojic se navzájem doplňovali a šifry skládali společnými silami. Pouze v jednom případě byla účastnice bez dvojice a okomentovala to velkou náročností. V žádné dvojici nevznikl problém ani neshody.

Na kurzu jsme v rámci zpětné vazby hovořili také o taktice. Každá dvojice uvedla jinou taktiku hry. Některé dvojice čekaly u jedné z luceren na vystřídání všech barev, vyluštily jednu šifru a odebraly se k lucerně další. Jiné dvojice různě přebíhaly mezi lucernami. Všechny strategie byly zastoupeny ve stejném poměru. Taktika byla velmi ovlivněna tím, v jakých intervalech se měnily barvy na lucerně s funkcí Maják+. Neměnily se dle náhody, ale měly pravidelné pořadí. Účastnice intervaly pokládaly za krátké. Dle toho dvojice měnily strategii v průběhu hry.

Taktika dvojic se také lišila v tom, zda hned po vyluštění šly šifru zadávat na hlavní lucernu, nebo vyluštily všechny čtyři šifry a zadávaly je až na konci. Zde hlavní roli hrála řada u lucerny. Ke konci se zde dvojice začaly scházet a na zadávání kódu nebyl takový prostor. Proto některé dvojice upřednostnily vyluštění všech šifer a zadávání všech až na konec. Naopak některé dvojice braly postupné zadávání jako kontrolu toho, zda správně uvažují a jsou na správné cestě.

S tímto tématem byla spojena také motivace z otevření první komory. Když dvojice šla, hned po vyluštění, kód zadat na hlavní lucernu, cítila radost a nadšení z otevření a namotivovalo ji to k pokračování a luštění další šifry. Motivaci také podpořilo to, když se v komoře nacházel artefakt, který byl pro účastníky známý (např. Zlatonka).

Ptala jsem se také na problematiku tmy. Skupina Rychlých Šípů měla na tmu negativní názor. Měli strach běhat ve tmě po lese, neviděli na papíry, a to zapříčinilo chyby v šifrách a zabránilo to jejich správnému vyluštění. Naopak účastnicím kurzu tma nevadila. Shodly se na tom, že se jednalo spíše o výhodu. Světlo luceren vše krásně osvětlovalo a byla tak využita hlavní přednost luceren (barevné osvětlení). Ve tmě barvy krásně vynikly a účastnice to popisovaly jako *„kouzlo”*. Jinými slovy by se dalo popsat, že lucerny krásně dotvářely atmosféru napětí.

U skupiny Rychlých Šípů jsme narazili na téma nedostatečného času. Spousta dvojic řekla, že šifry nestihla vyluštit a že by potřebovala času více. Měli stejný čas jako skupina vzdělávacího kurzu a některé dvojice měly šifry již po 20 – ti minutách hotové. Takže by po prodloužení času nakonec nastal problém s tím, že některé dvojice mají již hotovo a nudí se. Nevíme, zda hrála roli náročnost šifer, vzdálenost luceren nebo např. špatná komunikace ve dvojici.

Velkou chybou ze strany organizátora byla nejasnost v ručně napsaných písmenech a číslech. Číslo 4 vypadalo jako písmeno Y a účastnice kurzu to zmátlo. Pro příště bych doporučila šifry napsat pomocí počítače. Pro lepší průběh by se také mohl zapojit větší počet hlavních luceren. Zabránilo by se tak řadám na konci hry. Museli bychom však mít k dispozici více stejných artefaktů. Velký problém nastal u skupiny Rychlých Šípů. Tím, že byla větší tma, potřebovali delší čas na přepis šifry z lucerny. Během přepisování se stalo, že se barva na lucerně změnila a jiný tým ji otevřel, což znamenalo, že bylo otevřeno víc místností a papírky se poté promíchaly a byly umístěny do špatných místností. Papírky sice byly barevně označeny, ale ve tmě to bylo špatně viditelné. Dalo by se to napravit tím, že by dvojice do místnosti papírek nevracely, bylo by jich tam dostatek pro každou dvojici, které by si papírky braly k sobě.

Z výroků účastníků vyplývá, že hra byla zábavná, ale náročná. Určitě není v této podobě vhodná po mladší děti. V případě mladších účastníků by šlo využít lehčích šifer nebo např. skládání obrázku, který šifru obsahuje. Z každé komory by si účastníci vytáhli část obrázku, 4 části poté poskládali a kód by byl na obrázku vyobrazen.

### 6.3.3 Byrokracie

Tato hra nebyla vytvořena, ale pouze doplněna o prvek moderní technologie. Její princip je hledat vedoucí v jasně daném pořadí. Děti mají za úkol získat barvu od vedoucího číslo 10, ale nezískají ji, dokud nedonesou barvu od vedoucího číslo 9. Proto, aby ji dostali, však musí získat barvu od vedoucího číslo 8. V případě malého počtu vedoucích, může jeden vedoucí mít více barev (děti ho tedy navštíví víckrát, vždy v jiném pořadí). Na závěr hry dítě donese barvu, kterou mělo určenou. A právě tento závěr jsme si upravili. Místo toho, aby děti donesly barvu, musely barvy ve správném pořadí zadávat na lucernu. Navíc jsme hru doplnili o prvek chytačů.

Tato hra je **zacílena** na týmovou spolupráci, rozvoj pohybových schopností, vytrvalosti a vůle.

**Libreto a motivace:** Uvízli jste. Nemůžete se dostat ven. Pohybují se zde netvoři a jediné dveře jsou chráněny kódem. Zvládnete se včas zachránit?

Motivaci jsme podpořili kostýmy, které měli chytači a jednotliví vedoucí.

**Počet účastníků** u této hry je zcela libovolný. Hra se dá hrát také v jednotlivcích, v tomto případě by se však změnil námi stanovený cíl hry. My jsme měli 4 týmy po devíti hráčích – každý tým opět reprezentoval jednu z barev lucerny. Minimální **věková kategorie účastníků** je sedm let.

Tato hra se dá hrát v jakémkoliv **prostředí**, ve kterém máme dostatek herního prostoru. Klidně můžeme hrát i v prostoru 1km x 1km. Velikost prostoru nám poté upravuje náročnost a délku trvání hry.

**Časová náročnost hry** je také velmi ovlivněna tím, kolik vedoucích do hry zapojíme a jak aktivní budou chytači. Minimální délka je však 15 minut.

**Materiál a pomůcky:** lucerna (funkce Truhla jednobarevná), vedoucí, papír a tužka pro každý tým.

**Pravidla:**

Úkolem dětí je zjistit 10 – ti místný barevný kód. Zjistí jej tak, že postupně běhají za vedoucími, kteří se pohybují v herním prostoru. Musí za nimi však běhat v jasně daném pořadí, které děti dopředu neznají. Běží za vedoucím a zeptají se *„Máš první barvu?”* Pokud ano, dostanou ji, pokud ne, musí běžet za jiným vedoucím. Nesmí se ptát na to, jaké je vedoucí číslo. Vedoucí může představovat i více čísel.

Tým musí vždy běhat společně. V průběhu je mohou chytit nestvůry. Pokud se tak stane, tým jim na určitou dobu odevzdává svůj zápisový papír. Mohou běhat dál, ale musí si vše pamatovat.

Poté, co odhalí celý kód, doběhnou ke dveřím (lucerně) a kód musí naťukat. Pokud je kód správně, jsou zachránění. Pokud jej zadají špatně, musí zjistit, kde v kódu mají chybu. Ubíhá jim čas, musí vše stihnout ve stanoveném limitu.

**Zpětná vazba**

Tato hra opět byla zahrána ve dvou fázích. Jednalo se o naprosto stejné hry, stejný princip. Jediný rozdíl byl v tom, že v první fázi diktovali kód vedoucímu a ve druhé fázi zadávali kód na lucernu.

Z této hry byli účastníci i vedoucí naprosto nadšeni. Účastníci uvádějí, že je hra hrozně bavila a nejlepší ze všeho bylo zadávání kódu na lucernu. Z pozorování bylo patrné, že, i když kód ťukali jen dva členové týmu, ostatní s napětím vše pozorovali a čekali, co se stane. Ve zpětné vazbě hovořili účastníci o nejistotě, kterou u zadávání kódu cítili, ale také o radosti, která se dostavila po otevření lucerny.

Všichni se shodli na tom, že zadávání na lucernu bylo 100 % lepší, než kód pouze diktovat vedoucímu. Nadchlo je hned na první pohled, že na konci nestojí vedoucí, ale je tam lucerna, tedy něco hmatatelného. Jeden účastník uvedl, že podobnou hru hrál nedávno bez použití technologie a že hrozně oceňuje až neuvěřitelný efekt, který lucerna měla. Navíc účastníci oceňovali využitelnost kódu. Často se hrají hry bez smysluplného cíle. Zde smysluplnost naplňovala právě lucerna. Museli jsme hledat kód na její otevření.

Pro vedoucí bylo velkou výhodou to, že mohli lucernu umístit a sami plnit jiný úkol. Nemusely za nimi děti běhat s výsledky.

Oproti předchozím hrám, ve kterých nám chyběly určité prvky, v této hře jsme měli prvky všechny. Lucerny, vedoucí, chytače. Hra byla jednoduchá, ale přesto bohatá na podněty a i z pozorování vyplývalo, že si děti užívají jak prvek moderní technologie, tak také prvek lidského kontaktu s vedoucími.

Účastníci upozornili na to, že v této hře sice lucerna hrála hlavní roli, ale použila se odděleně od jiných prvků. Např. v předchozí popisované hře jsme měli s lucernou pracovat proto, abychom něco získali. V této hře jsme museli něco získat, abychom otevřeli lucernu, a konečně měla lucerna ten *„wow efekt”* právě ve vyvrcholení celé hry.

V této hře vznikl malý problém s dotykovou plochou lucerny. Ze začátku byl dotykový panel velmi citlivý a i při jednoduchém kliknutí se barva zadala dvakrát. Naštěstí jsme měli k dispozici dva techniky, kteří to přímo v průběhu hry přenastavili. I když ani po přenastavení to nebylo ideální. Dotyková plocha naopak reagovala málo a účastníci museli plochu opravdu hodně zmáčknout. Teprve po hře jsme plochu nastavili na správnou intenzitu.

### 6.3.4 Odhal název

Tato hra vznikla na základě dramaturgie programu. Mělo se jednat o hru s  fyzickou zátěží a zároveň hru posouvající děj hlavní příběhové linky. Při hře jsme se rozhodli využít semafor a pravidla jsme utvářeli na základě jeho funkce (Vábička).

**Cílem hry** je navázat spolupráci a efektivní komunikaci v týmu a zapojit taktické a strategické myšlení. U hry rozvíjíme také pohybové schopnosti, především rychlost, obratnost a vytrvalost.

**Libreto a motivace** navazuje na celoroční hru oddílu. K motivaci jsme využili obrázkové materiály s vyobrazením příšer a popisem jejich špatných a dobrých vlastností. Tento materiál je seskupen do vlastně vytvořené knihy nestvůr.

Objevili jsme novou stvůru, ale potřebujeme zjistit, jak se jmenuje. Získej tedy dostatek informací a vylušti její jméno.

My jsme měli **účastníky rozděleny** do tří týmů. Každý tým měl přidělenou jednu z barev semaforu. Minimální **počet účastníků** v týmu je šest. Minimální **věková kategorie**  je osm let.

Ideální **prostor pro hru** je louka, popř. les, o velikosti alespoň 300m x 300m. Čím větší prostor, tím delší a náročnější hra bude a bude také vyžadovat větší počet instruktorů. V našem případě stačilo instruktorů šest (pět chytačů a jeden instruktor, který celou hru řídil).

**Materiál a pomůcky:** semafory (funkce Vábička, minimální počet pět), barevné papírky v dostatečném množství, indicie (jednotlivá písmena luštěného slova).

**Pravidla:**

V herním prostoru jsou rozmístěny semafory a u každého semaforu je miska s barevnými lístečky – červené, zelené, modré – musí odpovídat barvám na semaforu.

Úkolem týmů je posbírat co nejvíce lístečků ve své barvě. Svůj lísteček si však mohou vzít pouze v případě, že na semaforu svítí jejich barva – účastník je z červeného týmu, semafor svítí červeně, může si vzít červený lísteček.

Jakmile si lísteček vezme, musí na daném semaforu přepnout barvu pomocí tlačítka. S lístečkem běží do svého domečku. Když má nasbírány 3 lístečky, běží je k vedoucímu vyměnit za indicii. Jakmile má všechny indicie, musí z nich postavit slovo. Vždy u sebe může mít jen jeden lísteček, výjimkou je případ, kdy je jde vyměnit za indicii.

V průběhu účastníky může napadnout nestvůra. Když se účastníka dotkne, odevzdává jí lísteček a musí se jít oživit. Pokud má u sebe lístečků více, odevzdává všechny.

Strategie týmu je zcela libovolná. Mohou běhat společně i odděleně.

**Zpětná vazba**

Účastníci hry se více méně shodli na tom, že se jim hra líbila. Ve zpětné vazbě zaznělo, že hra byla unavující z toho důvodu, že účastníci museli běhat. Do toho také zasáhli vedoucí, kteří je chytali. Děti tedy musely běhat více, než kdyby jen sbíraly indicie.

Všichni účastníci se shodli na tom, že jejich týmy dobře spolupracovaly. Z pozorování však bylo patrné, že jeden tým měl velké problémy s komunikací u závěrečného skládání jména. Na to však upozornil pouze jeden zúčastněný, nikdo jiný na to nereagoval.

Nejzajímavějším prvkem hry bylo pro účastníky zapojení vedoucích jako chytačů. Nejvíce vyzdvihovali to, že jim vedoucí dělali naschvály a ztěžovali jim tím pádem poměrně lehký úkol, což děti bavilo. Také vyzdvihovaly to, že za vedoucím mohly běhat pro indicie a se správnými odpověďmi. Navíc zde hrál roli risk, protože když je vedoucí chytl s více lístečky, musely odevzdat všechny.

Chtěla bych však upozornit na to, že je to jediná zpětná vazba s dětmi, kde okamžitě děti upozornily na moderní technologii jako na nový prvek ve hře. U jiných zpětných vazeb se na ně děti zaměřily až potom, co jsme na ně upozornili. U této hry říkali, že se jim nejvíce líbily světýlka.

Dále děti zmiňovaly zábavné závěrečné skládání indicií. Zde však již zmíněný tým měl značné problémy. Přesto, že všechny indicie nasbírali jako první, nedokázali jméno složit. Vynechávali písmenka nebo si naopak přidávali písmenka, která v indiciích vůbec nebyla. Dle mého názoru však děti, ani přes mnoho nepodařených pokusů, neztratily motivaci a jeden účastník z tohoto týmu uvedl, že ho skládání moc bavilo.

Tato hra je, mimo jiné, velmi otevřená tvorbě taktik. Na taktiku se i samy děti u vysvětlování pravidel ptaly, zda je možné konkrétní taktiku použít. Bylo jim řečeno, že ano, ale ve výsledku žádná taktika uskutečněna nebyla. Jestliže bychom chtěli děti dovést k využití jednotlivých taktik, bylo by možné zvětšit herní území, semafory umístit dál od sebe, a tím hru zásadně ztížit. V tomto případě by však byla potřeba zapojit větší počet instruktorů.

Při zpětné vazbě bylo několikrát zmíněno podvádění ze strany dětí. Největším problémem zde bylo to, že děti nepřeblikávaly barvy na semaforu. Už jsme však nezjistili, zda se jednalo o zapomenutí nebo schválnost. Mimo to, se děti shodly na tom, že hra byla jednoduchá a pravidla pochopily hned.

Z pozorování bych nejvíce upozornila na již zmíněný prvek chytačů. Bylo vidět, že vedoucí do hry vkládají napětí. Dělali dětem naschvály v dobrém slova smyslu a samy děti společně vymýšlely, jak vedoucí oklamat. Přinášelo to do hry velmi příjemnou a veselou náladu.

### 6.3.5 Co skrývají zvířátka?

Při tvorbě této hry jsme vycházeli ze samotné funkce semaforu (Monopoly), kterou jsme použili záměrně. Dle parametrů této funkce jsme vymysleli průběh hry, napasovali na něj pravidla a závěr byl vytvořen na základě legendy.

**Hlavním cílem** je střet se strachem ze tmy, kdy se zaměřujeme na seberozvoj a rozvoj vůle a důvěry, jak v organizátory, tak v sebe samé.

**Libreto** navazuje na celoroční oddílovou hru, která je spojena s návštěvou různých pohádek. My dnes jdeme navštívit Rebelku. Rebelka u staré čarodějnice vyslovila přání, které ovšem způsobilo ohromné škody. My je musíme napravit. Proto, abychom to dokázali, potřebujeme přesně vědět, co si Rebelka přála. Pojďme navštívit lesní zvířátka, třeba něco zaslechla.

**Počet účastníků** je zcela neomezen. Není ani potřeba děti rozdělovat do týmů, jelikož hlavním cílem není soutěžit. **Věková kategorie** u této hry je velmi různorodá podle aktuální situace účastníků. U malých dětí by strach ze tmy mohl být příliš velký, naopak u dětí starších se strach ze tmy vytrácí. My jsme hru hráli s dětmi ve věku 6 až 8 let. **Počet instruktorů** je potřeba zvážit na základě délky cesty a herního prostoru. Pokud hrajete hru v lese, je dobré, aby cesta byla vedoucími hlídána. V našem případě stačil jeden instruktor.

Hru je potřeba hrát ve **tmě**. My jsme ji hráli v prostorách CVČ a využili jsme především sklep. Herní prostor by měl být dostatečně velký (minimálně 300m), aby děti nějakou dobu šly po tmě samy. Čím mladší děti, tím může být herní pole menší. V případě, že by se hra hrála venku, např. v lese, je potřeba zvážit věkovou kategorii.

**Materiál a pomůcky:** semafory (funkce Monopoly, minimální počet 8 na jednu cestu), zpráva s obrázky pexesa, pexeso s písmeny.

**Pravidla:**

V herním prostoru je vytvořena cestička, která je značená jednotlivými semafory s funkcí Monopoly – v různých intervalech se střídá zelená a červená barva. Semafory od sebe musí být vzdáleny tak, aby od jednoho semaforu byl vidět další v řadě.

Každý tým dostane zprávu. Na zprávě však nejsou žádná písmena. Jsou na ní pouze obrázky zvířat.

Úkolem účastníků je po jednom vycházet na vyznačenou cestu a dojít na konec, kde jsou rozházeny jednotlivé obrázky zvířat. Na těchto obrázcích jsou také písmena. Na konci cesty si jedno zvířátko účastník vezme, běží zpět a písmena, která jsou na tomto zvířátku napsána, si přepíše do zprávy. Jakmile má přepsána všechna písmena, ze všech zvířátek, má vyluštěnou zprávu.

Po cestě jsou účastníci však omezeni semafory. Když svítí červeně, musí se u něj zastavit, když zezelená, může se přesunout k dalšímu semaforu.

Pro větší dynamiku hry je u velkého počtu účastníků vhodné je rozdělit do týmů a každému týmu vytvořit vlastní cestu. Zamezíme tak tomu, aby se děti na cestě potkávaly.

**Zpětná vazba**

U této hry se účastníci poměrně rozcházeli v názoru, zda se jim hra líbila a zda byla jednoduchá. Pouze jeden účastník přímo řekl, že ho hra nebavila. U ostatních zde hrála velkou roli tma.

Jelikož se jednalo o malé děti, objevil se zde velký strach ze tmy. Musely jít samy do temného sklepa. Navíc, někteří účastníci na poprvé nepoznali, kdo ve sklepě sedí, i když se jednalo o, pro ně známé, vedoucí. Většina z nich popsala, že se nakonec dokázali vypořádat se svým strachem, a když šli do sklepa potřetí, tak již strach neměli. Tmu nakonec popsali jako skvělou, a spíše než hra, se jim nakonec líbilo překonání sebe samých. U některých však strach neopadl a zapříčinil tedy to, že si hru neužili a byla pro ně spíše nepříjemná.

Je však potřeba dodat, že i když měly děti strach, tak byly opravdu statečné. Pouze jedno dítě jsme museli do sklepa doprovázet, ale jinak všechny děti, i přes pocity strachu, do sklepa šly samy. Bylo zde velmi hezké pozorovat, jak se děti se strachem perou a u zpětné vazby byla cítit velká radost z jeho překonání.

Hra tedy pro některé byla náročná z důvodu boje se strachem, ale všichni souhlasili s tím, že hra byla jednoduchá z pohledu principu a průběhu. Pravidla byla pochopena všemi, bez jakýchkoliv dotazů.

### 6.3.6 Galaxie plná barev

I tato hra vznikla na základě funkce semaforu (Vlajky) a také na základě předem stanovené legendy. Věděli jsme, že děti musí sbírat barvy, což semafory krásně zprostředkovaly. Jelikož má semafor tři barvy, vytvořili jsme prvek tří týmů. Na základě týmů jsme se rozhodli zapojit herní princip boje. Na základě přebytku vedoucích byl doplněn prvek škodičů.

**Cílem hry** je týmová spolupráce, komunikace a tvořivost ve smyslu vytvoření týmové strategie.

**Libreto** opět vychází z celoroční oddílové hry. Z planety Země se vytratily všechny barvy a my je musíme získat zpět. Kdo jiný by nám v tom mohl pomoci, než samy hvězdy?

Motivaci zde vytvářejí samotné technologie, jelikož svítí různými barvami a vizuálně tedy v prostoru vypadají jako hvězdy. Motivaci lze také podpořit, když v případě chytačů využijeme kostýmy.

Pro tuto hru je velmi důležitý prvek boje, který nám zajistí dostatečnou dynamiku. Proto je potřeba správně zvolit **počet účastníků.** My jsme měli celkem 15 účastníků rozdělených do tří týmů – týmy opět simulovaly jednotlivé barvy semaforů (červená, zelená, modrá). Minimální **věková kategorie** je u této hry osm let. Potřebný **počet instruktorů** se zde odvíjí od počtu hráčů. U patnácti hráčů u nás bylo dostačující počet čtyři.

Hru je možné hrát v libovolném **prostoru** o rozměrech minimálně 300m x 300m. Čím více použijeme semaforů, tím je potřeba prostor větší. Je vhodnější, když se jedná o prostor s překážkami, my jsme např. využili systém chodeb v CVČ. Hra je však vhodná také do lesa nebo třeba do prostředí tábora (kolem chaty, mezi stany). Minimální **délka hry** je zhruba 20 minut. Hru je možné realizovat také v šeru. V noci by byla omezena možnost bojů mezi účastníky, ale mohla by přinést nový zajímavý prvek (např. plížení, schovávání se).

**Materiál a pomůcky:** semafory (funkce Vlajky – minimální počet na 15 hráčů je 8 semaforů), lana podle počtu semaforů.

**Pravidla:**

V herním prostoru se nachází osm kruhů a v nich semafory, které svítí nějakou barvou.

Úkolem každého týmu je, aby co nejvíce semaforů svítilo jejich týmovou barvou. Kruh z lana kolem semaforu představuje ochranné pole. Když účastník do pole vstoupí, může na semaforu nastavit svou barvu. Semafor, který nesvítí, si může jednoduše obsadit. Od té chvíle je semafor jeho a musí si jej chránit, aby jiný tým barvu nezměnil.

Pokud se hráč někoho dotkne, následuje souboj v kámen, nůžky, papír. Výherce pokračuje, poražený se musí jít oživit (běží k předem stanovenému místu, dá si 10 dřepů a může pokračovat ve hře). V ochranném poli je zákaz boje.

Ve hře se nacházejí i chytači (černé díry), jejichž úkolem je semafory zhasínat. Pokud semafor zhasne, každý hráč, který se nachází v okolí 2 kroky od lana, se musí jít oživit. Hráči však mohou i černou díru zastavit tím, že se jí dotknou a vyhrají nad ní kámen, nůžky, papír. Rozdíl je však v tom, že černá díra se nemusí jít oživit, musí se pouze přesunout k jinému semaforu.

Vyhrává ten tým, který má po ukončení časového limitu nejvíce semaforů svítících v jeho barvě.

**Zpětná vazba**

Účastníci se jednohlasně shodli na tom, že se jim hra líbila. Ale také, až na jednoho, se shodli na tom, že by vyřadili jistý prvek hry, a to oživení ve formě 10 – ti dřepů.

Prvek, který ve hře chvíli byl, byla tma. Účastníci, kteří do tmy šli, řekli, že jim tma nevadila. Spousta z nich navíc do tmavých místností nedošla, takže si ani nevšimli, že tam tma je. V průběhu hry někdo světlo rozsvítil a tento prvek hry byl ztracen. Jediný účastník upozornil na prvek boje (kámen – nůžky – papír) a popsal jej jako prvek stresující.

Princip hry přišel účastníkům jednouchý. Pouze jeden účastník upozornil na náročnost hry. Pravidla byla pochopena, drobné dotazy byly vysvětleny již v úvodu. V průběhu hry vznikla jedna nejasnost s pravidly, které nebyly upřesněny. A to, zda mohu vstoupit do kruhu, když obránce hraje kámen - nůžky - papír s někým jiným. Bylo to pravidlo, na které jsme při vysvětlování neupozornili. V průběhu hry jsme jej stanovili tak, že pokud obránce hraje kámen – nůžky – papír s jiným útočníkem, mohu do kruhu vstoupit. Úkolem týmů tedy bylo kruh zabezpečit dostatečným počtem obránců.

Největším tématem zpětné vazby bylo oživování – tedy dřepy. Daly by se samozřejmě vyměnit za něco jednoduššího, např. pouhé dotknutí se šátku. Oživení v této hře však představuje trest, a je proto potřeba, aby to bylo pro účastníky částečně nepříjemné a aby je to ve hře určitých způsobem omezilo nebo zpomalilo. Proto bych tento prvek ve hře zachovala.

# 7 Rozbor zpětných vazeb

V předchozí kapitole jsme se zaměřili na vytvořené a realizované hry a uvedli jsme rozbor zpětných vazeb, pomocí něhož jsme odpověděli na první výzkumnou otázku *„Jak účastníci vnímají samotnou hru“.* V této kapitole se zaměříme na výzkumnou otázku druhou a třetí, tedy na to, jaké respondenti vnímají výhody a nedostatky moderních technologií v rámci táborové pedagogiky. Budeme hovořit o tom, zda je vhodné moderní technologie zapojovat do táborové pedagogiky a zda jsou moderní technologie akceptovány z pohledu účastníků i vedoucích.

Výstupy budou systematizovány do podkapitol, kdy každá podkapitola bude shrnovat výsledky zaznamenané v jednotlivých trsech, které jsme si vyčlenili při analýze dat.

Na úvod bychom měli upozornit na to, že v průběhu celého rozboru budeme technologie rozdělovat do dvou kategorií. První kategorie zahrnuje moderní technologie ve formě pomůcek s využitím technologických prvků (semafory, lucerny, reproduktory). Druhá kategorie zahrnuje běžně dostupné mobilní technologie, jako mobilní telefony a tablety. Tyto dvě oblasti je potřeba vymezit z důvodu, že sami respondenti je vnímají velmi odlišně a mají na jejich využití odlišné názory, což má zásadní vliv na celý průběh výzkumu. Proto je i my v následném rozboru budeme dělit na pomůcky s prvky moderních technologií a na mobilní technologie.

## 7.1 Přínos moderních technologií do táborové pedagogiky

Názorový repertoár na to, co nám mohou pomůcky s využitím prvků moderních technologií do táborové pedagogiky přinést, je opravdu široký. Respondenti se však ve výrocích často shodovali a navzájem se doplňovali. Při zpětných vazbách jsme narazili na mnoho výhod a benefitů a v této podkapitole se na ně detailně zaměříme. Budeme zde hovořit konkrétně o vytvořených technologiích. Názory na mobilní technologie budeme detailně rozebírat zvlášť v dalších kapitolách.

