

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Diplomová práce

Bc. Marie Šlápotová

Jak učit filosofii zážitkem

Prohlášení autora

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma Jak učit filosofii zážitkem vypracovala samostatně pod vedením Mgr. Pavly Vyhnákové, Ph.D. na základě uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci, 14. 4. 2017

podpis:

Poděkování

Děkuji paní Mgr. Pavle, Ph.D. za velmi vstřícné, obětavé a zodpovědné vedení této práce. Stejně díky jí patří za poskytnutí cenných připomínek, rad a nesmírnou podporu, díky nimž dostávala práce stále jasnější kontury, a také za umožnění ověřovacího uvedení navrženého zážitkového programu.

Dále děkuji mému příteli, kolegovi a lektorovi Mgr. Marku Bočkovi za inspirativní konzultace nad zážitkovými programy a za jeho výpomoc s vizuální podobou přílohových materiálů. Velké díky patří i mým nejbližším přátelům a rodině, kteří mi byli po dobu psaní této práce velkou oporou.

OBSAH

Úvod.....	5
1. Klíčové otázky	7
1.1 Proč je třeba vychovávat?	7
1.2 K čemu vychovávat?	9
1.3 Jak vychovávat?	11
2. Zážitková pedagogika v teorii i praxi	12
2.1 Vymezení pojmu zážitková pedagogika.....	12
2.2 Působení zážitkové pedagogiky	13
2.3 Modely zkušenostního učení	14
2.4 Podoby zážitkového učení v České republice	16
3. Metoda zážitkové pedagogiky	19
3.1 Záměr a jeho hlavní prvky.....	20
3.1.1 Záměr.....	20
3.1.2 Téma	21
3.1.3 Cíle	22
3.1.4 Modifikace záměru pro účely školního vyučování	25
3.2. Program	25
3.2.1 Motivace	26
3.2.1.1 Prostředky motivace	27
3.2.2 Programové prostředky	28
3.2.3 Modifikace programu pro účely školního vyučování.....	31
3.3 Reflexe.....	32
3.3.1 Reflexe v zážitkovém učení.....	33
3.3.2 Postup reflexe	34
3.3.3 Techniky reflexe	35
3.3.4 Modifikace reflexe pro účely školního vyučování	36
3.3.4.1 Reflexe s vědomými a nevědomými výchovnými cíli	36
4. Vzdělávací obsah „Filozofie a religionistika“	38
4.1 Co je filosofie?	38
4.2 Principy filosofie a její výstupy v RVP.....	39
4.3 Modernizace současného pojetí výuky filosofie	41
5. Praktické výstupy práce	43
5.1 Struktura metodických listů.....	44
5.2 Metodické listy vzdělávacích programů.....	45
5.2.1 Metodický list 1 A	47
5.2.2 Metodický list 1 B	51
5.2.3 Metodický list 2.....	55
5.2.4 Metodický list 3.....	61
5.2.5 Metodický list 4.....	67
Závěr.....	81
Seznam použitých zdrojů	82
Seznam příloh.....	85
Přílohový materiál k metodickým listům	86

Úvod

Vzdělávání hraje ve společnosti nezastupitelnou roli. Představuje potenciál, jež vybavuje společnost konkurenceschopností, podporuje udržitelný rozvoj a všeobecnou zaměstnanost. S rozvojem a změnami společnosti, odlišnými nároky na schopnosti i dovednosti moderního člověka úzce souvisí potřeba inovace vzdělávání. V čase, který je blendou připomínkou minulosti a zdrojem veškerého dění budoucnosti, je třeba znovu nastolit správné otázky. Tázat se po charakteru těchto změn a odpovídat bedlivě, s přístupem člověka ozbrojeného praxí, zkušeností a velkým srdcem. Na začátku práce, na základě stručné analýzy fenoménů západní civilizace, klademe tři otázky, „proč je třeba vychovávat?“, dále související zamyšlení se na tím, „k čemu vychovávat?“ a konečně se ptáme na jednu z možných cest, „jak vychovávat?“. Navazujeme tak na snahu reformy vzdělávání v České republice a sdílíme její výzvy.

Z pozice studenta pedagogiky, volnočasového instruktora, začínajícího učitele a člověka, jehož dosavadní profesní činnost spočívala v analýze lidských, ale i vzdělávacích potřeb dětí, prezentuji v nejhutnější části práce vzdělávací **obsah i metodu**, aniž by byl jeden druhému jakkoli podřazený nebo nadřazený, jako jednu z dalších inspirací k naplňování zmíněných výzev. Vzdělávacím obsahem, na který jsem se rozhodla (vzhledem ke studovanému oboru) zaměřit, a který je stanoven Rámcovým vzdělávacím programem (dále RVP) je **Filozofie a religionistika**, přičemž zdůrazňuji samotnou filosofii a některá její vybraná témata (etika, epistemologie, metafyzika, politická filosofie). Metodou je **zkušenostně reflexivní učení** uplatňované v rámci zážitkové pedagogiky.

Hlavním cílem práce je popsat potenciál a vysvětlit metodu zážitkové pedagogiky tak, aby obstála před možnostmi běžného školství a dokázat, že principy myšlení, které akcentuje vzdělávací oblast filosofie aktualizují všestrannou výchovu člověka. K tomuto slouží další cíl, a to navržení metodických listů, jež slouží k praktickému, názornému vhledu do možností využívání metod zážitkové pedagogiky a k výstavbě vzdělávacího zážitkového programu pro účely školního vzdělávání. Metoda zážitkové pedagogiky nese potenciál především v tématech společenskovedního charakteru, jakým je například filosofie. Propojením zážitku s filosofií vzniká vzdělávací platforma pro „filosofii zážitkem“.

Aby vznikl model „učení zážitkem“ je třeba podrobit bližšímu zkoumání zážitkovou pedagogiku, její metodu a přínos v naplňování pedagogických cílů, a pokusit se nalézat vhodné

strategie k přemostění jejich principů do běžného školství. Stejně tak je potřebné přiblížit čtenářům oblast filosofie, její principy a celkový přínos pro výchovu¹ člověka i občana. V důsledku se pokoušíme o nalézání vhodných strategií k uplatnění zážitkové pedagogiky v běžném školství a renesanci disciplíny filosofie mezi ostatními společenskými vědami.

Na příkladech vzdělávacích zážitkových programů předložených v metodických listech ilustrujeme způsob naplňování kognitivních, afektivních i konativních pedagogických cílů a zdůrazňujeme možnost jejich vzájemného prolínání ve snaze o komplexní výchovu člověka. „*Prostřednictvím procesu zvládnání vědomostí a dovedností, který bude vždy výchozím, základním procesem, usilujeme o rozvíjení celého komplexu kvalit, vlastností, schopností osobnosti každé žáka, usilujeme o rozvoj komplexní osobnosti.*“² Níže popsané metody koncepčně spadají do *humanisticko-kreativního modelu* výuky, jehož cíle směřují ke kognitivním, emotivním i konativním aspektům člověka, jsou vzájemně podmíněny a stejně tak by se v jednotě měly projevovat.³

Krom použité literatury, která je k probíraným tématům dostupná, využívám pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice, které jsou v needitované podobě dostupné pouze účastníkům kurzu. V práci také uvádím informace a postřehy, které jsem nabyla díky zkušenostem lektora a učitele zkušenostně reflexivního učení a účasti na metodických i prožitkových kurzech zážitkové pedagogiky. Ke vzdělávacímu obsahu filosofie vyjadřuji zkušenost studenta filosofie Filozofické fakulty na Univerzitě Palackého v Olomouci.

¹ Pod slovem výchova myslíme všestranné formování člověka, jak popisuje GRECMANOVÁ, Helena, HOLOUŠOVÁ, Drahomíra a URBANOVSKÁ, Eva. *Obecná pedagogika*. Olomouc: Hanex, [1998], s. 51.

² KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. Praha: Grada, 2009, s. 19.

³ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, s. 24.

1. Klíčové otázky

Abychom připravili vhodnou půdu pro analýzu funkce metod zážitkové pedagogiky a principů filosofie v institucionalizovaném vzdělávání, je nutné podniknout troufalou cestu napříč třemi klíčovými otázkami. Tážeme se „proč je třeba vychovávat?“, přičemž bychom dokázali odpovědět na tak širokou a důležitou otázku, analyzujeme fenomény dnešní západní civilizace a ptáme se po potřebách, které na své členy klade. Docházíme tak k otázce „k čemu vychovávat?“, navazujeme na potřeby společnosti a nárok umět se vzdělávat celoživotně. Konečně se jako odpověď na poslední otázku „jak vychovávat?“ dostáváme k tématu zážitkového učení a filosofie.

1.1. Proč je třeba vychovávat?

Nacházíme se ve zvláštní době. Době, jejíž podobu tvoří spleť rozličných myšlenkových paradigmat. Silou své vlastní naléhavosti zaznívá mnoho slov, názorů a výzev. Některé z nich upadají do šedi a stávají se pro moderní svět bledou vzpomínkou zašlé slávy, jiné zase zbrojí revoluční povahou a vyzývají společnost k nekontrolovatelnému pohybu vpřed. Myslitelé dneška označují dnešní společnost hned několika způsoby, setkáváme se s termíny jako *postindustriální společnost*, *společnost vědění*, *informační společnost*, *postmoderní společnost*, nebo s údernými metaforami jako je *tekutá modernita*, *individualizovaná společnost*, *osamělý dav*, *společnost hojnosti*, *společnost jednorozměrného člověka* aj. Autoři zmíněných pojmů kriticky nahlíží skutečnost, zdůrazňují její patologické rysy, implicitně analyzují její potřeby s ohledem na blaho jedince i celé společnosti a více či méně navrhuji možné cesty k její nápravě.

Zastávám masarykovský názor, že největší změny nastávají díky drobné práci člověka. Že tedy k důležitým změnám nedochází vždy pouze nutně „ze shora“, ale také díky spolupráci a vzájemnému porozumění těm „ze zdola“. Vzdělávání a způsob formování člověka proto shledávám za jeden z nejdůležitějších aspektů lidské existence. Bohužel, charakter českého institucionalizovaného vzdělávání trpí mnoha trhlinami, které se, přes veškerou snahu ministerstva školství, nedaří zalepit. „Z aktualizované SWOT analýzy ... vyplývá, že rizik a

slabin, které oslabují a ohrožují rozvoj českého vzdělávání, je významně více než předností a příležitostí.“⁴

Jsme svědky událostí, které mění společenské klima a ohrožují pilíře, na kterých po staletí rostla západní civilizace. Jsme svědky doby, která nezadržitelně mění tempo a místo jistot rozprostírá velký prostor zmatkům a nejistotám. Individualizovaná doba klade velké nároky na každého z nás a odvádí nás od tázání na smysl lidské činnosti, od toho, co je opravdu důležité. „*Současná společnost se čím dál víc atomizuje, lidé jsou stále nezávislejší. Všichni mají spoustu známých, ale málo dobrých přátel.*“⁵ Sociální schopnosti stejně jako poznání sebe sama jsou témata v klasickém školství opomíjena. V důsledku frontální výuky je žák stěží konfrontován s otázkami po vlastních hodnotách a postojích, „... *budování duchovních hodnot v dnešním přetechnizovaném, pragmaticky pojatém světě se jeví jako záležitost téměř nedosažitelná.*“⁶ Profesor Lipman, autor programu *Filosofie pro děti* říká, že díky absenci hlubšího zkoumání vlastních postojů k dané věci, se na probíranou látku žáci „*dívají nekriticky, a to málo, co reflektují, reflektují velmi bezduše. Takoví žáci se jednou nestanou ani těmi přemýšlivými občany, které potřebují velké demokracie, ani se nemohou těšit na produktivitu a sebeúctu, které jako individuality sami požadují*“⁷.

Rychlý nástup digitálních technologií, jejich možnosti i hrozby, sedavý způsob života, utilitaristicky zaměřená společnost a zmíněné fenomény dneška přinášejí potřebu kritické reflexe. „*Z důvodů, že obecná kultura neustále narůstá, mění se, obohacuje se, rozvíjí se, ale i vylučuje, odmítá, překonává, a zároveň i nese novou perspektivu, další, dosud neznámé možnosti pro člověka, je problém obsahu vyučování jeden z nejzávažnějších a nejnáročnějších.*“⁸ Tendence po redefinování cílů, obsahů i metod vzdělávání jsou přinejmenším aktuální, dokladem je kurikulární reforma školství a její zaměření na klíčové kompetence a průřezová témata, posílení formativní funkce hodnocení žáků a důraz na diagnostické a evaluační schopnosti⁹. Stejně tak se můžeme setkat i s novými kritérii hodnocení

⁴ Audit vzdělávání 2016 ukazuje, že v našem vzdělávacím systému převažují slabiny a rizika nad přednostmi a příležitostmi. [Www.Eduin.cz](http://www.eduin.cz) [online]. Praha, 2017 [cit. 2017-03-08]. Dostupné z: <http://www.eduin.cz/beduin/audit-vzdelavani-2016-ukazuje-ze-v-nasem-vzdelavacim-systemu-prevazuji-slabiny-a-rizika-nad-prednostmi-a-prilezitostmi/>.

⁵ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008, s. 14.

⁶ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 46.

⁷ MUCHOVÁ, Ludmila. *Zkušenost – reflexe – učení z pohledu programu Filosofie pro děti*. In NEHYBA, Jan et al. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 50.

⁸ KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. Praha: Grada, 2009, s. 44.

⁹ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 23.

škol České školní inspekce.¹⁰ Faktem ale zůstává, že jakékoliv pokusy o reálnou reformu se mívají svým účinkem. Dlouhodobější kritika ukazuje na neschopnost kvalitního měření dat, v důsledku toho je mnoho změn prováděno prostřednictvím tzv. *common sense – zdravého rozumu*, který není schopen důvěryhodně analyzovat skutečné potřeby vzdělávání a odhadnout skutečné dopady případných změn.¹¹

Jakkoli vděční jsme za tyto snahy, musíme se dožadovat toho, aby byly prováděné změny postaveny na relevantních datech a naplňovaly potřeby nejen s ohledem na dva či tři roky. Je potřebné hledět do budoucnosti a tázat se, jak vyzbrojení potřebují být lidé v ní žijící. Otázky nejen týkající se obsahu a metod vzdělávání by se měly stát celospolečenskou prioritou. Protože institucionalizované vzdělávání hraje jednu z nejdůležitějších rolí ve formování osobnosti a osudu člověka, a tím také ve formování a osudu celé společnosti.

1.2. K čemu vychovávat?

Klademe nárok, aby současné cíle vyučování vycházely z potřeb učit se celý život a tato podoba je formulovaná v těchto nárocích:¹²

- *Učit se poznávat.*
- *Učit se být.*
- *Učit se žít s ostatními.*
- *Učit se jednat.*

V těchto oblastech se nachází paleta schopností a dovedností člověka, které čekají na svůj rozvoj, zmíním jen některé, které z mého pohledu vnímám jako nejurgentnější.

Jako stěžejní problém dnešního českého školství se mi jeví problém **motivace**. Systém českého vzdělávání je stále zaměřen na **motivaci** vnější – tedy známkování. Zážitková metoda je založena na aktivitě, emocích a prožitku vznikajících v konkrétních situacích, jež ztělesňují cíle vzdělávacího tématu. Studenti jsou tak přímo konfrontováni se situací, postaveni do centra dění a schopni nahlížet jeho sociální a personální důsledky. Při dobře vedené reflexi se tak učitelé podaří ve studentech vyvolat zájem skrze identifikaci s problémem, a tak se z oblasti „musím“, posouváme do oblasti „chci“, z oblasti motivace vnější do oblasti motivace

¹⁰ Kritéria hodnocení podmínek, průběhu a výsledků vzdělávání. In: ČŠI - Česká školní inspekce [online]. Praha 5, 2016 [cit. 2017-03-23]. Dostupné z: <http://www.csicr.cz>.

¹¹ KARTOUZ, Bob. Lidové noviny: Jasné jako výchovná fačka. In: *Eduin - informační centrum o vzdělávání* [online]. Praha, 2016 [cit. 2017-03-23]. Dostupné z: <http://www.eduin.cz/clanky/lidove-noviny-jasne-jako-vychovna-facka>.

¹² KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. Praha: Grada, 2009, s. 22.

vnitřní. „*vidím-li smysluplný cíl, jsem-li k němu intenzivně puzen, vyzván svou vnitřní silou – motivací – tak chci. Když už máme takové chci, tak už pak musíme.*“¹³

S motivací přímo souvisí lepší **vštípení a uchování poznatků**. Jelikož zážitková pedagogika využívá mnoho výchovných a vzdělávacích strategií zároveň, pokrývá všechny *typy paměti*¹⁴: názorně logickou, slovně logickou a emocionální. Díky tomuto se člověk „...*dopracuje hlubšímu porozumění ‚prožitím‘, tzn. ve ‚hře v širším slova smyslu‘ a ne v suchých a abstraktních statích, které navozují namísto zvědavosti pouze strach a stres.*“¹⁵

Témata filosofie jsou bohatá na množství paradoxů, těžko zodpověditelných otázek a kontroverzních názorů. Díky tomuto bohatému repertoáru možností jsou studenti vedeni ke **kritickému zvažování** příčin a následků. Skrze silný prožitek jsou konfrontováni s urgencí těmto otázkám se zodpovědností k sobě i ke společnosti čelit. V rámci reflexe se potom otevírá prostor pro žitou zkušenost studentů, možnost vést dialog, zastávat různá hlediska a vyvracet jiná. Na tomto místě se nesmírně vyplácí pracovat s předsudky a stereotypy.

Spolupráce ve skupinách, názorové střety a společné reflexe vedou k významnému osobnostnímu a sociálnímu rozvoji. Studenti se učí kooperaci, komunikaci, čelit nečekaným výzvám. Být členem týmu se svoji vlastní dynamikou, identitou, cíli a sociálními rolemi rozvíjí schopnost neformální týmové spolupráce, jako je zodpovědnost za svůj úkol, efektivní komunikace se členy týmu či schopnost upozadit vlastní přání před přáními druhých.¹⁶

Personalistická a fenomenologická filosofie také zdůrazňuje nenahraditelný vliv druhého člověka na vytváření vlastního **sebepojetí**. Důvěrný vztah *Ty – Já* umožňuje poznat sebe sama skrze druhého, kterému jsem porozuměl.¹⁷ Člověk člověku nastavuje zrcadlo, ukazuje mu jeho dobré i špatné stránky, vede ho k pojmenovávání vlastních hodnot, postojů a cílů. „*Postoje si žáci vytvářejí a upevňují v takových pedagogických situacích, na které musejí nějakým způsobem reagovat, vyjádřit svůj názor, které je motivují hledat argumenty, zaujímat určitá stanoviska.*“¹⁸. Sociální kvalita člověka se prohlubuje a ukazuje právě v konání a toto konání z nás dělá to, co jsme.¹⁹ Dalo by se zjednodušeně říct, že upřesňuje a utváří naši identitu, ujišťuje nás a vybavuje důkladnějším sebepojetím.

Zážitkové pedagogické formy vytvářejí situace, prověřené procesy, postupy, příběhy a děje, které člověka vedou k **aktivnímu postoji**. Simulované hry pomáhají prožít životní situace

¹³ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 65.

¹⁴ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 35.

¹⁵ VESTER, Frederic. *Myslet, učit se - a zapomínat?*. Plzeň: Fraus, 1999, s. 133.

¹⁶ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, s. 139.

¹⁷ JIRÁSEK, Ivo. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001, s. 23.

¹⁸ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 44.

¹⁹ Tamtéž, s. 54.

bez stresu, mohou si vyzkoušet, co s čím souvisí a jaký má dopad bez jakéhokoliv reálného rizika. Možnost aktivního postoje, byť v simulované hře, svojí povahou podporuje pohotovost, potřebu pouštět se do nových věcí a činností, podnikat.²⁰ Akcent na realitu světa skrze hru vytváří důležité mosty mezi teorií a praxí²¹ a podněcuje tzv. „...praktické vědění, které nám umožní vyhodnotit situaci a funkčně se zachovat.“²²

Konečně se dostáváme k mnou zmíněnému poslednímu bodu, který však dle mého názoru stojí na samotném vrcholu obecných cílů pro vzdělávání. Jde o schopnost samostatného, kontinuálního, celoživotního vzdělávání, tedy **autonomii v učení**. Díky rozvoji předešlých lidských mohutností, „...rozvojem sebepojetí studenta, na úrovni poznání, emocí i reálného zážitku dochází ke ‚kognitivní kultivaci‘, žák se učí na základě vlastních kognitivních obsahů a tím se ve svém poznání stává autonomním.“²³ Podle Tomáše Hrudy, bývalého náměstka ministerstva školství a spoluzakladatele Education Republic je posilování autonomie ve školství jediný nástroj, který funguje dlouhodobě.²⁴ Jedině skrze něj jsme schopni oprostít se od instrumentálního uchopování vzdělání jako lístku na vyšší pracovní pozici a dožadovat se vzdělání pro samotné vzdělání.

1.3. Jak vychovávat?

Na následujících stránkách se budeme věnovat postupně zážitkové pedagogice v jejích teoretických i praktických obměnách. Ukážeme si tři kroky zážitkové metody a pokusíme se o transformaci pojmů zážitkového vzdělávání do jazyka srozumitelného obecnou pedagogikou. Pojďme o možné modifikaci jednotlivých kroků zážitkového učení pro účely její využitelnosti v běžné škole. Dále se budeme zabývat filosofií, jejími principy a vzdělávacími přínosy, které z ní plynou.

²⁰ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 17.

²¹ BRUCKNEROVÁ, Karla. *Prostor pro zkušenost v teoretické výuce*. In NEHYBA, Jan. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 38.

²² Tamtéž, s. 37.

²³ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 18.

²⁴ HRUDA, Tomáš. V českém školství vyhoří už prvňáci. Učitelé mají trauma, neumí děti zaujmout, říká Hruďa. In: *Aktuálně.tv* [online]. Praha: Aktuálně.tv, 2017 [cit. 2017-03-23]. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/v-ceskem-skolstvi-vyhori-uz-i-prvnaci-ucitele-maji-trauma-ne/r~5a1fab4fa2411e698c20025900fea04/?redirected=1490281136>

2. Zážiteková pedagogika v teorii i praxi

K uchopení teoretického i praktického zázemí zážitkového učení je třeba na prvním místě zajistit řádné vymezení pojmu „zážitková pedagogika“. Nahlédneme do principů zážitkového učení a naznačíme jeho výchovné cíle, prozkoumáme historický vývoj zážitkové pedagogiky a celou exkurzi ukončíme zakotvením její praxe v nynější podobě zážitkového učení v České republice.

2.1. Vymezení pojmu zážitková pedagogika

*„Řekni mi a já zapomenu. Ukaž mi a já si možná vzpomenu. Zapoj mě a já pochopím.“
(čínské přísloví)*

Mluvit o zážitkové pedagogice jako fundovaném pedagogickém přístupu bohužel zatím není možné. Přesto, zážitkové učení vytvořilo v českém prostředí v celku slušné praktické zázemí, díky němuž se informace o zážitkově pedagogických přístupech dostávají do širší pedagogické veřejnosti²⁵ a díky němuž jsme schopni základy tohoto přístupu popsat slovníkem odborné pedagogiky. *„V naší ani zahraniční literatuře prozatím neexistuje v této oblasti pojmová shoda a jednotnost. Hovoří se tu o „zážitkové pedagogice, pedagogice prožitku, výchově prožitkem, dobrodružné výchově, zkušenostní výchově, výchově výzvou, o programování ...“²⁶*

Z výše zmíněného je jasné, že centrálním pojmem tohoto přístupu k učení je zážitek a jeho trvalejší zpracování do zkušenosti²⁷. Zážitky jsou jistě běžným jevem mnoha pedagogických situací, tím více, čím častěji jsou učitelé ochotni svoji výuku obohacovat rozličnými aktivizačními metodami, hrami a jinými interaktivními prvky. Tyto zážitky slouží dobrému účelu: hodina je pro žáky zábavná, předávaný obsah se stává zajímavějším a pozornost žáků se zvyšuje. V procesu dramaturgie zážitkové pedagogiky jsme ale konfrontováni s cíli, které přesahují cíle běžných aktivizačních metod. Zážitek stojí v centru celého pedagogického dění pro to, aby skrze něj došlo k předání samotného učiva, dovednosti či postoje. Skrze něj se

²⁵ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitekově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 87.

²⁶ Tamtéž.

²⁷ Více o rozlišení pojmů zážitek a zkušenost v SEDLÁŘ, Petr. *Aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích aktivitách*. Olomouc, 2012. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. -. Vedoucí práce PhDr. Zuzana Tichá, Ph.D., s. 17-18. / v této práci budeme pracovat převážně s pojmem zážitek a zkušenost jako se synonymními termíny.

dospívá k tomu podstatnému, k pedagogickému záměru. „*Nejdůležitějším klíčem k jejímu určení (určení zážitkové pedagogiky, pozn. autora) je to, zda využíváme zážitku ke zprostředkování zkušeností vztahujících se k samotnému učivu, nebo pouze jako atraktivní formu výuky.*“²⁸ Takový zážitek je zprostředkován skrze aktivitu, vlastní energii a emoční zapojení žáka, které ho teprve činí osobním, intenzivním, a tak i lépe zapamatovatelným. „*Trvalé zapamatování je ovlivněno tím... jak žák zapojí svoje emoce – jaké citové vazby, zážitky žáka se pojí s utvářením představ a pojmů.*“²⁹ Zážitek, opatřený dostatečným množstvím fyzické či psychické energie nese jako cílená metoda předávání vzdělávacího obsahu velký psychodidaktický potenciál, jež nebyl školami doposud řádně oceněn.

Samotný zážitek stojí ovšem stále pouze jako prostředek mezi prvotním záměrem neboli cílem pedagoga a žákem již pochopenou, zpracovanou a pojmenovanou znalostí, postojem nebo dovedností. Proces přenosu informace z prožité situace tkví ve funkci rozumové reflexe. Právě přítomností kvalitní pedagogické reflexe se z rekreačního zážitku stává zážitek pedagogický. V reflexi jde o kladení určitého typu otázek, jež vedou žáky k zapojení všech svých rozumových schopností, tím „...*dospívá člověk k poznání, což může vést k rozhodnutí změnit v budoucnosti své jednání.*“³⁰ I přes nejasnost pojmů užívaných v oblasti metod zážitkového učení jsme tedy schopni popsat jeho typické znaky, kterými jsou podle Hanuše a Chytilové „*zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí, znalost a analýza cílů navozovaných situací, cílené vyvolání záměrného prožitku, zpracování prožitku a převedení do zkušenosti.*“³¹

2.2. Působení zážitkové pedagogiky

Doposud byly při aplikaci zážitkových metod upřednostňovány obsahy týkající se tzv. měkkých dovedností v oblasti inter – intra personálních vztahů: schopnost sebepoznání, spolupráce ve skupině, schopnost řešení úkolů, komunikace, odpovědnost, kritické myšlení aj. Aniž bychom chtěli tyto cíle³² upozadovat, jsme přesvědčeni, že stejně jako dovednosti a postoje lze skrze metodu zážitkové pedagogiky rozvíjet znalosti³³ mnoha vzdělávacích oblastí rámcových vzdělávacích programů. V procesu zážitkově reflexivního učení se tak „*pracuje se*

²⁸ SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011, s. 36.

²⁹ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 35.

³⁰ MUCHOVÁ, Ludmila. Zkušenost – reflexe – učení z pohledu programu Filosofie pro děti. In NEHYBA, Jan et al. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 48.

³¹ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitková pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 18.

³² Cíle afektivní a psychomotorické.

³³ Kognitivní cíle.

znalostmi, dovednostmi a postoji jedince, čímž vzniká jedinečná příležitost toho využít pro vědomý rozvoj (nejen, pozn. autora) klíčových kompetencí, a to i ve škole.“³⁴ Metody zážitkového učení tak mohou být aplikovány pro uskutečnění všech typů pedagogických cílů. Jejich přidanou hodnotou je jejich působnost na aktivní, citovou i kognitivní složku člověka. „Právě touto celistvostí se zkušenost liší od čistě kognitivně pojatého lidského učení, navíc okleštěného na paměťové procesy spojené s osvojováním předem dobře zprostředkovaného obsahu či vyučovací látky. Zkušeností učení se nám tak může jevit jako výzva pro pedagogiku.“³⁵

Z uvedených informací vyplývá, že v zážitkové pedagogice jde „především o výchovu a proces učení, kterému jde jednoznačně o rozvoj a růst osobnosti. V celém procesu je zdůrazňována emoční působivost procesu, která je vyvolávána zvolenými prostředky, metodou a osobnostmi, které ve vzájemném působení a vlivech vytvářejí v čase jedinečné a originální pedagogické situace vedoucí k jednání a přes proces uvědomování jsou zvnitřněny jako jedinečná a neopakovatelná zkušenost, která pozitivně ovlivňuje postoje, hodnoty, orientaci, smysl a chování jedince a skupiny“³⁶

2.3. Modely zkušenostního učení

Učení člověka z vlastní zkušenosti neprobíhá náhodně, naopak vyžaduje konkrétní mechanismus postupu tak, aby zážitek opravdu vedl k dosažení specifických cílů. V anglofonním prostředí vnikaly konkrétní modely zkušenostního učení. Tyto modely specifikovaly základní principy zážitkového učení.³⁷ Jelikož, jak jsme zmínili výše, je celá metoda zážitkového učení systémově spjata částmi *záměr – program – reflexe*, které tvoří kauzální řetězení, zmiňují Hanuš a Chytilová ve své knize pojem J. T. Neila „*cykly učení*“, který se v této souvislosti začal používat.³⁸ „Česká zážitková pedagogika vyrostla ze svých svébytných a ojedinělých kořenů, využívá ve své reálné dramaturgii různé modely zkušenostního učení (projektové učení, kooperativní učení, akční učení, ...) a také zkušeností učení.“³⁹ Nejvýznamnějšími přístupy k těmto cyklům je *Deweyho model zkušenostního učení*,

³⁴ SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011, s. 12.

³⁵ MUCHOVÁ, Ludmila. Zkušenost – reflexe – učení z pohledu programu Filosofie pro děti. In NEHYBA, Jan et al. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 49.

³⁶ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 87.

³⁷ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 34.

³⁸ Tamtéž, s. 34.

³⁹ Tamtéž.

*Lewinův model zkušenostního učení, Piagetův model učení a kognitivního rozvoje a Kolbův zkušeností model učení.*⁴⁰

John Dewey, jako jeden z hlavních představitelů *progresivní, pragmatické pedagogiky*⁴¹ zdůrazňoval spojení školní výchovy se životem a svobodou učitele experimentovat. Činnost učitele je odvozena ze zájmu dítěte, založena na činnosti žáků. Učitel spíše pomáhá žákovi interpretovat jeho dosavadní stav poznání a prostřednictvím dalších zážitků ho dovádí k novému poznání.⁴² V knize Věry Kosíkové je několikrát zmíněn Deweyho důraz na přímou zkušenost, kterou by mu škola měla umět zprostředkovat. „*Než se může vyučování s jistotou pustit do podávání dějů a myšlenek zprostředkujícími značkami, musí škola opatřiti nové situace, na kterých žáky osobní účast důkladně seznámí s důležitostí látky i problémů, jež látka předkládá.*“⁴³

Deweyho cyklus učení je třístupňový s následujícími fázemi:⁴⁴ *pozorování, promýšlení a úsudek*. Díky zažité, prozkoumané situaci vzniká úsudek, který kombinuje současné pozorování a znalosti z minulosti, „*...ze spojitosti zážitků vyplývá růst neboli růst jako rozvoj nejenom fyzický, ale i intelektuální a morální.*“⁴⁵ Deweyho důraz občanského vzdělávání jako metody vzdělávání demokratického občana se objasňuje v jeho názoru, že každý zážitek je hybným faktorem našim poznávacím schopnostem a podporuje naše aktivní postoje k životu.⁴⁶

Lewinův zkušeností model zakládá stejně jako Deweyho na zážitku. Lewinův přínos spočívá v rozšíření Deweyho promýšlení na *ohlédnutí a reflexi*. Reflexe je příčinou nových návrhů, jak se v té či oné situaci na příště zachovat. Díky tomuto akcentu na budoucí jednání je Lewinův model čtyř fázový, přičemž jsou „*tyto čtyři fáze v kruhu stejně vzdáleny od sebe, s konkrétní zkušeností na vrcholu.*“⁴⁷ V optice této práce je velmi důležité zmínit Lewinův pojem *zpětné vazby*, který spojuje *ohlédnutí a reflexi*. Pojem zpětné vazby podtrhuje funkci reflexe ve skupině. Skupina bohatě ovlivňuje průběh a vliv učení, neboť nabízí možnost se konfrontovat s odlišnými perspektivami účastníků.⁴⁸ Dalším důležitým předpokladem je

⁴⁰ Tamtéž, s. 34–44.

⁴¹ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 56.

⁴² Tamtéž.

⁴³ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 314–315.

⁴⁴ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 37.

⁴⁵ Tamtéž.