Moderní technologie jsou ve světě stále populárnější a přitahují na sebe velkou pozornost. Pomůcky s prvky moderních technologií představují ve hře zajímavý a originální prvek, se kterým se děti běžně nesetkávají. Technologie, které jsme vytvořili, respondenti nikdy neviděli a neviděli ani technologie jim podobné. Je to nezvyklý materiálový prvek, který přispívá hře na atraktivitě.

Interaktivita, atraktivita a neobvyklost těchto technologií zvyšují míru motivace účastníků. Každý nový prvek si chce dítě vyzkoušet, chce zmáčknout každý čudlík a chce si vše osahat. Jsou proto více motivovány se hry zúčastnit a jsou motivovány dát do hry větší úsilí.

Velkou výhodou je univerzálnost daných technologií. Naše technologie je možné využít v jakémkoliv tématu, pro jakoukoliv věkovou skupinu, v jakémkoliv prostředí. Přináší nám jedinečné ozvláštnění a zpestření hry. Obnovení toho, co už známe. I dříve používaným hrám dodávají nový nádech.

Technologie nám svými možnostmi mohou určovat nová a neobvyklá pravidla. A do jisté míry ovlivňují prvek fair play. Na jednu stranu nám technologie určuje parametry, které často bývají striktní a děti je musí respektovat. Na druhou stranu technologie vytvářejí větší prostor pro podvádění, a to z toho důvodu, že technologie ve hře často zůstává bez kontroly. V této problematice je také velkou výhodou nastavení stejných podmínek pro všechny účastníky. Nedochází k chybám, k omylům způsobených nepozorností, k nespravedlnosti ve smyslu toho, že vedoucí jednomu týmu něco promine a druhému ne. Pravidla jsou striktní a nepohyblivá. Nová pravidla přinášejí také nové formy pro tvorbu strategií.

Za další obrovskou výhodu respondenti považují vizuální podněty, které technologie nabízejí. V našem případě hovoříme především o osvětlení. Dá se krásně využít v nočních hrách, může nám osvětlovat různé předměty, upozorňovat na různá místa.

Technologie mají obrovský vliv na atmosféru. Právě díky světelným efektům, hudbě a dalším možnostem dotváří technologie prostor, dotváří scénu. Respondenti hovořili až o *„wow efektu”*. V tomto směru jsou technologie krásně využitelné jako legendový prvek, symbol vyvrcholení. Díky tomu, že jsou interaktivní a hmatatelné, pomáhají prohloubit intenzitu zážitku. Respondenti popisovali, že během her díky technologii pociťovali radost, nadšení, očekávání. Používali výrazy jako *„cool, husté, boží, jakože wooow, magické”*.

## 7.2 Přínos moderních technologií pro organizátory

Moderní technologie v táborové pedagogice mají obrovský přínos pro organizátory. Na tom se shodli respondenti napříč všemi skupinami. Při správném použití nám mohou moderní technologie nahradit prvek vedoucího nebo, v případě různých stanovišť, nám počet vedoucích mohou doplnit. Díky tomu i v malém počtu instruktorů můžeme vymyslet hru s mnoha prvky. Respondent z řad vedoucích uvádí, že *„z pěti lidí, můžeš najednou udělat patnáct.”* Můžeme zapojit technologii a vedoucím zadat jinou úlohu ve hře, popř. mohou dělat zcela jinou práci. Vyplatí se nám to hlavně v případě, když jedeme na akci v malém počtu instruktorů a je třeba zajistit více činností – program, kuchyň, nákup potravin.

Musíme však dávat pozor na hry, ve kterých vedoucí hrají velmi důležitou roli. V některých typech her je prvek vedoucího velmi důležitý a při jeho absenci by mohl být princip hry narušen. Navazuje to také na myšlenku vhodného využití technologie, které budeme uvádět v podkapitole Účel a frekvence využití.

Moderní technologie, nám mohou usnadnit technickou stránku hry. S respondenty několika skupin jsme hovořili o tom, jak by se daná aktivita dala zahrát bez použití technologií, a ve všech případech byla zmíněna role vedoucího, který by musel funkci technologie nahradit. Navíc nám technologie mohou pomoci v technickém zajištění hry, např. místo počítání můžeme využít stopky. Místo zvedání červených a zelených papírků použijeme semafor.

## 7.3 Vnímání pojmu moderní technologie

Při otázce *„Co všechno si představíte pod pojmem moderní technologie?”*, se ve všech skupinách jednohlasně objevil mobilní telefon, tablet, počítač, televize. Dále byly hodně zmiňovány reproduktory, hrací konzole (x-box, playstation), roboti. Mladší děti často zmiňovaly létající hračky a prostředky obsahující přívlastek elektrické (elektrické kolo, koloběžka). Pouze v jediném případě zazněly ovladače a virtuální realita.

Tři respondenti se pokusili o obecné definování moderních technologií. Dle nich se jedná o cokoliv, co není poháněné ručním pohonem, a o cokoliv, co je elektrické. Poslední respondent uvedl, že moderní je něco, co před 100 lety ještě neexistovalo.

Ani v jediném případě nebyly jako moderní technologie zmíněny právě námi vytvořené pomůcky nebo pomůcky jim podobné. Důvodem je to, že tyto hračky nejsou respondenty vnímány jako moderní technologie. Lucerny ani semafory by do moderních technologií nezařadili a popisovali je spíše jako interaktivní, mechanické, automatické hračky. Jedna respondentka uvedla, že si uvědomila technologii v případě luceren až ve chvíli, kdy viděla, že ji programujeme. Několikrát také zaznělo: *„Je to technologie, ale jako je to pro mě něco jiného, než třeba tablet.”* Lucerna byla často přiřazována k jednoduché baterce.

Vnímání jednotlivých moderních technologií má vliv na akceptaci jejich zapojení do táborové pedagogiky a i zde jsou viditelné značné rozdíly. Na tuto problematiku se zaměříme v další podkapitole.

## 7.4 Akceptace moderních technologií v táborové pedagogice

Vnímání a míra akceptace moderních technologií v táborové pedagogice je velmi rozdílná, a to právě na základě toho, zda se jedná o pomůcku s prvky moderní technologie nebo se jedná o mobilní telefon či tablet.

Pomůcky s prvky moderních technologií (lucerny a semafory) se ve většině případů respondentům líbily. Viděli v nich velké využití a potenciál a většina se shodovala na tom, že se jim líbí jejich zapojení do táborových her. Našli se také respondenti, kteří uvedli, že se jedná o prvek sice zajímavý, ale do jisté míry zbytečný a jednoduše nahraditelný.

Krom námi vyrobených technologií, jsou na táborech, dle výpovědí respondentů, nejvíce používány reproduktory, telefony, hodinky, foťáky. Respondenti se shodovali na tom, že tyto technologie jim na táboře nevadí, ale také upozorňovali na to, že všechny zmíněné technologie jsou používány spíše vedoucími. Využívají se pro komunikaci s rodiči, vedoucích mezi sebou nebo např. bylo zmíněno volání sanitky. Námi vybrané skupiny se účastní táborů, kde mají děti mobilní telefony zakázané, anebo si je děti na tábory vůbec neberou.

Velmi viditelný rozdíl je však patrný ve vnímání mobilního telefonu nebo tabletu, které v diplomové práce řadíme právě k mobilním zařízením. Většina respondentů uvedla, že by se jim zapojení mobilního telefonu do hry nelíbilo a přímo by jim vadilo. Jediná skupina, kde byli respondenti v rozporu, byla skupina Animáci. Zde polovina respondentů byla pro využití telefonu a tabletu při hře. Navíc jedna respondentka z řad dospělých uvedla, že v době „covidové“, kdy dětem v rámci oddílu nabízeli hry prostřednictvím aplikací, měly technologie opravdu velké využití. Uváděla, že technologie se nacházejí všude kolem nás a, ať už chceme nebo ne, využíváme je ve všech prostředích.

Největší rozdíly mezi pomůckou s prvkem moderní technologie a telefonem vidí respondenti v displeji, jednoduchosti technologie a v neobvyklosti. Čím jednoduší a novější je technologie, tím atraktivnější je pro účastníky. Účastníci si také uvědomují rizika, která mobilní technologie přinášejí. Rizika mají vliv na akceptaci především u malých dětí. Respondenti zmiňovali především závislost a nespavost. U mobilních telefonů upozorňovali na to, že je svádí k užívání, které je pro mobilní technologie typické – aplikace, hry, sociální sítě.

Větší akceptace zapojení technologií byla vnímána ze strany účastníků kroužků, než ze strany účastníků táborů. Hodně se hovořilo o tom, že tábory jsou cestou k odprostění se od moderních technologií, od sociálních sítí. Ve většině případů jezdí respondenti na tábory bez elektřiny, bez elektroniky, a tohoto prvku si na táborech velmi cení. Takže nechtějí technologie (typu telefon a tablet) do programu uměle dosazovat. Také bylo několikrát uvedeno, že více mohou technologie akceptovat mladší děti z důvodu toho, že s nimi běžně vyrůstají a stávají se pro ně naprostou přirozeností. Jeden respondent však uvedl, že se mu pohled na moderní technologie mění v průběhu modernizace všeho okolo nás. Uváděl, že mu v minulosti vadil i reproduktor, který dnes v táborové pedagogice používá běžně.

Když tedy shrnu výše zmíněný rozbor, vychází nám z toho, že technologie, ve smyslu pomůcek s moderními prvky, jsou v táborové pedagogice akceptovány, a to jak z pohledu dětí, tak z pohledu vedoucích. Opačný názor však vnímáme v zapojení mobilního telefonu a tabletu. Jedná se o technologie běžně používané a míra akceptace těchto technologií na táboře je výrazně nižší. Nicméně je nutno dodat, že na daný rozbor navazuje další podkapitola, ve které budeme hovořit o tom, jak často je vhodné technologie do her zapojovat.

## 7.5 Účel a frekvence využití

Obrovským tématem v mnoha skupinách byla frekvence využití moderních technologií ve smyslu toho, jak často moderní technologie v táborovém prostředí využívat a do jakých her je zapojovat.

Jak již bylo zmíněno v první podkapitole, technologie nám přinášejí do hry něco nového, neobvyklého, něco, co nás zaujme a naláká. Respondenti uváděli, že moderní technologie mají obrovský potenciál, dají se implementovat do mnoha různých her a mohou přinést velké benefity. Musí se však použít správně, ve správný čas a na správném místě. Pokud budeme technologii používat často, stane se z ní běžná nezajímavá pomůcka.

Technologie je vhodné zapojovat do her, kde nám opravdu mohou pomoci. Když je využijeme bezmyšlenkovitě, mohla by technologie ztratit svůj efekt. U námi uvedené hry Majáky byla dle respondentů technologie použita zbytečně, bez významu. Díky tomu nebyla hra přirozená a technologie působila *„jako pěst na oko”*. Navíc, díky tomu, že technologie může mít obrovský efekt na atmosféru, je její zapojení do běžné a jednoduché hry naprostou ztrátou potenciálu. Také je potřeba se zamyslet nad tím, zda nám technologie nezastíní jiný důležitý prvek, např. roli vedoucích, jak již bylo zmíněno na začátku rozboru. Ideální by bylo vše prokombinovat a nepoužívat technologii jako hlavní prvek ve hře.

V důsledku toho, zda se technologie do hry hodí nebo ne, jsme s respondenty narazili na pojem typická táborová hra. Dle výroků respondentů zde můžeme zařadit bojovky nebo třeba bakulovky (hry s vlastními vytvořenými míčky). Dle mého názoru se do škatulky klasických táborových her spíše řadí aktivity, které děti již znají a hrají se v táborovém prostředí často. Jelikož je děti hrály již mnohokrát, může náhlé využití technologie vypadat uměle a nepatřičně. Ze své vlastní zkušenosti vím, že pokud hru děti znají, i malá úprava pravidel je může rozhodit, natož pokud se jedná o změnu tak viditelnou, jako zapojení výrazné technologie.

Dlouze jsme debatovali také o tom, jak často technologie využívat. Jak uvedl jeden respondent z Olšanských táborníků: *„Technologie se nesmí přepoužívat”*. Respondenti uváděli, že jedna až dvě hry za tábor jsou dostatečné, ale častěji by technologie používat nechtěli.

Mezi respondenty byly účastnice, které se účastnily již tří her se zapojením technologie během tohoto výzkumu. Při poslední zpětné vazbě u nich byla zřejmá neochota k využití moderních technologií a ztrácely motivaci se dané aktivity účastnit. Díky nadmíře využívání technologie se vytratilo kouzlo wow efektu, z technologie se stal běžný nástroj a vytrácel se potenciál. Navíc upozornily na to, že všechny absolvované hry byly založeny na podobných principech. Dle mého názoru zde hrálo roli to, že ve všech hrách, kterých se respondentky účastnily, byly použity stejné funkce. Tyto účastnice se s lucernami setkaly třikrát během roku a shodovaly se na tom, že se již jednalo o přílišnou frekventovanost.

## 7.6 Technické parametry

V této podkapitole se zaměříme již konkrétně na vytvořené technologie, lucernu a semafor, a budeme hovořit o možných inovacích a vylepšeních.

Ovládání je u obou technologií jednoduché a snadno pochopitelné. Při aktivitách nedošlo k žádnému většímu technickému problému. Několik nedostatků jsme zaznamenali v prvních proběhlých hrách (špatně nastavená citlivost dotykové plochy, chybějící přepážka v komoře), ale to bylo před dalším průběhem výzkumu upraveno a dále již aktivity probíhaly bez komplikací. Na základě pozorování bylo patrné, že manipulace s technologií byla náročnější pro vedoucí. Než se s ní vedoucí seznámili, nevěděli přesně, jak jednotlivé funkce technologie nastavit, jak naplnit lucernu. Dělali věci složitě a pochopení technologie jim zabralo poměrně dost času.

Obrovskou výhodou obou technologií je osvětlení, které má velký přínos nejen v nočních hrách. Světla ve tmě krásně vyniknou a utváří velmi zajímavou atmosféru. Proto, aby bylo využití atraktivní ve dne, je lepší lucerny i semafory kombinovat s dalšími prvky, jako například vedoucí. Jednotlivé barvy se také krásně dají použít jako rozdělení týmů. Respondenti také vnímali vizuální neestetičnost technologií. Mladší děti uváděly, že semafory vypadají jako něco rozbitého.

Drobný nedostatek vnímali respondenti u semaforů. Tlačítko pro změnu barev reaguje pomalu a oni tedy museli čekat na to, než jim barva přeblikne. Naopak jejich benefitem je skladnost a přenositelnost, která je u luceren omezena.

U luceren bylo pro inovaci zmíněno:

* větší spektrum barev,
* vydávání zvuku, ať už obecně nebo např. při špatném zadání kódu.

Vylepšením u lucerny by také mohlo být to, že se dvířka po otevření nepřisají za 20 sekund, ale ihned. Docílili bychom stejné možnosti otevření i pro hráče, který se k lucerně dostane jako další v pořadí. V poslední řadě respondenti zmiňovali usnadnění manuálního otevření dvířek, např. pomocí drobné úchytky.

Velmi hezkým nápadem bylo ovládání technologií pomocí telefonu nebo tabletu v průběhu hry. Vedoucí by pomocí telefonu mohl např. měnit barvy, pouštět zvukové signály, otevírat dvířka. Ovládání mobilním zařízením by také mohlo být obohaceno a mechanismus počítání, kdy by technologie sama počítala např. počet otevření dvířek, uplynulý čas apod.

# 8 Shrnutí výsledků výzkumu

Poznatků, získaných prostřednictvím výzkumu, je opravdu mnoho. Nyní z výše uvedeného rozboru vybereme nejdůležitější poznatky a shrneme je do ucelené formy. Zaměříme se při tom na námi položené výzkumné otázky a ve shrnutí na ně budeme odpovídat.

## 8.1 Vypořádání výzkumných otázek

První výzkumná otázka se zabývala tím, **zda se účastníkům líbily realizované hry**. Otázka směřovala především k pocitům ze hry, ke spokojenosti s týmem a s týmovou spoluprací. Ptali jsme se také na náročnost pravidel a náročnost samotné hry. Odpovědi na první výzkumnou otázku byly detailně rozebírány v rozboru zpětných vazeb u jednotlivých her v kapitole 6. Nyní si získané výstupy pouze krátce shrneme.

Hra s názvem „*Galaxie plná barev“* je jedinou realizovanou hrou, do které byl zapojen herní princip boje. Respondenti uváděli, že se jim hra líbila. Jediný nedostatek vnímali v trestu ve formě deseti dřepů, který museli absolvovat, jestliže v boji prohráli. V průběhu hry vznikl malý problém s nedostatečným vymezením pravidel. Proto byla v průběhu hry pravidla upřesněna. Navrhovanou modifikací je možnost realizace hry večer v prostředí lesa. Vytratil by se princip boje, ale objevil by se princip nový, založený na plížení a skrývání se.

*„Odhal název“* je hra, která je založena na pohybové aktivitě účastníků. Jedná se o hru, ve které je velmi důležitým prvek spolupráce a její pravidla jsou otevřena tvorbě týmových strategií a taktik. Tento potenciál však účastníky nebyl dost dobře využit. Ve hře jsme zaznamenali problémy s týmovou komunikací, ale tyto problémy neměly vliv na hodnocení dané hry z pohledu účastníků. Respondenti uváděli, že je hra bavila a mezi nejzajímavější prvky, mimo technologii, uváděli prvek vedoucího. Pro modifikaci hry bychom doporučili vetší vzdálenost mezi semafory, což by hru značně ztížilo a účastníci by byli vedeni k většímu využití herních strategií.

Hra *„Co skrývají zvířátka?“* je hra založena na boji se strachem. Hra byla realizována ve skupině dětí ve věku od 6 do 8 let a názory na hru byly mezi respondenty odlišné. Děti uváděly, že hra byla velmi náročná právě z důvodu velkého strachu. Hra byla však velmi úspěšná, jelikož děti svůj strach překonaly a ve zpětných vazbách hovořily o velké radosti a hrdosti. Uváděly, že se jim hra nelíbila, ale že jsou nakonec rádi, že překonali sebe samé. Modifikace hry by mohla proběhnout ve změně prostředí. My jsme hru realizovali v prostorách budovy, je však možné využít prostory venkovní, např. les. V tomto případě je však potřeba zajistit dostatečnou fyzickou a hlavně psychickou bezpečnost účastníků v průběhu celé hry.

Hra s názvem *„Majáky“* je dle výsledků ze zpětných vazeb jedinou zrealizovanou hrou, do které byla moderní technologie implementována nevhodně. Technologie zde nahradila prvek vedoucího, který byl však pro hru zásadní, a proto byla smysluplnost a efektivita hry narušena. Na základě toho účastníci hovořili o vhodnosti kombinace prvků technologie a vedoucích.

Nejúspěšnější hrou byla dle zpětných vazeb hra *„Byrokracie“.* Účastníci i organizátoři byli nadšeni z technologie a z možností jejího využití. Hry byla velmi jednoduchá, ale obsahovala mnoho podnětů. Spojili jsme zde prvky technologie, vedoucích i chytačů, což mělo na hru zásadní vliv a vyrovnali jsme tím nedostatky, které zaznamenáváme ve hře předchozí.

Hra s názvem *„Tajemná komnata“* byla nejnáročnější ze všech realizovaných her. Účastníci měli problémy s pochopením pravidel, která byla dlouhá a velmi náročná. Respondenti se také shodovali na vysoké náročnosti šifer, které ve hře museli vyluštit. Technologie ve hře však představovala velkou motivaci a účastníci ji popisovali jako velmi zajímavé zpestření, které mělo velký efekt právě v lese, ve tmě, kdy světla lucerny krásně vynikla. V této hře vznikl drobný problém s ručně psaným textem, který byl zavádějící a znemožnil tak správné vyluštění šifry. Doporučili bychom tedy mít texty v tištěné počítačové podobě. Hlavní modifikací hry by mohlo být zjednodušení šifer, čímž bychom hru uzpůsobili i mladším hráčům.

Nyní se přesuneme k dalším výzkumným otázkám, u kterých shrneme výstupy z provedených rozborů.

**Jak se účastníkům libí technologie, která ve hře byla použita?**

Druhá výzkumná otázka se týkala technologií, které jsme ve výzkumu využívali – semafor, lucerna. Ptali jsme se na to, zda se účastníkům technologie, použitá ve hře, líbila, zda pochopili ovládání a zda jim manipulace s ní přišla jednoduchá.

Respondenti se shodovali na tom, že se jim zapojení technologie do hry líbilo a že jim hra přišla díky technologii zajímavá a lákavá. Technologie pro ně představovala velmi atraktivní a neobvyklý prvek, který zvyšoval jejich motivaci, a to jak ve smyslu zapojení se do hry, tak také ve smyslu vynaložení vyššího úsilí pro dosažení herního cíle. Účastníci také vyzdvihovali univerzálnost těchto technologií, která umožňuje jejich využití ve velkém spektru her se zaměřením na všechny věkové kategorie.

Velký přínos technologií vnímají účastníci v pomoci pro organizátory, kdy technologie mohou při hře zcela nahradit vedoucího. To může pomoci především v případě, kdy máme nedostatečný počet vedoucích pro realizaci dané aktivity. Respondenti také hovořili o tom, že technologie do hry přinesla nová pravidla, která byla určena na základě parametrů samotné technologie. Tato pravidla byla stálá, striktní a neměnná a vedla účastníky ke kreativnímu tvoření nových herních strategií. V neposlední řadě respondenti hovořili o obrovském přínosu v oblasti tvorby atmosféry, kdy nám technologie nabízejí různé efekty a možnosti dotváření prostoru (osvětlení, ozvučení).

Ze zpětných vazeb vyplývá, že účastníci neměli s manipulací ani s pochopením ovládání žádné problémy. Vznikly zde drobné nedostatky ze strany naprogramování, kdy technologie nefungovaly a musely se v průběhu výzkumu dělat na technologiích technické úpravy. V rámci zpětných vazeb byly respondenty navrženy modifikace technologií, které by nám mohly pomoci v manipulaci s nimi při jednotlivých hrách. Uváděli především úchytky na dvířkách, které by umožnili jejich jednodušší manuální otevírání, a u semaforů uvedli rychlejší reaktivnost tlačítka pro manuální změnu barev. Byla také zmíněna velmi hezké modifikace, která by umožňovala ovládání technologií pomocí mobilních zařízení v průběhu hry.

**V jaké míře a jakým způsobem účastníci akceptují technologie v táborové pedagogice?**

V problematice akceptace moderních technologií v táborové pedagogice jsme se dostali do střetu pojmového vnímání. Respondenti uvedli, že pod pojem moderní technologie zařazují mobilní telefony, tablety a počítače. Vytvořené moderní technologie, které jsme do her implementovali, popisovali jako moderní hračky nebo roboty. Z výzkumu vyplývá, že akceptace těchto dvou prostředků je rozdílná.

Moderní hračky v tomto pojetí jsou v táborové pedagogice velmi žádoucí. Přinášejí velké benefity, jako např. atraktivnost, zajímavost, neobvyklost. Pozitivně ovlivňují motivaci účastníků, pomáhají dotvářet atmosféru prostředí a představují prvek, který hru ozvláštňuje. Respondenti se shodují na tom, že moderní hračky mají velký potenciál a souhlasí s jejich zapojováním do táborových her.

Velký prostor byl však ve zpětných vazbách věnován účelu a frekvenci zapojení moderních technologií. Respondenti se shodovali na tom, že technologie přinášejí velké benefity, ale pouze v případě, kdy nebudou využívány příliš často a budou využívány pouze v hrách a aktivitách, kde bude zcela využit jejich potenciál. Je důležité dbát na to, aby nám technologie hru doplnily, ale aby nezastínily jiný důležitý herní prvek. Jestliže bychom technologie do her zapojovali bezmyšlenkovitě, vytrácel by se prvek atraktivnosti a z technologií by se stávaly klasické pomůcky. U realizovaných her byla pouze v jednom případě technologie zapojena nevhodně, a to u hry s názvem Májaky.

Na moderní technologie, ve smyslu mobilních telefonů a tabletů, pohlížejí respondenti odlišně. Zapojení těchto technologií do táborového prostředí se jim ve většině případů nelíbí a nesouhlasí s ním. Tyto moderní technologie by dle respondentů měli na táborech využívat pouze vedoucí, a to pouze v nutných případech (např. telefonní kontakt).

# 9 Diskuse

V rámci diskuse porovnáme námi zjištěné výsledky s výsledky jiných výzkumů a s informacemi nacházejícími se v literatuře, která se daným tématem zabývá. Na úvod diskuse bychom se však zaměřili na nedostatky a rezervy, které vnímáme ve výzkumu diplomové práce.

Výzkum diplomové práce se zaměřoval na využití moderních technologií v táborové pedagogice. Technologie Semafor a Lucerna dle charakteristiky splňují prvky pomůcek s využitím moderních technologií a výběrem respondentů jsme velmi dobře obsáhli skupinu zabývající se táborovou pedagogikou z různých úhlů pohledu. Velké mezery však vnímáme v míšení respondentů napříč skupinami, kdy respondenti byli součástí více ohniskových skupin. Na druhou stranu míšení přineslo velmi zajímavé a dle mého názoru velmi zásadní poznatky, které obohatily a ovlivnily výsledky výzkumu.

Je potřeba také upozornit na to, že se v průběhu výzkumu měnil způsob zařazení technologie do hry. V úvodu výzkumu jsme realizovali hry upravené, a to ve dvou fázích (bez technologie a s technologií). Ty jsme poté v rámci zpětných vazeb porovnávali. Nakonec jsme formu změnili. Technologii jsme ve hře použili rovnou a následně hodnotili pouze průběh hry. To vedlo k velmi nejednotné a nestrukturované formě ohniskových skupin.

Z rozboru zpětných vazeb vyplynuly velmi zajímavé poznatky, a to jak očekávané, tak také neočekávané. Výzkum by se jistě dal rozšířit o větší spektrum respondentů a o další otázky týkající se moderních technologií. Pojďme nyní výsledky výzkumu porovnat s informacemi z literárních zdrojů a z jiných výzkumů odkazujících na podobná témata.

Odborné literatury, která se zabývá zapojením technologií do táborového prostředí, je opravdu velmi málo. Ve většině případů se literatura vztahuje na vzdělávání a školní prostředí a zaměřuje se převážně na mobilní zařízení a počítače. Využitím moderních technologií ve školním prostředí se v literatuře zabývá např. Petty (2013), Ambrožová (2020) nebo Spitzer (2014). Jejich interpretace se s naším výzkumem shoduje především v rovině pozitivních přínosů moderních technologií. Uvádějí zajímavost a atraktivitu, která vede k větší motivaci žáků, a uvádějí také nové způsoby řešení, které nám technologie nabízí. V našem výzkumu jsme uváděli, že technologie přinášejí nový pohled na řešení problémů a otevírají prostor pro vytváření nových strategií hry.

Odkazy na vyžití technologií právě v táborovém prostředí, můžeme v literatuře nalézt u Pelánka (2010) a Hrkala (2011). Největší přínosy vnímají v pozitivním vlivu na dynamiku skupiny, na emoce a atmosféru. Problematikou táborového prostředí se více zabývají výzkumy v rámci kvalifikačních prací. Hanušová (2017) uvádí, že vedoucí a děti neakceptují používání mobilních telefonů na táborech. Nedomová (2020) ve svém výzkumu hovoří o tom, že mobilní zařízení narušují chod tábora a narušují táborovou podstatu. V těchto výzkumech se však autorky nezabývají zapojením technologií do programu, ale orientují se na využívání mobilních zařízení ve volných chvílích dětí.