⁴⁶ Civic Education. In: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. Stanford, CA 94305: Stanford university, 2007 [cit. 2017-03-23]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/entries/civic-education/>

⁴⁷ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 38

⁴⁸ tamtéž, s. 40.

orientace na „*tady a ted' ve smyslu využití bezprostředních, autentických a aktuálně „platných“ zkušeností tvořících vhodný a současně i veřejně sdělitelný referenční rámec pro následné ověřování důsledků a platnosti nápadu, které jsou během procesu učení vyprodukovány.*“⁴⁹

Alespoň za zmínku stojí Piagetův model učení a poznávání. Jen díky interakcím člověka s prostředím dochází k rozvoji inteligence. „*Činnost je proto klíčem k rozvoji inteligence.*“⁵⁰

Všechny předchozí modely zakládají své teoretické jádro na pojmu činnost, zážitek a zkušenost. *Kolbův cyklus* se stal nejdůležitějším a nejpoužívanějším modelem zážitkového učení, snad „*pro jeho jednoduchost, se kterou lze jeho základní mechanismus aplikovat pro účely zážitkově pedagogických aktivit*“⁵¹. Skládá se ze čtyř stupňů: *konkrétní zkušenost, ohlédnutí, zobecnění a aktivní zkoušení.*⁵² V praxi Kolb popisuje situaci, ne nepodobnou té, kterou popisoval Lewin: členové skupiny společně zapojí do úkolu, hry, výzvy. Po ukončení aktivity společně reflektují, co se vlastně dělo a jakým způsobem situaci řešili. Zobecňování se týká hodnotících soudů o tom, co skupina, po případě jednotlivci, dělali špatně a proč. Je vhodné ptát se i na to, co se skupině povedlo. Poslední krok spočívá v odpovědi na otázku „*jak budeme postupovat příště popř. co z našeho chování/jednání změníme?*“ Kolb navíc podrobně rozpracoval proces a strukturu zkušenostně reflexivního učení a identifikoval a analyzoval několik stylů učení, které následně zasadil do Lewinova původního modelu⁵³

2.4. Podoby zážitkového učení v České republice

Přes „*laiky v oboru*“, jakými mohou být vedoucí táborů, zájmových kroužků apod. se postupem času na území České republiky vytvořila několikrát zázemí, která udávají tempo rozvoji zážitkové pedagogiky po svém. Zážitkové učení se vyprofilovalo až do samostatného studijního programu: „*Studium Zkušenostně reflektivního učení*“⁵⁴, který je nabízen pod Ústavem pedagogických věd na Masarykově univerzitě. Díky studiu zkušenostně reflexivních metod se metoda stává dostupnou pro odborníky z oblasti pomáhajících profesí i lajky z široké veřejnosti. Na jeho půdě dále vzniká mnoho publikací, které celou problematiku uchopují

⁴⁹ KOLÁŘ, Jan. *Práce s reflexí u lektorů osobnostně sociálního rozvoje*. Brno: Masarykova univerzita, 2013, s. 33.

⁵⁰ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 41.

⁵¹ SEDLÁŘ, Petr. *Aplikace zážitkové pedagogiky ve vzdělávacích aktivitách*. Olomouc, 2012, s. 10.

⁵² HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 43.

⁵³ KOLÁŘ, Jan. *Práce s reflexí u lektorů osobnostně sociálního rozvoje*. Brno: Masarykova univerzita, 2013, s. 38.

⁵⁴ Pojem zkušenostně reflexivní učení budeme pro potřeby této práce využívat synonymně s pojmy zážitkové učení, učení zážitkem aj., kterými chceme zdůraznit proces učení vlastní zážitkové pedagogice.

teoreticky a dále rozvíjejí. Asi nejrenomovanějším projektem zážitkového učení je nezisková nevládní organizace Prázdninová škola Lipnice (dále jen PŠL). Jedná se o „*moderní spolek usilující o všestranný rozvoj osobnosti člověka především pomocí principů zážitkové pedagogiky*.“⁵⁵ PŠL je organizací, která si postupem času vytvořila své vlastní principy a metody, tedy „know how“, které je obdařeno respektem široké veřejnosti. „*PŠL klade důraz na skupinovou a osobnostní dynamiku, emoční bilanci a cílenou dramaturgii projektů, vytváření nejrozmanitějších příběhů a dějů, rolí a postav s důrazem na jednání (aktivní postoj)*.“⁵⁶ Od roku 1992 je členem mezinárodní organizace Outward Bound International, jejímž zakladatelem je Kurt Hahn, který patří mezi významné německé reformátory v oblasti výchovy. PŠL je výhradním poskytovatelem programu Outward Bound v České republice. Svými aktivitami naplňuje jeho základní filosofická východiska: „*Člověk je schopen dokázat mnohem více, než se domnívá*“ a „*Jen málokdo si uvědomuje, čeho je možné dosáhnout prostřednictvím vzájemné pomoci a spolupráce*“.⁵⁷

Důležitým principem uplatňovaným v programech PŠL, stejně jako uplatňovaným samotným Kurtem Hahnem je práce na *komfortní zóně* člověka. Každý z nás si na základě svých zkušeností a znalostí vytváří zónu komfortu, ve které je člověku dobře a ze které se mu nechce vystupovat, protože se za jejími stěnami nachází nejistota. Právě metody zážitkové pedagogiky se snaží účastníky programu převést za stěny komfortní zóny a přinutit je čelit neznámým situacím. Pokud se účastníkovi podaří tuto neprozkoumanou zónu ovládnout, zvětší se jeho emoční i kognitivní potenciál uchopit danou situaci „růstově“. „*Optimálních výsledků dosahujeme při použití zdánlivého nebezpečí, kdy člověk vnímá situaci jako dobrodružství, a přitom je v bezpečí*.“⁵⁸ Ve chvíli, kdy dochází až k příliš velkému rozptylu zóny komfortu od zóny diskomfortu, je člověk náhle vystaven příliš velkému psychickému nebo fyzickému nebezpečí, které v dané chvíli nemusí zvládnout. Dalším důležitým aspektem zážitkového učení, jak ho prezentuje PŠL, je *zážitek plynutí*, jako úplného ponoření se do stavu absolutní soustředěnosti, který sugeruje pocit, že něco objevujeme. Tento tvořivý pocit nás poté přenáší do zcela jiné reality.⁵⁹

Stále se profilující otázky a možnosti zážitkové pedagogiky aktualizuje časopis pro zážitkovou pedagogiku Gymnasion. Teoretickému vymezení zážitkové pedagogiky se věnoval

⁵⁵ Prázdninová škola Lipnice – o nás. *Prázdninová škola Lipnice* [online]. Praha [cit. 2017-03-23]. Dostupné z: <https://www.psl.cz/o-nas>

⁵⁶ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 16.

⁵⁷ Tamtéž.

⁵⁸ PELÁNEK, Radek. *Průručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008, s. 22.

⁵⁹ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 57.

teoretník prvního čísla, který se snažil zasadit zážitkové učení do kontextu dalších pedagogických disciplín. Pro naše účely je důležité zdůraznit, že ačkoli je zážitkové učení často spojované s pobytem v přírodě a volnočasovými aktivitami, samotné učení zážitkem jako pedagogický směr, je realizovatelný v různorodém prostředí, tzn. nejen v přírodě, ale i ve školách, kulturních zařízeních a jiných zařízeních. Svých cílů dosahuje skrze mnohé aktivity pohybové, umělecké, sociálně psychologické, společenské aj. Těmito charakteristikami se tak vyčleňuje nad „pouhou“ výchovu v přírodě nebo výchovu volnočasovou.⁶⁰ PŠL její principy a metody zde popisují i z toho důvodu, že její publikace budou na následujících stránkách hlavním informačním zdrojem.

⁶⁰ JIRÁSEK, I. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku. 2004, s. 12.

3. Metoda zážitkové pedagogiky

Zážitkové reflexivní učení formulovalo na základě didaktických pravidel tři kroky zážitkového pedagogického procesu. Tato pravidla specifikují a konkretizují zásady, na něž musí pedagogové při tvorbě i průběhu učení dbát, a jež jsou jeho stavební jednotkou.

S teoretickými didaktickými zásadami se setkává každý student pedagogické fakulty. Didaktické zásady si musí osvojit ten, kdo se ve svém profesním životě věnuje jakékoliv profesi spojené s řízením lidí. Běžná školní didaktika sestává ze systému výuky, jehož neoddiskutovatelnými prvky jsou: *cíle výuky*, které jsou determinované společenskými podmínkami a orientované na rozvoj postojů, myšlení a jednání. Dále *obsahy výuky*, ve kterých se orientuje základní učební látka, *fáze výuky*, které odpovídají jednotlivým krokům učebního procesu a *technologie výuky*, jež se tážou na metody, organizační formy, didaktické prostředky, antropogenní činitelé výuky a prostředí výuky.⁶¹

Podobným způsobem, místy s poněkud odlišnou terminologií, je rozvržen i systém zážitkového učení, s tím rozdílem, že všechny předešlé složky redukuje do třech základních nejdůležitějších kroků: do *záměru, programu a reflexe*⁶². *Záměr* rozvíjí problematiku cílů, a to s ohledem na výsledky analýzy potřeb žáků. Formuluje dílčí cíle a předjímá tvorbu scénáře zážitkového programu. *Fáze programu* se zabývá motivací účastníků, výběrem vhodných programových prostředků a konečně samotnou realizací programu. *Reflexe* dává předchozím dvěma fázím pedagogický smysl, čerpá ze zážitků a emocí, které přetavuje do konkrétního uvědomění, znalosti, dovednosti nebo postoje a klade otázky po jejich využitelnosti v budoucím praktickém životě.⁶³

Přesto, že jsou tyto kroky základem zkušenostně reflexivního procesu učení, táže se realizátor programu i po jiných důležitých okolnostech, jako je *místo kurzu* a jeho podmínky pro realizaci her, *čas*, který je určen pro realizaci jednotlivých programových bloků, *charakteristika a počet účastníků* a samozřejmě i po *zdrojích*, ať už materiálních tak lidských⁶⁴.

⁶¹ MAŇÁK, Josef. *Nárys didaktiky*. 3. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2003.

⁶² BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016.

⁶³ Tamtéž.

⁶⁴ Rozumějme zdroje člověka, jako je dynamika temperamentu a charakteru, motivace i zkušenost lektorů zážitkového učení / BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 93.

Výše zmíněné informace ilustrují principiální podobnost mezi otázkami tvorby zážitkového programu a mezi otázkami tvorby vzdělávacího programu ve školách. Na dalších stranách se zaměříme se na tvorbu vzdělávacího programu, který je stejně jako v běžném školství projektem výuky „...vytvořeným za účelem překlenutí výkonnostní mezery mezi tím, jak jedinec (případně skupina osob) danou problematiku momentálně zvládá, a tím, jak je žádoucí, aby tuto problematiku z nějakých důvodů zvládal v budoucnu.“⁶⁵ Odborníci na pedagogiku nastavili mnohé variace postupů a doporučených struktur⁶⁶, my budeme směřovat k popisu tvorby vzdělávacího programu, jehož metodou zprostředkování vyučovacího cíle je zážitek. K tomuto nám budou, mimo jiné, sloužit hlavně osvědčené postupy PŠL, instruktorský slabikář a pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice.

Jednotlivé fáze přípravy zážitkového programu porovnáám s fázemi tvorby vzdělávacího programu, po případě s dalšími principy obecné pedagogiky. Zhodnotím možnosti i úskalí uplatňování zážitkových metod v běžném školním prostředí a uvedu příklady z metodického materiálu této diplomové práce.

3.1. Záměr a jeho hlavní prvky

Následující řádky pojednávají o prvcích pedagogického záměru, který je pro tvorbu zážitkových vzdělávacích programů nezbytný. Dobrá lektorská a učitelská práce spočívá ve stanovení záměru jako vedoucí linie, kolem níž se později točí konkrétnější téma a specifické vzdělávací cíle. Pro pochopení významu záměru, tématu a cíle v zážitkovém učení užíváme terminologii obecné didaktiky a podnikáme tak cestu k jejich jednoduché modifikaci pro účely školního vyučování.

3.1.1. Záměr

Zážitková pedagogika pracuje s pojmem **záměr**, jakožto s něčím, nad čím je třeba se zamyslet na prvním místě při tvorbě vzdělávacího programu. Záměr je jednoduše definice toho, co chceme s účastníky dělat, čeho chceme u účastníků dosáhnout a proč tomu tak je. Je to

⁶⁵ PRÁŠILOVÁ, Michaela. *Tvorba vzdělávacího programu*. Praha: Triton, 2006, s. 17.

⁶⁶ Tamtéž, s. 33.

„...celkový rozvojový záměr kurzu, pedagogické východisko a směřování kurzu.“⁶⁷ V terminologii obecné pedagogiky souvisí záměr s celkovou **analýzou potřeb**. Analýzou potřeb dle Prášilové rozumíme „...určení disproporce mezi tím, „co je“, a tím „co je žádoucí“, jedná se o vymezení výkonnostní mezery, kterou by bylo možné zaplnit vhodným vzdělávacím programem.“⁶⁸ Záměr pak vyplývá z této analýzy potřeb a staví se na místo výkonnostní mezery. Při tvorbě školního vzdělávacího programu mohou být vzhledem k RVP výsledkem analýzy potřeb vzdělávací obsahy, klíčové kompetence nebo průřezová témata. Při stanovování záměru se učitel musí rozhodnout, kterou oblast působení zvolí. Kurikulární reforma akcentuje kromě vědomostí také postoje a dovednosti, které sjednocuje pod termínem „klíčové kompetence“.⁶⁹ Záměr se vždy dotýká jedné nebo více ze tří výše zmíněných oblastí výchovného působení. Je na učiteli, které oblasti v konkrétní době, u konkrétního tématu akcentuje. Stejně jako lze skrze zážitkovou pedagogiku předávat postoje a dovednosti, tak lze zaměřit pozornost na předávání znalostí. „Interaktivním způsobem jim (žákům, pozn. autora) můžeme předávat základní nutné penzum informací, v rámci aktivit si mohou postupně vytvářet k dané oblasti vlastní postoje a názory.“⁷⁰

V programu zážitkového vzdělávání se mohou mísit všechny možné roviny cílů. Abychom se neztratili v přílišném množství možných cílů, je důležité pojmenovat záměr programu, neboť ten „může posloužit jako záchranný maják ve chvílích bloudění v abstraktních rovinách debat o tématech a cílech kurzu.“⁷¹

3.1.2. Téma

Dalším krokem metody zážitkového vzdělávání je stanovení **tématu**. Stanovení tématu při tvorbě zážitkového kurzu je ohniskem pedagogické práce každého lektora. Zatímco školní pedagogika stanovuje témata svých hodin podle vzdělávacího obsahu⁷², stanovuje zážitková

⁶⁷ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 93.

⁶⁸ PRÁŠILOVÁ, Michaela. *Tvorba vzdělávacího programu*. Praha: Triton, 2006, s. 52.

⁶⁹ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 23.

⁷⁰ SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdňinová škola Lipnice, 2011, s. 30.

⁷¹ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 96. / Literatura o zážitkové pedagogice používá tento pojem jako formu, v jejímž rámci se uskutečňuje učení, ale my myslíme i jakoukoli jinou organizační časovou jednotku.

⁷² Například savci, zlomky, psychologické jevy a stavy aj.

pedagogika většinou témata sociálně osobnostního rozvoje⁷³. Z toho důvodu usuzuji, že je pojem *téma* v zážitkovém učení mnohem blíže obecným cílům, které jsou RVP formulovány jako klíčové kompetence.⁷⁴ Jak téma, tak obecné cíle pojmenovávají to, co má být procesem vzdělávání rozvíjeno, ztotožnit tyto termíny lze ale pouze na rovině uchopování afektivních cílů. Klasická pedagogika termín „téma“ využívá v běžném slova smyslu jako látku, probírané učivo, akcentuje rovinu cílů kognitivních. Rozdíl mezi záměrem a tématem je příkladně ilustrován v instruktorském slabikáři:

„Claude Monet jako zakladatel impresionismu viděl hlavní záměr své tvorby v potřebě zachytit neopakovatelnou atmosféru jedinečné chvíle v přírodě, zachytit náladu a rozpoložení duše. Tématem jeho prvního obrazu byl východ slunce.“⁷⁵

Pokud je téma široké, využívá se v zážitkové pedagogice zpracování do **podtémat**: konkrétních linek, které upřesňují, čemu přesně se vzdělávací obsah bude věnovat. Vedle tématu se pracuje i s legendou – příběhem. Legenda je prvkem motivačním, proto se o ní zmíníme až v další části práce.