Zapojením technologií do táborového programu se přímo zabývá Hýblová (2020) a dochází k podobným závěrům, k jakým docházíme v rámci výzkumu. Technologie jsou velmi přínosné a mají velký potenciál a variabilitu využití. O přínosu hovoří také Nosálová (2020) a Strnadová (2021). Všechny tři autorky se shodují na tom, že technologie přinášejí ozvláštnění a mají pozitivní vliv na motivaci účastníků. Opět se však potkáme s technologiemi zahrnující mobilní zařízení. Technologiemi ve smyslu atraktivních hraček se nezabývá žádný výzkum.

Ve výzkumu jsme probírali vhodné využití potenciálu moderní technologie. Tímto tématem se zabývá Petty (2013), který upozorňuje na to, že technologie jsou prostředek, se kterým musíme účelně pracovat, aby dostál potřebného efektu. Zounek (2009) a Joshi (2018) se poté zabývají nadměrným užíváním, které dle nich vede k omezení sociálních dovedností, což narušuje sociální život. V našem případě by se tato myšlenka dala implementovat na táborové prostředí, kdy nadměrné užívání technologií narušuje život táborový a vede ke ztrátě podstaty tábora jako takového.

S využitím potenciálu moderních technologií souvisí také fakt, že by respondenti rádi kombinovali prvek moderní technologie s prvky jinými (vedoucí, běžně používaný materiál), kde se dostáváme ke stejnému výsledku jako Tóblová (in Dostál, 2011), která upozorňuje na kombinaci techniky s tradičními postupy, která vede ke zlepšení dynamiky daného procesu.

Výsledky vyplývající z našeho výzkumu se shodují s výsledky v námi uvedené literatuře a výzkumech. Náš výzkum však přináší zcela nové poznatky a to o problematice tvorby a zapojení pomůcek s prvky moderních technologií do táborového prostředí. Dosud byly všechny moderní technologie zkoumány dohromady jako jeden celek. Náš výzkum však poukazuje na to, že moderní technologie jsou v pojetí respondentů rozdělovány do dvou menších skupin – pomůcky s prvky moderních technologií a mobilní zařízení. Na tyto dvě skupiny se v rámci táborové pedagogiky pohlíží odlišně a je potřeba oba pohledy brát v potaz, rozlišovat je a porovnávat.

# Závěr

Hlavním cílem v teoretické části diplomové práce bylo charakterizovat fenomény, které souvisí s využitím moderních technologií v táborové pedagogice a vymezit pojem táborová pedagogika. V rámci naplnění tohoto cíle jsem v jednotlivých kapitolách teoretické části popsala problematiku výchovy ve volném čase, řízené hry a moderních technologií. Pojem táborová pedagogika je pro diplomovou práci zásadní, ale v žádné literatuře nebyl dosud definován. Proto jsem jako jeden z hlavních cílů práce uvedla vymezení tohoto pojmu, při němž jsem vycházela z poznatků pedagogiky volného času objasněných v první kapitole teoretické části diplomové práce.

Při analýze zdrojů zabývajících se moderními technologiemi ve výchovně vzdělávacím procesu jsem zjistila, že se pouze malé množství autorů orientuje na zapojení moderních technologií do prostředí táborové pedagogiky. Charakterizovala jsem tedy možnosti jejich využití ve školním prostředí a v rámci výzkumu jsem se zaměřila na otázky, které dosud nebyly odbornou literaturou zodpovězeny.

Ve výzkumu jsem dospěla k velmi důležitým poznatkům týkajícím se kategorizací moderních technologií. V prostředí výchovně vzdělávacího procesu se v literatuře hovoří o moderních technologiích převážně ve smyslu mobilních zařízení. Většina výzkumů se specificky zaměřuje na mobilní telefony, tablety a počítače. Méně se však setkáme s pojetím, se kterým pracujeme v této diplomové práce, a to s pojetím moderních technologií ve smyslu pomůcek využívaných při činnostech na táborech, zejména při řízených hrách. Z výzkumu vyplývá, že tyto dvě kategorie (technologie jako mobilní zařízení vs. technologie jako pomůcka při hře) jsou aktéry táborového prostředí rozlišovány a rozdíl mezi nimi je vnímán jako výrazný.

Hlavním cílem empirické části diplomové práce bylo navržení zcela nové moderní technologie a její následná implementace do her. Prostřednictvím spolupráce s Domem dětí a mládeže Helceletka jsem navrhla technologii Lucerna, kterou kolegové na Helceletce sestrojili a následně bylo možné ji zapojit do her, které jsem buď vytvořila, nebo transformovala z her již existujících. Dále jsem také vytvořila několik her, do kterých byla zapojena další moderní technologie, která vznikla již dříve v rámci činnosti Helceletky – Semafor.

V průběhu výzkumu jsem realizovala šest her se zapojením těchto technologií, a abych dosáhla dalšího cíle diplomové práce, provedla jsem jejich důkladné zhodnocení. Hodnocení proběhlo pomocí ohniskových skupin, které zároveň směřovaly k dosažení posledního hlavního cíle diplomové práce, totiž evaluovat zapojení moderních technologií do táborové pedagogiky se zaměřením na míru akceptace a potenciál využití. Hlavními otázkami zde byly možnosti využití moderních technologií v táborové pedagogice a míra akceptace tohoto využití z pohledu účastníků a organizátorů. Zaměřila jsem se také na možnosti modifikací a navrhla jsem úpravy technologií pro možnosti další práce s nimi.

Z výzkumu vyplývá, že moderní technologie ve smyslu pomůcek s prvky moderních technologií jsou v táborové pedagogice akceptovány a jejich využívání je žádoucí. Přinášejí mnoho pozitivních vlivů na motivaci a prožívání účastníků. Obohacují táborové prostředí o atraktivní a lákavé prvky. Ale zároveň je potřeba dbát na jejich správné zapojení a na vhodnou frekvenci využití. Oproti tomu u mobilních zařízení je akceptace výrazně nižší. Mobilní zařízení jsou v tomto pojetí spojována s narušováním táborového prostředí a jsou tedy vnímána jako nežádoucí.

Výsledky výzkumu byly v závěru práce porovnávány s výsledky jiných výzkumů týkajících se podobné problematiky. Výsledky, které dané výzkumy uváděly, se s našimi výstupy shodovaly. Náš výzkum však přinesl zcela nový pohled na moderní technologie, který je v pojetí táborové pedagogiky zásadní a může přinést významné impulsy pro další zkoumání.

Osobně se často setkávám s názorem, že moderní technologie jsou s táborovým prostředím téměř neslučitelné. Z diplomové práce však vychází, že jejich zapojení může být obrovským přínosem a může nám pomoci posunout tábor zase o kousek napřed.

# Seznam Zdrojů

## Knižní zdroje

AMBROŽOVÁ, Petra. *Nové formy školního podvádění a vyrušování v kontextu digitálního vzdělávání*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2020. ISBN 978-80-7465-451-0

BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Praha: Nadační fond Gymnasion. 2016. ISBN 978-80-270-0476-8

BEROUŠEK, Petr. *Rádce pořadatelům a vedoucím dětských táborů jako zotavovacích akcí pro děti*. Praha: Sondy, 2005. ISBN 8086846059

BURDA, Jan. ŠLOSAROVÁ, Vladimíra. *Tábory a další zotavovací akce.* Praha: 2008. ISBN 978-80-86784-59-5

CIZLEROVÁ, Lenka. *Informační a komunikační technologie ve vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami.* Diplomová práce. Masarykova Univerzita Brno, 2020. Vedoucí práce: PhDr. Mgr. Dana Zámečníková, Ph.D.

ČECHOVÁ, Andrea. *Využití moderních technologií ve volnočasových pohybových aktivitách středoškolské mládeže*. Magisterská práce. Masarykova Univerzita Brno, 2018. Vedoucí práce: doc. PhDr. Vladimír Jůva, CSc.

ČERNÝ, Michal. *Metodik ICT*. Brno: Flow, 2015. ISBN 978-80-88123-05-7

ČERVINKA, Jiří. *Hurá na tábor!: táborové náměty, hry a příroda*. Praha: Portál, 2017. ISBN 978-80-262-1178-5

DOSTÁL, Jiří (ed.), *Moderní vzdělávání: technika a informační technologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011. ISBN 978-80-244-2912-0

DRAHANSKÁ, Petra. *Učení prožitkem.* Račice: Gymnasion, 2020. IBSN: 9781234567897

DUŠKOVÁ, Lenka a Simona ŠAFAŘÍKOVÁ. *Kvalitativní metody pro rozvojová studia.* Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4740-7

FRANC, Daniel, ZOUNKOVÁ, Daniela, MARTIN, Andy. *Učení zážitkem a hrou*. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-51-1701-9

HANUŠOVÁ, Tereza. *Dětský letní tábor pohledem rodičů*. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita Brno, 2017. Vedoucí práce: Mgr. Petr Soják, Ph.D.

HÁJEK, Bedřich. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR, 2004. ISBN 80-86784-06-1

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0030-7

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: Základní teorie, metody a aplikace. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání.* Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-923-1

HÝBLOVÁ, Silvie. *Moderní technologie ve školní družině.* Olomouc. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, 2020. Vedoucí práce: PhDr. René Szotkowski, Ph.D.

JOSHI, Liat Hughes. *Odpojte své dítě od sítě: 101 způsobů, jak se odtrhnout od přístrojů a užívat si skutečného života*. Praha: Euromedia, 2018. ISBN 978-80-7549-632-4

KÁZMEROVÁ, Jana. *Volná a řízená hra a činnosti v předškolním vzdělávání z hlediska učitelek.* Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, 2015. Vedoucí práce: doc. PhDr. PaedDr. Anna Kucharská, Ph.D.

KLEMENT, Milan, Jiří DOSTÁL, Jan KUBRICKÝ a Květoslav BÁRTEK. *ICT nástroje a učitelé: adorace, či rezistence?* Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2017. ISBN 978-80-244-5092-6

KOLAŘÍK, Marek. *Interakční psychologický výcvik.* Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-2941-1

KUČEROVÁ, Aneta. Využití robotických hraček v 1. Třídě základní školy. Diplomová práce. Univerzita Hradec Králové, 2020. Vedoucí práce: Mgr. Václav Maněna, Ph.D.

MATUSEVICH, Irina. *Modern Technology: Practical Aspects of e-learning Courses Develompent in Tertiary Education.* Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno, 2014. Vedoucí práce: PhDr. Jarmila Fictumová

MIKESKOVÁ, Karolína. *Rozdíl mezi příměstským a pobytovým táborem z pohledu táborových vedoucích.* Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, 2020. Vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.

MIOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístupy a metody psychologického výzkumu*. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1362-4

MORGAN, David L. *Ohniskové skupiny jako metoda kvalitativního výzkumu.* Tišnov: Sdružení SCAN, 2001. SCAN, sv. 40. ISBN 8085834774

MŠMT. *Střediska pro volný čas dětí a mládeže: Souhrn metodických textů k vybraným problémům činnosti domů dětí a mládeže a sanic zájmových činností.* Praha: 1998.

MYŠKA, Karel, MUNZAR, Michal. *Základní hardware a software, operační systém.* Hradec Králové: Gaudeamus. 2014. ISBN 978-80-7435-456-4

NEDOMOVÁ, Hana. *Využití moderních technologií na dětském táboře.* Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, 2020. Vedoucí práce: PhDr. René Szotkowski, Ph.D.

NĚMEC, Jiří. *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-012-3

NOSÁLOVÁ, Lucie. *Výhody a nevýhody moderních technologií v mateřských školách.* Bakalářské práce. Univerzita Hradec Králové, 2020. Vedoucí práce: Mgr. Martin Skutil, Ph.D.

PÁNA, Lubomír. *Metodologie a metody výzkumu*. České Budějovice: Vysoká škola evropských a regionálních studií, 2007. ISBN 978-80-86708-52-2

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

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0454-1

PELÁNEK, Radek. *Zážitkové výukové programy*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-656-8

PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0367-4

REITMAYEROVÁ, Eva, BROUMOVÁ, Věra. *Cílená zpětná vazba.* Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0222-6

SEDLÁŘ, Petr. *Aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích aktivitách.* Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. Vedoucí práce: PhDr. Zuzana Tichá, Ph.D.

SLADKOVSKÝ, Jakub. *Implementace moderních informačních technologií do výuky tělesné výchovy a její vliv na pohybovou aktivitu dětí.* Bakalářská práce. Masarykova univerzita Brno, 2020. Vedoucí práce: Mgr. Sylva Hřebíčková, Ph.D.

SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Přeložil František RYČL. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7

STENZLOVÁ, Monika. *Design of an English Summer Camp Based on Experiential Learning Activities.* Diplomová práce. Masarykova univerzita Brno, 2020. Vedoucí práce: PhDr. Alena Dobrovolná, Ph.D.

STRNADOVÁ, Michaela. *Využití moderních technologií ve vzdělávání žáků s poruchami autistického spektra v rámci základního vzdělávání na prvním stupni.* Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, 2021. vedoucí práce: Mgr. Hana Karunová, Ph.D.

ŠÍPOVÁ, Daniela. Dětská hračka dříve a dnes. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2020. Vedoucí práce: PaedDr. Alena Váchová

ŠVAŘÍČEK, Roman. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0644-6

ZACHOVAL, David. *Člověk a hra: Pokus o interdisciplinární náhled.* Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2009. Vedoucí práce: PhDr. Vít Erban

ZOUNEK, Jiří. *E-learning - jedna z podob učení v moderní společnosti*. Brno: Masarykova univerzita, 2009. ISBN 978-80-210-5123-2

## Elektronické zdroje

Albi. *Tik tak bum!* [online]. 2022. Dostupné na www: <<https://eshop.albi.cz/tik-tak-bum/>> [cit. 8. 1. 2022]

*Explained: What is Pokémon Go?* [online]. Dostupné na www: <<https://www.webwise.ie/parents/pokemon-go/>> [cit. 8. 1. 2022]

Games.cz. *Kronika Zločinu – brilantní detektivka mistrně využívá moderní technologie.* [online]. 2019. Dostupné na www: < <https://games.tiscali.cz/deskove-hry/kronika-zlocinu-brilantni-detektivka-mistrne-vyuziva-moderni-technologie-330641>> [cit. 8. 1. 2022]

Geocaching. *Co je to geocaching?* [online].2022. Dostupné na www: <<https://kesky.cz/zaciname-s-geocachingem/co-je-to-geocaching/>> [cit. 9. 1. 2022]

HODÁL, Pavel. *S Actionbound vytvoříte hru plnou kvízů a úkolů velmi snadno*. [online]. 2018. Tybrdo.cz. Dostupné na www: <<https://www.tybrdo.cz/technologie-ve-vyuce/s-actionbound-vytvorite-hru-plnou-kvizu-a-ukolu-velmi-snadno>> [cit. 24. 3. 2022]

KŮŽEL, Filip. Letní tábory vs. Mobily. [online]. 2019. mobilmania.cz. Dostupné na www: <<https://mobilmania.zive.cz/clanky/rodice-posilaji-deti-na-tabor-kvuli-samostatnosti-a-tymove-spolupraci-ale-na-zakazu-mobilu-se-neshodnou/sc-3-a-1345451/default.aspx>> [cit. 29. 5. 2021]

KHAS, Miloslav. *Stopovačka s QR kódy*. In: Metodický portál RVP. [online]. 2014. Dostupné na www: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/k/z/19021/STOPOVACKA-S-QR-KODY.html>> [cit. 17. 3. 2022]

MARŠÁLOVÁ, Eva. *Mobily na tábory nepatří, shodují se vedoucí. Děti se jich vzdávají jen nerady*. [online]. 2018. deník.cz. Dostupné na www: <<https://www.denik.cz/z_domova/zadne-mobily-na-taborech-deti-se-chytrych-telefonu-jen-tezko-vzdavaji-20180725.html>> [cit. 29. 5. 2021].

Průmyslové spektrum. *Stolní hra pro nevidomé a moderní technologie.*[online]. 2021. Dostupné na www: <<https://www.mmspektrum.com/technicke-novinky/stolni-hra-pro-nevidome-a-moderni-technologie>> [cit. 8. 1. 2022]

QRTY. *Základní pojmy v oblasti QR kódů.* [online]. 2022. Dostupné na www: <<https://qrty.mobi/cs/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=13206021820&utm_content=125545709747&utm_term=jak%20vytvořit%20qr%20kód&gclid=CjwKCAiA5t-OBhByEiwAhR-hmzFCoV1Wp3g7eB_aiAZRosjiHQW2FzwfkVyi8qzZ-kFrY42FmWX0LBoCragQAvD_BwE>> [cit. 7. 1. 2022]

*Robotárna*. [online]. 2020. Dostupné na www: <<https://helceletka.cz/robotarna/pobocka/#mobile>> [cit. 8. 1. 2022]

SHARLANOVÁ, Valentina. 2004. *Experiential learning.* [online] Trakia Journal od Sciences. ISSN 1312-1723. Dostupné na www: <<http://www.uni-sz.bg/tsj/volume2_4/experiential%20learning.pdf>> [cit. 16. 4. 2022]

Svět-her. *Detektivní únikovka I. – Kyvadlo zesnulých.* [online]. Dostupné na www: <<https://www.svet-her.cz/spolecenske-hry/detektivni-unikovka-i-kyvadlo-zesnulych>> [cit. 8. 1. 2022]

*Školní vzdělávací program* [online]. 2021. Dostupné na www: <<https://helceletka.cz/wp-content/uploads/2021/11/ŠVP_Helceletka_09-2021.pdf>> [cit. 8. 1. 2022]

*Výročka: Rok sbalený do tašky.* [online]. 2021. Dostupné na www: <<https://helceletka.cz/wp-content/uploads/2021/10/VZ2021-webcomp.pdf>> [cit. 8. 1. 2022]

Wikipedia. *Hunter game.* [online]. 2021. Dostupné na www: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Hunter_Games>> [cit. 9. 1. 2022]

Wikipedia. *Laser game.* [online]. 2021. Dostupné na www: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Laser\_game> [cit. 9. 1. 2022]

# Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Přehled realizovaných her s využitím vytvořených moderních technologií

# Seznam obrázků

Obrázek č. 1: Osazená deska s LED diodami

Obrázek č. 2: Semafor a programovací webová stránka

Obrázek č. 3: Tělo lucerny

Obrázek č. 4: Maják

Obrázek č. 5: Dotyková plotna s indukčními senzory

Obrázek č. 6: Barevné LED diody opticky rozdělující dotykový panel

Obrázek č. 7: Připojení Lucerny na USB kabel

Obrázek č. 8: Svíticí Lucerna

# Seznam příloh

Příloha č. 1: Zpětná vazba na Vzdělávacím kurzu

Příloha č. 2: Zpětná vazba s Olšanskými táborníky, první skupina dětí

Příloha č. 3: Zpětná vazba s Olšanskými táborníky, druhá skupina dětí

Příloha č. 4: Zpětná vazba s Olšanskými táborníky, vedoucí

Příloha č. 5: Zpětná vazba s oddílem Rychlých Šípů

Příloha č. 6: Zpětná vazba s oddílem Klubčata, první skupina dětí

Příloha č. 7: Zpětná vazba s oddílem Klubčata, druhá skupina dětí

Příloha č. 8: Zpětná vazba s oddílem Klubíčka

Příloha č. 9: Zpětná vazba s oddíl Animáci

**Příloha č. 1: Vzdělávací kurz**

**Výzkumník:** Tak můžem začít. Jste připravené na to? Já bych se možná chtěla úplně na začátek zeptat jako obecně, k té aktivitě. Jako jaká vám přišla, jestli vám v ní bylo dobře, jestli jako bylo všechno srozumitelné. Klidně házejte. Co vás napadá, k té aktivitě, tak klidně říkejte, jestli má někdo něco.

**Dotazovaní:** Hodně kreativní nápad, jakože od vás. Říkaly jsme, že obdivujeme, že jste to tak dokázala jako všechno vymyslet, zmapovat. Jak co bude fungovat.

Hodně, když se vysvětlovaly pravidla, tak jsem si připadala hrozně zmatená a nebyla jsem si jistá, jestli to chápu, ale pak mi to přišlo super a bavilo mě to. Jednou jsme byly takový zmatený no, ale potom v průběhu se to tak jako.

Se do toho dostanem.

Hlavně se to dá napasovat úplně na jakýkoliv téma. Že zrovna teď se hodil ten Harry Potter, ale na všecko jiný se to dá nandat.

Že se to dá dát aji jako pro malý prcky až po ty dospěláky, jakože po nás. Že se tam může dát cokoliv jako kdyby do těch skříněk.

**Výzkumník:** Je to takové variabilní. Ve všem, no, dá se říct. A šifry vám přišly, že byly jako dobré, v pohodě, těžké?

**Dotazovaní:** No, jak který.

Jak co. Jak co teda. My jsme to dělaly postupně, že jakoby jako od nejbližší.

(…)

Jak tam jako byla jako ta morseovka, ta jak jsem si, jak jsem byla s Aničkou, tak to zas jako na to přišla ona a u těch rámečků zase jako já. Že jsme se tak jako doplňovaly, že jako jsme říkaly, že kdybysme byly jenom po jedné, tak bysme na to asi nepřišly na všechno.

Jakože, já chodím do skautu a znám jako všechny docela, takže jsem, nevím, no jako věděla prostě některý šifry a dávalo mi to smysl. Jak tam byly prostě ta jakoby morseovka, tak morseovka nemívá pět znaku, takže jsme na to asi vlastně koukaly jako na morseovku.

**Výzkumník:** A znáte morseovku, jakože to tak reálně je. To je jako přímo reálné.

**Dotazovaní:** To jsou čísla.

**Výzkumník:** Jo. Čísla no. Tak se přímo jako značí v morseovce, takže jste se možná něco naučili. Jak se značí jednotlivé písmena, čísla. A dvojice? Byli jste jako v pohodě s dvojičkama? Nebo byl někde nějaký problém? V komunikaci?

**Dotazovaní:** Jo, jo. V pohodě.

**Výzkumník:** A jakože v té aktivitě, bylo vám jako příjemně?

**Dotazovaní:** Jo. Jo.

**Výzkumník:** Jako necítili jste se? Mě totiž jako napadá, že třeba jako ta tma je takové jako velké téma těch her, jestli jako nevadí.

**Dotazovaní:** Ne. Ne, vůbec. Ty krabičky tam hezky svítily.

Že právě kdyby se to dělalo jako za světla, tak by to ztratilo to kouzlo. Jo.

**Výzkumník:** Dobrá. Má ještě něco, co byste jako chtěli říct k té aktivitě samotné? Něco co vás jako napadá, nějaký postřeh, myšlenka. Mě by třeba jenom zajímalo k tý strategii, jestli jste čekaly, jakoby vždycky jste si odčekali jednu lampu a pak jste šli zase k další. A nebo jestli někdo fakt běhal jakoby podle těch barev?

My jsme jakoby běhali.

My jsme třeba jako daly dvě barvy a pak jsme šly zas dál, pak jsme se zas vrátily a počkaly na ty další barvy.

Nečekaly jsme celou dobu.

**Výzkumník:** Byla nějaká dvojice, která jako vyloženě fakt jako odstála jednu lucernu, pak druhou?

**Dotazovaní:** Jo.

I když třeba počáteční strategie byla úplně jiná.

Jako my jsme původně chtěly právě ke každému tak jako zvlášť, pak jsme viděly, že ty barvičky se hrozně rychle střídají. Takže jsme tam u toho prostě čekaly u toho, prostě až tam doblikají všechny čtyři barvy a pak k dalšímu.

Jako přemýšlely jsme, jestli třeba nebude modrá, zelená a pak zase modrá. To by nám asi trochu zkazilo plány. Ale to naštěstí ne.

Ty barvy se střídaly teda jako pravidelně?

Jo. Byly vždycky všechny čtyři.

**Výzkumník:** Jo. Vždycky všechny čtyři byly po sobě, ale zjistila jsem, že se každá měnila v jiném intervalu. Že sama jsem si myslela, že ty intervaly jsou stejné, ale asi to bylo přeprogramováno, a ty intervaly byla jako různé.

No to jsme se bavily s Kájou. Nevím, jak vám to přišlo. Přišlo vám, že to všechno vždycky trvalo stejně dlouho?

**Dotazovaní:** Ne, ne. Mě přišlo, že něco strašně rychle jako přeblikávalo. Jo. Jo.

**Výzkumník:** A pak mě ještě zajímá (…). Já mám jako spíš takový jako, že co mě napadají takový otázky. Tak jestli jste chodily vždycky, když jste jedno vyluštili, tak jste si šli otevřít dvířka do hlavního? Nebo byl někdo, kdo si to prvně nashromáždil?

Jo. My jo.

Nám to přišlo aji jako takhle rychlejší, že jsme si nejdříve všechno a pak naráz. Že jsme pak aji museli jako, když tam postupně chodili lidi, tak čekat ještě a ztrácely bysme čas. Tím, že čekáme, než si to tam někdo zadá. Takže jsme to daly až úplně na konec.

**Výzkumník:** Jo. Ale bylo to teda tak, že jste na všechno přišly, takže jste to přišly, naboufaly jste všechny čtyři věci, otevřely.

**Dotazovaní:** No my tím, že jsme neznaly tu morseovku a jakože, pak jsme tam měly nějaký neshody, tak my jsme právěže vyluštily nějdřív jedno, pak jsme zkusily druhý. To nám nevyšlo, tak jsme vyluštily, jakože to třetí, protože prostě nějaký záblesk prostě něco že, asi to bude pasovat k sobě. A ta morseovky, těch čísle, to vůbec jako. Nešlo nám to.

**Výzkumník:** A když, když jste neznali morseovku, tak jako ostatní, možná přišlo vám to jako logické nebo to nešlo?

**Dotazovaní:** Jako jo. Jo.

**Výzkumník:** Protože to mi právě přišlo takové jako nejtěžší asi.

Ta morseovka?

**Výzkumník:** Ta morseovka. Já jsem si totiž jako říkala, že bych vám ještě na začátku mohla říct, že ty čísla, vždycky, když jsou jako napsány, tak jdou jako po sobě. Že třeba, když to mám tady, že tam prostě nebude 10 a 5. Teda, jo, 10 a 5. Ale vždycky tam bude 5 a 10. Jakože jdou ty čísla za sebou.

**Dotazovaní:** Jakože to je v logický řadě, jak kdyby.

**Výzkumník:** Ano, že to prostě není na přeskáčku, že by vám to ale jako moc pomohlo. A přišly jste na to, takže jsem ráda, že jste na to přišly, že tam nebyl zádrhel.

**Dotazovaní:** Ale my jsme si třeba chodily to kontrolovat do tý hlavní krabičky po každým kódu, abysme věděly, že nad tím přemýšlíme dobře. Že jako to máme dobře, abysme pak najednou nezjistily, že máme všechny čtyři blbě a musely bysme to celý obejít znovu. Jako spíš takhle jme na to šly.

No mě jako ještě třeba napadá. Jako pro mě třeba osobně. Já jsem byla sama tedy, ale jako emočně úplně, když jsem jako otevřela první dvířka, tak úplně moje nadšení stouplo o 150 %. Tak to mě jenom jako zajímá, jestli jste to třeba taky tak měly. Že jakoby, že holky, vy jste si to nechaly nakonec, jako jestli jste necítily nejistotu- Že mě to jako naopak hrozně pomohlo, když se to jako poprvý otevřelo, že jsem si říkala *„Jo bude to fungovat”*

My jsme na to jako šly tak, že jako jsme si byly jistý, že to máme. Jakože třeba u té morseovky jsme měly napsaný dva různý, že jsme nejdříve začly vlastně těma tečkama, a potom jsme si napsaly ještě druhý, že jsme jako začly čárkama, kdy to bylo naopak. Ale začly, jsme tedy, nejdřív jsme tam zadaly s tečkama a to bylo dobře.

Jo.

**Výzkumník:** Mě možná ještě k té radosti napadá, že vy jste jako vždycky měly radost, že jste to otevřely, ale bylo hezké vidět, že vždycky, když jste otevřely něco, co jste znaly. Že třeba tu zlatonku, kterou jako všichni znají, že jste z toho měly větší radost, než když jste jako nevěděly, co to je. Že možná, že tím, že nevím, jak moc znáte Haryho Pottera a co jste tady všechno dělaly, tak některé ty byly „Co to jako je, to je blbost” Tak to ještě možná bylo takové silné.

Máte ještě někdo něco, co vás napadá? Tak jo.

**Dotazovaní:** My jsme teda jenom, chci říct, že my jsme měly radost, že jsme skončily třetí, protože jsme si myslely, že budeme poslední. A ještě jsme předběhly jednu skupinku, která nám s tím poradila, že jsme teda jako.

**Výzkumník:** Pro dobrotu na žebotu.

**Dotazovaní:** Ale neporadila jsem jim jako nic, co byte nevěděli všichni.

No jenom jste nám ujasnili to pravidlo. Jo. Jo.

**Výzkumník:** Mě jenom jako možná napadá, že moje chyba, a omlouvám se za to, že moje Y vypadá jako 4, protože vás to některé zmátlo. Tak za to se omlouvám.

Tak jo, jestli už nikdo nic nemá k této části, tak já bych možná přešla k té druhé. A to je jako možná celkově otázka, jako krabic, toho, jak fungovaly, toho, jak se používaly. A úplně první by mě možná zajímalo, protože to byla nějaká jako svým způsobem moderní technologie, a mě by zajímalo, jak se vám s těma moderníma technologiema jako pracuje. Jako jestli je to pro vás něco, co je super, co vás třeba, vás namotivuje. Jako líbí se vám to, nebo to je vlastně zbytečnost, která je všude kolem nás a už třeba nechcete technologie. Nebo jako jaký prostě máte názor celkově na technologie v používání v takovýchto hrách, v aktivitách.

**Dotazovaní:** Takhlens, jako tohlensto bylo fajn jako technologie. Ale určitě ne jako technologie mobily, nebo tady tohlenco, to ne. Ale toto bylo fajn, a jakože úžasný, že někdo něco takové dokáže prostě vyrobit, nebo jakože aji navrhnout a prostě dá se to použít do her prostě různýho typu. Ale že přímo třeba s mobilem chodit nebo něco, to jako ne.

Já si myslím, že je super, jak to aji jako svítilo. Že mě se to líbilo, tak natož těm dětem, že.

Právě třeba ještě jak tady ta skupina mluvila o to, jako o té radosti, jak pak na konci jsme otevřely ty komnaty, tak já jsem spíš měla vždycky jako radost z toho, jak zasvítila nová barvička a ťukla jsem si na to a otevřelo se to. Takže spíš tady z tohohle jsem měla tu radost.

**Výzkumník:** A jakože třeba, vlastně ta otázka směřuje k tomu, jako jestli todle má v tom lese, třeba na tom táboře, co dělat nebo ne. Jaký na todle máte názor?

**Dotazovaní:** Já si myslím, že jo. Že je to něco obnovení, takže to je takový zajímavý zpestření. Jo.

S tím jako jsou technologie prostě, teď jsou víc populární a populární, tak jako: Na co ty děcka táhnout, že?

Přesně. Jo, přesně, jakože si to tam přinesem a zase si to odnesem.

Já myslím, že je to dobrá motivace pro ty děti. Že jako budou pracovat s moderní technologií. Že jako, když se řekne „jdeme do lesa”, tak slyšíš „neeee”, ale když se řekne „jdeme do lesa a budeme pracovat s něčím jiným jako,

co svítí.“

Jako co svítí a na co můžeš sahat a co jako funguje nějak, tak ty děcka jsou jako nadšenější.

(…)

Já jsem chtěla říct, že mi přijde fakt to jako občas použít a že je to pro ty děcka kolikrát víc atraktivní, no

**Výzkumník:** Mě totiž napadá ještě jako v opozici třeba s těma tabletama, protože to je vlastně taky moderní technologie. Ale jako co třeba myslíte na tablet. Jaký na to jako máte názor? Co třeba není to úplně telefon, je to něco co taky ty děcka znají, ale některý to úplně jako nemají. Co telefon v lese, tablet v lese? Jaký na to máte názor?

**Dotazovaní:** Já nevím. Já mám jako zkušenost s tím, že prostě na ten tablet se dají nahrát prostě aktivity, který se dají prostě zapojit i do jakéhokoliv vyukovýho programu nebo hry, takže kdyby to mělo smysluplnost toho, že to využijeme a bude to třeba týmově, čtyři tablety, tak já s tím asi jako nemám problém. Už i tak se to prostě tahá všude možně, ty technologie. Takže to tak asi bude a bude to prostě patřit do té výuky obecně no.

Na jednu stranu, když míváme v létě tábory, prostě dva týdny v lese, tak tam máme zakázaný telefony pro děcka a i vedoucí je nepoužívají před děckama. Ale na druhou stranu, když teďka jsme měli prostě koronu a věšeli jsme všude nějaký online programy pro děcka, tak jsme vymysleli hru na telefon, se kterou prostě chodili po městě. Byla to něco jako stopovaná přes telefon po městě, aby si ji každý mohl zahrát prostě sám kdykoliv a více méně kdekoliv. Takže jako asi je to fajn občas použít. Občas to jde dobře využít.

Ale tohle na mě třeba působilo jako, jako, jako, jsou to takový. Je to technologie, ale jako je to pro mě něco jinýho než ten table, nebo ten telefon, když bych to jako úplně nepřirovnala k těm technologiím, jak si je představím, jako ten telefon nebo tak.

**Výzkumník:** Takže možná, když se řeknou moderní technologie, tak si představíte vyloženě jako telefon?

**Dotazovaní:** Jo. Jo.

**Výzkumník:** To je zrovna zajímavé vědět, ale jako asi to mám vlastně stejně. Když se řekne technologie, tak přesně telefon, tablet, počítač, a tím to vlastně končí.

**Dotazovaní:** Jo to je taková vlastně mechanická věc, vlastně že?

Že vlastně na tomhle nevznikne závislost, že jo. Nebo jako nejsou na tom závislí.

**Výzkumník:** Ti, co to vymýšlejí na tom možná trochu závislí jsou, takže nevím, jestli to úplně platí. Jinak jako ono to taky má procesor v sobě. Jo. To má v sobě tu samou zelenou věc, s těma napajenýma věcma, co máte prostě v tom telefonu jo. Ale jasně, já tomu, já to taky tak cítím.

**Výzkumník:** Dobrá. Myslíte si, že jako to, že přinesu takovou moderní technologii někam do volného času, do lesa, že to má vyloženě nějaké nevýhody pro ty děti nebo pro nás jako ty účastníky? Že by to jako mohlo něčemu uškodit, vadit?

**Dotazovaní:** Myslím si, že ne. Leda by to byla prostě nějaká porucha a narušilo by to to, že by se to nedalo třeba jedno zařízení použít, a pak by to narušilo ten chod třeba té hry. Ale jinak si myslím, že asi ne.

Mě spíš napadá to, že ty děcka jako kdyby neudržujou tu pozornost, ale spíše třeba, že se zaměřují na ty krabičky, ale že mě budou poslouchat jako kdyby ten výklad toho, jak se to hraje a co se s tím má dělat. Že nejdřív jakože „jeeeee“ krabičky, ale nebudou poslouchat, jakože vás, jakože při tom vysvětlování.

Možná ještě i ta soutěživost u těch děcek, že se budou dohadovat, jako kdo to může stisknout. Že to by se muselo jako nějak domluvit.

**Výzkumník:** Že to budou chtít tak straně moc, že pak se nedomluví.

**Dotazovaní:** Že jako každý dítě si tam bude chtít zadat ten kód a prostě zmášknout si to, aby se mu to rožlo a já nevím co.

Nebo je to jenom tohle že, a pak si to bude muset naťukat každý sám, nebo.

Nebo i číst ty kódy, ony se i děcka přetahují i o to, kdo může přečíst ten kód, takže jako. Spíše je rozdělit no.

Když třeba víme hlavně, jakože u mladších dětí, že.

**Výzkumník:** Vám to šlo hezky, vy jste se domluvily.

**Dotazovaní:** Asi taky záleží, co to je za kolektiv, jak ty děti jsou zvyklí spolupracovat.

Ono taky záleží na tom, jako názvy těch skupinek, jakože podle toho, kolik se u jedné krabičky zrovna sejde těch lidí že jo. Takže jako mít těch skupinek tak s jako třeba taky jako různě pomíchají, takže u té jedné krabičky není prostě třeba čtyři skupinky.

**Výzkumník:** Je pravda, že ke konci se to tam už začalo kumulovat celkem u těch kódů. Že třeba pro více skupinek, více těch krabiček s těma kódama. No vlastně, že by to taky jako šlo, alternativně.

Napadá vás ještě něco, čemu by to mohlo, co by to třeba mohlo ohrozit nebo ne ohrozit, to je možná blbé slovo. Jakože, co je vlastně nevýhodou mít takovou moderní technologii na táboře nebo třeba na nějakém kurzu?

**Dotazovaní:** Může se to pokazit. Nebo to vlastně může všechno.

**Výzkumník:** Zničit pastelky třeba můžeme taky. A napadá vás třeba nějaké jako vyloženě, co to může přinést, jakože těm dětem? Co jim to může dát, že používají něco takového? Ať už to je buď do aktivity, nebo jako k nim do rozvoje, těch dětí.

**Dotazovaní:** Může se naučit něco novýho. Jako my třeba u té morseovky.

Určitě asi jak zacházet s takovouto jako věcí. Myslím si, že běžně se s tím asi nesetkají. (…), jak to mají otevírat, jak se mění barvy, takže asi z téhle stránky.

A právě jako poznají i té strategie a takhle jako, jak co si vymyslí, jako odkud kam půjdou a takhle.

(…)

**Výzkumník:** Ne mě možná jenom napadá, ať víte, co mám přesně na mysli. Vy jste říkali, že to může být jako zajímavé pro ty děti. Že do té hry půjdou jako radši, protože je tam něco zajímavého. Jestli ještě něco, to ještě může dát nějakou novou hodnotu té hře ta moderní technologie, nebo jako to zařízení. Korm motivace asi možná, nevím.

**Dotazovaní:** Mě jako napadá jako taková trochu jako trpělivost, jo. Že vlastně, pokud se do toho vyloženě jako nechci lámat, tak vlastně musím respektovat, že to prostě jede podle určitých pravidel, který jsou vlastně trošku jako natvrdo nastavený a jo, že jako musíme respektovat tady tohle a jo no, že prostě to nějak funguje a je to jako nedostupný vlastně jo. Jako já musím počkat třeba na tu barvu, a tak.

**Výzkumník:** Super. Pak tu mám teda to, co říkala. Jako jestli máte pocit, že to může něco přinést tomu organizačnímu týmu nebo z toho organizačního hlediska. Jestli nám ta moderní technologie nějakým způsobem může ulehčit nebo nám může pomoct. Nebo naopak, třeba je to složitější pro ten tým těch vedoucích.

**Dotazovaní:** No tak třeba pro vás to muselo být složitější nějak jako sehnat ty krabičky, ale potom v průběhu té hry to máte na tom jednom místě. Jakože už se to prostě odehrávalo samo.

(…)

Já si zas třeba jako nedokážu představit, vymyslet nějakou takovou hru bez použití, bez použití tady toho. Jako musel by být asi každý jeden člověk, jak kdyby místo té krabičky a nějak postupně jako mít v těch intervalech, že teda dává nějaký kód.

(…)

Ale je to mnohem složitější než tady tohle no.

**Výzkumník:** To je dobrý podnět. Že vlastně ano, bychom potřebovali asi dalších 5 lidí, abychom mohli k nim běhat.

**Dotazovaní:** Právě, jak říká Anežka, tak já jsem jakoby na trošičku podobným principu měla hru na táboře a právě jsem jakoby místo krabiček tam měla lidi a ty lidi měli říkat prostě děckám určitý čísla, číselný kódy a právě tam docházelo k chybám, že se ti vedoucí nějak jako špatně podívali nebo něco. A docela často tam udělali chybu a děcka za mnou pak chodily naštvaný, že prostě jim to blbě řekl ten vedoucí. Tak jakoby to by se asi tady u té krabice nestalo.

**Výzkumník:** Tak tam by se třeba mohlo stát, že bych jako špatně napsala ten kód, ale ano stane se to tak, že vlastně každý tým bude mít jako stejnou chybu, že se to dá jako vyřešit, než když to jednomu řeknu jinak než tomu druhému, tak je potom takové nespravedlivé. Super.

Mě možná ještě napadá úplně poslední věc, když se kouknete na tu krabici, co jste teďka používali. Jako bylo třeba něco, co nefungovalo, nebo co vám tam třeba chybělo nebo naopak, co byste vyzdvihli na tom. Říkali jste, že to svítí, že je to jako super, že to svítí. Ale jestli třeba ještě něco na co jste v průběhu těch her jako narazili, že něco nefungovalo, nešlo něco.

**Dotazovaní:** Nám když se jako fakt už změnila ta barva a měly jsme samy otvírat ty dvířka a vrátit to tam, tak to šlo trošku hůř. No šlo to jako špatně otevřít. No. Mě to jako jednou vůbec nešlo. Zoufale jsem volal „ Kájo, Kájo”

**Výzkumník:** Jo to je zrovna věc, která se dá jako vyřešit i jinak. Takže, do budoucna spíše.

**Dotazovaní:** Jo. Tam může být nějaký malinkatý cvočiček, za který se to chytí. Ale přišly jste pak na to, že když si to vyvrátíte úplně nahoru, tak vlastně to zůstane. Jo. Jste šikovný holky. Já právě na to přišla jako hodně pozdě, že.

**Výzkumník:** Ale jako dokážu si představit, že jako člověk, který neví, jak to funguje, že se třeba bojí to úplně otevřít. Nebo jako občas se to tam zaseká, protože tam jsou přece jen ty nožičky a jako občas to jde hůř. Že jako někdo to nechce otevřít celé, že se bojí, že se to pak nezavře.

**Dotazovaní:** Já jako jsem se bála, aby to pak třeba nějak ten systém nepokazila, aby se to pak nějak jako samo zavřelo nebo.

To bych třeba u těch malých dětí právě jako zmínila, že nám se jako ukazovalo, že se to samo zavře a že zespodu si to můžeme to. Ale myslím si, že úplně se nám neukázalo, že se to může držet nahoře. Takže třeba pro ně bych to spíš ukázala, aby s tím nelomcovali. A ještě se tomu něco nestalo třeba.

**Výzkumník:** Jasně. Napadá vás ještě někdo něco, co třeba nezaznělo. Co byste chtěli říct. Aji klidně jako úplně k jinému tématu. Nebo jako k tématu krabice samozřejmě, ale jen ne třeba k obědu, ale.

(…) Tak jo. Možná jestli nikdo už nemá jako k tématu ke zpětné vazbě. Ne. Tak jo, já tedy moc děkuji. Já teda vypínám.

**Příloha č. 2: Olšanští táborníci, první skupina dětí**

**Výzkumník:** Mě by jenom zajímal jako váš názor, protože to jsou jak kdyby dvě různé hry a já prostě zkoumám to, jakým způsobem nám můžou moderní technologie pomoct v hrách. Jakým způsobem, jako co to pro nás jako znamená. A mě by jenom zajímal jako váš názor, jaká pro vás jako byla ta hra v první části, kde to bylo prostě s vedoucími, tím, že jsme chodili za vedoucími a oni nám dali plíšek. A v druhé části, kdy jsme měli tu krabici, sami jsme si ji otvírali, sami jsme si ji mohli ovládat. Jenom jaké to pro vás bylo? Jestli jste třeba, to pro vás byla jiná hra, jestli třeba to pro vás bylo lepší, horší, co se vám více líbilo, nelíbilo a třeba proč?

**Dotazovaní:** No mě se třeba líbilo, jak jsme prostě běhali za vedoucíma. Ale jinak to bylo v pohodě.

Oni nám dělali naschvály, že? Jo. Jo. Ty k nim běžíš, oni tě vidí a „aaaa tak ne”. Tak nějak. No. To ta krabice neudělá.

(…)

Podle mého se dá ta krabice hodně lehko ošulit.

Mě se právě že líbilo s těmi vedoucími, jelikož to byla prostě taková ta typická táborová hra.

Jo. Protože já mám ráda na táboru to, že tady nemáme tu elektroniku, a prostě přežíváme, rádoby. Jakože je to dobrý nápad, zní to zajímavě, třeba jsem to. Bylo mi jasné, že to jsou úplně stejné hry, ale brala jsem to, jakože nějak jinak, ale jako s těmi vedoucími to byla taková větší sranda, protože nám dělali ty naschvály a je to také typické, no.

**Výzkumník:** Dobrý

**Dotazovaní:** Mě bavilo zas s těma robotama, že jsme si jako museli najít, jakože tu barvu, jak svítila, a jsme museli, jakože to nějaký určitý čas svítilo a jsme věděli, že jako ne jako u těch vedoucích to bylo že, to mohli kdykoliv přestat. Tady ten robot jako mělo přesný čas, takže jsme museli jako fakt běžet co nejrychleji, ať to stihnem.

Taky se mi líbilo, že vlastně tam byla ta konzistentnost těch robotů.

**Výzkumník:** A ty, Franto, jsi říkal s tím, že se to dá ošulit. Jakým způsobem si myslíš, že se to dá ošulit.

**Dotazovaní:** Že si můžeš klidně vzít dva plíšky, kdežto u vedoucích jakože ne. Že oni tě můžou jakože „Neee, vem si jeden”

Ale zase se tady tím učíme fair play. Fair play. Jo. To je pravda.

(…)

Mi tak je příjemný ten kontakt jako s těma vedoucíma. Že fakt, když jsem k někomu přiběhl, tak jsem s ním aji jako hodil slovo a zase jsem běžel zpátky že.

No přesně. To ti ten stroj neřekne jako „zdar”, a nebo že, „ co tu běháš v kopřivách”, Že to ti jako neřekne stroj. Lukas jo. Lukas se ti ještě vysměje, ale stroj ne.

Mě přišlo zajímavé, že se měnily ty barvy, jakože že prostě vedoucí se nějak neteleportnou a jakože to bylo husté.

Jo no. Jako to bylo husté. Je to zajímavé.

Jako je dobré, že tam jsou i ty moderní technologie zapojeny, ale zase táborové hry jsou táborové hry.

Já asi jak Rebelka, prostě na tábor nepatří žádná elektronika. Přesně.

Jako jo, tady ta krabička je dobrá, jak jsme hráli před tím tu hru s tím kódem, jak jsme tam museli ťukat ten kód. Jo, jo. To bylo hodně dobré.

Tak ta krabička byla lepší, jak to diktovat třeba jako tobě. Víš co, ty barvy.

To bylo hodně dobré ozvláštnění.

Bylo to takové, že jsme si museli být jistí, a tady to bych asi jako ty běhací hry a ty táborovky klasické bych asi nechal jako s tím osobním kontaktem. Až budeš mít jako takou nějakou hru, kde se to tam bude prostě jako hodit, že tam zas budeme muset zadat nějaký kód, aby se nám otevřelo toto a toto, tak to bylo jako fakt drsné. Ta mě bavilo, to se mi líbilo.

Ale mě to osobně třeba přišlo jako takové zajímavé ozvláštnění, jakoby trochu upravení nějaké hry do trošku jiné hry. Že to, prostě to mělo jiný nádech.

A zpestření. Zpestření, ano.

To byla úplně jiná hra, to mi úplně jakože nepřipomínalo vůbec tu hru jako předtím.

Já, mě vyhovovalo, že jsme si mohli na chvíli stoupnout, když tam nebyla naše barva. Dvě minuty.

Že jak to jsou, jak prostě byli vedoucí, tak nevíš kde, kdo bude bouchat, tak jsi lítala, jak, no jak nevím.

(…)

A tak jsme mohli, třeba jsme mohli aji vydechnout a potom jak tam byla, tak jsme na, potom jako petali právě a že jsme věděli, že právě potom můžeme na chvíli stát aji. O to víc jsme jakoby makali.

No přesně, že jsme za těmahle robota jsme běželi rychleji, mi přišlo, že jsme se tak neflákali, že to byl rychlejší.

**Výzkumník:** A dokázali jste třeba odhadnout, jaký je ten čas toho přetáčení barev?

**Dotazovaní:** Asi dvě minuty. To byla modrá, červená, zelená, žlutá.

Ale čas? Asi minuta. No minuta. 30 sekund je málo. Minuta a půl. Dvě minuty ne?

**Výzkumník:** Byly to dvě minut.

**Dotazovaní:** Fakt?

**Výzkumník:** Vždycky po dvou minutách se měnila barva. Ale dobrý, dobří jste, že jste odhadli, jak se mění ty barvy. Dobrý. Máte ještě někdo něco, co vás jako napadá?

**Výzkumník:** A přišly vám ty hry, jakože jiné jako motivačně, že jste třeba fakt jako chtěli více tu krabici nebo chtěli jste více ty vedoucí?

**Dotazovaní:** Spíše vedoucí, vedoucí, vedoucí. S nimi jsme se nasmáli.

**Výzkumník:** Více vedoucí?

(…)

**Dotazovaní:** Mi asi více ty krabice, krabice,

Já asi tedy ty krabice, protože za krabicema jsme šli týmově.

Jo to bylo pravda, že tam jsme hráli týmovku. Taková krabice ti jako nedá takovou motivaci jako tady ten vedoucí.

Ale zase jsme tedy běhali týmově, takže jsme si dávali motivaci s týmu. Za těma vedoucíma je každý jako jinde, tady to prostě jsme měli jednu krabici, kde byli červení a motivovali jsme se v týmu, ať běžíme rychleji a tak.

To je pravda. Jo. S těmi to bylo takové jednotlivé, protože to nebylo určené, kdo může za kým.

Bylo to více o té spolupráci týmové. Když tam jeden člověk jako zařval, třeba jakože „Traktoři, tak jsme se všichni prostě sběhli a věděli jsme, že tam je ta žlutá barva, že musíme rychle posbírat ty plíšky. Že tu, hodit je tu, a zase zpátky.

**Výzkumník:** Super. A ještě mě možná zajímá, vy jste mluvili o tom, že nechcete na táboře moderní technologie. Můžu se zeptat jako na názor, jako jaký na to máte názor? Jenom jakože třeba, když budeme mít tuhle krabici na táboře. Někteří řekli, že to jako nechcou, že je to jako.

**Dotazovaní:** Mě to přišlo třeba jako čelovka. Takže mi to nepřišlo jako moderní technologie.

Asi tak. To je stejně jako s tím JBLkem. (…).

Jo, já jsem to blbě asi řekla, ale mě to přišlo hodně dobré ozvláštnění, jakože s těmi kódy. To bylo takové zajímavé a tak, ale tady jakože mi to přišlo, ne že zbytečné, ale věděla jsem, že se to dá využít i s těmi vedoucími a je to vlastně úplně to samé. Jen tam ti vedoucí nemusí být a můžou dělat něco jiného.

Jo a navíc ti vedoucí nám dělají naschvály, což někdy je vtipné. A někdy nás to docela naštve, ale pak z toho máme akorát srandu.

Jako ta technologie tady patří, aby se zpestřily ty hry. Třeba jako to JBLko, třeba když je někdy nuda, tak třeba jako někdo vezme auto, najede ti do půlky tábora, pustí reprák a jedem. Asi tak.

**Výzkumník:** Tak možná, když to zkusíme pojmenovat, jako co ve vás třeba jako, co může přinést ta technologie do té hry? Jako v čem to může ozvláštnit?

**Dotazovaní:** Zpestření. Určitě ty týmové hry. Určitě zpestření, ale klasika je klasika.

Spolupráce asi. Nějaké usnadnění jakoby využití víc než můžou jako vedoucí. Jakože třeba, prostě někam na strom nebo tak prostě. Takové blbosti, jakože se to může využít, co vedoucí nezvládnou a zvládne třeba krabice.

Já bych řekl spíše tu spolupráci. Jo to taky.

No ono to je jakože i ty krabice se nepřemísťovaly, za což ti vedoucí jo. No však to je dobře ale, že jsme nevěděli, kde přímo jsou, a nemohli jsme vytvářet past. No jo, ale zase jsme je museli hledat. Ale tak to je jak u jaké hry ale taky potom. Tak jako záleží.

(…)

Ale jako ozvláštnění a je to jako příjemné.

**Výzkumník:** A mělo to třeba pro vás vliv na nějakou, já nevím, třeba atmosféru nebo něco takového, jakože ta technologie?

**Dotazovaní:** Jako jo.

**Výzkumník:** Nebo možná obecně, když nemusíme brát krabici, ale můžeme mít prostě nějaké nevím, JBLko, můžeme mít něco jako, něco, co funguje zase na základě něčeho jiného.

**Dotazovaní:** Mi přijde, že jak toho tu není hodně, tak jako i to je v pohodě. Jo. Jakože, kdyby tu každý měl mobil, tak je zavřený ve stanu každý. A to by bylo na nic. To by právě bylo na nic, ale když jsme jako prostě furt venku a občas jako se zapne JBL nebo přenese nějaká moderní věc, tak mi to přijde jako úplně v pohodě. (…)

**Výzkumník:** A ještě mě možná napadá, protože já jsem tady v tom uvažovala, že bych i vytvořila něco s tabletem. Jak by se vám třeba líbilo, kdybych jako vám do týmu dala tablet.

**Dotazovaní:** Vůbec, nikdy. Ne. Ani ten mobil, kdyby tam byl by se mi taky nelíbil. Ani mobil, ani tablet. To by bylo hrozné.

Ta krabice je jako robot, to je jako více v pohodě. Jako do nějakého kroužku, tak to možná klidně, ale tady na táboře úplně ne. No jako asi na tom táboře ne.

Ono právě na tom táboře si jdeme odpočinout od všech tady, od civilizace, od sociálních sítí a všeho, moderních technologií, takže. Jako já tu spíše jezdím za kolektivem. No tak jasně, ale. S každým se vidím každý den.

**Výzkumník:** Takže i kdyby to byla prostě nějaká aplikace na tabletu, tak to nechcete?

**Dotazovaní:** Ne. Tydlety jako technologie, jakože bez displeje. Prostě nějaké automatické nebo technické, ty jsou v pohodě. Ty mi přijdou jako dobré.

Čím novější děti tu budou, tím více jim to bude chybět, že? No. My jsme ještě ta generace, která na tom jako zas tak moc nevyrůstala. No právě oni se to aspoň naučí jako. No jo.

Mi zas přijde, že byl vždycky ten tábor o tom, ale ty krabice jsou prostě úplná pohoda. To mi třeba vůbec nepřijde jako nějaká, že by mi tady někdo vytáhl mobil a já bych tam musela naťukat nějaký pin. Tak to by bylo takové jako. Toto bylo mnohem lepší. (…)

**Výzkumník:** Dobrý, chcete ještě někdo něco říct, napadá vás ještě k tomu něco?

**Dotazovaní:** Asi ne. (…)

**Výzkumník:** Nebo možná ještě mě napadá, když jste se koukli na tu krabici, třeba zrovna to vypadávání plíšku. Napadá vás nějaká taková technická věc, která by se tam třeba mohla být lepší? Nebo něco?