3.1.3. Cíle

V pořadí za stanovením tématu se nachází určení **cílů**, a to podle hierarchie cílů od cílů nejobecnějších k cílům konkrétním. Určování cílů je konkrétní rozhodnutí, kam jdeme, co chceme, aby bylo po programu konkrétně pojmenováno. Stejně jako v projektování jakéhokoliv vzdělávacího programu se i v zážitkovém učení dbá na konzistentnost cílů, která vyjadřuje vazbu mezi cíli a jejich hierarchickým uspořádáním.⁷⁶ „Hierarchickou strukturu výukových cílů si lze představit jako pyramidu, v níž jsou cíle vrstvitě uspořádány podle míry obecnosti tak, že nejobecnější cíl tvoří vrchol pyramidy a postupně k základně jsou cíle konkrétnější.“⁷⁷ Zachovat *konzistentnost* pak znamená, držet se při určování specifických cílů s ohledem na hierarchii cílů, cílů konkrétních.⁷⁸

⁷³ Například odvaha, vůdčí osobnost, hodnoty a ctnosti aj / BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 99.

⁷⁴ PRÁŠILOVÁ, Michaela. *Tvorba vzdělávacího programu*. Praha: Triton, 2006.

⁷⁵ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 101.

⁷⁶ OBST, Otto. *Didaktika sekundárního vzdělávání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006, s. 45.

⁷⁷ Tamtéž.

⁷⁸ Tamtéž, s.46.

Funkční cíl musí splňovat nutná kritéria. Musí být formulován *jasně, konkrétně a srozumitelně*.⁷⁹ Metoda zážitkové pedagogiky přidává také požadavek na bilanci mezi cíli *pro skupinu aktuálními a nezajímavými*, na hledání středu mezi cíli *pro skupinu příliš složitými a cíli příliš jednoduchými*, stejně jako hledání optimálních cílů pro skupinu *bezpečných*.⁸⁰ Obecná didaktika nazývá proces tohoto formulování *operacionalizací* výukových cílů.⁸¹

Cíle musí být formulovány pomocí aktivních dokonavých sloves, které vyjadřují různé úrovně jejich dosažení. Zatímco ale klasické taxonomie vzdělávacích cílů postupují od *vědomostí k dovednostem* a stanovují tak dvě základní úrovně poznání⁸², přidává zážitková pedagogika před obě úrovně jakousi nultou úroveň, která je pro další dvě nepostradatelná, a to úroveň prožitku. Kromě *konzistentnosti* musí cíl splňovat následující vlastnosti: *komplexnost, kontrolovatelnost a přiměřenost*.⁸³ Zážitková pedagogika má tu výhodu, že dokáže rozvíjet všechny tři oblasti rozvoje člověka, a to duši, mysl i tělo, brilantně tedy splňuje požadavek komplexnosti, který je běžnými výukovými metodami jen těžko dosažitelný. Kontrolovatelnost cílů se ve zkušenostně reflexivním učení osvědčuje při reflexi, kde jsou cíle přeformulovány do otázek, na které účastníci odpovídají.

Cíl drží směr, kterým se vyučování ubírá, je nástrojem k vyhodnocování průběhu vyučovacího procesu a v neposlední řadě soudcem, který učitele opravňuje do celého procesu zasáhnout a změnit jeho možný nečekaný směr. Zdá se, že výukové cíle jsou velmi důležitým nástrojem řízení výuky, v rozhodující míře ovlivňují efektivitu pedagogické práce.⁸⁴ Díky cílům dochází nejen ke smysluplné výstavbě vzdělávacího programu, cíle jsou také předpokladem ke kvalitnímu hodnocení. Hodnocení ve smyslu hodnocení výsledku výuky učitelem a hodnocení samotného žáka, který může na základě znalosti výukových cílů a ztotožnění se s nimi lépe ověřovat vlastní dosaženou úroveň poznání.⁸⁵ Grecmanová velmi výstižně mluví o *orientační, motivační, stimulační, realizační a regulační funkci* cílů.⁸⁶ Na tomto místě bych ráda zdůraznila funkci *motivační*. Velmi silnou motivací je pro žáky vědomí cíle, na jehož základě dochází k samostatnému hodnocení úrovně jeho dosažení.

⁷⁹ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 106.

⁸⁰ DRAHANSKÁ, Petra et al. *Metoda zážitkové pedagogiky*. Pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice. *Zážitková pedagogika v praxi*, s. Z9.

⁸¹ OBST, Otto. *Didaktika sekundárního vzdělávání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006, s. 48.

⁸² Tamtéž.

⁸³ Tamtéž, s. 46.

⁸⁴ Tamtéž, s. 43.

⁸⁵ Tamtéž.

⁸⁶ KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. Praha: Grada, 2009, s. 41.

Autonomní hodnocení, tedy hodnocení sebe sama s ohledem na předem stanovené cíle, je jednou z nejdůležitějších komponent k dosažení samostatnosti, autonomie v učení. Tím, že se žák sám o sobě snaží dosáhnout cíle, vlastně vychovává sám sebe – vychovává se sebevýchovou.⁸⁷ K sebevýchově je potřeba, aby se plánované cíle učitele staly i cíli samotného žáka. Aby on sám pochopil jejich význam v běžném životě a aby se pro něj staly projektem a výzvou. Tím se stávají osobní záležitostí, aspirací a motivací. Procesu řízení výuky se tak mění postavení učitele, neboť *„řídící role učitele se nejvíc prosadí v dialogu, který povede ke konkrétnímu programu, na němž budou žáci zainteresováni“*⁸⁸ V zážitkové pedagogice je možné předem deklarovat cíle, slovy *„v této hře půjde o...zkuste se zaměřit a vědomě vyzkoušet...“*⁸⁹, to je většinou vhodné v případě, kdy bude předem teoreticky pojednáno o vzdělávacím obsahu. Je nutné zvážit, zda zážitková aktivita nebude mít větší potenciál, když učitel využije momentu překvapení a cíle vzdělávacího obsahu společně s žáky pojmenuje až v procesu reflexe. V druhém případě bude motivace navíc plynout z momentu překvapení a uvědomění. V zážitkové pedagogice jsou častěji cíle pojmenovávány až po samotném programu. V metodických materiálech, které předkládám také většinou pracuji s pojmenováním cílů až po samotném programu⁹⁰. Přesto takové pojmenování „a posteriori“⁹¹ plní svůj motivační charakter. Znalost cílů a ztotožnění se s nimi jsou motivací k probíranému tématu, jemuž se bude věnovat náležitá pozornost v nadcházejících hodinách.

Ke ztotožnění se žáků s cíli dochází velmi silně i u jiného typu cílování. Takovým typem cílování je situace, kdy učitel zná téma, ale záměr a cíl teprve společně s žáky hledá.⁹² Důvodem jest to, jak jsem již naznačila, že primárním cílem není znalost nebo dovednost, ale motivace jako postoj k dané problematice. Jádrem takové motivace tkví ve vlastním pojmenování žáka toho, co je pro něj v tomto tématu nosné a proč by právě jemu měl věnovat zvýšenou pozornost.

⁸⁷ Tamtéž, s. 41.

⁸⁸ Tamtéž, s. 40.

⁸⁹ SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011, s. 63.

⁹⁰ Viz s. 37.

⁹¹ Neboli „ze zkušenosti“

⁹² Např. metodický materiál 4 – Úvod do politická filosofie

3.1.4. Modifikace záměru pro účely školního vyučování

Jak bylo avizováno předešlým textem, otázka cílování se v metodách zážitkového učení a metodě tvorby běžného vzdělávacího programu ve svých základních myšlenkových postupech mnoho neliší. Je zjevné, že odlišná terminologie zabraňuje si tuto podobnost uvědomit a může tak vést k demotivaci učitele s metodou zážitkového učení pracovat. Proto zde shrnuji modifikace pojmů zážitkové metody do pojmů obecné pedagogiky.

Záměr a analýza potřeb ve škole souvisí jak s rozvojem klíčových kompetencí (obecné cíle), tak s očekávanými výstupy konkrétních vzdělávacích obsahů (specifické cíle). Na příkladu témat filosofie demonstruji, že lze dojít k syntéze obojího. Záměr se pak uskutečňuje v samotném **vzdělávacím obsahu**, který svými specifickými cíli vyplňuje výkonnostní mezeru. V metodických materiálech této práce je záměr tématu implicitně obsažen ve vzdělávacím obsahu, vyjádřeném nadpisem metodického listu. Např. vzdělávací obsah „*Úvod do filozofie a religionistiky*“. **Tématem** se potom stává konkrétní výřez vzdělávacího obsahu, který blíže specifikuje oblast poznání a její potenciál ve všech třech rovinách výukových cílů. *V metodických materiálech z důvodů, které vysvětlím v kapitole o filosofii, zavádím tematické celky: etika, epistemologie, metafyzika a politická filosofie.*

Jako **podtéma** slouží v metodických listech pojem **učivo**, např. *etika – morálka, principy etického uvažování, spravedlnost aj.* U **specifických cílů** k významovým změnám nedochází. V samotném cílování nenacházím větší komplikace, než takové se kterými se učitel setkává při běžné tvorbě vzdělávacího programu. Jak jsme popsali, cíle jsou důležitými stavebními komponenty, bez kterých by ani ta nejlepší metoda nemohla obstát před požadavky reálného vzdělávání.

3.2. Program

V obecné didaktice se program skládá z *motivace a expozice*, přičemž má dbát na výběr vhodných *programových strategií*, tedy metod, organizačních forem a didaktických prostředků.⁹³ Při tvorbě vzdělávacího zážitkového programu jde o podobný proces. Motivace je vhodným způsobem, jak navodit vnitřní energii člověka k účasti na programu, program je v zážitkové pedagogice nositelem zkušenosti. Program je částí, který dělá zážitkovou pedagogiku lákavou, plnou emocí a prožitků, nositelem akce, která působí skrze myšlení,

⁹³ MAŇÁK, Josef. *Nárys didaktiky*. 3. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2003.

fyzickou aktivitu nebo emoce, které později umožňují dosáhnout výchovných a výukových cílů.⁹⁴

Jako stavební materiál má lektor k dispozici celou paletu programových prostředků, od různých forem organizace zážitkového programu, přes rozličné metody až po užívání různého materiálu. Zážitková pedagogika tedy opět volí jisté strategie, kterými lze naplnit předem připravené výukové cíle. Takovým programovým prostředkům se podle Maňáka a Švece může souhrnně říkat *výukové metody* a můžeme je dělit hned na několik podkategorií: *klasické výukové metody, aktivizující výukové metody a komplexní výukové metody*.⁹⁵ Jak pro programové prostředky, tak pro výukové metody platí, že jsou jako ... „*cesta – metoda – tím úspěšnější a bezpečnější, čím jasněji je vymezen jejich cíl, čím víc směrodatných informací cestující získá o podmínkách svého postupu a čím lépe se připraví na případné obtíže*.“⁹⁶ Vyzdvižení funkce motivace, výukových metod a aktivity ve vzdělávacím programu je z hlediska dnešní koncepce moderního vyučování neodmyslitelné.⁹⁷

3.2.1. Motivace

O potřebě učitele – lektora umět své žáky motivovat jsme se již bavili. Motivace je bránou k efektivnímu učení. „*Jestliže se žáci učit nechtějí, může jejich učení být natolik neefektivní, že se případně nenaučí vůbec nic*.“⁹⁸ Stimulů, které mohou podnítit touhu člověka ke vzdělávání je mnoho, např. se člověk učí, proto, že se mu to jednoduše hodí, dobré výsledky mu zvyšují sebevědomí, shledává téma užitečné vzhledem ke svému aktuálnímu životu, nebo zjišťuje, že je samotné vyučování velmi zajímavé. Pokud je zážitkový program vystaven pečlivě, směřuje od analýzy potřeb žáka – přes nastavení vhodných cílů – realizaci zážitkového programu – k vhodně odvedené reflexi, dochází ke všem výše zmíněným motivačním stimulům. Dobře koncipovaný vzdělávací program (nezážitkový), který využívá aktivizačních metod nese nezpochybnitelně velký motivační potenciál. Zážitkové metody mají ale přidanou hodnotu, kterou je silná emoce. Díky této emoci je prožitek z aktivity hlubší a různorodější. Z toho vyplývá, že samotná metoda zážitkové pedagogiky je silně motivační. Dále se budeme věnovat motivaci jako součásti vzdělávacího zážitkového programu.

⁹⁴ DRAHANSKÁ, Petra et al. *Metoda zážitkové pedagogiky*. Pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice. Zážitková pedagogika v praxi.

⁹⁵ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, s. 7.

⁹⁶ Tamtéž.

⁹⁷ PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. 6., rozš. a přeprac. vyd. Přeložil Jiří FOLTÝN. Praha: Portál, 2013, s. 326.

⁹⁸ Tamtéž, s. 41

Ve tvorbě zážitkového programu tvoří motivace jakousi *vhodnou příznivou půdu*, neboť je součástí či uvozuje program, který má motivovat.⁹⁹ Vhodná může být také motivace, na kterou program přímo nenavazuje, a tak se vytváří tzv. *dramaturgické oblouky*¹⁰⁰. „*Vlastní motivací zaséváme různé otázky, výzvy, nejistotu, napětí a ovlivňujeme tím výrazně atmosféru a dynamiku zážitkově pedagogického působení.*“¹⁰¹

3.2.1.1. Prostředky motivace

Jako **prostředky dobré motivace** vnímáme na prvním místě **práci a působení lektora**, jeho energii, zápal pro věc, schopnost jednat s lidmi, rozpoznávat jejich potřeby a rozvíjet jejich osobnost k optimu jejich možností. Vlastnosti, schopnosti a přístup učitele ke svým svěřencům určuje celou atmosféru učebního procesu. Vzdělávání orientované na žáka vychází z předpokladu, že učitelé věří ve schopnosti žáků samostatně myslet a odpovědně se učit.¹⁰² Odpovědnost za vlastní učení rozvíjí autonomii žáka, jeho schopnost hlubšího a trvalejšího zpracování poznatků.¹⁰³ Podpora a empatie ze strany učitele jsou v těchto snahách více než žádoucí. Chování orientované na vzájemnost, na respektující vztah „*Já – Ty*“¹⁰⁴ je vlastně vzájemným lidským obohacováním. Pozici, kdy je člověk člověku učivem a partnerem v dialogu mimo jiné zastával také profesor Maňák, který „*...pochopil, že tím nejživotnější učivem, s nímž lze člověka konfrontovat, je člověk sám*“¹⁰⁵. Stejný názor obhájuje ve své knize i Věra Kosíková: „*Empatický způsob bytí je možné naučit se od empatických lidí*“¹⁰⁶. Osobní příklad učitele je velmi důležitým prvkem výchovy, na tuto pravdu by se nemělo zapomínat hlavně nyní, kdy se ke stále větší popularitě dostávají e-learningové kurzy, vzdělávací videa a jiná média vzdělávání, ve kterých chybí přímý kontakt k vyučujícím.

⁹⁹ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 135.

¹⁰⁰ Tamtéž / Dramaturgický oblouk předpokládá, že reflexe může v určitých případech nastat až za několik dní, v metodickém materiálu 4 – Úvod do politické filosofie s dramaturgickým obloukem pracuji

¹⁰¹ Tamtéž.

¹⁰² KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 165.

¹⁰³ Tamtéž.

¹⁰⁴ Více k tématice Martin Buber ve své knize „*Já a Ty*“

¹⁰⁵ JANÍK, Tomáš a Vlastimil ŠVEC. Editorial: Člověk člověku učivem a partnerem v dialogu. 2 s. 5, 2014.

Brno: Pedagogická orientace, 2014, s. 647

¹⁰⁶ KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011, s. 169.

Z těchto nároků vyplývá následující, „*Člověk musí hořet, aby zapaloval jiné. Vedoucí musí být mravně, morálně, lidsky kvalitní osobností, má-li se stát modelem, vzorem, příkladem, má-li dojít k patrně nevýznamnější události ve výchově, k identifikaci vedeného s vedeným.*“¹⁰⁷

Prostředky motivace¹⁰⁸, vhodné pro účely aktivace fyzické, psychické či duchovní síly mohou být například: *film, videozáznam nebo povídka*, které všechny vtahují účastníka do děje vybraného příběhu. Ve vzdělávacím prostředí lze s příběhy pracovat stejně dobře jako ve volnočasovém. Vhodnými vzdělávacími oblastmi k tomu mohou být převážně dějepis, základy společenských věd nebo výchova ke zdraví. Do příběhu lze samozřejmě transformovat i biologické procesy v těle (např. putování spermie za vajíčkem) nebo slučování molekul v chemii, proto jsou tyto prostředky motivace využitelné i v přírodních vědách. Další vhodné prostředky slouží jako symbolická sdělení, která nemají pevná ohraničení a otevírají široký prostor představivosti, jsou to např. *obrazy, básně, fotografie, citáty, písně* apod. Do školního prostředí se nesmírně hodí *přednáška*, která se v úvodní informativní části přemění v diskusi¹⁰⁹ a vybaví žáky kýženým vědomostním základem. *Dramatická scénka* je prostředkem často užívaným na zážitkových kurzech, její výhoda spočívá v tom, že zbavuje účastníky strachu, neboť velmi často samotní aktéři (většinou instruktoři) situují svými rolemi celou scénku do groteskní vtipné podoby. Dramatizace jako motivace vyžaduje velkou dávku humoru ze strany učitele, dle mého názoru je více vhodná jako samotný prostředek programu, jehož otěží se ujímají samotní žáci. Vhodnou motivací může být i nezvykle vyzdobené *prostředí*, které vytváří jiný, ojedinělý svět, interiér může být zkrášlen uměleckými artefakty nebo ozvláštněn manipulací se světlem a tmou.