**Dotazovaní:** Jako já nevím, jestli se to zavíralo samo nebo to muselo být úplně dole? Jo zavíralo se to samo. Ale když to bylo úplně nahoře, tak se to nezavře.

**Výzkumník:** Ano, jako když je to povislé, tak se to za dvacet sekund zavře samo, protože je tam ten magnet. Ale když to dáš úplně nahoru, tak se to jako nezavře.

**Dotazovaní:** Tak to by mohlo, jakože tam jenom nějak spadnout, jakože by se to přiklaplo, ale něco, co by k tomu koplo. Spíše, by tam byl ten magnet rovnou. (…)Jenže to by se nedalo zvednout až tolik.

**Dotazovaní:** Ne, že bychom to zavírali my a ono by se to pak jako ještě více cvaklo, al že by to prostě tam jenom tak ne to.

Jenom by se to nedalo otevírat tolik, to by možná taky. (…) Když bys to neotvírala tolik, tak tam třeba ani tu ruku nedáš. Přesně. No záleží, jak hodně, do pravého úhlu by to šlo.

**Výzkumník:** Jakože by pro vás byl lepší, že se to nebude zavírat samo, ale prostě přijdu, otevřu, zavřu.

**Dotazovaní:** Ale třeba potom by se to potom zacvaklo, jakože by to nešlo otevřít, ale my jsme to prostě zabrali. Prostě nějaký magnet. My bychom to zmáčkli a ono se to otevřelo. To by bylo dobré.

(…)

Ono to fakt vypadávalo potom. Jo. Mi vlastně přišlo, jakože jsem musel zmáčknout jako trochu víc, aby se to vůbec otevřelo.

**Výzkumník:** Jo to jo, to je možné. Ale to se dá taky nastavit ta intenzita. Oni to právě nastavovali, jak jsme tam klikali ty barvy, protože zase, když je to málo, tak ono klikneš sice jednou, ale ono to třeba vezme dvakrát, protože prostě ten stisk je třeba delší než by měl být. A zase když to nastavíš hodně, tak musíš klikat úplně těsně, takže je to jen o regulování toho, jak se to stiskne. To jako jde. To je v pohodě. (…)

Tak jo, tak já děkuji.

**Příloha č. 3: Olšanští táborníci, druhá skupina děti**

**Výzkumník:** Já bych se vás ráda zeptala na to, protože jsme hráli jak kdyby jednu hru, která byla první bez krabice a potom s krabicí. A mě by jako zajímalo jenom, jak jste vnímali rozdíl mezi těma dvěma hrama. Jestli vás to třeba bavilo více nebo vás to bavilo méně. Nebo vám tam něco bavilo, nevadilo? (…)

Buď jsme hráli klepání o ešusy, kdy jste vlastně běhali za vedoucími a sbírali od nich plíšky. Anebo jste běhali za krabicí, že jste a ni ťupali a brali si od ní plíšky.

**Dotazovaní:** S tou krabicí mi to třeba přišlo o hodně jednodušší, než jako když jsme jako běhali.

**Výzkumník:** Klidně říkejte názory, co se vám nelíbilo, líbilo. Jestli v tom byl nějaký rozdíl.

**Dotazovaní:** Při těch ťukáních na ten ešus bylo ticho, protože každý slyšel, kde to je.

**Výzkumník:** A bylo to dobře nebo špatně?

**Dotazovaní:** Bylo to takové víc pohodové. Někdy dobře, někdy špatně.

No jako, že tam bylo takové ticho a jak byla ta krabice, tak jsme na sebe řvali že, kde co je a tak. To bylo takové více akční, mi přišlo. S tou krabicí to bylo takové více akční. Mně se taky líbí, jak je to takové akčnější

**Výzkumník:** Akčnější více?

**Dotazovaní:** Mně se líbilo, jakože furt jako koukáš, že právě nic neslyším a musím se reagovat jenom podle zraku. Teď jako koukám, kouká, a kdy najednou něco vidíš, tak tam prostě vyběhneš a běžíš.

**Výzkumník:** A co vám přišlo lepší? S vedoucími nebo s krabicí?

**Dotazovaní:** S krabicí. Asi s krabicí. Jo s krabicí. Mi s vedoucíma.

**Výzkumník:** S vedoucíma? A můžete říct třeba proč? Jenom jako, klidně říkejte postupně, jenom jako jestli jako je v pohodě, jestli se vám líbila jedna verze nebo druhá. Je to v pohodě, jenom jako proč? Co je na tom takové to hlavní?

**Dotazovaní:** Máme takovou zpětnou vazbu.

**Výzkumník:** Od vedoucích?

**Dotazovaní:** Jo. Podle mě, u tý krabice vždycky, jak tam svítila jedna barva, tak tam byl vyloženě jeden tým a nervalo se tam skoro úplně všichni, u jednoho člověka. Taky. Taky.

**Výzkumník:** A to vám přišlo lepší?

**Dotazovaní:** Jo. Jo. A ty se mohli třeba vedoucí odpočinout, než chodit třeba.

Mně se líbilo jako to ticho, jak bylo. Jako jak ťukali do těch ešusů, tak byl klidně prostě na chvilku.

**Výzkumník:** Přišlo vám to třeba, že jste chtěli více běhat za těma vedoucíma neb více za tou krabicí?

**Dotazovaní:** Krabicí, krabicí. Mně se strašně líbila ta světýlka.

**Výzkumník:** Takže někteří vedoucí, někteří krabice. Super. A?

**Dotazovaní:** Jako kdyby to bylo s tou krabicí a třeba u toho bylo ještě jakoby něco. Ne jen že bysme jenom dívali, jak se to rozvicuje a nevím, ještě to s něčím propojit. Mi to přišlo takové jako hrozně jednoduché prostě. Mně by se třeba líbilo, kdyby tam byli i jako vedoucí a jako chodilo by se pro život.

**Výzkumník:** Takže třeba jako s kombinací, že by byli vedoucí byli využiti.

**Dotazovaní:** Mě to přišlo aj že, blízko u sebe, že prostě, prostě, mi to přišlo hrozně také jako jednoduché. Ale jako bylo to hrozně cool.

**Výzkumník:** A přišla vám ta manipulace s tou krabicí jednoduché, nebo jste jako třeba nevěděli, co s ní?

**Dotazovaní:** Jo, jo, jednoduché. Ale třeba, jak jsme předtím hráli ty kódy, tak to bylo podle mě super.

**Výzkumník:** Super to bylo?

Jo. Ty kódy. To bylo úplně ultra. Jo to bylo, to mě jako bavilo.

**Výzkumník:** A ta teoreticky, když se na to podíváte, tak jsme tam hráli dvě fáze. Jakože první jste to říkali jenom mi a podruhé jste to klikali na tu krabici. Taky v tom vidíte nějaký rozdíl nebo vám to přišlo stejné?

**Dotazovaní:** Na tu krabici to prostě bylo více cool. Nebylo to jakože tak jako, jako to tam naklikat, takže.

**Výzkumník:** Když jenom možná otázka mimo jenom tu krabici. Jakože máme obecně nějaký pojem jako moderní technologie. Můžeme si tam představit jako telefon, tablet, tu krabici, můžeme si tam představit JBLko, můžeme si tam představit cokoli, co třeba bliká, svítí, hraje. Přijde vám jako fajn, že s to na táboře používá? Nebo ne?

**Dotazovaní:** Jo, jo. V omezené míře. Jako když to není tak často, jakože to není třeba každý den, tak je to podle mě jako v pohodě a dobré. Když je to třeba dvakrát nějaká hra.

(…)

**Dotazovaní:** Tak, jakože záleží, co z těch technologií že. Když vezmeš JBLko, tak je to dobré, ale jakmile by tady byly já nevím, projektory a všechny, tak by to jako bylo přehnané jako prostě jakože, to nějak jakože odhadnout, jako, jak hodně.

No já to mám tak stejně, že ty telefony mi jakože přijde, že pro děcka tady nemají. Prostě to jakože je úplně super, protože to asi všichni chápeme. A to JBLko jako prostě ty party, tak to je prostě něco jiného než party jako s kytarou, prostě je to takové jiné. A prostě mi přijde, že když to jednou za čas, tak to tak jako ozvláštní, že prostě je to zas něco nové a zase prostě je to dobré. Za mě.

**Výzkumník:** Chceš něco říct Vaši? Ne? Nebo možná, jestli třeba ještě někdo k tomu něco chcete dodat, jako ono to možná bylo výstižné. Ale jestli vás k tomu ještě něco napadá, k těm moderním technologiím, jako na táboře? Maruš?

**Dotazovaní:** Podle mě jakože je dobrý, že je to jakože používaj vedoucí, protože ti to vyloženě potřebujou. A při těch hrách, jako je ta krabice úplně strašně husté, protože je to nějaký obdarování té aktivity a je to něco jinýho, takže jakože něco, co jsme nezažili. Ale zase jednou nebo dvakrát za ten tábor, ať toho není zase moc. Přesně.

No ale i tak to prostě stačí.

(…)

Když by to měly děcka, tak podle mě by to nebylo dobré, protože to by všichni čuměli vyloženě do mobilu a nic bychom nechtěli dělat. To je pravda. Takže podle mě je právě dobré, že to používají vyloženě jenom vedoucí.

**Výzkumník:** A máte pocit, že vám to třeba něco přináší do té hry? Že vás to třeba já nevím, více motivuje nebo jakože to přináší něco nového krom obzvláštní?

**Dotazovaní:** Jako to asi jo. Jo. Teda za mě jo. Ale jako vždycky, když se hraje třeba i nová hra, tak mě to jako napokne, že je to něco jakože nového a jdu do toho. Že je to něco, co neznám.

**Výzkumník:** Chcete ještě někdo něco říct k tomu? Jaké vám to třeba přišlo, jestli se vám to líbilo?

(…)

**Výzkumník:** Tak jo, tak za mě je to asi všechno. Tak děkuji mockrát za zpětnou vazbu. (…) Joooo, ještě mě možná napadá jedna věc. Když jsem s tou krabicí jako pracovali, tak tam byly nějaké třeba technické věci. Úplně přiklad, vím, že se vysypávaly plíšky. Napadá vás ještě jako něco, co by se třeba dalo vylepšit na té krabici. Nebo co vám třeba nebylo jasné nebo třeba nefungovalo podle vás?

**Dotazovaní:** Dal bych tam mističku vevnitř. Nebo třeba nějaký držák bych dal, že by byly dvě dvířka a jedno zespod prostě půlka té té a zvrchu druhá půlka. Přesně tak. Jakože by se to tak rozevřelo.

**Výzkumník:** A krom vysypávání napadá vás něco? Jako je mi jasné, že třeba u těch, jak jsme klikali ty kódy, že ty se to jako blbě klikalo, že tam jako byl ten stisk takový blbý, což jako taky je technická. Ale jestli třeba k tomu, jestli to málo svítilo, hodně svítilo nebo?

Ne ideální, ideální

**Výzkumník:** A s tím zavíráním taky v pohodě? Neměli jste s tím jako problém?

**Dotazovaní:** Jo, jo. V pohodě. Jak to jako svítilo, tak jsme, jakože, museli kontrolovat všechno. Že to nebylo, že jako svítilo na celý les, jakože tady zelená. To by asi bylo blbé, kdyby to svítilo na celý les. No však jo.

Že prostě i my jsme prostě museli být takoví ostražití. Podle mě to svítilo akorát. Přesně tak.

**Výzkumník:** Super. Chcete ještě někdo něco dodat? (…) Tak jo, tak já děkuji. To je ode mě všechno. Kdyby vás cokoliv ještě napadlo, tak ještě můžete přijít a můžeme dodat.

**Příloha č. 4: Olšanští táborníci, vedoucí**

**Výzkumník:** A jenom by mě teda zajímalo, jakože, jaký na to máte názor. (…) Jestli vám to přijde dobrý, špatný, jestli se vám, co se vám na tom líbí, nelíbí? A možná třeba jestli to má nějaké výhody, nevýhody a něco třeba zlepšit ještě? Klidně zase kolečko můžeme.

**Dotazovaní:** Tak jestli začnu. Já si myslím, že výhodu to určitě má. Může to doplnit počet vedoucích, když chybí. Ať už u různých stanovišť nebo něco. I co se týče toho kódu, ten byl jako perfektní. To prostě můžeš jenom někde nechat, nemusíš u toho být. Kdyby to bylo jako funkční, tak jak má přesně. A prostě no, sežeňte si kód a doneste mi, co tam prostě najdete, nemusí to člověk hlídat. Takže tak. Jasné, je tam za jako technologie v lese. To se může bít, ale jinak si za mě myslím, že jako nápad super a kdyby se to do těch her nějak vypilovalo, jak říkal Honzík, že tam můžou být chytači, do toho krabičky, do toho i vedoucí třeba u těch datlů, co cinkají, a celé se to nakombinuje, tak vlastně z pěti lidí můžeš najednou udělat patnáct. Může to být hned jako větší, o něčem jiném. Takže si myslím, že přínos to má, jen to chce správně nastavit. Nemyslím krabičku, ale to její použití ve správnou chvíli a myslím si, že to může být super.

**Výzkumník:** Pošli někam.

**Dotazovaní:** Asi mám stejný názor jako Paťa, že když se to zkombinuje s lidma, tak to je velký potenciál. Ale jednotlivě bych to určitě. Jako nebyl jsem u toho kódu, to je boží, ale to jsme měli zrovna službu, takže nemůžu soudit kód. Ale ty dnešní plíšky si myslím, že jako jednotlivě, nebo takhle bych to řekl. Jednotlivě, třeba večer, jak ta jsou ty LEDky na tom, tak to musí být fakt jako super, i když jenom jsou ty krabičky. Ale přes den, když je to jednom ta krabička, nevidím nic jakože spíš využití toho potenciálu. Ale třeba v noci by to bylo jenom ta krabička a dělala si svoje srandičky, tak to může být fajn. A kdyby ty krabičky, tak zkombinovat s těma lidma.

**Dotazovaní:** Já mám vlastně úplně stejný názor jako Luky. Taky jsem jako neviděla to s těma kódama. A taky si myslím, že to má možná lepší nebo hezčí využití právě večer, když to svítí. Že to je takové hezčí. Asi všechno. Nemám, co víc dodat.

**Dotazovaní:** Za mě ten kód je určitě super. Myslím si, že takové ty běhačky, sbírání těch právě šifer, jakože na ty barvy, že to je jako dobré využití. A přes den bych to taky využil určitě v kombinaci, jakože s vedoucíma. V tom, že vlastně můžeš nahradit ty vedoucí, co třeba rozdávají nějaké věci a můžeš tam přidat další role. A taky souhlasím s tou nocí, že to musí být, jakože určitě zase jinačí zážitek pro ty děcka, když tam prostě jsou jenom nějaké věci, které svítí, blikají a musí na to prostě ťapnout, aby se to otevřelo. To je za mě.

**Dotazovaní:** Já asi jakože to

V: no asi ne

**Dotazovaní:** Nemám, co k tomu říct. Ale já jakože mám jeden takový malou, že chápu, že třeba to není jako typický prvek, tady pro tábor. Takový typ táboru, který máte v lese, ale že určitě by se to dalo využít. Je spousta takových těch vědeckých táborů a haitech táborů a těch jakože elektro. Tak to si myslím, že tam by to třeba

Nebo příměstské

No nebo příměstské. Jakože určitě na tábor mi to přijde. Ne zrovna třeba jako, ale na tábor jako doplnění a tak. Že to má určitě využití.

**Dotazovaní:** Já jsem byl jenom u té první hry. U toho kódování a myslím si, že. Já jsem jako přemýšlel, co všechno by s tím šlo udělat a má to strašný potenciál a mě to přijde strašně moc univerzální, protože tam můžeš jakoby, jsem přemýšlel, u kterých všech her ba to teoreticky šlo použít a to je strašná spousta her, kde bys mohla nahradit, nebo něco přidat nebo něco. A to se mi fakt na tom líbí, že to můžeš fakt jakoby. Spoustu věcí to může mít, spoustu těch jakoby programů na to jde ještě vymyslet, dodělat a jako myslím si, že tam fakt jde spoustu věcí ještě dodělat. No akorát je to prostě v lese svítící krabice, úplně se to tam nehodí, ale taky jsem přemýšlel, jak by to šlo zamaskovat, aby to tak nevypadalo. Ale je to pěkná krabička. Je to pěkná hračka no.

**Dotazovaní:** Já jsem to teda ani jednou neviděl v akci pořádně. Takže nevím. Ale jakože souhlasím, se vším, co tady padlo. Napadá mě, že potom ještě hodně záleží na legendě, jakou jako máme třeba. Když máš třeba nějaké vesmír a takhle, tak je to jako whaaaaat. Ale kdybys měla třeba středověk, tak úplně nevím. Ale jak říkal Forest, že pořád by se to podle mě dalo jak kdyby obléknout do nějakého kabátu, jakoby, že nějak přelepíš něčím.

Je to škaredé.

Nějak by to šlo podle mě. Ale to využití se mi taky líbí, že tam jednou se to otevře co 5 sekund, potom je to na kód, potom je to na tohlencto, tohlencto. Takže. Ale přijde mi to fajn, jakože jako nápad je to hodně hustej a souhlasím hodně s tím, že to je fajn asi s tím doplněním, třeba často do toho počtu těch vedoucích. A taky bych to spíše jako, když už bych to používal, tak bych to taky spíš nějak nakombinovat s vedoucími.

**Dotazovaní:** Tak já jsem to vlastně neviděla jakoby vůbec, jakože ty aktivity s těma krabička, ale vlastně se ztotožňuju s tím, co už se tady řeklo. Že je to fajn v tom jakože doplnění, anebo naopak v tom, že třeba jako fakt v noci to může být jako boží věc, že vlastně si dovedu představit, že oni běhají jako po tom lese nebo tak a ono se to jako rozsvěcí různě a oni vlastně běhají za tím, že by to jako mělo taky svoje kouzlo. Jinak jsem to neviděla, takže nemůžu asi víc hodnotit.

**Dotazovaní:** Já jsem viděl jenom kód z pozice, z pozice vedoucího, který říká barvy, takže vlastně jsem neviděl ani krabičku v akci. Přijde mi to jako zajímavý materiálový prvek, který je možná zbytečný, jakože nahraditelný, ale na druhou stranu zajímavý. A vlastně souhlasím s tím možná, co bylo řečeno, ve smyslu, kdyby bylo „start gate legenda”, tak je to přesně, to co přesně potřebujeme. Noční hra skvělá. A, no jako, nebo prostě, že se. Ale jako, dá se to využít ve smyslu, když už to je, tak dá se to využít na tisíc aktivit. Jakože dovedu si představit náročnou RPG hru, kde prostě pouze hodinu tu a tu můžeš otevřít pouze červenou, která je tam na tom místě a je to jako. Zase na druhou stranu je to něco hmatatelného, než tam mít ešus s plíškama, který prostě si bereš, tak je to něco, co to dokáže ozvláštnit, ať už kódem, ať už barvou, ať už něčím, otevíráním na čas, což může zase přidat té hře, když se promyslí, hodně.

**Výzkumník:** Všechno? Jo? Můžeš Honzi.

**Dotazovaní:** Jo, já vím, já uvažuju. A jakože bylo dost řečeno toho. Já si jako říkám, jak legendy záleží, jakože na legendě, jak to použít. Využít jakože pro ty kombinace s těma vedoucíma, ty další režimy, kterých si tam dokážu představit ještě více. A, jakože, i jakože, klidně nějaký dejme tomu, že by se mohly potom přepínat barvy a že by to třeba i počítalo nějaký čas jako, který. Ty máš zrovna teďka obsazenou tu krabici, a že by se jim to přičítalo, jakoby, že je to jako třeba obsazená oblast nebo tak něco. Takže jako dokážu si to fakt představit úplně nějaké ultra vykombené s tím jakože ještě, fakt některé ty hry, i jako třeba bakulovačka, tak by to bylo super. I jak to má ty světýlka, tak spíš i na ty noční hry, že to je takové, že tam není furt jako jeden třeba vedoucí, který by tak stál a blikal jako se světlem, ale když tam naráz budou obíhat nějaká světla, která se jako tam budou nějak měnit v nějakých intervalech, tak je to celkem dost zajímavé. Ale zase mi přijde blbé, jako tím zabít někdy jako takové ty vedoucí, jakože prostě, nesmí se to moc, jak je to slovo, přepoužívat, nebo jakože moc to, ať tím nezabijeme ty naše jakože vedoucí, kteří tam právěže těž dělají velkou část. Takže jakože, určitě to používat, určitě nějak rozvíjet, ale asi ne úplně jako jen to.

**Dotazovaní:** Noo, jako já si myslím, že jako říct, že tady toho bylo už hrozně moc řečeno a asi mám na to jako víceméně stejný názor. Dneska, já chápu, že pro tu studii muselo být jako použito nebo vlastně pro to porovnání musely být použity strašně jako podobné aktivity nebo vlastně stejné jenom prostě toto. Ale myslím si, že to bylo jako, právě to, že my si to teďka představujeme, že se to bude používat takhle, ale to byla zrovna hra, kde mi přijde, že ten prvek toho vedoucího je tak strašně důležitý nebo jako protože, prostě, že pro to, že pro porovnání to chápu, ale já si myslím, že to může být úplně boží v jiných hrách, ať už to jsou fakt jako noční hry a i na takovémhle lesním stanovém táboře, na kterém jsme my, si myslím, že si to jako najde prostě to využití a nebude to tam působit jako pěst na oko. Dneska zrovna tady, v téhle chvílí, v tom lese, na tom místě to tak působilo jako dost, ale to si myslím, že prostě bylo dáno tím, tou specifickou situací. Takže jako já rozhodně jsem jako za použití a za vytunění těch chyb, které třeba nebo takových jako nedostatků a technických věcí, ale jako jinak si myslím, že je miliarda legend a super prostě témat a her, kdy se to jako dá použít. A rozhodně si myslím, že to nebude působit, jakože to tam uměle dosazujeme.

**Dotazovaní:** No, já tak jako souhlasím s tím, co se řeklo, ale přijde mi vtipné, jak jste řekli, že by to bylo husté teďkom vykombit s těma vedoucíma. Tak ony ty kódy byly vykombené s vedoucíma. Že vlastně byli vedoucí, byly krabičky, byli chytači. Tam bylo vlastně všechno. Jenom, jenom vlastně jako nesbírali žetonky, ale sbírali kódy. Takže to prostě bylo, bylo to vykombené a bylo to super a jako kdyby fakt jako skvělé. A mě jako nepřijde ani nic špatné jako na tom, co se hrálo dneska. Jakože je to prostě něco jiného. Líbí se mi prostě na tom to, že je to něco jiného, že to není takové to prostě „jo, běžím za vedoucím, se kterým jsem prostě každý den. Je to prostě furt to a vezmu žetonek a běžím zpátky”. Ale prostě je tam něco, co svítí. Svítí mojí barvou, to se otevírá, samo se zavírá, má to nějaký čas. To je prostě úplně, že wooow. Jakože mi to přijde jako hrozně zajímavé, ale jako ano, souhlasím s tím, že to prostě chce více asi jako takhle v těch hrách vykombit s těma vedoucíma a tak. Ale mně se to strašně líbí, jakože je to prvek, který na tom táboře je prostě nezvyklý a není to něco, co prostě děcka mají každý den. Což si myslím, že je vždycky fajn a myslím si, že v noci to musí být úplně, že boží. Ještě kdyby to vydávalo nějaké zvuky, to bylo úplně, že woou. A strašně oceňuju tu práci a jde vidět, že prostě jo, jsou tam nějaké chybičky, ale že na tom bylo jako strašně moc práce a myslím si, že stála za to a že je to jako husté.

**Výzkumník:** Mě možná ještě napadá jedna věc, a to možná nejvíc na tebe Krupi, protože ty jsi to semnou chystala ty plíšky. Jakože jestli tě nenapadá něco jak jako vykombit to, ať je to jednoduší v tom chystání. Nebo jako jestli k tomu tě něco napadá.

**Dotazovaní:** Mít možná zavírat postupně ty dvířka, protože fakt bylo na houby to všechno jako držet pohromadě. Tím že ty komůrky prostě jsou malé, třeba na ty žetonky, tak prostě to jako nevleze se to. Buď dávat menší počet, nebo prostě udělat jinak tu komůrku. Prostě buď udělat fakt jako čtvercovou nebo ta trojúhelníková byla taková. Nebo fakt tu přepážku, ta by byla lepší, no, prostě. Anebo, prostě mít možnost postupně zavřít ty dvířka. A jinak asi možná ne.

**Výzkumník:** Mě totiž možná jenom potom došlo, že jsme to mohli udělat daleko jednodušeji. My jsme tam prostě mohli zadat ten kód tak, aby to blikalo a ty dvířka otevírat jako násilím. Ony jdou jako. Nebo ne násilím. Ony jdou prostě otevřít jako otevřít, že to nemusíš, že to je prostě jenom na ten magnet. Že to vlastně možná šlo jednodušeji, ale jsou to jenom technické, které se jenom musíme naučit. Taky jsem s tím byla poprvé, takže.

**Dotazovaní:** No to jako asi úplně nevadilo.

**Dotazovaní:** Mě ještě napadá k technické. Když jsem byl u toho kódu, nevím, jako jestli to potom bylo lepší nebo nebylo. Ale přišlo mi, že děcka, když zadaly špatně ten kód nebo, když ho, tak nevěděly, jakoby neměly nějakou reakci od toho přístroje. Kdyby to bylo něco jako, přemýšlel jsem o tom, kdyby to třeba pípalo jak bankovat, když třeba špatně zadáš kód

**Výzkumník:** No ono to

**Dotazovaní:** Nebo kdyby to. Co?

**Výzkumník:** Ono to reaguje, že když to zadáš špatně, tak to zasvítí fialově. Ale..

**Dotazovaní:** Já jsem třeba s tím nebo jako oni nevěděli, jestli už to, už to zmáčkli nebo jestli to jako už můžou začít. Kdyby to třeba píplo dlouze, nebo nějaký bzučák nebo něco. Přemýšlel jsem, jak by to šlo udělat.

**Výzkumník:** Ne, to, to jsme řešili už s těma, s Jirkou a Tomem.

**Dotazovaní:** Aby jako viděli nějakou tu reakci ty děcka.

**Výzkumník:** Jo, ono to, ono to jako bylo dobře promyšlené, akorát to prostě nebylo použité v praxi, takže tohleto nefungovalo.

**Dotazovaní:** JJ jasně.

**Výzkumník:** Ono to je prostě použité tak, že když to jakoby zmáčkneš, tak by ti to mělo zasvítit tou barvou, kterou jsi jako zmáčkl. Takže to je znamení, že jsi to jakoby zmáčkl dobře. Ale tam bylo špatně nastavena ta dotyková hranice. Že jednou to bylo hodně, jednou to bylo hodně citlivé, takže když si zmáčkl jednou a dlouze, tak ti to jako zmáčklo jako kdyby dvakrát tu barvu. A zas potom, když to přenastavovali, tak to zase šlo špatně, že jsi fakt jako musel hodně klikat, takže to je asi jenom o tom nastavení.

D: Že jsi tam musela ještě čekat a tak. Nevím, přemýšlel jsem, právě to by super, kdyby to dělalo zvuk, že by to třeba dělalo „pííííp”, jakože špatně. Jak u bankomatu že.

**Výzkumník:** Má to dělat, to se zrovna nestihlo, tady tohle.

**Dotazovaní:** A to bude pak, jako pokud to bude?

**Výzkumník:** Jo. Máme ještě někdo něco?

**Dotazovaní:** Jako jen mě teď napadá, jak jsi říkala to zavírání a otvírání jako dávání těch plíšků, tak i třeba z vrchu nebo zespod, že by se to dalo nějak odmontovat. Že bys to tam jako jen sypla.

**Výzkumník:** To je dobrý point.

**Dotazovaní:** Nějaké dvířka jakože bys to jako jen tak otevřela a měla bys tam všechny ty čtyři jakože…

**Výzkumník:** Přihrádky.

**Dotazovaní:** Trojúhelníčkové místnosti, nacpala bys to, zaklapla a máš, jakože, už bys otvírala.

**Dotazovaní:** Nebo oddělávací dno by tam mohlo být. Taky bys mohla zespodu to tam soukat.

**Výzkumník:** Jo, to je dobrý point. Dobrý, tak jestli už nic nemáte? Tak já děkuji za zpětnou vazbu a to je asi všechno za mě. Dík

**Příloha č. 5: Oddíl Rychlých Šípů**

**Výzkumník:** Tak já zapínám nahrávání a klidně ti, co už tu, co už to jako jednou tu zpětnou vazbu semnou jeli, tak klidně se nebojte jako cokoliv říct, že klidně můžeš říct to, co už jste říkali nebo něco nového. Je to úplně jedno. Jo. Jako nemusíte se bát, že byste museli mlčet celou dobu. Já bych se chtěla v rámci té zpětné vazby zeptat na takové tři velké asi body. První mě bude zajímat hra obecně, jako jestli se vám líbila, nelíbila, jenom ta hra. Potom se zeptám na přímo na tu krabici, se kterou jsme jako hráli a potom se zeptám na moderní technologie obecně. Tak možná jako ať víte, na co přesně odpovídat. Úplně první mě zajímá pocit z té hry, jaký jste měli. Jestli se vám to líbilo, nelíbilo? Bylo to na vás těžké nebo to bylo v pohodě? Klidně říkejte, co vás napadne.

**Dotazovaní:** Tak já klidně začnu, nevím, jestli to bude moc objektivní, ale co. Na mě to bylo těžké, asi jako dost. Nebo jakože ono to nebylo asi těžké. My jsme nakonec začli tím, jak všichni říkali tím nejtěžším a vlastně jsme tím zapinkali celou hru a vlastně nám to nakonec ani nevyšlo, takže asi to na mě bylo těžké. Ale vlastně kdybych to udělala jinak, tak ta hra je fakt super. Aji vlastně, jak tu dvojičku, tak jakože jsem, tak byla, jakože dobrá, že jsem si to jako užila, ale vlastně jsem si to moc neužila no ve výsledku, když jsem začala špatně. Ale tak to je vždycky jakože nikomu nesedne jako ta hra vždycky a vlastně, kdybych to jako udělala jinak, tak si to jako asi užiju. Takže to není asi tak úplně objektivní, ale teď, jak se cítím, tak jsem si to moc neužila.

**Výzkumník:** Ne je to v pohodě, přesně tohle po vás chci, jako aby řekla. A jakože jste se zasekli u jednoho toho kódu?

**Dotazovaní:** No jako jo. My jsme jako běhali i jako jinak, ale ten jsme měli první jako čtyři barvy, tím pádem jsme jim jako začli a vlastně nám to ale nevycházelo, i když jsme to tam pětkrát ťukali, takže.

**Výzkumník:** A byla to tak morseovka? Tak si pak klidně říct, jaký byl výsledek. Nebo jako, jak se to mělo udělat.

Kdo dál by chtěl něco říct? (…)

**Dotazovaní:** No tak na mě, bylo to taky těžké. Ty pravidla na začátku pobrat, potom už to jako šlo, ale ten začátek, ten byl jako krušný. Ale jinak mě to bavilo. (…) No jinak mě to jako spíš nebavilo asi. Nebo jako mě se líbí hrozně ten koncept těch krabic, nějakých interaktivních nebo jako celkově právě jako té elektroniky, ale jako nelíbí se mi, nelíbilo se mi jako asi vyloženě jako tohle. Jak tam čekáme u těch barev a tak, že to je takové že, ale zase si nedokážu představit, že je to zase nějak jako víc, že nevím jak to jako zformulovat. Ale úplně asi zrovna koncept tady těch krabic založený na těch barvách se mi moc jakoby nelíbí. A přijde mi, že jsem to jako viděla už ve více formách a přijde mi, že to spíše osloví jako ty menší děti, kdy se tam dá jednodušší nějaká věc a oni vidí prostě nějakou tu interaktivitu s tou krabicí. Ale jinak, pro ty starší, nebo aspoň mě osobně se to jako nějak nedotklo hlouběji.

**Výzkumník:** Chápu, supr.

**Dotazovaní:** Já budu pokračovat. Mě asi tím, že jsme tu hru jakože hráli jakože už víckrát s těma krabicema, tak úplně na začátku to nebylo úplně takové to, jak si začneš říkat „jooo, super už zas ty krabice” a spíš to bylo takové „už zase krabice” (…). Mě to jakože třeba, kdyby to bylo využité třeba i v nějaké scénce, že by se to tam pak dalo třeba nějaký ten kód, a tak, jakože by to. Nebo mě to přijde, že všechny ty hry, co jsme hráli, prostě bylo o tom, že jsme prostě někam běhali, a pak tam klikali kód, že to bylo všechno založené na tom stejně, ale vlastně jako na něčem jiném. Nebo jako, mě se líbilo jakože, teď nevím, jak to úplně podat. No jakože, že, no asi se mi to třeba, jak je to zkombinované i s lidma i tou krabicí, tak se mi to jako více líbilo jako s těma lidma. A teď jakože se mi líbil, že mě bavily dělat ty šifry asi, jako to mě bavilo, jakože to tam jakože opisovat. A pak jsem si říkala jakože „co to je prostě?” Ale Rebelka mi jako nasolila a říkala jako „Míšo, to je toto” a už jsem to věděla. Jako abyste pochopili, já jsem jako luštila jedno a ona tři, ale jenom proto, že jsme nestíhaly a já jsem dělala tu, která zabrala nejvíce času. Takže jakože tím, že jsem dělal jednu, tak mě to vlastně přišlo jednoduché jo? Ale já nevím, jak ty ostatní, protože to jsem nedělala totiž. A ale asi prostě mě úplně nebavilo prostě, jakože furt běhat dokola a tak a nevím no, jakože. Ono jako aji jak říkala Poli, že asi pro ty menší děti, že to osloví víc. Že je to takové to woooow, prostě něco nového. Ale tím, že už prostě jsem to zažila už aji předtím, a pak jsme to hráli, a tak, tak už asi je už to na mě moc tento rok s krabicema. To je asi všechno.

**Výzkumník:** Supr. Dík.

**Dotazovaní:** Tak já budu pokračovat. Tak jako ze začátku tu hru, to jsem vůbec nechápala. Já jsem nevěděla, co po nás chceš, jak to budem hrát a byla jsem prostě strašně zmatená a doufala jsem, že chytnu dvojičku, která to pochopí. Sice mi to potom Verča tak nějak vysvětlila, (…). Potom jsem tu hru asi nějak pochopila a jak jsme to hráli, tak se mi ta hra asi jako líbila, nevadilo mi, že jsme vlastně běhali a museli jsme běžet za tou krabicí v nějaký určitý čas, protože tam ty barvy se střídaly, tak to bylo vlastně takové zajímavé, že jsme si museli hlídat ty barvy a tak. Tak to jsem si vlastně docela užila. Ale mě spíš potom i to vlastně luštění, tak to mě bavilo, protože bylo fajn si potrénovat zas morseovku, pochopit jiné ty šifry a uvědomit si, co se po nás vlastně chce. Ale mě potom nebavilo stát vlastně u té krabice a ťukat tam ten kód, protože tam se mohl člověk vlastně splést v jedné barvě, něco překliknout, nekliknout tam, byla tam dlouhá řada potom už. A to už bylo takové zdlouhavé. A jakože, jak i holky říkaly, tak pravda, jak první vlastně jsi přišla s nápadem „je, krabice”, opět. Tak to už pro mě jako potřetí hra jako nebylo, jakože to první „wooow, co se bude dít” a bude to určitě zábavné. Byla jsem spíše taková, jakože prostě jsem se úplně netěšila, ale vlastně jsem si to jako tu hru celkem užila. Asi to bude mít asi i zásluhy, že jsem měla dobrou dvojičku, vyřešili jsme všechno a bylo to dobré.

**Výzkumník:** supr. Dík

**Dotazovaní:** Jestli teda ještě můžu, tak mě třeba bavily ťukat ty kódy prostě. Byl to hrozně fajn pocit, že se to podařilo. Já jsem se na to hrozně těšila. Já jsem se na to taky těšila.

**Výzkumník:** Super.

**Dotazovaní:** Já jsem jenom se nevyjádřila k těm krabicím, tak jestli můžu něco říct? Doufám, že jako máme čas na to. Mě právě taky baví ťukat ty kódy, jsem chtěla říct, právě že to mi přijde super. Aji jakoby obecně asi to jako aji to běhaní jako fajn, podle mě když se to prostě zahraje i jako jakože prostě, že je to ozvláštnění prostě té hry. Co mi přijde husté, jako že by bylo málo, jak jste prostě teď byli dva vedoucí, tak to prostě nahradí ty vedoucí. Že vlastně to byly čtyři krabice a najednou máš čtyři vedoucí, tím pádem prostě málo lidí a ty krabice to jako nahradí. Což mi přijde jakoby cool. Ale. A ty kódy mi taky přišly dobré, jako kdyby už bylo více vedoucích, tak třeba prostě vedoucí a pak teprve ťukat ty kódy. Třeba Rebelku to nebavilo, ale kdyby třeba byly právě větší tým a nebyla by tam ta řada, tak právě by to bylo právě, že husté, že se otevře wooow a je to tam. A to přijde asi dobré. Jo, já si vzpomenu a pak ještě něco řeknu.

**Výzkumník:** Super. Ještě někdo chce něco říct k tomu?

**Dotazovaní:** Mě ještě celkově ke konceptu té hry, co jsem, jsem to asi jako špatně řekla. Já si myslím, že jde na tady to, na koncept jako vymyslet nějakou hru i pro starší, ale přijde mi, že zrovna tady ta hra byla jakoby z mojí strany zbytečně obsáhla jako těma pravidlama, když vezmu to, ten konečný výsledek jakoby té hry. Tak jako takhle to beru. (…)

**Výzkumník:** Klidně říkejte akt úplně, co vás napadne. Klidně jednu myšlenku, pak můžete doplnit, je to jedno.

**Dotazovaní:** Jestli můžu z druhé strany místnosti.

**Výzkumník:** Můžeš.

**Dotazovaní:** Já to mám třeba, já to vidím úplně naopak. Mi to přišlo úplně skvělá hra, protože já jsem tohleto v životě neviděl, tenhleten jakože styl. Jakož jo takový ten lesní prostě s těma vedoucíma, a tak jako jo, ale hrál jsem to jako nedávno a prostě ve chvíli, když si přinesla ty krabice a já úplně „ty vogi, to bude úplně něco”. Jak se to rozsvítilo, to mělo úplně neskutečný efekt, alespoň pro mě. Prostě je to úplně něco jiného a takhle. Takže, mi se to jako líbilo. Líbilo se mi ty jako šifry, že třeba jsem nepochopil ty pravidla ze začátku, jako, úplně jakože do hloubky, protože já jsem právě myslel, že budou všude čísla a ty budou jako v různém pořadí, že tam jakou budou různé posloupnosti a tak. Ale ve chvíli, kdy už jsem to pochopil, tak už mi to bylo vlastně, bylo jasné a to bylo super, protože už na tom prostě bylo jenom běhat a jakože fakt jako najít to. To, to, že je to vlastně náhodné, kdy je tam nějaká barva a vlastně zjišťovat si. To mi přišlo jako skvělá věc. Takže to jsem si užil. A ještě jsem chtěl něco říct. Jo, a úplně nejlepší bylo, jak jsem vždycky viděl, že je tam ta modrá, že tam svítí a úplně jsem prostě běžel než se přeblikne. Jsem to zmáčknul a jak jsem to ťapnul jsem si říkal „mám to”, to bylo dobré. Největší, největší nevýhoda byla toho, že na to bylo podle mě málo času. My jsme to jako nestihli a tma. Fakt to, já jsem neviděl, co píšu už. Já jsem tam pak měl tolik chyb už z toho, takže už jsme nemohli nic složit. Takže tak, ale za mě to bylo super.

**Výzkumník:** Supr, dík.

**Dotazovaní:** Mě třeba naopak přišlo, že ty šifry, jakože to nebyly úplně, jakože šifry. Že to bylo strašně jednoduché a nevím, jestli to tak vnímám jenom, jakože tak přemýšlím. Ale jako mi přišlo, že některé ty šifry prostě nebyly ani šifry. Vždyť to byla jenom číselná řada a prostě od nejmenšího po největší. Ale jinak ten koncept s těmi krabicemi se mi líbí, ale za mě by podle mě byla strašně super hra to úplně ve tmě, ale to bysme zas nesměli hrát v lese, takže třeba na louce a tam by to šlo moc vidět. Takže nevím. Nějak toto.

**Výzkumník:** Tak možná, kdybychom jako nepsali, tak vlastně nevadí, že je tma. Že bychom třeba jenom něco, nevím, se koukali, co v tom je.

**Dotazovaní:** No záleží, jelikož v tom lese e jako měla strach, že o něco zakopnu. To bylo nepříjemné docela, běhat přes to, z toho srázu.

**Výzkumník:** Ale tak o tom jsou noční hry, že jo.

**Dotazovaní:** Jako to jo no. Ve tmě jako chápej. Když to by bylo úplně zajímavé někde jako na louce, že by to bylo fakt daleko od sebe. Ty vogi. A ty bys musela jakoby běžet. To by bylo husté. A pak by se ti přeplo na druhé straně a ty jako „Co?” Ta bys běžel tam a tam by se přeplo. (…)

**Výzkumník:** Mě totiž ještě napadá myšlenka, já jsem o jako s jednou skupinou hrála ve světle, a zase říkali, že je hrozná škoda, že to není ve tmě, protože neviděla, jak to svítí, že jo.

**Dotazovaní:** Právě, že to má větší efekt ty bedny.

**Výzkumník:** Ale zase záleží na typu hry, jakože můžeš hrát jednu hru.

**Dotazovaní:** nebo třeba čelovky. Kdybys nám řekla, ať si vezmeme jako světla. Mě to nenapadlo. Já jsem právě neměl a celkem mě. Takže jako tak.

**Výzkumník:** Jo, jo, chápu. (…)

**Dotazovaní:** Mě jako asi přijde, že předtím, jak jsme jako sbírali ty plíšky, že tím, že jsme teď sbírali šifry a museli jsme s tím ještě něco dělat, že to bylo jako lepší. Že jsme museli, že to nebylo jako jenom o tom, že prostě otevře se ti to, vezmeš něco a odneseš to prostě. A že jsme fakt ještě museli, že do toho bylo zakomponováno ještě něco jiného, tak to mě vlastně bavilo.

Já jsem jenom chtěla říct ještě, jak se vrátím vlastně k táboru, tak z těch dvou her, co jsem předtím hráli, tak mě určitě více bavila, jak jsme běhali s vedoucími. Ale tuto jsem si třeba užila právěže více, než když jsme do těch krabic jenom chodili pro ty plíšky. To bylo jenom prostě pro plíšek, zpátky. Je to otevřené, není. A tady jak tam byla i ty šifry. Tak ty sice byly jednoduché, ale bylo to jako zajímavější.

Já jsem chtěla říct, že tady, že to bylo super. Ale fakt jsme na to měli málo času a fakt, já jsem byla hrozně ve stresu, že jsme to vlastně nezvládli a věděla jsem, že kdybychom na to měli času, tak jsme měli šanci i na ty další šifry. Takže jenom jakoby asi ten čas, ale jako nevím, jestli bych to udělala.

**Výzkumník:** Jenže právě možná člověk, že fakt vlastně. První skupina, která to měla už tam 20 minut jen seděla. Že je to.

**Dotazovaní:** Jo, já vím. Já za to nemůžu. A neporadili.

**Výzkumník:** Jako záleží, jako zase kdybych vám dala dlouhý časový limit, tak se potom polovina nudí. Kdybych ho dala kratší. Jakože jo, ale chápu, že to jsou jenom jako.

**Dotazovaní:** No ale my jsme byl limitováni, takže to bylo asi jako jedno, že jsi to nemohla moc korigovat.

**Výzkumník:** Jo. Jako chápu, že tam potom jediný problém vlastně byl, že jste čekali v té řadě a už na to jako nebyl čas. Ale zase jako, já jsem vám taky prostě mohla říct „hele prostě konec, nestihli jste to naťukat, smůla”, Jenom já jsem vás to chtěla nechat naťukat, ať si to jako zkusíte. Ale zase je to prostě o tom, jestli řeknu konec nebo ne. To je asi všechno. To nejmenší. Možná se zeptám ještě holek, jestli někdo chce ještě tady něco říct? Jestli vás něco napadá k tomu. Nechcete?

**Dotazovaní:** No tak mě se třeba líbilo, líbil ten začátek. Právěže takové to jakože woooow, jakože krabičky, jako něco nového. Ale zase potom v průběhu té hry, tak ke konci už to bylo takové, že se furt dělalo v podstatě to samé a ty zajímavosti byly prostě ty šifry. Takže jako, mi se to líbilo, ale zase nevím no, že, jakože kdyby to třeba bylo na dýl, tak třeba vím, že by mě to jako už fakt jako nebavilo. Prostě v té druhé půlce toho hraní, že bych byla už taková, že je to furt to samé.

**Výzkumník:** Super, Dík

**Dotazovaní:** Jenom ještě, že jakože je to těžké najít to, proč by mě jakože mě to mělo bavit, a já si myslím, že by mě to bavilo více jako v týmu. Chápeš, že je to takový jakoby, já vím ž v té dvojičce je to takové, že jako více běháš a víc nad tím třeba přemýšlíš, jenže ono by to bylo takový větší hipe. Že by mi to vlastně ani nevadilo, že bysme to jako posrali. Nebo jako my jsme to neposrali. Ale jakože prostě nám to nevyšlo, ale jak jsme prostě hráli jakoby na těch velkých. Tak to prostě jsme byli v tom týmu a bylo to prostě jakože „ježiš, tam je barva, tam, tam, tam” a bylo to, jakože to byla jako větší prdel. Když to tak řeknu, jakože chápeš. Takže tak.

**Výzkumník:** Tak tím pádem mě možná napadá otázka. Protože určitě jste zažili spoustu her jako, nebo jako dobře jednu hru s krabicí, někteří možná tři hry s krabicí, a spoustu her jako bez toho. Jestli, jako mě jako zajímá, jestli to pro vás mělo jako jiný efekt. Jestli pro vás je rozdíl to hrát s krabicí a bez krabice. Jestli si dokážete představit, jestli vás to prostě nevím vás to více bavilo. Nebo nevím, jestli tam jako něco co vás třeba více zaujalo. Nebo je to prostě jedno, jestli hrajeme s krabicí nebo bez krabice?

**Dotazovaní:** Jako ty barevné myslíš?

**Výzkumník:** Jo, to, co jsme hráli teďka.

**Dotazovaní:** Tak za mě je to ten efekt. Je to prostě něco jiného určitě. A jako pro mě to bylo prostě něco nového a mě to úplně prostě nadchlo. Takže prostě taková jako drobnost, ale mi to přišlo úplně geniální, se pak zeptám, jak jsi to vyrobila, mě zajímá.

**Výzkumník:** Jo to ti pak klidně můžu říct. Ale jako líbí se mi to, co jste řekli, jakože vlastně poprvé to bylo jako „woooow, vidím něco nového” ale vlastně podruhé už to nemá, jekože je to furt to samé potom. Chápu, co jste tím chtěli říct.

**Dotazovaní:** Ono to právě nemá tolik těch funkcí a ono jako to kolečko je vlastně ten základ, že jako jede ta barva. A ty potom musíš zakomponovat do všech těch her, takže to jako potom je to jakoby na základě té stejné, i když jsou to jako jiné hry.

**Výzkumník:** Chápu.

**Dotazovaní:** No přijde spíše, že jako, když se jako vyjadřuju k nám tady, tak to je to, že jsme vlastně za poslední rok měli právě ty tři hry a proto. Já si myslím, že kdybys to vytáhla třeba jako za dva roky, tak to bude zase něco jako „Cože, krabice“ a jako ano, a samozřejmě, že to myslím si, pro většinu lid má ten efekt toho jakože woooow, že ho to nadchne na první pohled. Že tam nestojí vedoucí, ale je tak prostě krabice, která svítí a sama se otevře a sama se zavře a to je prostě boží.

A myslím si, že je to spíše pro ty mladší děti hlavně. Že to je jakože jsou, ale jakože to taky bylo úplně jako u všeho, to jde vidět jako, když přidáš nějakou maličkou, tak oni jsou prostě hotové z toho. Ale taky to pro mě mělo na začátku ten wooow efekt. Jakože „krabice, coooo, kód, svítí to, prostě“. Já jsem na tom byla stejně. Jo děkuju. Já si připadám tady úplně.

**Výzkumník:** Jako kdybys jsem od vás slyšela první zpětnou vazbu, tak je to úplně něco jiného tady.

**Dotazovaní:** Jako na té krabici, pardon, když to nahradíš tak je to, jako nenahradíš ji celou, ale že tam ťukáš ten kód. To mi přijde jako vlastně, nevím, jak bych to jako udělala jinak, než to řekla vedoucíma a řekl mi „Jo máš to správně, jo máš to špatně”. Že právě to je asi to, co to jako jakože co je to, to, jakože to prostě ten potenciál pro mě teď.

**Výzkumník:** Jak vám to přišlo, těm, co hráli poprvé? (…)

**Dotazovaní:** No tak já bych souhlasila teda s Verčou, že mě se líbí to, že vlastně to může být i jako takové, že wooow, jakože nakonec, prostě tam naťukat ten kód, a prostě se to jen nenahlásí tomu vedoucímu. A jinak mi to připadá super, ale jakože pořád by nevadilo, kdyby se to nějak nahradilo, ať už těma vedoucíma nebo trošku to. Ale určitě by jakože, nebo určitě mi připadá, jakože fakt fajn, že se nenadiktuje někomu, ale že se to najednou otevře a je to takové, že jakože víc, mistery, zajímavé.

Já mám třeba. Mi přišlo zajímavé jenom vlastně to nepoužívat spolu, ale i odděleně. Že by se prostě hrála nějaká hra, kde by se zjišťovalo úplně ten kód úplně nějak mimo, a pak by se to použilo jako jenom na ten kód, že by to jako mohlo být taky zajímavé.

**Výzkumník:** Jako prokombinovat to prostě. Super. Dík.

**Dotazovaní:** Jo já to též vidím úplně jako legendový prvek. Prostě konec legendy a prostě, kde to tam prostě ťuká, prostě celý tábor. Jo.

Já jsem si úplně vybavila ten hlavolam na táboře. Ten tábor, co jsme měli. Jakože by se to taky dalo tak udělat. Jakože třeba na nějaké na těch 14 dní že jo. A těž mě to jako, tak zprvu úplně nadchlo, že úplně nějaký mechanismu, co vidím jako poprvé v životě. A pak jsem si řekla vlastně, to není zas tak nic jako, a protože, prostě. Mě tam možná vadilo, že se tam mohli otevřít, že jsme nečekalo než to překlikne ta barva a že se to zavře a mohly se otevřít obě dvě najednou. Takže vlastně, že to bylo takové , že vlastně to člověk třeba čekal a mohl si opsat rovnou všechny čtyři a nezavírat to po sobě, protože jako přímo takový ten časový limit na to. Že prostě, když skončila třeba jedna barva, tak už to musel jako hned vrátit. Že jsi tu jednu mohl opisovat, jako, jak dlouho chtěl, i když už tam běžela už prostě jiná. Že to mi na tom asi tak nějak vadilo docela. Nebo, co mi přišlo takové, jakože by to mohlo být jako víc trošku striktní. Že by to bylo složité aji jako pro ostatní, co třeba zas tak moc na to nejsou nebo takhle, na ty šifry. Co na to nemají tolik mozek. To je fakt, mi to tam taky přišlo v jednu chvíli takové zmatené, protože jsem nevěděl, najednou byly otevřené dvě ty kolonky, a já jsem nevěděl, který papírek vlastně kam patří najednou.

Mně se teď stalo, že jsem prostě otevřela ten, že vždycky, když svítila modrá, tak tam bylo jako modré. Jo tak mě se stalo, že tam třeba byla prostě oranžová barva, zelená barva, a takhle žejo. Že se prostě otevřou najednou všechny dvě nebo tři, tak si to pak promíchat. A pak už to vlastně. Ale to tam bylo napsaný na tom papírku, což bylo dobré. To jo.

**Výzkumník:** Děkuji zapojit.

**Dotazovaní:** Anebo, jakože by šlo, ale tak tam ta krabička zas malá. Že by to neopisovali, ale že by tam bylo přímo třeba 15 papírku, a že by sis vzal ten papírek, ale tam nevím kolik se do toho vleze právě. Že by se to tam spolu možná. Jo že by to vypadlo vždycky, že by sis to otevřela a ano by to všechno vypadlo.

**Výzkumník:** Super. Chcete něco říct holky? Napadá vás něco k tomu?

**Dotazovaní:** Já nevím. Já si myslím, že oni už všechno řekli, takže.

**Výzkumník:** Dobré, tak tím pádem bych se přesunula ke 3. části. Vy jste teďka řekli jako něco, co se vám líbí, nelíbí, co by se dalo vylepšit jako to. A mě teďka jenom napadá, co je pro mě asi úplně nejdůležitější. Tak já prostě na té diplomce zkoumám jako moderní technologie v táborové pedagogice. Kdy by mě zajímalo, jestli vám jako objektivně dává smysl tyto věci používat na táboře, a třeba jaké to může mít výhody, a jaké nevýhody? Vy jste toho jako spoustu řekli tady už, ale jestli vás třeba ještě něco napadá, přímo tady k tomu tématu? V čem by to mohlo na táboře pomoc, v čem by to nemuselo pomoct?

**Dotazovaní:** Podle mě, by to mohlo hlavně pomoct těm vedoucím, že pokud jsou fakt, jakože, 14 dnů na táboře, a ještě celé léto jezdí, tak fakt jako málo spí, žejo. Tak si můžou v jeden den odpočinout, protože tam jsou ty krabice, že jo. (…) Takže by to mohlo mít takový ten odpočinkový den, jako za těch 14 dní, pro ty vedoucí. Prostě, že se tam dají ty krabice na půl den, nebo na celý den, a ti vedoucí potom mají takový ten klid, že se prostě třeba dospí nebo takhle. (…) Ale tak stačí, když u toho budou třeba jenom dva nebo nějaký vedoucí, kteří jsou ready a budou mít prostě program a odpočineš si u toho. Nebo ten zbytek si u toho odpočine.

Tak já bych to asi tak nějak doplnila, že mě by jako dítě hrozně nebavilo asi půl dne běhat.

**Výzkumník:** Záleží samozřejmě na hře zase.

**Dotazovaní:** Jakože, kdyby se to fakt dobře zakomponoval, tak si to dokážu představit. Že by mě to bavilo. To je výzva.

**Výzkumník:** Ale ano, nemohla by to být hra, kdy běháš a luštíš šifry, ale muselo by to být o tom prostě, já nevím, nějaký styl vícehodinovka nebo něco prostě nějak to jako ozvláštnit. (…) Napadá vás ještě něco pro a proti? Nebo spíše možná ne jenom pro a proti, ale jestli se vám to na tom táboře líbí? Protože je to přece jenom moderní technologie a ve společnosti se hodně řeší, jestli to brát na tábor. Protože tábory prostě v lese a moderní technologie tam nemají co dělat. Nebo tam právě něco takového zakomponuje, protože je to zajímavější, inspirativnější. Nevím. Jaký na to máte názor vy?