3.2.2. Programové prostředky

Programové prostředky se dělí na *společenské aktivity, umělecké aktivity, technické aktivity a sociálně psychologické aktivity*.¹¹⁰ Nástroji těchto aktivit, které prostředkují výchovu jsou: *kritické myšlení*, které cílí na znalosti, *tělesná aktivita*, jejímž výsledkem mohou být

¹⁰⁷ HORA-HOŘEJŠ, Petr aj. *Prázdniny se šlehačkou: malá instruktorská čítanka: inspiromat pro chvíle bezradnosti*. Praha: Mladá fronta, 1984, s. 65.

¹⁰⁸ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 136-140.

¹⁰⁹ Tato motivace využita u metodického materiálu 1 a – Úvod do Etiky

¹¹⁰ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 145.

dovednosti, nebo *emoce*, díky kterým lze nejlépe formovat postoje.¹¹¹ Cíle, kterých chceme prostřednictvím programu dosáhnout, vymezují role, které budou zastávat jak účastníci programu, tak lektor. Pro potřebu práce zde zmíníme cílování na znalosti a dovednosti, na které se praktická část této práce zaměřuje především.

Pokud je programový prostředek zaměřen na znalosti, je cíl účastníků *propojovat nové informace s vlastními prožitky, emocemi a zkušenostmi*, zatímco lektor *školí, učí*. Pokud je programový prostředek zaměřen na postoje, účastníci programu *pozorují, hledají a objevují vlastní názory, rozhodují a jednají*. Úkolem lektora je *koučovat, facilitovat*.¹¹² Myšlení, emoce i fyzická aktivita se v jejich nezaměnitelném působení slévají v jeden konkrétní pedagogický cíl, jehož podoba je vybroušena v reflexi. **Nejčastěji využívanými programovými prostředky**, které nesou potenciál vysokého emočního náboje jsou *reálné výzvy, modelové situace a hry*.¹¹³

Modelové situace jsou takové situace, kdy se učitel snaží žákovi zprostředkovat nějaký děj nebo systém ve zmenšené podobě tak, aby bylo možné od něj poodstoupit a podívat se na něj z širší perspektivy. Situace může být modelována jak z rozličných materiálů, tak ze samotných účastníků programu. V druhém případě může být modelovou situací dokonce *simulovaná* nebo *malostrukturovaná hra*, které obě využívají principu herních rolí. Slouží k nahlédnutí odehrané situace z pozice participanta i pozorovatele, nesou tedy potenciál obsáhlé diskuse, pochopení jevu v celku. *Malostrukturované hry* slouží spíše pro pobavení a uvolnění, zatímco u simulačních her „*jde o dlouhé a náročné hry, kde je cílem simulace reálných situací. Tyto hry mohou posloužit k lepšímu pochopení složitých jevů a problémů.*“¹¹⁴ Tato strategie je velmi přínosná právě ve společenských vědách, kdy prostředkuje situaci, kterou by žáci jinak těžko byli schopni zažít. Učitel může zprostředkovat reálné soudní řízení¹¹⁵, parlamentní volby nebo konkrétní společenská uspořádání.

Reálné výzvy jsou činnosti, kde se účastník setkává s reálnou situací, činností nebo jevem bez toho, aniž by bylo třeba stavět komplikované simulace. Tyto situace slouží jako výchozí materiál pro teoretické výstupy, k nimž chce učitel žáky přivést. Reálné výzvy jsou ve škole velmi jednoduše uplatnitelné. Učitel, jehož cílem je např. zprostředkovat žákům co

¹¹¹ DRAHANSKÁ, Petra et al. *Metoda zážitkové pedagogiky*. Pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice. Zážitková pedagogika v praxi, s. Z5

¹¹² Tamtéž, s. Z13.

¹¹³ Tamtéž, s. Z11.

¹¹⁴ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008, s. 153.

¹¹⁵ Takové simulace je využito v metodickém materiálu 1 b – Úvod do Etiky

nejvíce znalostí o procesu včelaření, může žáky jednoduše vzít za místním včelařem a nechat je provádět úkony spojené se včelařením. Tím žák přijímá reálnou výzvu, skrze niž nabývá nových, lépe uchopitelných informací.

Hra utváří vhodné pole pro intenzivní zažívání, oblast „*umožňující relativně snadnější možnost převodu prožitku do jeho vědomé reflexe.*“¹¹⁶. Pojem hra je nesmírně široký a hojně užívaný, hrou se zabývali mnozí teoretici jako Georg H. Mead, Erving Goffman nebo Eugen Fink. Hra patří mezi samotné potřeby lidí¹¹⁷, hra je lidský existenciál, „...*charakteristika, bez níž by člověk nebyl člověkem*“¹¹⁸. Tento názor pramení z neopakovatelného prožitku, který hra nabízí a který podporuje osobnostní i sociální růst. Svět hry se jeví jako *samostatný, svébytný, reálný a platný po dobu jejího trvání*¹¹⁹, umožňuje hráči vstoupit do trenažéru, kde je v samotném středu prožitku zapomenuto, že je vše „jakoby“ a do popředí vstupují reálné mentální strategie a emoce. „*Hra je převedením jednoho z možných světů do reality hrajícího si, zpřítomnění nových a nečekaných souvislostí.*“¹²⁰ a „*hra dokáže mobilizovat lidskou aktivitu jako málokterá činnost. Při hře dochází podobně jako při hypnóze nebo tvůrčím vědeckém či uměleckém výkonu k úžasnému soustředění.*“¹²¹ Z tohoto důvodu je zřejmé, že právě fenomén hry je výzvou pro pedagogiku. Hry by neměly být využívány pouze na nižších stupních základních škol, naopak je žádoucí je do vzdělávacích programů zařazovat v jakémkoliv věku vzdělávaných. „*V každodenní pedagogické praxi je hra nenahraditelným prostředkem výchovy. Jejím používáním navozujeme situace, příběhy, děje, role, ve kterých se jedinec či skupina rozvíjí a roste vědomostně, dovednostně, ale především zkušenostně.*“¹²²

V herním prostředí se snoubí reálné individuální prožívání a jednání jednotlivce a jednání celé skupiny, vytvářejíc své vlastní principy.¹²³ Tato realita je pak polem pro osobností i sociální růst člověka, dbaje na pedagogický cíl se stává oblastí pro přenos znalostí. Téma a pedagogický cíl jsou kontextuální částí hry. Herní část hry se skládá s herních principů, pravidel hry a formy hry.¹²⁴

¹¹⁶ JIRÁSEK, Ivo. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001, s. 81.

¹¹⁷ HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška, 1991, s. 65.

¹¹⁸ JIRÁSEK, Ivo. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001, s. 81.

¹¹⁹ Tamtéž, s. 83.

¹²⁰ JIRÁSEK, Ivo. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001, s. 83.

¹²¹ HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška, 1991, s. 65.

¹²² HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 114.

¹²³ DRAHANSKÁ, Petra et al. *Metoda zážitkové pedagogiky*. Pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice. Zážitková pedagogika v praxi, s. Z7.

¹²⁴ Tamtéž, Hra, s. H7.

Herní princip „...vyjadřuje, co musí účastníci zažít, aby byl naplněn cíl hry“¹²⁵. Jde o konkrétní kroky, které vedou k uchopení tématu kýženým způsobem. **Pravidla hry** vymezují prostor, ve kterém účastníci smí hrát. Pravidla obsahují určité pokyny, které je nutné respektovat, aby hra proběhla předpokládaným způsobem. **Forma** je už potom pouze stylizace hry, zasazení jejich principů do nějakého příběhu.¹²⁶

U her, které jsou jakýmkoliv způsobem fyzicky či psychicky náročné je třeba vnímat mnoho faktorů. Od jednotlivce, jeho temperamentu, charakteru a životní zkušenosti přes vyspělost celé skupiny až k aktuálnímu stavu nálady a nastavení této skupiny. Mezi základní doporučení pro předcházení psychickému poranění patří dobrovolný souhlas s programem. Je vhodné se s žáky na metodě zážitkové pedagogiky aplikované ve vyučovacích hodinách dohodnout, stejně jako je důležité, dát žákům možnost z programu vystoupit¹²⁷. Na konci každé hry by pak měl být dostatek času k ventilování emocí v rámci reflexe.

3.2.3. Modifikace programu pro účely školního vyučování

Přesto, že se program zážitkové pedagogiky svými prostředky podobá výukovým strategiím, tedy metodám, formám nebo didaktickým prostředkům využívaných pro obohacení výuky i v běžném školství, a přesto, že využívá principu motivace, nastavuje zážitková pedagogika kritérium, která klasické strategie vzdělávání nesplňují. Hlavní z nich je požadavek silné emoce, která je stěžejní strategií k dosažení pedagogického cíle.

V praktické části dokazují, že tuto silnou emoci lze zprostředkovat i v běžném vyučování, a to skrze úvodní motivaci i vhodně zvolený program. Motivačními i programovými prostředky mohou být hry, v nichž se snoubí tvůrčí, fyzická i mentální náročnost, modelové situace i reálné výzvy. V příložených metodikách stavím různé metody a formy vedle sebe, aniž bych si uzurpovala právo označovat je za hlavní či vedlejší pod pojem strategie. *K tomuto slouží v metodických listech řádky: **doporučené strategie a doporučený postup.***

Charakteristikou mnou vystavěného výukového programu je propojení běžných výukových metod s metodou silného zážitku. Trvám na tom, že je toto propojení vhodné a žádoucí s ohledem na psychickou pohodu žáků a plynulou smysluplnou kontinuitu učiva.

¹²⁵ Tamtéž.

¹²⁶ Tamtéž.

¹²⁷ Přesto je důležité zadat žákovi jiný úkol, např. celý proces hry z pozdálí pozorovat a dělat si poznámky o jeho průběhu.

Realizace zážitkového programu je vhodnou metodou přenosu poznatků, postojů i dovedností. Bohužel v běžných školách je učitel vystaven nemálo těžkostem, které se pojí především s organizačními otázkami uspořádání prostoru, vymezení potřebného času, materiálním i finančním zázemím a ochoty kolegů ke spolupráci. Díky jisté volnosti ředitelů i učitelů škol dané kurikulární reformou se však domnívám, že s trochou motivace vůle jsou tyto těžkosti překonatelné. *K těmto náležitostem se v metodických listech vyjadřuji na řádku: **k organizaci***

3.3. Reflexe

Reflexe je mentální činnost člověka, zpětný pohled, zopakování nebo kritika zažité situace. Přesto, že je pojem reflexe pro žitý svět člověka uchopován jaksi intuitivně, „za průkopníka komplexnějších úvah o reflexi, na jehož rozsáhlý odkaz ostatní autoři navazují, je považován Dewey“¹²⁸ Další autoři jako Moon, Korthagen nebo Rodgers rozvádí pojem reflexe a věnují se jejímu smyslu, v důsledku toho můžeme reflexi vymezit „jako způsob myšlení, který se vztahuje k vysvětlování komplikovaných a nejasných souvislostí, přičemž na základě tohoto mentálního procesu strukturování a restrukturování dochází k utváření významu ze zkušenosti.“¹²⁹ V literatuře se někdy užívá pojmu reflexivního myšlení, které lépe vyjadřuje reflexi jako činnost ve skrze mentální. Pojem reflexe a reflexivní myšlení se co do významu ovšem shodují.¹³⁰ Dále lze říct, že „reflexe je proces ze srdce do mozku, z emocí do uvědomění, z prožitku do nové zkušenosti“¹³¹, který přesahuje bezprostřední citovou sféru prožitého.

Potřeba reflexe za uplynulými událostmi je zřejmá s ohledem na lidskou potřebu chápat skutečnost a třídit ji do smysluplných celků. Téměř každý člověk se ohlíží zpět za tím, co vykonal, jaké to pro něj bylo a jaké měly tyto události následky. Na základě tohoto zkoumání je schopen pojmenovat nejen své úspěchy, ale také chyby, učí se novým poznatkům o sobě i o druhých lidech a dokáže je přenášet do budoucího chování. Reflexivní myšlení má tedy nedoceněný potenciál v přenosu naučeného do budoucnosti, do dalších aktivit a posléze

¹²⁸SVOJANOVSKÝ, Petr. *Reflexivní myšlení učitelů optikou kategoriálních rámců*. In NEHYBA, Jan et al. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 76.

¹²⁹ Tamtéž, s. 76–77.

¹³⁰ Tamtéž.

¹³¹ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 160.

do praxe. „*Teprve cílenou reflexí, tedy zapojením svých rozumových schopností, dospívá člověk k poznání, což může vést k rozhodnutí změnit v budoucnosti své jednání.*“¹³²

Reflexe je jedna z metod celostního učení, výrazně pomáhá dosahovat stanovených pedagogických cílů.¹³³ Celostní učení slovy Wiedmanna předpokládá, že bez aktivní činnosti člověka a silného citového prožitku by neměla reflexe tak valný význam.¹³⁴ „*Právě touto celistvostí se zkušenost liší od čistě kognitivně pojatého lidského učení, navíc okleštěného na paměťové procesy spojené s osvojováním předem dobře zprostředkovného obsahu či vyučovací látky.*“¹³⁵ Zkušenostní učení je výzvou pro pedagogiku, úspěšné bude pouze v případě, kdy bude podporovat reflexi toho, co žáci zakusili a vést je k novým zkušenostem aplikovatelným do budoucnosti.

3.3.1. Reflexe v zážitkovém učení

V zážitkovém učení následuje reflexe po ukončení programu. Umožňuje zpracování zážitků, formulaci zkušeností, jejich transformaci do konkrétních výstupů a aplikaci nabytých zkušeností do reálného života.¹³⁶ Reflexe se vede většinou ve skupině účastníků programu usazených v kruhu, což vede k mnohým pozitivům. „*Reflexe skupině umožní sledovat vlastní pokroky, uvědomit si problémy a řešit je, sdílet společné nápady, myšlenky a pocity, plánovat a organizovat aktivity ...*“¹³⁷ Právě proto pomáhá žákům pochopit vztahy v rámci učiva, přesahuje pouhé získávání a zapamatovávání informací. V tomto ohledu reflexe zážitkového programu zaručuje druhý stupeň uchopení poznatků podle Bloomovy taxonomie kognitivních cílů, tedy analýzu, syntézu a hodnotící posouzení.¹³⁸ Reflexe je tak návratem ke stanoveným pedagogickým cílům, snahou o jejich skutečné uplatnění. Cíle ovlivňují proces reflexe a její konkrétní podobu.

¹³²MUCHOVÁ, Ludmila. *Zkušenost – reflexe – učení z pohledu programu Filosofie pro děti.* In NEHYBA, Jan. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou.* Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 48.

¹³³BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky.* Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 160.

¹³⁴MUCHOVÁ, Ludmila. *Zkušenost – reflexe – učení z pohledu programu Filosofie pro děti.* In NEHYBA, Jan. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou.* Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 49.

¹³⁵Tamtéž.

¹³⁶DRAHANSKÁ, Petra et al. *Metoda zážitkové pedagogiky.* Pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice. Reflexe.

¹³⁷Tamtéž, Reflexe, R2.

¹³⁸SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování.* Praha: Grada, 2007, s.122.

Pokud je cílem reflexe dojít k tématu, které je lektorem ustanoveno a abstrahovat z něj klíčové body učení, jedná se o *zaměření reflexe na cíl*. Pokud se ve skupině během hry objeví téma, které je nutno skupinou řešit „tady a teď“, jedná se o reflexi *zaměřenou na proces*.¹³⁹ Ať už je cíl jakýkoliv, lektor ho musí akcentovat a nedovolit, aby se reflexe rozplizla do bezobsažného „tlachání“. Tzn. neutíkat od témat, neopakovat již probraná témata, hlídat čas a zapojení účastníků, přemýšlet o vhodném zakončení.

3.3.2. Postup reflexe

Nejčastějším typem reflexe je reflexe verbální, pro účely transmise poznatků je také nejvhodnější.¹⁴⁰ Verbální reflexi je vhodné vést v několika předem určených krocích. Ke každému kroku je nutné připravit co nejlépe formulované otázky, které povedou ke kýženému výsledku. Pokud reflexi provádíme se skupinou po prvé, je vhodné tuto skupinu k reflexi motivovat a upozornit, že se nejedná o hodnocení, ale o otevřené sdílení pocitů a hledání společných stanovisek. Je třeba zajistit pocit bezpečí a jistoty, ať už se týká prostoru, v němž je reflexe prováděná, tak ostatních účastníků, kteří by měli být upozorněni na pravidla diskuse. Možnost „mluvit“ by měla být svobodnou volbou zúčastněných.