**Dotazovaní:** Mi to třeba přijde super, pokud je to něco takového. Osobně by mi vadilo, kdyby děcka chodily s telefonem. Třeba to, to bych jako nechtěl. Ale pokud by prostě čtrnáctidenní tábor, třináct dní byl prostě klasický a jeden den prostě klidně, klidně celý, by byl nějakým způsobem zaměřený na nějaký prostě prvek tady tohohle, nebo prostě, tak mi to přijde super. Já vím, že byly doby, kdy by mi vadilo, že se tam prostě nosí to JBLko, ale teď mi to vlastně přijde v pohodě, protože je to super věc. Takže pokud to jako napomůže tomu programu, tak jsem vlastně pro. Jen si pořád myslím, že tábor je prostě o tom, se vlastně o těch technologii si jako odpočinout. Ale prostě proč neukázat to, co umí.

Mě to přijde asi takové jako příjemné zpestření, a taky mi přijde, že to není úplně takové, takový ten vítr z toho tábora, jako jak kdyby tam někdo vytáhnul, prostě, já nevím, tablet právě. Že to je furt jako vlastně jenom jako věc co svítí jako. Když to tak jako řeknu, jako polopatě. Takže si to si myslím, jakože je v pohodě, no. Klidně i na nějaký stanový tábor nebo tak si myslím, jakože to není problém.

Mě spíš jenom přišlo, že jak tam potom přišli ti paní s tím počítačem, tak to bylo jako technologie, prostě jako kdybych neviděla, jak to tam programujou, tak by mi vlastně nedošlo, že je to nějaká extra technologie, prostě víš co. A asi jakože třeba jakože na ten tábor, jakože fakt, jak jsi s tím přišla, tak mi to přišlo jako dobrý zpestření, jakože poprvé prostě. Že bych to tam jako klidně jako dala, jako ne moc. My hlavně přijde, že to se jako dá jako využít i v maličkosti. Jako že by mi vlastně úplně stačila nějaká jako noční hra, kdy jdeš nějakou stezkou v lese a po cestě prostě máš krabičky, které svítí červené, a ty vždycky jenom jako jdeš, dojdeš k ní, zmáčkneš na ní, a tam něco bude. Nějaký jako vzkaz, kde máš jít, nebo tak. To by vlastně úplně stačilo, že to stačí jako málo. Asi si myslím, že klidně. (…)

**Výzkumník:** Napadá ještě někoho něco?

**Dotazovaní:** No, že mě to furt přijde, že je to taková jako baterka. Jakože to není zas taková moderní technologie. Kdyby se to jakože furt prostě, máš krabičku, co svítí. Prostě, jakože to není nic, jakože nějak jakože extra. Jakože je to něco extra technologického, ale nevypadá, že je to něco extra technologického. Takže mi to přijde v pohodě. Vlastně jakože takhle z tohoto pohledu. Ale bylo by husté, kdyby tam bylo víc barviček. Já nevím, jestli to jde udělat, ale že chápeš, že furt je to taková jako oranžová. Ale jako je to husté. Ale když už je to, furt jakoby ty stejné, ale kdyby tam třeba byla fialová nebo třeba růžová. (…)

No ono ještě k té otázce, že jako, že jestli chci ty technologie, moderní technologie na táborech, ano či ne. Tak jakože já si myslím, že ano. Ale jakože v malé míře. Že právě ty zpestření, že to není fakt nějaký mobil, že vytáhneš, ale jsou takové jako sice drobností, které se použijí jako párkrát za tábor, tak to může být jako příjemné zpestření, který jakože těm děckám udělá ten wow efekt. (…)

Mě třeba taky přijde, že by to na tom táboře jako mohlo být. Ale ne že by tam třeba jako každý den, nebo co druhý den, ale třeba jenom jednou za čas, protože kdyby to tam bylo pořád, tak by to jako nebylo od té elektřiny, jako že bychom tam neměli tu elektřinu, ale že bychom jí tam vlastně měli. Dává to smysl?

**Výzkumník:** Jo dává, super děkuji. Dobré, a ještě úplně poslední věc. Když jako mluvíte o tom, vy furt mluvíte o zpestření, ale mě by jako zajímalo, jako co ještě by to mohlo do té hry přinést? Jakože, když dítěti vysvětlím hru,

že půjde za vedoucím, kterému vezmeš papírek. A když mu vysvětlíš, půjdeš za krabicí, klikneš na ní, a ona se ti otevře. Jako je to něco, co by to tomu, jako co by to tomu dítěti mohlo dát, ale jako jestli je rozdíl, že jenom sbíráme papírky nebo pracujeme s touhle technologií jako v tom, jestli je to pro nás zajímavější. Jestli to dítě bude radši sbírat papírky, nebo hrát s touto krabicí? Jako jestli je to proto dítě atraktivnější a jestli by to třeba mohlo více namotivovat nebo jako jestli v tom vidíte nějaký ještě takovýhle plusový bod. Krom toho, že je to jako „wow jdeme si s něčím hrát“, nebo jestli to může mít i nějaký jiný vliv.

**Dotazovaní:** Já si myslím, že jo. Ale že to hodně rychle začne být ohrané. Jakože fakt tak jednu hru za tábor, si myslím. Ale jinak ano, pro mě.

Já si taky myslím, že toto by mohlo namotivovat třeba ty děti, které by třeba jely na tábor, že neví jako, o co tam jde vlastně. Nečekaly třeba, že tam budou bez mobilu, nebo tak. Jakože to třeba úplně neočekávaly, ale tohle by je aspoň trochu ho namotivovat, že by proto byly, jakože, více nadšené, než kdyby tam byl jenom nějaký vedoucí. Ale bude to nějaká krabice, ale taky je to možná lepší pro ty mladší, co už jsou na to více vlastně zvyklé a nejezdí na ty tábory a ještě nejsou třeba zvyklí na ty vedoucí. Nevím, jestli to dává smysl.

Já, mě jako, nevím, co tam jde jako všechno nakombinovat na té krabici, ale to by bylo třeba úplně husté, kdyby to šlo jako ovládat nějak jakože ne z mobilu, ale jako nějak to ovládat ty barvy, a jenom jakože, jenom jako zapojit to nějak do hry, víš, že by třeba museli brát zelené a ty bys tam třeba překlikávat takhle. To by mě hrozně bavilo a bavilo by to podle mě i vedoucí, ale jakože i z těch děcek, že by to bylo najednou takové víc, než jenom, že přijdeš, že čekáš, ale že by to bylo takové. Ale nevím, jak to podat, já jsem to měla v hlavě trošku jinak představené, než jak jsem to teďka řekla, ale je to úplně takové, jako nevím, co všechno vlastně s tím jde dělat. (…)

**Výzkumník:** Jo dobré, jenom asi zabíháme do věcí, do kterých nechci. Jako klidně říkejme hry, Jenom mě jako napadá, jestli ještě někoho něco napadá k tomu jako, co jsem říkala. K těm hrám, jako jestli vás to, jestli vám to dalo nějaký jiný pocit, než kdybychom hráli jenom s papírkama.

**Dotazovaní:** Asi jo. Jako, když to tomu dítěti ukážeš poprvé a ještě když máš „O můj bože“

Určitě by bylo dobré, kdyby to, vždycky, když jsme hráli hru s tím, tak to byla běhačka, běhala si a rosvítila se ti barva. Já jako nevím, co se dá udělat jiného, ale kdyby prostě byli kolem a oni by museli klikat barvy a bylo by to rychlé, nebo by se to nějak točilo, nebo prostě v nějakém kruhu. Ale jako zatím co jsme hráli, že vím, že to jako zkoušíš, ale že všechny ty hry byly na principu, že jsme běhali než barva, jako chápeš. Že jako vždycky byla jako jiná, ale jinak jako v principu to bylo furt to samé. Ale myslím, že jako, určitě je to, určitě je to dobré. Je to zpestření.

**Výzkumník:** Ok. Poslední možnost něco dodat. Říct myšlenku. Super. Tak jo. Tak dík.

**Příloha č. 6: Dětský oddíl Klubčata, první skupina dětí**

**Výzkumník:** Tak, a ještě dřív, než vám vysvětlím, jak přesně tohleto funguje, tak bych se chtěla zeptat na tu hru, kterou jsme teďka hráli. Měli jsme tam teda tohle, abyste viděli, tak se to jmenuje semafor, a mě by zajímalo to spíše, jestli vás ta hra bavila?

**Dotazovaní:** Jo. Sure. Ano. Ano. Ano. Jo. Ale byla unavující.

**Výzkumník:** Unavující? A proč si myslíš, že to byla unavující, Davčo?

**Dotazovaní:** Protože jsem musel běhat.

**Výzkumník:** Protože jsme museli běhat, ano. Bylo to na rychlost. A kdo byl spokojený se svým týmem, kdo si myslí, že jste dobře spolupracovali?

**Dotazovaní:** Výborně hlásíte se všichni. Paráda. A co se vám na té hře líbilo? Domčo? Tam Domča se hlásí.

**Dotazovaní:** Asi když nás chytali.

**Výzkumník:** Když nás chytali. Vojti?

**Dotazovaní:** Že u toho semaforu, že oni tam čekali schválně.

**Výzkumník:** Jakože ti chytač tam čekali u semaforu? Aha, dobrý. Franto?

**Dotazovaní:** To světlo.

**Výzkumník:** Světlo, paráda. Tobi?

**Dotazovaní:** To stejné, co Franta, jsem chtěl říct.

Třeba že jsme tam šli a oni nás chytili, tak jsme to museli dělat znova a znova.

**Výzkumník:** Výborně. Takže chytači. Fildo?

**Dotazovaní:** Že, jakmile já jsem šel, no já jsem se oživil u toho stromu a pak tam znovu přišli chytači a hned vedle toho stromu mě zase chytily. A aji třikrát dokola ještě k tomu.

**Výzkumník:** Super. Davčo?

**Dotazovaní:** Že to není tak lehké, že když tě chytili, tak se musíš vrátit.

**Výzkumník:** Vildo?

**Dotazovaní:** A že mě bavilo, jak jsme na konci skládali to jméno.

**Výzkumník:** A povedlo se vám to rychle. Super.

**Dotazovaní:** Že nás honili. Mě se taky líbilo to skládání jména, ale taky my jsme původně myslím, že první našli ty indicie všechny, ale jako jsme poslední jsme to měli složené.

**Výzkumník:** To je pravda. To je pravda. Vy jste totiž, vám tam se tam stalo, že jste si tam komolili písmenka. Že jste třeba řekli nějaké písmenko, které tam vůbec nebylo, tak jste si ho tam přidali, že vám tam jako sedělo. Takže jenom příště pořádně se koukat na ty písmenka. Ale byli jste fakt hodně blízko.

**Dotazovaní:** Jo. Akorát, že mi to vždycky tým řekl, ať to řeknu.

**Výzkumník:** Jo. Tak to je o tom, jak se tam domluvíte.

**Dotazovaní:** A taky mě trošku bavilo, jak prostě, jak jsem běžel za tebou na tu indicií a mě tam ten jeden chytač chytl, když jsem měl ty 3.

**Výzkumník:** Super. (…)

**Dotazovaní:** Že mně se líbili ti chytači, jak nás chytali. Mě taky ti chytači. Taky chytači. Mě chytily jenom jednou.

**Výzkumník:** No tak to je paráda ne? Super. A byla, přišla vám ta hra těžká?

**Dotazovaní:** Ne, ne, ne, ne, trošku, trošku, trošičku.

**Výzkumník:** Vy jste říkali, že tím, že jste běhali, tak byla trochu náročná. Tak pro každého mohla být těžká trochu jinak, že jo? A pochopili jste tu hru, tak jak byla řečena, nebo jste třeba někdo měl nějaké nejasnosti?

**Dotazovaní:** Ano. Já jsem to pochopil hned. Ano.

**Výzkumník:** Pochopil? Super. Paráda. Tak, teďka by mě zajímalo, jestli pro vás bylo jednoduché ovládání tady toho?

**Dotazovaní:** Jo. Jo. Jo. To bylo hodně jednoduché. Jo.

**Výzkumník:** Jo? Věděli jste, co s tím? Šlo vám to? Fungovalo to?

**Dotazovaní:** Jo. Jo. Jo. Jo. (…)

**Výzkumník:** A zajímalo by mně. Jaký si myslíte, že tohle může mít ve hře nějaký jako vliv. Proč to vůbecve hře vlastně máme něco takového? Tobi? Napadá tě něco?

**Dotazovaní:** Aby to vlastně jako pomohlo té hře, že by to bez té hry, že by bez toho by to, ne že nebylo ono, ale že by to bylo trošku těžší.

**Výzkumník:** Super. Ano?

**Dotazovaní:** Abysme si líp všímali těch mističek umístěných.

**Výzkumník:** Super. Že to jde lépe vidět, když to svítí. Danečku?

**Dotazovaní:** Já taky prostě, že kdyby to tam nebylo, tak by každý mohl brát, co chce.

**Výzkumník:** To je taky pravda. Že nám to určitě nějaké pravidlo, že? Dokážete si představit, jak by to mohlo vypadat, kdyby tam ta technologie nebyla?

**Dotazovaní:** Jo. Jo. Jo.

**Výzkumník:** Že byste si buď mohli brát jakoukoliv barvičku, že jo. A kdo by nám třeba ještě mohl určovat, jakou barvičku si vzít? Kdo by nám to mohl určovat?

**Dotazovaní:** Vedoucí. Vedoucí, ale ti chytali.

**Výzkumník:** Vedoucí, ale ti chytali. Ale o tom mi možná jde. No? Protože kdyby nám vedoucí určovali barvičky, tak přece nemůžu chytat, že jo? A myslíte si, že by ta hra bez těch chytačů byla v pohodě?

**Dotazovaní:** Ne, ne, ne, ne, ne. To by bylo moc rychlé.

**Výzkumník:** Rychlé a nuda.

**Dotazovaní:** A bylo by to lehké.

**Výzkumník:** Lehké? Ano Franto?

**Dotazovaní:** Já vím, co by nám to mohlo určovat. To, kolo štěstí.

**Výzkumník:** Kolo štěstí by nám to taky mohlo určovat. Super. Paráda. Ano Barčo?

**Dotazovaní:** Třeba, že by, že byly třeba ty barevné misky a z toho by jsme si brali. Že bysme museli hledat ty misky.

**Výzkumník:** Jo, to je taky pravda. Že byste třeba našli jenom jednu a podle toho, kterou byste našli, abyste si

mohli vzít barvu. Ano?

**Dotazovaní:** Nebo, kdyby se přepínala na mobilu barva.

**Výzkumník:** Nebo na mobilu, to by taky šlo. Ty jo, to nevím, jestli, to by bylo náročné. Ale jo. Tobi?

**Dotazovaní:** Kdyby u každého, ale to by bylo třeba jenom dva chytači, že by u každého byl jeden ten vedoucí a on by říkal jaká tam je teď barva.

**Výzkumník:** A zbytek vychytali. To by taky šlo. Ano?

**Dotazovaní:** Že bysme si mohli v tom týmu třeba rozdat šátky a dát na hlavu a podle toho, jaký máš šátek, tak jen takovou barvu.

**Výzkumník:** Jo. Aha, to by taky šlo. Takže možností je spoustu. Ano poslední?

**Dotazovaní:** A mě ještě napadlo, že prostě, že by to prostě bylo na sobě nějak a mohla bys brát vždycky jen tu vrchní.

**Výzkumník:** Nebo takhle. Super. Paráda. A když si teda vezmeme, že jsme hráli tu hru s tou, tady tomu já tomu říkám technologie, tady s touto technologií a kdybychom tu hru hráli bez ní, buď že bychom třeba měli ty šátky, nebo bychom brali jenom vrchní barvu. Která ta hra vám přijde zajímavější? Kterou byste si vybrali, že byste více chtěli hrát? Možná zkusíme se přihlásit. Kdo by chtěl hrát hru tady s tímto? (…) devět. A kdo by chtěl hrát hru bez toho, jiným jakýmkoliv stylem? (…) šest. Super. Děkuji za to, a přejdu úplně k poslední částí a pak vám klidně úplně vysvětlím, jak to funguje a jak to, co s tím všechno můžeme dělat. Tohleto všechno jsou moderní technologie. A co všechno pod moderníma technologiema si ještě dokážete představit? Co tam ještě všechno přiřazujeme? No?

**Dotazovaní:** Lítající skate.

**Výzkumník:** Lítající skate, OK.

**Dotazovaní:** Počítače a mobily a tablet.

**Dotazovaní:** Lítající auta, auta.

**Výzkumník:** Lítající auta jsem teda ještě neviděla, ale ano, byla by to technologie

**Dotazovaní:** Auto, jako nějaké elektrické.

**Výzkumník:** Ano.

**Dotazovaní:** Ovladač na hraní.

**Výzkumník:** Výborně.

**Dotazovaní:** Nebo elektrická koloběžka. Nebo kolo.

**Výzkumník:** Ano Vojto?

**Dotazovaní:** Létající elektrické kolo.

**Výzkumník:** A poslední, Danečku?

**Dotazovaní:** Asi všechno, co není poháněné ručním pohonem, že je to třeba nějakou baterku, a na elektriku.

**Výzkumník:** Přesně tak, moderní technologie se vyznačují tím, že jsou nějakým způsobem chytré. Umí něco vypočítat, už jsou automatické, můžou něco počítat, můžu svítit, můžou hrát. A když se vás zeptám, kolik jich takových technologii máme na táboře?

**Dotazovaní:** Hodně, hodně. Ani hodně, ani málo.

**Výzkumník:** Ani hodně, ani málo. Co třeba používáme na táboře?

**Dotazovaní:** Repráky.

**Výzkumník:** Repráky. Super, co dál?

**Dotazovaní:** I telefon.

**Výzkumník:** Telefon, výborně.

**Dotazovaní:** Mobily. Hodinky. Foťák. Třeba nějakou troubu.

**Výzkumník:** To bych, jako jo, to bych, jakože může to být elektrické, ale asi bych to teď nebrala jako moderní technologií, ale ano. Danečku?

**Dotazovaní:** Třeba tady to, nebo to.

**Výzkumník:** Výborně, přesně tyto hračky. Dobře.

**Dotazovaní:** To bylo na podzimkách, nebo na jarních.

A **Výzkumník:** no bylo to na podzimkách todle. Přesně tak. A myslíte si, že těch technologie hodně, nebo vám to nevadí? Že když je používáme, tak je to v pohodě?

**Dotazovaní:** Nevadí. Mi to nevadí. V pohodě. Je to tu tak, jakože ozvláštnění. Ozvláštnění.

Mě to přijde, že je to lepší.

**Výzkumník:** S těma technologiema? Super. A ještě otázka, když používáme tohle, a kdybychom vám do ruky dala telefon, je to rozdíl, nebo je to stejné?

**Dotazovaní:** Jo, je to rozdíl. Jo. Je to hodně velký rozdíl. Telefon neumí toho tolik. Telefon neumí barvy.

**Výzkumník:** A proč si myslíte, že je to horší, ten telefon? Franto?

**Dotazovaní:** Protože bychom si to mohli zapnout a hrát tam jiné hry. Nebo prostě vypnout tu, na čem to máte nastavené. **Výzkumník:** Souhlasím. Ještě vás napadá, proč by telefon mohl být horší? Když jste tady říkali, že je horší? Nebo proč vám tak třeba připadá? Ano?

**Dotazovaní:** Že by, že bysme se na něho, že bysme na něm byli závislí.

**Výzkumník:** Může být, závislost. Ale teoreticky, to může být závislost i tady na tom. Kdybysme si na tom hráli každý den.

**Dotazovaní:** Já už na tom jsem závislý.

Že bychom ten telefon mohli ukrást.

**Výzkumník:** Ale tak doufám, že by se na táboře tohle nestalo. Ale jo, souhlasím. A říkali jste teda, že by vám to přišlo jednoduché, to ovládání. Já vám to potom ještě vysvětlím, jak se to dá jako všechno vypojit, zapojit, připojit. A myslíte si, že teda tak vy jste říkali, že ta hra bez technologie a s technologií jsou jiné. V čem jsou jiné? Co třeba v nějaké hře chybí, nebo je tam navíc? Co by nám to tam tak jako mohlo ovlivnit?

Že, jak jsme hráli to, že jsme brali z těch misek, takže, kdyby tam nebyly ty technologie, tak by u toho museli stát třeba vedoucí, a ti by nás už nechytali, takže by to bylo prostě takové lehké, a když tam jsou ty technologie, tak ti vedoucí můžou chytat.

**Dotazovaní:** No, že třeba, když se hraje něco na čas, tak kdyby tam nebyly žádné stopky, tak by se to musel počítat v hlavě. Pak bys třeba zapomněl, kde jsi skončil.

**Výzkumník:** To je pravda, že nám to ty technologie můžou sami počítat, že. Ještě nás něco napadne? OK. Tak tím pádem, za mne je to teďka z těch otázek asi všechno.

**Příloha 7: Oddíl Klubčata, druhá skupina dětí**

**Výzkumník:** Tak. A úplně v první řadě, než, já vám klidně potom vysvětlím, jak to všechno funguje, co

všechno se s tím dá dělat. To když budete mít zájem, tak vám to klidně vysvětlím. Ale úplně v

první řadě bych se chtěla zeptat na tu hru, kterou jsme hráli. První by mě zajímalo asi, jak vám ta

hra jak vás ta hra bavila? Ano?

**Dotazovaní:** Hodně. Byla únavná.

**Výzkumník:** Únavná? Proč si myslíš, že byla únavná?

**Dotazovaní:** Protože jsme museli běhat.

**Výzkumník:** Museli jste běhat. Paráda. Pája?

**Dotazovaní:** Mě to bavilo a vedoucí byly super. Mně se spíš líbily ty svítící kraviny. Mně se taky líbily ty svítící kraviny. Mně se ta hra líbila, ale dalo se u ní celkem lehko podvádět.

**Výzkumník:** Podvádět? Teda, to je zajímavé. A v čem si myslíš zrovna, třeba?

**Dotazovaní:** U těch světýlek.

**Výzkumník:** Jakože jsi mohla třeba vzít jinou barvičku?

**Dotazovaní:** No. Nebo jsi to nemusel zmáčknout.

**Výzkumník:** Nebo jsi to nemusel zmáčknout, to je pravda.

**Dotazovaní:** Nebo to třeba přepnout, třeba dvakrát po sobě.

**Výzkumník:** Aha, to je taky pravda. Verčo?

**Dotazovaní:** Byla dobrá, hodně dobrá. Středně.

**Výzkumník:** Středně. Jakože bylo to v pohodě, ale znáš lepší hry? Aha, super.

**Dotazovaní:** No, že, jakože, taky se dá u ní podvádět třeba, že oni tě chytnou, ty budeš říkat, že nic nemáš, ale

přitom to budeš mít v kapse. Byla to dobrá hra. Já jsem se sekl ve stromě.

**Výzkumník:** Ježíš, tak to nevím, co jsi tam dělal ve stromě. Super. Co vám na té hře přišlo nejzajímavější?

Jenom bodově říkejte. No?

**Dotazovaní:** Lego. Světýlka, barevné světýlka. Světýlka. Svítící kraviny, svítící kraviny. Nápodobně. Ty svítící kraviny. Blikající kraviny.

**Výzkumník:** A myslíte si, že by se ta hra dala zahrát i bez toho? A jakým způsobem třeba? Co vás napadá? **Dotazovaní:** Vánoční světýlka.

**Výzkumník:** Vánoční světýlka by šli použít.

**Dotazovaní:** Protože jsem je viděl pověšené na stromu, nevím proč.

Třeba by mohlo, by tam být třeba nějaké papíry, že by se třeba dali dospod, třeba nějaké.

Dalo by se hrát, že jak kdyby tam byl prostě papír, a na tom by byla modrá, červená a

ta zelená a tam bysi vždycky zapsal.

**Výzkumník:** To by šlo. To by šlo. Ano?

**Dotazovaní:** Že by tam prostě nebylo nic a jenom bysme si prostě papíry brali.

**Výzkumník:** Jenom bysme si brali papírky. To by taky šlo. Tomí?

**Dotazovaní:** Že by byly tři ty papírky jedné barvy a my bysme to nějak losovali.

**Výzkumník:** Super. A když si teďka řekli ty návrhy, máme tady spoustu návrhu, jak to hrát i bez toho. Bavila by vás více hra s tím nebo bez toho, jakýmkoliv jiným způsobem? Tak možná se mi jenom přihlaste, komu by

se více líbila bez toho, klidně sami za sebe. Tak středně. Středně. Tím pádem dva, 3 hlasy.

**Dotazovaní:** Mně by se líbilo oboje. Mě taky.

**Výzkumník:** A kdo by byl stoprocentně proto, hrát s tímto. (…) Deset z Patnácti. A byla pro vás teda tohle ovládání, jak se to blikalo. Náročné nebo to bylo v pohodě?

**Dotazovaní:** V pohodě, ne, ne, ne.

**Výzkumník:** Pochopili jste to?

**Dotazovaní:** Já jsem někoho viděla, že jsi to nepřepnul.

**Výzkumník:** Že mu to nešlo přepnout, jo?

**Dotazovaní:** Ne, jakože, prostě si to zapomněl. Že to vůbec nepřepnul.

**Výzkumník:** Tak to možná zapomněl. Jakože vůbec, jakože. Ale jinak, jak jste přepínali, tak to vždycky fungovalo? Jo? Bylo to v pohodě?

**Dotazovaní:** Jo. Jo. Na první dobrou. Ano. Já jsem měla dotazy. Já jsem měla jenom dotazy. Já jsem nevěděl, kam mám jít, když jsem umřel.

**Výzkumník:** Když jsi umřel, takže jenom upřesnění, kam se ještě chodí pro život.

Já jsem vždycky šel k nějakému stromu.

**Výzkumník:** Super. Dále by mě zajímalo, jak se vám líbí tohle. Nějakým způsobem

to funguje, nějakým způsobem to blikalo, přijde vám to, jako že je to cool?

**Dotazovaní:** Ano. Ano. Připomíná mi to svítící žiletku.

**Výzkumník:** Svítící žiletku, no, to nevím teda.

**Dotazovaní:** To je úplně magické třeba.

**Výzkumník:** Tohle vám přijde jako v pohodě, není to nic náročného? Není to nic složitého? Nebo jste třeba

někdo nevěděl, jak s tím pracovat?

**Dotazovaní:** Ze začátku, ale jinak jo potom.

**Výzkumník:** Super. Super. A úplně v poslední řadě by mě zajímalo. Tohle to je do určité, nebo všemi svými mírami, moderní technologie. Jaké ještě moderní technologie znáte? Májo?

**Dotazovaní:** Televizi. Mobil. Ten tablet?

**Výzkumník:** Tablet. Super.

**Dotazovaní:** Virtuální realita, Bluetooth repráky, Počítače, Xbox, chytrý záchod.

**Výzkumník:** Chytrý záchod, to ještě úplně neznám, ale jako jo. Je to technologie. Saši?

**Dotazovaní:** PlayStation.

**Výzkumník:** PlayStation. Výborně. Vidím, že asi máte představu o tom, co je moderní

technologie. A když si zavzpomínáte, které z nich používá M na táboře? No?

**Dotazovaní:** Repráky.

Reprák, svítící žiletku, mobil, světla, tu zvláštní bednu.

**Výzkumník:** Tu zvláštní bednu, výborně. A mě by zajímalo, protože tohle to je samozřejmě něco jiného než telefon, že jo? Telefon používáme, nebo skoro každý z nás tady má telefon. A jenom by mě zajímalo, jestli je pro vás rozdíl, kdybychom u hry používaný telefon, nebo když používáme tady tohle. Vidíte v tom nějaký rozdíl? Alexi?

**Dotazovaní:** Jo. Jo.

**Výzkumník:** Máš nějaký návrh? Ado?

**Dotazovaní:** Mobil má displej. Každý by si ho mohl vzít a dát si na něj aplikace.

**Výzkumník:** Ano, mohli bychom ho využít jinak. Ano?

**Dotazovaní:** Ono v tom jde aji jakože vidět, že právě, jak je tam svítící žiletka, tak jde vidět, že je to třeba nějak promakané.

**Výzkumník:** Ano Veru?

**Dotazovaní:** Mobil je chytřejší. S tou svítící kravinou je větší sranda. Protože telefon svítí jenom jednou barvou. Ale tak na to jsou aplikace. S telefonem by bylo složitější to tam přemačkávat. Úplně rozdílné.

**Výzkumník:** Úplně rozdílné to je? A možná solí, ty jsi řekla zajímavou věc. Proč ti přijde, že telefony, tady tyhle věci, jsou zajímavější? Napadá vás něco?

**Dotazovaní:** Protože vypadají neobvyklé. Jako je to svítící žiletka. Světýlka svítí. Vypadá to jako Power banka.

**Výzkumník:** Power banka, ono to i Power banka je. Aha. Ano. Májo?

**Dotazovaní:** Prostě je to takové, prostě svítící žiletka.

**Výzkumník:** Svítící. Adél?

P **Dotazovaní:** rotože je to prostě jako počítač na flashku. A než promiň že prostě, je, že je to jednodušší, a že to

svítí, jakože více má barvama, jakože to není telefon. Mě to přijde originální.

**Výzkumník:** Originální. Super. Poslední Verča?

**Dotazovaní:** Že to má různé aplikace.

**Výzkumník:** Různé aplikace. Výborně. Super. Díky za to. A ještě poslední otázka. Proč si myslíte, že tyto technologie jsou ve hrách dobré? Proč je používáme ve hře? Ano?

**Dotazovaní:** Protože, jakože, třeba, když na telefonu není nějaká barva, tak jí můžeme na tom?

**Výzkumník:** Můžeme to nahradit nějaké barvy. Ano.

**Dotazovaní:** Že tohle je podle mě úspornější. Nebo tak.

**Výzkumník:** Určitě, že třeba nemusíme k počítači brát celý počítač, ale stačí nám Power banka, že třeba? Myslelas to takhle?

**Dotazovaní:** Protože je to něco nového. Je to takové ozvláštnění té hry, že prostě tam není nějaký papír, a je to prostě husté. Já jsem chtěla říct, že kdybysme na to použili papír, tak by nám to uletělo ten papír rovnou.

**Výzkumník:** To je pravda. Tady?

**Dotazovaní:** Že je to přenosné. Že je to malé, takže si to může vlézt aji do kapsy. A je to jakože, není to jako telefon, kde je prostě jakože nezabírá tolik místa jako třeba počítač.

**Výzkumník:** Super. A Saši?

**Dotazovaní:** Můžeme s tím dělat větší kravinky a je to zábava.

**Výzkumník:** Větší kraviny a je to zábava. Super. Tak jo, tak díky za názory. Chcete někdo něco dodat? Nebo se třeba na něco zeptat k tomu, co jsem se ptala

**Příloha 8: Dětský tábornický oddíl Klubíčka**

**Výzkumník:** Tak. První by mě zajímalo, jak teďka jsme hráli tu hru s bludičkama. Měli jsme zelené a červené bludičky. Běhali jsme pro zvířátka a skládali jsme přání od Rebelky. A mě by jenom zajímalo, jaký se vám ta hra líbila nebo nelíbila?

**Dotazovaní:** 0,0 %

**Výzkumník:** 0,0 %? Jak to Terezko?

**Dotazovaní:** Nevím. Já vím.

**Výzkumník:** Tak Terezka říkala, že se jí líbila na 0%, takže to znamená, že se ti nelíbila? Jak to?

**Dotazovaní:** Nevím.

**Výzkumník:** Nevíš? Dobře. A Maty zase říká, že na 100%, takže tobě se líbila? Jo? A v čem se ti líbila? Dobře. Kdo ještě bych chtěl říct, jestli se mu líbila nebo nelíbila? Lexi?

**Dotazovaní:** Tak 900%, protože jsem si uvědomil, že ta tma byla fakt skvělá.

**Výzkumník:** Takže první ses mi bál, ale pak jsem zjistil, že to nic není, a překonal jsi to?

**Dotazovaní:** Jo. To je dobré.

**Výzkumník:** Kdo se ještě bál u té hry?

**Dotazovaní:** Já. Vlastně na 100%. Já jsem se trošku bál.

**Výzkumník:** Trošku jste se báli? Byla tam opravdu tma, že?

**Dotazovaní:** Podruhé už jsem se nebál. Já potřetí. Mně se to líbilo na 1 000 000%. Mě taky. Jedna pod nulou.

**Výzkumník:** A co to znamená?

**Dotazovaní:** Že -1. No, že se mi to moc nelíbilo.

**Výzkumník:** A víš, proč se ti to nelíbilo? Co se ti tam nelíbilo?

**Dotazovaní:** No, prostě mě to nebavilo.

**Výzkumník:** Ta hra tě nebavila? Dobře. A co ty Jindro?

**Dotazovaní:** Pro mě 100%.

**Výzkumník:** Že se ti líbila? A kvůli čeho, dokážeš říct? Proč se ti líbila, nebo co se ti na ní líbilo?

**Dotazovaní:** Protože jsem, ze začátku jsem se bál, jak jsem se šel k tomu klukovi, vypadá jako nějaký strašák na poli. Ne, ne to bylo lukas. No, lukas. A pak jsem zjistil, že si prostě jenom seberu kartičku.

**Výzkumník:** Super. Takže jste překonali svůj strach. Výborně. Oldo, ty ses bál nebo nebál? Nebál ses? Takže to bylo lehké? Jo? Komu to ještě přišlo lehké?

**Dotazovaní:** Mně. Mně.

**Výzkumník:** 7. Takže všem? Ano?

**Dotazovaní:** Mně ne.

**Výzkumník:** Terezce to přišlo složité? A bylo horší to, že jsi musela jít sama, nebo že třeba byla tma, nebo že jsi musela běhat. Co bylo těžké?

**Dotazovaní:** Ty dvě první.

**Výzkumník:** Takže, že byla tma a že ses bála jít sama. Jo? To je taková zkouška odvahy, že? Trošku. Super. A pochopili jste tu hru úplně na 100%? Věděli jste, co máte dělat? Jo? Výborně. Dále bych se chtěla zeptat, co si myslíte, že je tohle?

**Dotazovaní:** No, jako bludička. Jako nějaká svítící baterka. Rozbitá.

**Výzkumník:** Super. Mimo hru, když nebudeme mí mít bludičkou. Rozbitá ti přijde? Tak ty jsi říkal, že to může být nějaká baterka, že jo? Já bych to totiž možná nějakým jako obecným slovem popsala jako moderní technologie. Co si dokážete představit pod slovem moderní technologie? Víte, co to znamená?

**Dotazovaní:** Že je to moderní, že třeba před 100 lety to ještě neexistovalo.

**Výzkumník:** Přesně tak. A co všechno může být taková moderní technologie?

**Dotazovaní:** Telefon, počítač, notebook, létající vlaky, tablet.

**Výzkumník:** Televizi tady slyší. Matyho něco napadlo? No?

**Dotazovaní:** No, elektřina.

**Výzkumník:** No, to do toho úplně nezapadá. No, to úplně ne, ale spousta těch moderních technologií kvůli elektřině funguje. Ano Domčo?

**Dotazovaní:** Hasících přístroj.

**Výzkumník:** Hasicí přístroj není moderní technologie, protože ten funguje na základě čudlíků. To není moderní technologie. Ale třeba vám řeknu, že moderní technologie může být třeba taková auto na dálkové ovládání. Anebo, třeba nějaký pes, který štěká a chodí.

**Dotazovaní:** Jo, já ho znám.

**Výzkumník:** Jako hračka. Znáte nějaké takové hračky?

**Dotazovaní:** Jo. Jo. Já jo. To znám. Já znám autu. Ještě já mám ovládací auto. A to třeba nemusíš řídit a ono to řídí za tebe.

**Výzkumník:** A přesně tohle jsou moderní technologie a tady tohle je tady moderní technologie, protože nám svítí bez toho, aniž bychom museli zapínat a vypínat. Protože prostě svítí a přeblikává zelenou a červenou. A mě by zajímalo, jestli se vám líbilo, že tohle jsme v té hře měli a že jsme to používal?

**Dotazovaní:** Jo. Jo.

**Výzkumník:** Přišlo nám to zajímavé? Líbilo se vám to?

**Dotazovaní:** Jo. Jo. Poprvé mi to přišlo jako kravina, ale podruhé už mi to přišlo něco úplně jiného.

**Výzkumník:** A ještě bych se chtěla zeptat, jak bysme tu hru mohli hrát, kdyby tam nebyl ten přístroj? Napadá vás něco?

**Dotazovaní:** Že bychom tam dali nějaké, že bychom tam dali barevné baterky, a na to nalepený barevný papír, a to by svítilo.

**Výzkumník:** No jo, ale to by možná neblikalo že? Z jednoho na druhý? Myslíte, že by to blikalo, kdybychom tam jenom svítily baterkou.

**Dotazovaní:** Ne.

**Výzkumník:** Kdo by tam musel být, abychom svítili baterkou, no? Zkus říct.

**Dotazovaní:** Nějaký přístroj, ve kterém by se takhle vytahoval třeba modrý nebo červený čudlík a ten zelený.

**Výzkumník:** No, anebo, co by tam ještě mohlo být místo té tady toho přístroje? Tak říkali jste baterky, ale víme, že baterka nám svítí jednou barvou, takže aby jsem se měnily barvičky, tak by tam musel být někdo, nebo něco. **Dotazovaní:** Takový no, ale ten papírek by taky musel někdo s ním hýbat. Člověk.

**Výzkumník:** Člověk by nám musel tu baterku přepínat, že jo?

**Dotazovaní:** No, a ještě tam by mohl být takový ten strojek, co pořád tu desku otáčí, a to by se pak změnilo na tu jinou barvu.

**Výzkumník:** Ale to je právě taky moderní technologie, že? Takže by se to asi bez toho úplně hrát nedalo. A řekněte, dobře, mohlo by tam stát třeba nějaký vedoucí, který by ukazoval zelená a červená, že jo?

**Dotazovaní:** Jo. Jo.

**Výzkumník:** Měl by dva papíry. A bavilo by vás více, kdyby tam stál ten vedoucí a měl by ty papírky, nebo vás

bavilo více, kde jste běhali po těch světýlka?

**Dotazovaní:** Po světýlkách.

**Výzkumník:** Jenom bych se chtěla ještě zeptat. Když jsme třeba tady měli nějaký telefon, bavilo by vás si s ním hrát tady v kroužku?

**Dotazovaní:** Ne. Ne.

**Výzkumník:** A proč ne? No?

**Dotazovaní:** Protože bychom přišli o různé hry. O zábavu. No o zábavu, to by jsme pořád jenom hráli na telefonu a přišli bychom o ty efekty, co pro nás chystáte. A nespali bysme. Já občas přijdu domů a hnedka půjdu na notebook.

**Výzkumník:** Ale v kroužku ho chceš nebo nechceš?

**Dotazovaní:** Ne. Ne.

**Výzkumník:** Nechceš. A třeba takový tablet?

**Dotazovaní:** Ne. Ne. Ne. Já ani nemám. Tablet spíše jenom naše paní učitelka ho používá ve školce na písničky na telefonu.

**Výzkumník:** A tady tohle vám teda nevadilo, že jsme tu měli?

**Dotazovaní:** Ne. Ne. Ne.

**Výzkumník:** To vám přišlo v pohodě? Jo. Jo? Nevadilo vám takovéhle světýlko zelené a červené?

**Příloha č. 9: Oddíl Animáci**

**Výzkumník:** Tak. Mě by první úplně zajímalo, jak se vám líbila samotná hra? Máte někdo, no?

**Dotazovaní:** Byla super, akorát mě nebavilo, když jsme dělali dřepy.

**Výzkumník:** Dobře. A dělal si jich hodně?

**Dotazovaní:** Ani ne.

**Výzkumník:** No tak to je dobrý ne? Tak další.

**Dotazovaní:** Mně se ta hra líbila, akorát bych ti nedoporučovala lidem, co mají epilepsii.

**Výzkumník:** To je pravda, hodně to tam blikalo. Super díky. Ještě někdo? Chci něco říct? Tak, třeba se mi zkuste přihlásit, komu se hra líbila? Jakože byla dobrá, jako že se vám líbila, a já začnu počítat ruce. Mám 14. Super. Komu se líbila, že by se na tom dalo ještě něco vy lepšit. Jakože byla dobrá, ale něco mi na tom nebavilo. Jedna. A je tady někdo, komu se nelíbila? Ty jsi chtěl ještě přidat, že jí tam něco vadilo? Do té hry, jo? A můžeš nám říct, co?

**Dotazovaní:** Dřepy.

**Výzkumník:** Dřepy. Komu vadily dřepy v té hře? A komu nevadily? Kdo si zadřepoval rád a posílil trochu svaly na nohách? No zrovna tento dřepy nedělal. Ještě se chci zeptat, kdo jste běhali dolů do toho sklepa, tak tam byla tma. Nevadilo vám to?

**Dotazovaní:** Ne. Tam byla tma? Já jsem tam nebyl

**Výzkumník:** Někdo nebyl. Ano?

**Dotazovaní:** Nebyla tam moc tma.

**Výzkumník:** Jako, některé místnosti tam svítily, ale přece jenom, jako když jdu do temného sklepa, tak se trošku bojím, že? Takže sklep byl v pohodě? Nebáli jste se tam být? A přišla vám ta hra těžká?

**Dotazovaní:** Ne. Taková normální. Mě ani moc ne. Nepřišla. Taky ne. Taky ne.

**Výzkumník:** Hlásíš se?

**Dotazovaní:** Též ne. Taky ne. Bylo to strašně lehké.

**Výzkumník:** Lehké? Já jsem měl stres z kámen nůžky.

**Výzkumník:** Měl jsi strach z kámen nůžky?

**Dotazovaní:** Že jsem měl stres.

**Výzkumník:** Přinášelo ti to stres? To je takové nečekané, taková jako náhoda, jestli vyhraju nebo prohraju. Že? Marťo? Chtěl si něco říct? Ses hlásil. Ne? Ty chceš něco říct?

**Dotazovaní:** Hodně těžké.

**Výzkumník:** A myslíš to jako doopravdy nebo si děláš srandu? Bylo to těžké? A co ti na tom přišlo těžké? **Dotazovaní:** Všechno.

**Výzkumník:** Všechno těžké. Třeba dřepy byly těžké?

**Dotazovaní:** To nejvíc.

**Výzkumník:** To nejvíc (…) A pochopili jste pravidla? Bylo to v pohodě?

**Dotazovaní:** Ano, ano. Ano.

**Výzkumník:** Jo? Nikdo neměl problém. Super. Tak, teďka bych se chtěla zeptat tady na to. Co si myslíte, že to je? No?

**Dotazovaní:** Taková věc, která prostě bývá na ranveji na letišti, aby letadla věděli kam přistát.

**Výzkumník:** Jo, jako pro letadla? Tak to by asi taky šlo využít. (…) Tak já to možná popíšu nějakým obecným pojmem, jo? Já tohle to popisuju jako moderní technologie, a chci se zeptat, co si ještě dokážete představit pod pojmem moderní technologie? Co by tam tak mohlo patřit? Tomík?

**Dotazovaní:** Roboty.

**Výzkumník:** Roboty, Přesně tak. Co tam ještě můžeme zařadit? Do moderních technologií?

**Dotazovaní:** Létající auta. Televize. Všechno co je elektronické.

**Výzkumník:** Prakticky jo, všechno co je elektronické. Každý to nosí v kapse, tak co ještě.

**Dotazovaní:** Tesla.

**Výzkumník:** To je co?

**Dotazovaní:** Auto.

**Výzkumník:** Aha. Jako normální auto, co jezdí potom? To bych tam asi úplně nezařadila.

**Dotazovaní:** Ale to je elektrické.

**Výzkumník:** Tak, jestli je to elektrické, tak to teoreticky může. No?

**Dotazovaní:** Telefon. Baterka.

**Výzkumník:** Baterka není.

**Dotazovaní:** A pistole?

**Výzkumník:** To asi by šlo, protože je tam ten laser v té pistoli.

**Dotazovaní:** Já nemyslím jako tohle, ale jako reálná pistole.

**Výzkumník:** Ne tak normálně pistole není moderní technologie. Tak zhruba jsme si popsali, co to tak jako znamená moderní technologie, jo? A mě by zajímalo, jestli se vám tady s tímhle dobře pracovalo? Jestli jste třeba věděli, jak to ovládat? Bylo to v pohodě? Nebylo to těžké? Ano?

**Dotazovaní:** Bylo to v pohodě, akorát mi to nešlo hnedka přepnout, že jsem musel chvilku počkat.

**Výzkumník:** Ono to jde, že když na to klikáš rychleji, tak to nejde. Že to chce chvilku čekat. Super. No?

**Dotazovaní:** No já na to právě koukám „přepni se, přepni se“

**Výzkumník:** No, je potřeba na to trochu pomalu. Ale super. A teďka, jak by se ta hra dala zahrát, kdyby tam nebylo tohle? Dokážete si představit, co by v tom kruhu mohlo být jiného než tohle?

**Dotazovaní:** Barevné šátky.

**Výzkumník:** Super, barevné šátky by tam mohly být. No? Napadá vás ještě něco, co by tam mohlo být? Ano?

**Dotazovaní:** Normální barvy na baráky.

**Výzkumník:** Barvy. Že bychom třeba malovali nějakými barvami.

**Dotazovaní:** Takové ty žetonky, které jsou z jedné strany bílé, a z druhé strany jsou různé barvy. Takže třeba dva by byly otočené a jeden by byl normální.

**Výzkumník:** Aha, a otáčel by se ten, který je mojí barvy.

**Dotazovaní:** Na papír fixama.

**Výzkumník:** Fixama na papír. S tím by potom mohl vzniknout problém, že by těch barviček už bylo hodně a nevěděli bychom, která ta barvička je poslední.

**Dotazovaní:** Psát pod sebe.

**Výzkumník:** Psát pod sebe. To by šlo.

**Dotazovaní:** Anebo škrtat je tam.

**Výzkumník:** Nebo škrtat. A teďka mi řekněte. Bavilo by vás více hrát třeba s těma šátkama, nebo s těma žetonkama, nebo se vám více líbí tohle?

**Dotazovaní:** Mně se více líbí tohle. Bez toho hle bych tu hru ani nehrál. Jako mě to bavilo s tímhle, ale nemůžu říct, jestli by to bylo lepší s tam tím, když jsem to s tím ještě nehrál. S tímhle, protože nevím, jaké je to s těma šátkama.

**Výzkumník:** Že jste to nehráli, takže nemůžete porovnat. Super. Ještě někdo chce říct? Jestli se mu to více líbilo takhle nebo tady bez tohohle? Dobře. Kdyby třeba tady místo tohohle byl telefon, líbilo by se vám to?

**Dotazovaní:** Ne. Ano. Mně by se to nelíbilo.

**Výzkumník:** A proč dokážeš říct?

**Dotazovaní:** Nevím.

**Výzkumník:** Nevíš, ale prostě by se ti to nelíbilo?

**Dotazovaní:** Mně by se to líbilo.

**Výzkumník:** Líbilo? Chtěla bys ten telefon? Super.

**Dotazovaní:** Tohle mi přijde jednodušší.

**Výzkumník:** Jednodušší. Dobře. A kdyby třeba jste byli, kdo z vás tady byl na táboře už? Byl tady? Byli jste s Amíkama nebo s kýmkoliv jiným na táboře? Takže všichni, super. Takže víme, o čem mluvíme. A kdyby třeba tohle bylo na táboře, hráli jste nějakou hru tady s tímto, je to v pohodě, když to bude na táboře? Protože na táboře jsme samozřejmě v lese, v chatě. Kdo z vás nosí telefony na tábor? Nosí někdo? Pár. Super. Někdo jo. Líbilo by se vám, kdyby tohle bylo na táboře? Na nějaké hře? No?

**Dotazovaní:** Asi jo. Jo. Bylo by to lepší.

**Výzkumník:** Lepší? Že se ti více líbí, když se to využívá jo?

**Dotazovaní:** Bylo by dobré, kdyby to bylo položené v trávě. Protože jsme tam hráli s těma baterkama a v noci by to osvětlovalo.

**Výzkumník:** Noční hra. Paráda.

**Dotazovaní:** Bylo by to lepší podle mě.

**Výzkumník:** Lepší. Super. A kdyby tady místo toho na táboře byl ten telefon? Kdyby tady na to místo toho byl

ten telefon na táboře, líbilo by se vám to? Nebo třeba tablet? Tablet, telefon, to je taky jedno.

**Dotazovaní:** Mně ne.

**Výzkumník:** Nelíbilo. A dokážeš říct proč?

**Dotazovaní:** Protože bychom na ty telefony v trávě mohli šlápnout.

**Výzkumník:** Šlápnout, mohlo by se to zničit. Tohle se ale taky teoreticky může zničit. Ale chápu, co tím chceš říct. Ještě někdo chce říct? No? Ano?

**Dotazovaní:** Že ten telefon by mohl zhasnout, a potom až bysme ho nenašli. Mobil na ten tábor mi přijde moc jako takový elektrický. Jakože ho máme hodně doma nebo ho používáme hodně doma nebo je už hodně chybí. Že spíš, že na táboře je to spíše takové nepřímo telefony, a takovéhle ty.

**Výzkumník:** Super.

**Dotazovaní:** A ještě, já bych, já, kdybych tam byl třeba tablet, tak já bych to prostě nechal svítit, schoval bych se tam někam do vysoké trávy, a prostě bych se podíval, jestli tam nejsou nějaké hry.

**Výzkumník:** No a hráli byste hry, že? Ano a ty ještě?

**Dotazovaní:** Mně přijde, že si myslím, že to nejde úplně hrát, protože by byla rosa.

**Výzkumník:** To je taky pravda. Ano?

**Dotazovaní:** Ještě ten telefon může zmrznout.

**Výzkumník:** Super. A když se zeptám na to, že vy jste říkali, že na tábory mobily nenosíte. Dokážete říct, jestli tam je třeba nějaká jiná moderní technologie, která se tam využívá na táboře, při hrách nebo při jiných aktivitách? Napadá vás něco? No?

**Dotazovaní:** Ten, zvuk. Používají se bedny třeba. Takové ty repráky, kterýma se jakože budí.

**Výzkumník:** Repráky, přesně tak. A ještě něco?

**Dotazovaní:** Kdyby se někdo zranil.

**Výzkumník:** Jakože se u toho používá nějaká technologie?

**Dotazovaní:** No, jakože, že by mohli zavolat třeba na nemocnici.

**Výzkumník:** Jo, takhle, ano, že se třeba volá telefonama, protože vedoucí mají telefony. A ještě jednu tam určitě máte. Když přijedete z tábora tak koukáte na…? Fotky. Foťák. A když třeba máte na táboře nějakou tu reprobedenu nebo foťák, vadí vám to, nebo je to v pohodě že se to využívá? Je to v klidu, je to dobrý? No?

**Dotazovaní:** Vadí, protože třeba v nějaké chvíli je to docela špatné, když mě fotí, a je to všude.

**Výzkumník:** Dobře. Ještě někdo řekne, jestli mu to vadí nebo je to v pohodě? Ano?

**Dotazovaní:** Nemuseli by nás budit tou hlasitou hudbou.

**Výzkumník:** Dobře. No?

**Dotazovaní:** Pro mě je to buzení jako lepší, když je to takhle v tom, než prostě něco. A to focení, že aspoň jsou nějaké vzpomínky na ten tábor. Ano.

**Výzkumník:** Super. Chceš něco říct? Nechceš? Chcete se ještě na něco zeptat? Že by vás třeba něco zajímalo? Dobře. Tak já budu mít úplně poslední otázku. (…) Jestli si myslíte, že když používáme třeba tohle nebo nějaký telefon nebo nějaký reproduktor při hře, jestli je ta hra třeba zajímavější nebo jestli vás více baví, nebo vás naopak nebaví? Myslíte si, že to s tou hrou něco dělá? Že je ta hra třeba jiná?

**Dotazovaní:** Když se u toho pouští hudba, tak je to takové víc akčnější. Záleží jaká hudba. Ano.

**Výzkumník:** Tys chtěl něco?

**Dotazovaní:** To je lepší, protože jako, aby to bylo jako více propojené ty myšlenky mezi kroužkem a elektronikou.

**Výzkumník:** A to se ti líbí, když se to propojuje?

**Dotazovaní:** Jo.

**Výzkumník:** Ještě někdo chce něco říct? Co by to tak mohlo přinést ta technologie v té hře? V čem by nám třeba mohla pomoct nebo, nebo naopak třeba, v čem by nám mohla uškodit? Máte někdo nějaký nápad? No?

**Dotazovaní:** Že tady to nám může škodit očima, když se na to budeme dívat.

**Výzkumník:** To je pravda. Protože se na to dívat ne, abysme to přepnuli. A svítí to dost že? To je pravda. A nikoho už nic nenapadne? Nechcete ještě někdo něco dodat k tomu? No? Super, tak jestli někdo nemáte žádné otázky, tak já vám děkuji.

**Anotace**

|  |  |
| --- | --- |
| **Jméno a příjmení:** | Bc. Karolína Mikesková |
| **Katedra:** | Ústav pedagogiky a sociálních studií |
| **Vedoucí práce:** | Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D. |
| **Rok obhajoby:** | 2022 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Název práce:** | Využití moderních technologií v táborové pedagogice |
| **Název práce v angličtině:** | Use of modern technologies in camp pedagogy |
| **Anotace práce:** | Diplomová práce se zabývá problematikou využití moderních technologií v rámci táborové pedagogiky. Prostřednictvím ohniskových skupin zkoumá především možnosti využití, přínosy a nedostatky tohoto využití a míru akceptace technologií na táborech ze strany vedoucích a účastníků. Jedním z cílů diplomové práce je vytvoření a konstrukce vlastní moderní technologie a její implementace do táborových her. Diplomová práce vznikla ve spolupráci s Domem dětí a mládeže Brno, Helceletova, příspěvková organizace. |
| **Klíčová slova:** | výchova ve volném čase, tábory, táborová pedagogika, řízená hra, hračka, moderní technologie, Helceletka |
| **Anotace v angličtině:** | The diploma thesis deals with the use of modern technologies in camp pedagogy. Through focus groups, it primarily examines the possibilities of use, benefits and shortcomings of this use and the degree of acceptance of technologies in the camps by leadres and participants. One of the goals of the diploma thesis is the creation and construction of its own modern technology and its implementation in camp games. The diploma thesis was created in cooperation with Dům dětí a mládeže Brno, Helceletova, contributory organization. |
| **Klíčová slova v angličtině:** | leisure education, camps, camp pedagogy, contolled game, toy, modern technology, Helceletka |
| **Přílohy vázané práce:** | Transkripce provedených zpětných vazeb |
| **Rozsah práce:** | 106 stran |
| **Jazyk práce:** | Český jazyk |