Postup reflexe, který je ilustrován Kolbovým cyklem učení, jsme již zmínili v kapitole o zážitkovém učení. Tomuto cyklu odpovídají *fáze akce – zhodnocení – plán pro příště*, „...obecně platí, že nejprve provázíme účastníky fází *ohlédnutí za programem a poté fází rekapitulace a pojmenování přesahů do reálného života*.“¹⁴¹. Tyto fáze jsou ilustrovány otázkami *Co? Co to znamená? a Co dál?*¹⁴², které prohlubují úroveň pochopení kognitivních cílů postupně od *analýzy přes syntézu až po hodnotící posouzení*¹⁴³. 3 Fáze *ohlédnutí za programem* je vyjádřena otázkou „*Co?*“ a v taxonomii vyučovacích cílů odpovídá *analýze prožitku*, rozboru jednotlivých styčných bodů, hledání jejich organizace a vazeb. Rekapitulace stanovuje otázku „*Co to znamená?*“, v taxonomii *syntézu* tedy složení prvků a jejich částí do nového celku. Závěrečné *pojmenování přesahů do reálného života* pokládá

¹³⁹ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 161.

¹⁴⁰ Tamtéž, s. 162.

¹⁴¹ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 165

¹⁴² DRAHANSKÁ, Petra et al. *Metoda zážitkové pedagogiky*. Pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice. Reflexe.

¹⁴³ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007, s.122.

otázku „*Co dál?*“ a v taxonomii prohlubuje pochopení učiva až k úrovni *hodnotícího posouzení* významu odžité skutečnosti. U reflexí, které následují po silně emocionálních programech je vhodné využít tzv. *vyvětrání emocí*, bez kteréhož by nebylo možné postoupit dále k pedagogickému záměru.¹⁴⁴ Vhodnou otázkou může být „Jaké téma ve vás právě teď rezonuje?“.

Samotný příprava otázek musí být vedena vědomím pedagogických cílů. Otázky lektor formuluje tak, aby žáci sami na základě vlastního pojmenování dospěli k poznatkům, předeslaným pedagogickými cíli. Otázky proto musí být jednoznačné, konkrétní a otevřené¹⁴⁵. Pozor si lektor musí dát na manipulativní otázky, které předjímají odpověď.

3.3.3. Techniky reflexe

Doposud jsme mluvili o reflexi *verbální*, která je v zážitkovém učení nejčastější formou. Jedná se o *diskusi* s celou účastnickou skupinou nebo o diskusi v menších skupinách. O verbální reflexi mluvíme také při využívání *nedokončených vět*, nebo vyjádření prožitků *jedním slovem*. K pojmenování určitých poznatků¹⁴⁶ vhodně slouží i jiné techniky, které jsou často užívané s cílem předcházet monotónnosti nebo nudě z neustálých diskusí. *Grafické techniky* slouží pro zachycení souvislostí, *výtvarné* zase například pro vyjádření silných emocí, prožitků (jsou vhodné pro emoční ventil). *Prostor* je často využíván na vyjádření síly nebo stupně prožitku, například *technikou teploměru, osy v prostoru, škály* apod. I *předměty*, jejich množství, vlastnosti apod. mohou být využity jako zástupný artefakt za skutečnou sílu nebo charakter prožitku. Hojně využívaná je i *práce s tělem* – sochy, pantomima aj. Technik je nepřeborné množství, stejně jako u programových prostředků je hlavní dbát na cíle programu, věkovou kategorii účastnické skupiny, vyspělost a sociální charakteristicky skupiny a vývojovou dynamiku skupiny.¹⁴⁷

¹⁴⁴ BENEŠ, Zdeněk et al. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 165

¹⁴⁵ Formulovat otevřené otázky je velmi důležité, neboť oproti uzavřeným otázkám nabízejí více možných odpovědí, nutí k zamyšlení a nepředpokládají

¹⁴⁶ A to převážně poznatků z oblasti sociálně osobnostního rozvoje

¹⁴⁷ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, s. 97.

3.3.4. Modifikace reflexe pro účely školního vyučování

Reflexe je spojnicí mezi pedagogickými cíli a programem, bez ní by se smysl zážitkového učení vytratil. Její zařazení za zážitkový program je neodmyslitelné a naprosto kruciální. Z tohoto důvodu je nutné vymezit na reflexi dostatečný čas. Vzhledem s časovou dotací čtyřicet pět minut na vyučovací hodinu je velice náročné tomuto úkolu dostát. Pokud se například objeví skupinové téma, které nedovoluje učiteli dostat se ke kýženým výukovým cílům, může učitel užít jiné – individuální techniky reflexe, které povedou alespoň k vystižení důležitých bodů tématu. V případě nutnosti je možné se na reflexi zaměřit další vyučovací jednotku¹⁴⁸ přesto, že zážitky poněkud vyblednou.

Dobrá skupinová reflexe si vyžaduje prostorové uspořádání lavic nebo židlí do kruhu, které samo o sobě vtáhne účastníky do diskuse a díky němuž lze docílit rovné a participující účasti každého žáka. Tato a jiná specifika staví učitele do pozice spíše facilitátora než školitele a žáky do středu pedagogického dění. Dobrá reflexe si vyžaduje učitele, který je schopen takovou roli naplňovat a být citlivý k procesům a potřebám skupiny.

3.3.4.1. Reflexe s vědomými a nevědomými výchovnými cíli

Reflexe je prostředkem předávání pedagogických cílů. V předešlé kapitole jsme se zmínili, že její jednotlivé fáze odpovídají úrovním uchopení pedagogických cílů ve stupních analýza, syntéza a hodnotící posouzení. Kde se tedy nachází nižší úrovně, jako je zapamatován, pochopení a aplikace? Odpověď není jasně definovaná, záleží totiž na tom, zda učitel pracuje s předeslanými cíli již před samotným zážitkovým programem či po něm.

V případě, že učitel zvolí variantu deklarace pedagogických cílů ještě před samotným programem, může k jejich vysvětlení využít mnohých výukových metod. Dobře poslouží osvědčená přednáška doplněná diskusí, asociačními, názornými či jinými metodami. Po samotné hře, která se stává úrovní aplikace, se nabyté znalosti skrze reflexi již pouze prohlubují. V tomto případě dochází k nabývání pedagogických cílů běžným způsobem od zapamatování

¹⁴⁸ K přesunutí reflexe na později by však mělo docházet pouze v případě, že program nepůsobil na velkou měrou na psychiku žáků, pokud j totiž skupina nabitá emocemi, nebo někdo konkrétní projevuje známky silné emoce a programem by tak mohlo dojít k psychickému poranění, doporučuje Petra Drahanská provést alespoň reflexi zaměřenou na emoce.

až po hodnotící posouzení. *V metodických materiálech tuto variantu používám v metodickém listě 1(A i B): Úvod do Etiky*

Pokud se učitel rozhodne nechat si pedagogické cíle na samotný konec a využít momentu překvapení, dochází k úrovním pochopení a zapamatování paralelně při reflexi odžitého programu. Na základě analýzy prožitého dochází ze strany účastníků k přirozenému pojmenování specifických informací úkolem učitele je tyto informace zpřehledňovat a dovysvětlovat. Otázky tedy musí být formulovány tak, aby přesně vedly k určeným cílům. Přesto, že může mít učitel nutkání všechny informace ihned pojmenovat, nesmí se těmito profesními vzorci chování strhnout a nechat k pojmenování informací dostatečný čas samotným žákům. V tomto případě kategorie cílů mění své pozice. Jako první je fáze aplikace (hra, jiný zážitkový program), následuje analýza, znalost, pochopení, syntéza, a nakonec hodnotící posouzení, přičemž po fázi aplikace neexistují striktní a jasné přechody mezi ostatními fázemi poznávacích procesů. Na jejich posloupnosti se však největší měrou podílí učitel, který diskusi v rámci reflexe facilituje. *V metodických materiálech tuto variantu používám ve všech třech zbylých metodických listech.*

4. Vzdělávací obsah "Filozofie a religionistika"

„Filosofie může učit zodpovědnému, zvažujícímu, augmentativnímu myšlení, pátrání po zdrojích informací a po jejich hodnotě“

Blecha Ivan Prof. PhDr., CSc.

Rámcový vzdělávací program pro gymnázia zařazuje vzdělávací obsah „Úvod do filozofie a religionistiky“ pod vzdělávací oblast „Člověk a společnost“ a obor „Občanský a společenskovědní základ“. Přesto, že je filozofie kurikulárními dokumenty propojena s religionistikou, stavíme ji v této práci samostatně, obhajujeme její smysl a předestíráme směr, kterým by se, ve své školské podobě, měla ubírat.

4.1. Co je filozofie?

„Filozofie je všeobecně považovaná za snad nejsložitější a nejabstraktnější ze všech vědních disciplín“¹⁴⁹, je zároveň oblastí, ze které se jednotlivé praktické speciální vědy postupně vymezovaly. Právě tato specializace, oddělení konkrétních věd, které se samy staly objektem zkoumání, způsobuje, že se filozofie čím dál více odcizuje běžnému chápání člověka. Filozofie je často nahlížena jako nepraktická disciplína, která má jen málo společného s reálným životem. Smysl filozofie běžnému člověku uniká, stejně jako učencům, historikům filozofie a odborníkům na filosofická tázání uniká její jednoznačná definice.¹⁵⁰

Francouzský filosof Luc Ferry například rozděluje filozofii na tři navzájem spjaté dimenze, na *teorii, etiku a moudrost*. Teorie si nárokuje „*pochopení toho, co je*“, etika je „*žítí po spravedlnosti*“ a moudrost je „*hledáním spásy*“.¹⁵¹

První úkol filozofie je tázat se po povaze světa, udělat si představu o tom, jakým způsobem fungují zákony nejen přírody, ale také zákony lidské a společenské. Filozofie má v tomto bodě co dočinění s přírodními a společenskými vědami. Filozofie se ptá, jakými prostředky a metodami dochází tyto vědy k poznání, a to především k pravdivému poznání, hledá prostředky k tomu, jak pěstovat poznání vypovídající o skutečné povaze světa. Zároveň

¹⁴⁹ POPKIN, Richard Henry a Avrum STROLL. *Filozofie pro každého*. Vyd. 2. Přeložil Karel BERKA, přeložil Jan PIŠTĚK, přeložil Ivana ŠTEKROVÁ. Praha: Ivo Železný, 2005, s. 8.

¹⁵⁰ Tamtéž, s. 11.

¹⁵¹ FERRY, Luc. *Rozumět životu: uvedení do filozofie (nejen) pro mladou generaci*. V Praze: Rybka, 2008, s. 21.

dokáže od konkrétních otázek rozličných vědních disciplín poodstoupit, najít multidisciplinární souvislosti a zaujmout k jejich problematice holistický nadhled. Takto docházíme k utváření *teorie*, jež nám umožňuje „...udělat si představu o „hřišti“, na němž se budeme pohybovat, abychom získali minimum vědomostí o světě, v němž se bude odvíjet naše bytí.“¹⁵² Náš život je však značně závislý a spoluutvářený dalšími bytostmi, které se největší měrou podílejí na dynamice našeho žitého světa. Právě z tohoto důvodu je nutné tázat se po nejlepších způsobech koexistence s ostatními lidmi, takové otázky pokládá v širokém smyslu slova *oblast etická*. Zkoumáním principů pravidel společnosti, nazíráním populační diverzity, tázáním se po hodnotě každého individuálního života, pěstováním respektu a úcty k odlišnostem v rámci racionálního dialogu docházíme k vlastnímu ukotvení ve světě. Pokud se nám podaří zdolat tento druhý krok, máme to jen kousek k třetí oblasti, oblasti, která se týká konečné otázky *spásy a moudrosti*. Moudrosti, která disponuje odpověďmi na otázku smyslu individuálního života, překonání strachu z vlastní konečnosti nebo jednoduše odpověďmi na to, jak žít šťastně a svobodně.

Konfrontování s otázkami filosofie dáváme všanc náš osobní i politický život, neboť jsme nuceni kriticky nahlížet, ospravedlňovat a měnit ideály i cíle, které spoluutvářejí naši osobnost i politickou orientaci.¹⁵³ Díky tomu, že filosofie provokuje k novému způsobu pohledu, učíme se uvažovat nad běžnými věcmi kriticky. Nacházíme místo ve vlastním životě, jsme vybaveni soukromou životní orientací, která napomáhá k poznání, jak naložit se svým krátkým životem. Životem, v němž jsme jako „zoon politikon“¹⁵⁴ účastni na dění obce a státu. Díky kritickému myšlení jsme vyzbrojeni proti manipulaci jakéhokoliv typu, nepropadáme dogmatismu, nenásledujeme slepě ideje a jejich autoritativní vůdce, rozlišujeme mezi pravdou a nepravdou, podle těchto kritérií směřujeme naše chování.

4.2. Principy filosofie a její výstupy v RVP

S ohledem na široké spektrum oblastí, kterým filosofie propůjčuje svůj zájem lze říct, že zajišťuje očekávané přínosy *průřezových témat*, které mají svérázný formativní charakter

¹⁵² FERRY, Luc. *Rozumět životu: uvedení do filozofie (nejen) pro mladou generaci*. V Praze: Rybka, 2008, s. 22.

¹⁵³ Například otázky etiky a metafyziky: **eutanázie** (co je smrt, má se člověk udržovat za každou cenu při životě?), **přerušeni těhotenství** (otázka, kladená už Tomášem Akvinským – kdy je člověk „osobou“ - už v potenci – tedy před narozením -, nebo až aktuálně?), **vztah k realitě** (jsme vězni znakových systémů – online realita – zdroje, naše ovlivnění atp.), viz metodické listy úvod do etiky, úvod do metafyziky.

¹⁵⁴ Tento termín byl užíván mnoha mysliteli napříč dějinami. H. Arendtová ho například definuje jako *politickou bytost*, která skrze jednání a promlouvání manifestuje svoji jedinečnost, více na *Filosof jako zoon antipolitikon: Vztah filosofie a politiky v antice podle H. Arendtové*. <http://buberfund.cz> [online] [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://buberfund.cz/dialogicke-spolecenstvi-2/vaclav-nemec-ph-d/filosof-jako-zoon-antipolitikon/>

v oblasti postojů a hodnot.¹⁵⁵

Troufám si dále tvrdit, že filosofie v konfrontaci s otázkami teoretickými, etickými i otázkami po moudrosti a spáse odpovídá rozvoji všech *klíčových kompetencí* plně rozvinuté osobnosti, tedy souhrnu všech „...*dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti.*“¹⁵⁶ pouze v závislosti na dané téma vyzdvihuje některá do popředí.

Místo abychom vyjmenovávali všechny kýžené klíčové kompetence, zmíníme principy filosofie, které podmiňují jejich rozvoj. Inspirovat se přitom necháme programem *Filozofie pro děti*, jejíž autor je profesor Lipman. Lipman tvrdí, že metody filosofie systematicky rozvíjí dětské myšlení¹⁵⁷, přičemž rozlišuje myšlení dvojího typu, *věcné* a *reflexivní*. Věcné myšlení se zabývá zkoumáním určitých věcných souvislostí, dále vyvozováním důsledků a závěrů. K věcnému myšlení se na vyšší úrovni připojuje myšlení reflexivní jako „...*forma, ve které si je člověk ve svých věcných úvahách vědom zákonitostí logiky myšlenkových postupů, jeho předpokladů či implikací apod.*“¹⁵⁸ Jde o reflexivní zkoumání metody vlastního zkoumání.

Principy, které charakterizují jeho filosofii jsou: *výchova jako zkoumání* neboli akcent na žákovu schopnost tvořit správné, dostatečně odůvodněné úsudky. V rámci snahy hlouběji porozumět problému akcentuje Lipman funkci *výzkumného společenství*, ve kterém se žáci učí s respektem naslouchat druhým a v konfrontaci s jejich stanovisky redefinovat své dosavadní názory. S tímto souvisí i rozvoj vzájemného respektu mezi učitelem a žákem, který se disponuje v *dialogu* a který zachovává tradiční přenos „...*myšlenkových dovedností z jedné generace na druhou...*“¹⁵⁹. Citlivost k tomu, co je sporné, je dalším požadavkem filosofie k reflexivnímu myšlení. Proti tezi nastoluje antitezi a podrobuje obecně přijímaná stanoviska revizi. S tímto typem „kontroverzního“ myšlení se často setkáváme v oblasti lidských práv a svobod¹⁶⁰ nebo etiky. *Rozumnost* je dalším principem filosofie, „...*jde o vnímání výchovy jako kontextu, v němž se mladí lidé učí takové míře racionality, která jim umožní jednat v dospělosti jako rozumní rodiče, společníci a občané.*“¹⁶¹ Žáci jsou vedeni k tomu, aby mezi věcmi, stanovisky a teoriemi

¹⁵⁵ Autor. Kol. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G.* <http://www.nuv.cz> [online] [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/159>, s. 66.

¹⁵⁶ Autor. Kol. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G.* <http://www.nuv.cz> [online] [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/159>, s. 96.

¹⁵⁷ MUCHOVÁ, Ludmila. *Zkušenost – reflexe – učení – z pohledu programu pro děti.* In NEHYBA, Jan. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou.* Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 51.

¹⁵⁸ Tamtéž, s. 51.

¹⁵⁹ Tamtéž, s. 53.

¹⁶⁰ Např. otázka, kde je hranice mezi svobodou člověka a právem státu do této svobody zasahovat?

¹⁶¹ Tamtéž, s. 52.

objevovali *souvislosti a vztahy*, byli schopni vnímat podobu – odlišnost, část – celek, příčinu – následek atd. Všechny výše zmíněné principy filozofie pro děti dále formují *autonomii* v myšlení, *kritické, kreativní a angažované myšlení*. Společně s Lipmanem oceňujeme právě tu schopnost filosofie „...*zaostřit pozornost na to, co respektujeme, ocenit význam nějaké skutečnosti nebo ji dokonce pozdvihnout na důležitou hodnotu v našem životě.*“¹⁶². Pokud je výuka filosofie koncipovaná podle těchto principů přispívá k rozvoji klíčových kompetencí k učení, k řešení problémů, ke kompetencím komunikativním, sociálním, personálním, rozvíjí kompetence občanské i kompetence k podnikavosti.¹⁶³

4.3. Modernizace současného pojetí výuky filosofie

Na základě výše zmíněných poznatků nastiňuji vzdělávací obsah filosofie jako vhodný prostředek k formování, rozvíjení a kultivaci osobnosti žáka, a to jak v oblasti cílů kognitivních, tak cílů afektivních. Dále tvrdím, že hledání odpovědí na otázky filosofie umožňuje žákovi jistější orientaci v životních situacích a iniciuje uvážené a svobodné rozhodovací procesy. Tímto vede k uvědomělejšímu sebepojetí, autonomnímu myšlení a aktivnímu přístupu k sobě i ke svému okolí, které jsme zdůraznili v první kapitole. Navíc zpřístupňuje pohled na aktuální témata a naplňuje požadavky klíčových kompetencí žáka.

Potenciál filosofických témat je širší, než za jaký ho považují tvůrci vzdělávacích programů. Dle mého názoru by bylo vhodné modernizovat současné pojetí filosofie a podnítit snahu k revizi témat, která jsou v rámci této disciplíny vyučována na středních školách.

Vzdělávací obsah filosofie by měl být, co se týče snahy dosažení kýžených vzdělávacích výstupů, dle mé zkušenosti a názoru, uspořádán nikoli typickou dějinně chronologickou formou, nýbrž tematicky podle jednotlivých témat filosofie.¹⁶⁴ Tento přístup umožňuje žáku koncentrovat se na jádro problematiky, lépe hledat souvislosti jak v teoretickém, tak praktickém smyslu, nahlížet filosofické otázky v jejich dějinně proměnlivosti, konfrontovat odlišná stanoviska a upřesňovat svá vlastní. Takto tematicky uchopená struktura výuky filosofie je

¹⁶² MUCHOVÁ, Ludmila. Zkušenost – reflexe – učení – z pohledu programu pro děti. In NEHYBA, Jan. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou*. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 53.

¹⁶³ Autor. Kol. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G*. <http://www.nuv.cz> [online] [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/159>, s. 9.

¹⁶⁴ S pohledem na kvalitu školství v severských zemích je důležité zdůraznit, že podobně „tematicky orientovaná“ výuka je ústředním bodem probíhající reformy ve Finsku. Ve Finsku se opouští od klasické „předmětové“ výuky a zavádí se tematické celky, které vytváří formu pro multidisciplinární komunikaci a spolupráci mezi jednotlivými předměty. Více na: Ve Finsku tematická výuka, <https://www.scio.cz> [online]. Praha, 2016 [cit. 2017-03-31]. Dostupné z: https://www.scio.cz/o-vzdelavani/nove-trendy-a-zajimavosti-ze-sveta-vzdelavani/aktualita_ze_vzdelavani_1407.asp

vhodným zázemím pro různé, nejen zážitkové, aktivizační metody a dává prostor pro plné rozvinutí výše zmíněných principů filosofie. Z tohoto důvodu uvádím v metodických listech pojem **tematický celek**, který sice uskutečňuje kýžený obsah učiva jednotlivých témat vzdělávacího obsahu, nikoli však chronologicky, ale v závislosti na jeden filosofický problém napříč dějinami.

5. Praktické výstupy práce

Praktické výstupy práce se ztělesňují v pěti metodických listech určených pro výstavbu vzdělávacích zážitkových programů, které koncentrují metody a prostředky zážitkového učení propojené s učebními obsahy ze vzdělávací oblasti filosofie. Těmito tématy jsou **etika, epistemologie, metafyzika a politická filosofie**. Všechny metodické listy slouží primárně motivačně, jejich hlavním cílem je podat návod na zprostředkování vhodného prožitku na jehož základě lze navodit patřičné otázky tak, aby se poznatky z herní situace staly „mostem“ k pochopení souvislostí se situacemi z reálných životů každého individuálního žáka. Otázky, které z herní situace plynou se stávají otázkami osobními, otázkami s přesahem do vlastního života a společnosti „tady a teď“. Metodické listy mají motivační charakter a směřují k mnoha kognitivním cílům, které jsou rámcovými vzdělávacími programy považované za vzdělávací výstupy konkrétních vzdělávacích oblastí.

Učení zážitkem je neobvyklá, specifická metoda vyučování, její principy a účel by měly být žákům jasně sděleny. V nejlepším případě by žáci sami měli se zařazením této metody do vzdělávacího plánu souhlasit. Aplikace zážitkové metody si žádá „zdravého“ třídního kolektivu, otevřenosti k zakoušení množství různorodých aktivit a ochoty k reflektující komunikaci. Výběr posloupnosti probíraných filosofických témat v metodických listech není náhodný. Domnívám se, že každé probrané filosofické téma tvoří a připravuje vhodnou úroveň herní i znalostní připravenosti k následujícím tématům. Znalostmi z oblasti jiných speciálních věd nemusí žáci nikterak disponovat. Učení filosofie zážitkem je vhodné uvádět vždy na začátku konkrétního tematického celku nejen z důvodu navození zájmu o dané téma, ale také z toho důvodu, že ze zážitků prožitých při programu může učitel nadále čerpat v dalších navazujících vyučovacích hodinách.

Inspirací k těmto materiálům byly knihy, které jsou popularizovanou formou, přehledně a čitelně napsány jak pro „filosofy“ tak i „nefilosofy“. Jedná se například o knihu **„Filozofie pro každého“**¹⁶⁵, která, podobně jako my, zpřehledňuje filosofická témata v ucelených blocích. Dále například kniha **„Malá filozofie pro nefilozofy“**¹⁶⁶, která navrhuje paletu otázek, které ač jsou „filosofické“, jsou alespoň jednou v životě promyšlena každým běžným člověkem na úrovni jeho osobního života (např. pravda, láska, samota, práce, svoboda, smrt atd.).

¹⁶⁵ POPKIN, Richard Henry a Avrum STROLL. *Filozofie pro každého*. Vyd. 2. Přeložil Karel BERKA, přeložil Jan PIŠTĚK, přeložil Ivana ŠTEKROVÁ. Praha: Ivo Železný, 2005. ISBN 80-237-3942-5.

¹⁶⁶ MOSER, Friedhelm. *Malá filozofie pro nefilozofy*. Přeložil Jiří HORÁK. Praha: Levné knihy, 2010. Československý spisovatel (Levné knihy). ISBN 978-80-7309-865-0.

Podobně je tomu i u publikace „**Filozofická gymnastika - 25 krátkých myšlenkových dobrodružství**“¹⁶⁷ Publikací, která poutavým způsobem nastiňuje povahu etických otázek je kniha „**Rozumět životu, uvedení do filozofie pro mladou generaci**“¹⁶⁸. Tyto knihy doporučuji nejen samotným žákům, ale také učitelům společenských věd, pro které je filosofie mnohdy velice obtížně uchopitelnou disciplínou. Na místech, kde neuvádím odkazy ke zdrojům čerpám z vlastních zápisků a vědomostí nabytých na Katedře filozofie Univerzity Palackého v Olomouci.

5.1. Struktura metodických listů

Každý metodický list obsahuje totožnou základní strukturu. Na první místě jde o **zařazení vzdělávacího obsahu do kurikula**, v rámci něhož se ptáme na vzdělávací **oblast, obor, obsah, mezipředmětové vztahy, průřezová témata a klíčové kompetence**. O všech zmíněných kategoriích jsme se ve spojitosti s metodou zážitkové pedagogiky již zmínili. K samotnému vymezení **tematického celku** přiřazujeme **předcházející a navazující téma**, nebo alespoň jedno z nich. Stejně tak specifikujeme **učivo** a navrhujeme posloupnost **dalšího učiva** v rámci tematického celku.¹⁶⁹

Metodické listy jsou určeny pro žáky předposledního nebo posledního ročníku gymnázia. Tuto **věkovou kategorii** jsme zvolili s ohledem na zkušenost s uspořádáním společenskovědních disciplín v rámci občanského a společenskovědního základu, kde se filosofie často nachází na zadních pozicích. Dále jsme také dbali na celkovou osobnostní i sociální vyspělost mladých dospělých a předpoklad relativně ustáleného třídního kolektivu. Zároveň jsou poslední ročníky otevřenější, co se týče časové dotace jednotlivých hodin. **Časová náročnost** každého programu čítá devadesát minut. Předpokládá tak buď shovívavost ředitele zařadit dvě vyučovací hodiny stejného charakteru hned za sebou, nebo možnost provádět zážitkové programy v maturitních seminářích, které si žáci vybírají podle vlastního okruhu zájmu a budoucího profesního zaměření.

¹⁶⁷ LAW, Stephen. *Filozofická gymnastika: 25 krátkých myšlenkových dobrodružství*. Praha: Argo, 2007. Aliter (Argo: Dokořán). ISBN 978-80-86569-84-0.

¹⁶⁸ FERRY, Luc. *Rozumět životu: uvedení do filozofie (nejen) pro mladou generaci*. V Praze: Rybka, 2008. ISBN 978-80-87067-86-4.

¹⁶⁹ Vycházíme ze strukturování tematických celků podle Richarda H. Popkina a Avruma Strolla v knize *Filozofie pro každého*: OPKIN, Richard Henry a Avrum STROLL. *Filozofie pro každého*. Vyd. 2. Přeložil Karel BERKA, přeložil Jan PIŠTĚK, přeložil Ivana ŠTEKROVÁ. Praha: Ivo Železný, 2005. ISBN 80-237-3942-5.

V metodických listech jsme se dále snažili nastavovat **cíle** celého vzdělávacího programu s ohledem na závazek motivačního potenciálu každého z nich, a také s akcentem důležitých poznatků, které z prožité situace vyplývají. Přesto, že metoda i obsah metodik nabízí nezměrné množství afektivních a konativních cílů, rozhodli jsme se je explicitně neuvádět a zdůraznit ty nejdůležitější. Mezi **doporučené strategie** řadíme formy a metody vyučování, volíme co nejsrozumitelnější jazyk, čerpajíc jak z terminologie obecné didaktiky, tak termínů zkušenostně reflexivního učení.

Organizační pokyny se týkají převážně prostorového uspořádání třídy, nebo jiných specifik spojených s nároky na skupinovou práci. **Materiály a nutná vybavení** zpřehledňují, co je nutné pro samotný program nachystat. V rámci soupisu materiálů se nachází i odkazy na **přílohové materiály**, které se nacházejí v zadní části práce. Přílohové materiály jsou označeny číslem od jedné do čtyř podle kýžených metodických listů. K číslu přílohového materiálu je uvedeno velké písmeno (od A až do CH), které je užíváno v textu metodik k identifikaci příslušného přílohového materiálu. Přílohové materiály disponují barevným označením k jasnému rozlišení všech čtyř témat. Nejdůležitější část metodických listů tvoří **doporučený postup**. Doporučený postup není jednotný, naopak variuje podle potřeb předpokládané dynamiky skupiny a zákonitostí procesu poznávání. Jedinou stálou komponentou doporučeného postupu je závěrečná reflexe, která nese vzdělávací potenciál.

5.2. Metodické listy zážitkových vzdělávacích programů

Na nadcházejících stránkách se nacházejí metodické listy, jež slouží k výstavbě konkrétních vzdělávacích zážitkových programů v hodinách věnovaných filosofii. **Metodické listy 1 A a 1 B** jsou na sebe navazující a neoddělitelné vzdělávací programy věnující se „**úvodu do etiky**“. Další materiály jsou již samostatné a slouží postupně jako „**úvod do epistemologie**“, „**úvod do metafyziky**“ a „**úvod do politické filosofie**“.

V metodických listech jsou všechny pojmy označující osoby užívány v mužském rodě. Dle mého názoru používání obou rodů s lomítkem značně komplikuje text, zvolila jsem tedy kratší formu z prostého důvodu celkové čtivosti a praktičnosti. Z navržených pěti metodických listů jsou **tři z nich** ověřeny. Materiály týkající se etiky jsou ověřeny na cílové skupině v rámci Letní

Akademie Hejbej¹⁷⁰, zážitkový program vystavěný pro výuku politické filosofie je ověřen na studentech prvního ročníku vysoké školy.

Protože nepracuji v následujících programech s „handouty“, předkládám v přílohové části doplňkový materiál „**záznam z učení**“¹⁷¹, který navrhuje vhodné otázky, po jejichž písemném vypracování bude efekt uchování poznatků a prožitků po programu a reflexi ještě duplikován (viz materiál 5).

¹⁷⁰ Prázdninová zážitkově vzdělávací akce pro účastníky od 17 – 22 let. Více na Letní akademie Hejbej, <http://www.hejbej.cz> [online]. Brno, 2016. Dostupné z: <http://www.hejbej.cz>.

¹⁷¹ Tyto otázky byly inspirovány zpětnou vazbou používanou na kurzech Kritického myšlení.

5.2.1. Metodický list 1 A

ÚVOD DO ETIKY

Zařazení do kurikula:

Vzdělávací oblast: Člověk a společnost

Vzdělávací obor: Občanský a společenskovední základ

Vzdělávací obsah: Úvod do Filozofie a religionistiky

Mezipředmětové vztahy: Dějepis, ze vzdělávacího oboru integruje podněty z práva a psychologie

Průřezové téma: Osobnostní a sociální výchova, výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

Klíčové kompetence: Především kompetence k řešení problémů, kompetence sociální a personální

Tematický celek: Etika

- **Následující tematický celek: Epistemologie**

Učivo: Etika – morálka, principy etického uvažování

- **následující učivo:** Spravedlnost

Věková kategorie: žáci předposledního nebo posledního ročníku gymnázia

Časová náročnost: 90 minut

Cíle: žák...

- ✓ objasní základní principy konsekvencialistického a deontologického morálního uvažování
- ✓ je ochoten otevřeně vyjádřit vlastní názor k tématu v diskusi
- ✓ kultivovaně vystupuje při diskusi

Doporučené strategie:

- ✓ brainstorming

- ✓ myšlenkové experimenty¹⁷²
- ✓ diskuse¹⁷³
- ✓ práce ve skupině

Organizační pokyny: uspořádání lavic nebo židlí to kruhu tak, aby uprostřed vznikl prostor pro pohyb a práci ve skupinách. U aktivity „Principy morálky“, je vhodné dbát na počet žáků ve skupinách. Při vysokém počtu žáků na třídu je vhodné vytvořit skupiny čtyři.

Materiály a nutná vybavení:

- Tři obrázky s motivem svobody, volnosti, rovnosti (materiál 1 A (ad1, ad2, ad3))
- Kartičky s nápisem eutanázie, interrupce, homosexualita, incest (materiál 1 B / ad1, ad2, ad3, ad4)
- Papíry s nápisem „Dobré je...“ (materiál 1 C)
- Myšlenkové experimenty (materiál 1 D)
- Britský soudní proces (materiál 1 E)
- Kartičky na rozlosování s portréty I. Kanta a J. Benthama (materiál 1F)
- Flipchart + fixy na flipchart
- Papírová lepicí páska

Doporučený postup:

Galerie dobra (25 minut)

- I. Brainstorming – Učitel položí celé skupině otázku „Co je dobré?“ / „Jaké chování je dobré?“. Jednotlivé odpovědi bude zaznamenávat na flipchart.
- I. Žáky učitel rozdělí do trojic (např. podle tematických obrázků na stěně (viz materiál 1 A), každé trojici dá lektor kartičku s jedním pojmem (např. interrupce, homosexualita... viz. materiál 1 B). Ve trojicích budou účastníci o tomto tématu diskutovat a sdílet na toto téma své názory, budou se sami sebe a svých kolegů ptát na to, zda je např. interrupce „OK“ či nikoliv. Měli by dojít ke konsenzu, který uplatní následovně...
- II. Žáci napíší na papír A4 nadepsaný slovy „Dobré je...“ (viz. materiál 1 C / zde doplní názor celé skupiny, který vznikl z předešlé debaty, např. „Dobré je, když není eutanázie celospolečensky povolena, protože...“) Poté rozvěsí papíry se závěry po třídě. Vznikne

¹⁷² SANDEL, Michael. Spravedlnost: epizoda 1. In: *Spravedlnost s Michaelem Sandelem* [online]. [cit. 2017-04-14]. Dostupné z: <http://www.sandel.cz/spravedlnost-epizoda-1/>

¹⁷³Učitel dbá na kultivovanost žákova projevu. Nejlépe požádat žáka, aby vstal, zaujal řádné postavení těla a pomalu a věčně promluvil o svém názoru. Ostatní jsou vyzváni, ať respektují prostor mluvčího a nijak mu do jeho projevu nezasahují.

tak jakási galerie „dobra“. Všem žákům bude dán dostatečný čas, aby si mohli všechny exponáty v galerii dobře prohlédnout.

Principy morálky (55 minut)

A. Na základě konkrétních myšlenkových experimentů morálního charakteru (“Trolley problem” a jeho alternativu “The fat man” – viz materiál 1 D) se učitel společně s žáky dostane k uvědomění dvou základních principů morálního uvažování. Principům, jež se snaží objasnit, „co je dobré dělat“. Poté...

- I. Účastníci skrze diskusi vyjadřují svá stanoviska, argumentují.
- II. Z diskuse vykrystalizují dvě názorové pozice:
 - konsekvencionalistické morální uvažování
 - deontologické morální uvažování

B.

- I. Učitel představí známé stoupence a kritiky těchto přístupů ke spravedlnosti a to **I. Kanta** a **J. Benthama** a jejich základní principy.
- II. Učitel vysvětlí rozdíl mezi etikou a morálkou.

C. Lektor dále uvede reálný případ z dějin soudnictví Velké Británie, ve kterém jde o vraždu spáchanou ze strachu o vlastní život (britský soudní proces – viz materiál 1 E).

- II. Účastníci jsou rozděleni do dvou skupin podle dvou principů morálního uvažování (skupina Banthamovci a skupina Kantovci). Do skupin se roztřídí podle obrázků (materiál 1 F) obou zmíněných filosofů, které naleznou nalepené na spodní straně vlastní židle.
- III. V těchto skupinách mají za úkol zpracovat na svůj flipchart argumenty související se závažností činu dle idejí svých filosofů. Ze zadání vyplyne, že Kantovci jsou žalobci a Benthamovci spíš obhájci.
- IV. Své argumenty poté přednese vybraný zástupce skupiny. Lektor v případě nedostatků tyto argumenty doplní.

Závěr – krátká reflexe (10 minut)

Učitel pokládá otázky:

1. Nad čím teď nejvíc uvažujete?

2. Co je tedy spravedlivé?
3. Zmínili jsme se o soudnictví, napadají vás další státní instituce, kde je morálka stále ožehavým tématem?
4. Proč je dobré zamýšlet se nad etickými otázkami?

5.2.2. Metodický list 1 B

ÚVOD DO ETIKY

Zařazení do kurikula:

Vzdělávací oblast: Člověk a společnost

Vzdělávací obor: Občanský a společenskovědní základ

Vzdělávací obsah: Úvod do Filozofie a religionistiky

Mezipředmětové vztahy: Žádné, ze vzdělávacího oboru integruje podněty z práva a psychologie

Průřezové téma: Osobnostní a sociální výchova, výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

Klíčové kompetence: Především kompetence k řešení problémů, kompetence osobnostní a sociální, kompetence k podnikavosti

Tematický celek

- **Následující tematický celek: Epistemologie**

Učivo: Spravedlnost

- **následující učivo:** Další principy morálního uvažování, filosofické etické teorie, Morálka a lidská přirozenost – biologický a společenský pohled na jedince.

Věková kategorie: žáci předposledního nebo posledního ročníku gymnázia.

Časová náročnost: 90 minut

Cíle: žák...

- ✓ kultivovaně a věcně vysloví svoji soudní promluvu v roli žalobce a obhájce.
- ✓ vysvětlí na základě konfrontace vlastních názorů a slov obhajoby/ obžaloby principy vlastního etického smýšlení
- ✓ je ochoten diskutovat, proč je důležité zabývat se hledáním morálních pravd jak v osobním, tak společenském životě.

Doporučené strategie:

- ✓ simulovaná hra
- ✓ diskuse

- ✓ práce ve skupině

Organizační pokyny: Prostor je uspořádán tak, aby připomínal prostorové rozvržení soudní síně. V popředí sedí sv. Petr za stolem. Naproti němu jsou do půlkruhu uspořádaný židle pro soudce. Mezi nimi se nachází čestné místo pro mluvčího obhajoby i žaloby, tak, aby na něj viděl sv. Petr i nezávislí soudci.¹⁷⁴

Materiály a nutná vybavení:

- Kostým na sv. Petra (stačí bílá róba + “soudcovské kladívko” - lze úspěšně nahradit paličkou na maso a kuchyňským prkénkem)
- Motivační video + projektor (materiál 1 G na CD / část filmu „Anděl páně 2“, minuta 02:25 až 04:30)
- Anotace ke třem soudním případům (materiál 1 H (ad1, ad2, ad3))¹⁷⁵
- Důkladnější popisy případů (materiál 1 CH (ad1, ad2, ad3))

Doporučený postup:

Úvod + motivační scénka/video (materiál 1 G) (5 minut)

- I. Učitel stručně zopakuje dva principy etického myšlení z minulého bloku, zmíní, že díky nim se žáci zvládli ujmout úkolu argumentace v případě „Královna vs. Dudley a Stevenson. Nyní se stanou opravdovými žalobci a obhájci. Před váženou porotou a v krátkém čase předvedou vlastní argumentaci, která se může o teorie konsekvincialismu a deontologie opírat, může ale být zároveň obrazem etického smýšlení konkrétního žalobce/ obhájce.
- II. Aby se názory žáků mohly vymanit z okleštění zákoníků a předpisu, podíváme se k jinému soudu, a to k tomu, který nás podle Bible čeká jako poslední „k soudu nebeskému“. Staneme se žalobci s vedením Lucifera a obhájci s vedením anděla Gabriela. Žalovat nebo obhajovat budeme duše, které přichází po smrti před nebeskou bránu. Každý případ bude mít svého Lucifera i Gabriela a k tomu nezávislé soudce (zbytek třídy), kteří budou mít poslední slovo, zda poslat pozemšťana do pekla nebo

¹⁷⁴ Takový model uspořádání se podobá anglosaskému právu založenému na obecném právu, který je vytvářen soudci a tvoří tzv. precedenty. Stěžejním principem rovnosti a nezávislosti je porota složená z vylosovaných občanů. Učitel může tuto skutečnost zmínit a zajistit přesah znalostí z aktivity i do teorie právních systémů.

¹⁷⁵ Situace popisované v těchto soudních procesech čerpají inspiraci z reálných sporných etických problémů soudnictví i etiky. Jména, data i konkrétní specifika situace jsou mnou však naprosto smyšlená.

do nebe.

III. Video: Cílem je navodit atmosféru nebeského soudu.

Nebeský soud (65 minut)

Rozdání případů a příprava v týmech

1. Po místnosti učitel rozmístí krátké anotace tří případů (viz. materiál 1 H). Žáci se mohou napsat k libovolnému z nich, ať už na straně žalobců – Lucifer, či obhájců – Gabriel. U každého případu je potřeba vyznačit tolik míst, aby se na každého účastníka dostalo alespoň v jedné roli u jednoho případu.
2. Jakmile jsou všichni žáci zapsáni u jednotlivých případů, dají se dohromady týmy připravující obhajobu a obžalobu konkrétních případů. Jejich úkolem je nyní vytvořit max. tři minuty dlouhou závěrečnou řeč. K tomu jim učitel rozdává navíc materiály (viz. materiál 1 CH). Účastníci mají cca 15 minut na přípravu své argumentace před soudem. Jak žalobci, tak obhájci musí vycházet z informací uvedených v materiálech. Pokud budou pro svoji argumentaci používat hypotetické situace musí tuto informaci uvést na pravou míru. Každý Skupina si vybere své mluvčí, kteří budou v případě vystupovat jako obžaloba / obhajoba.
3. Následují postupně všechny simulované nebeské soudní případy. Proces řídí učitel jako sv. Petr, hlídá časy, tváří se váženě a na začátku každého procesu čte kýžená obvinění a okolnosti tak, aby v obraze byli i ti žáci, kteří pracovali na jiném případě. Vždy první vystupuje Lucifer, jako druhý hovoří Gabriel. Každý z nich má na svoji promluvu max. dvě minuty. Žáci, kteří na případě nespolečně pracovali potom diskutují jako nezávislí soudci vybraní Bohem a hlasují pro „vinné“ či „neviné“. Při rozhodování nezávislých soudců nesmí ani Lucifer ani Gabriel zasahovat zapojovat do diskuze (mohou jen zpovzdálí poslouchat). Porota nezávislých soudců má na poradu cca pět minut, poté hlasuje o vině či nevině. Platný je ten výsledek, který má nadpoloviční většinu hlasů. Sv. Petr v této chvíli už jen vysloví ortel (pro atmosféru může vždy po rozhodnutí pustit znělku škodolibého smíchu, nebeské hudby apod.)

Reflexe (15 minut)

Probíhá jako facilitovaná diskuze v kolečku. Dotknout se dá například následujících témat

1. Ve své roli obhájce/ žalobce, jak moc jste si byli jisti ve svých prezentovaných názorech? Zvyklala vás opozice?
2. Jaké pro vás bylo rozhodování na místě soudců?
3. S jakými výpověďmi jste sympatizovali nejvíc?
4. Proč je tak složité rozhodnout o spravedlnosti?
5. Jaký mohou mít pro tebe/společnost tyto pokusy o pochopení spravedlnosti smysl?

5.2.3. Metodický list 2

ÚVOD DO EPISTEMOLOGIE

Zařazení do kurikula:

Vzdělávací oblast: Člověk a společnost

Vzdělávací obor: Občanský a společenskovědní základ

Vzdělávací obsah: Úvod do Filozofie a religionistiky

Mezipředmětové vztahy: žádné, ze vzdělávacího oboru integruje podněty ze sociální psychologie, neuropsychologie, biologie

Průřezové téma: Osobnostní a sociální výchova, mediální výchova

Klíčové kompetence: Především kompetence sociální a personální a kompetence k řešení problému

Tematický celek: Epistemologie

- **Předcházející téma: Etika**
- **Následující téma: Metafyzika**

Učivo: Epistémé, Doxa, znalost podle Platóna, skepticismus vůči možnostem smyslového poznání, gnoseologický optimismus, kognitivní bias („priming“, ...)

- **následující učivo:** Epistemologie /ontologie, noetika (definice, vymezení), starověká řecká filosofie, Platón, Sokratova teorie obecných norem...

Věková kategorie: žáci předposledního nebo posledního ročníku gymnázia.

Časová náročnost: 90 minut

Cíle: žák...

- ✓ srovná dva typy poznání a to „vědění – epistémé“ a „mínění – doxa“
- ✓ vyjádří vlastními slovy pojem „skepticismus“, pojem „gnoseologický optimismus“
- ✓ vysvětlí princip „primingu“ a jeho využívání ve společnosti.
- ✓ je ochoten konfrontovat svoje dosavadní přesvědčení se zážitky ze hry

Doporučené strategie:

- ✓ brainstorming
- ✓ práce ve skupině
- ✓ zážitková hra „ultimátum“
- ✓ diskuse

Organizační pokyny: Ke hře ultimátum je vhodné vytvořit dostatečně velký prostor na pohyb. Tento prostor musí být rozdělen (lanem, papírovou lepící páskou apod.) na dvě poloviny. V každé polovině spolu interaguje jiná skupina žáků.

Materiály a nutná vybavení:

- Obrázky „mezilidské vztahy“ a „bussines“ (materiál 2 A)
- Hrací karta ke hře Ultimatum (materiál 2 B)
- Lepící papírová páska, nebo cokoli na rozdělení místnosti

Doporučený postup:**Historické omyly (10 minut)**

A. Žáci jsou motivováni k tomu, aby si vzpomněli, jaké znají příklady tvrzení, které dřív lidé považovali za pravdivé nebo samozřejmé a dnes je považují za směšná, hloupá nebo min. vyvrácená. Typickým příkladem je například víra v to, že Země je placatá, těžší předměty padají rychleji než ty lehké, že oběh krve v těle řídí játra (Galén), nebo že cigarety jsou zdraví prospěšné (tento názor byl propagován až do 50. let minulého století!).

- *Forma* může být zvolena různě – nabízí se například metoda brainstormingu, kdy žáci na danou otázku či téma volně asociují a učitel jejich náměty zaznamenává na tabuli. Žáci se pokusí vymyslet těchto příkladů co nejvíc.

B. Následovat by logicky mělo sdílení a krátká diskuze nad tématem, proč tomu asi lidé věřili. Případně může učitel rovnou přejít k tomu, zda tato tvrzení lidé oněch dob považovali za svoji znalost.

Doxa vs. Epistémé (20 minut)

1. Teoretický blok, kdy učitel žákům představí antický pohled na znalosti prismaem Platónovy dichotomie *Doxa x Epistémé*
2. Práce ve dvojicích. Úkolem každé dvojice je vymyslet pět znalostí, o kterých by byli žáci přesvědčeni, že je můžeme označit za epistémé (nebo se tomu nejvíc blíží).
3. Výklad Platónových podmínek, které určují, zda dané tvrzení můžeme považovat za znalost:
 - I. Musí existovat přesvědčení, že to tak je.
 - II. Přesvědčení musí být správné (pravdivé).
 - III. Přesvědčení musí být oprávněné.¹⁷⁶
4. Následně by se předchozí dvojice spojily po dvou do čtveřic a vzájemně by hodnotily svých pět znalostí. Prošli tyto znalosti „Platónovým testem“?
5. Tomuto hodnocení následuje sdílení v celé třídě zakončené destrukcí Platónova pojetí pravdy, dokázáním toho, že člověk těžko obhájí tezi, že jakékoliv přesvědčení je nutně správné nebo oprávněné.¹⁷⁷ Učitel se tímto posune k vysvětlení gnoseologického postoje „**skepticismus**“ a proti němu postaví jeho opak „**gnoseologický optimismus**“.

Rozlušti kód (10 minut)

Tuto minihru hraje každý hráč sám, simuluje princip „primingu“¹⁷⁸. Úkolem žáka je rozluštit na základě daných indicií heslo. Indicie i heslo jsou vybrány tak, aby u žáků zapůsobily jako primingový faktor. Jedna polovina třídy bude mít indicie a hesla týkající se korporátní, businessové sféry, druhá polovina naopak prvky pojící se s charitou, altruismem a mezilidskými vztahy.

1. Každému žákovi bude přidělen jeden balíček s obrázky a fotografiemi (dohromady dva typy balíčků (business a mezilidské vztahy), je vhodné rozdat do jedné lavice mezi dva žáky tak, aby měl každý z nich odlišný balíček, viz materiál 2 A)

¹⁷⁶ LAW, Stephen. *Filozofická gymnastika: 25 krátkých myšlenkových dobrodružství*. Praha: Argo, 2007. Aliter (Argo: Dokořán), s. 244.

¹⁷⁷ Tamtéž.

¹⁷⁸ Priming se chápe jako kognitivní proces, kdy nějaký zážitek, zkušenost, podnět z dřívějšího ovlivňuje pozdější myšlení a chování. / MCRANEY, David. Nejste tak chytrí, jak si myslíte: klamou vás média, politici a ze všeho nejvíc vlastní mozek. Brno: BizBooks, 2014., str. 11.

2. Žáci budou vyzváni, aby se každý sám zamyslel nad obrázky a pokusil se jim dát jeden společný jednotící název. Tento jednotící název se stává heslem, který využijí v následující hře. Jako motivace může sloužit příslib bodů /pomyslných peněz do celkového zisku z hlavní hry, které mohou změnit celkové výsledky nastávající hry.

Hra Ultimátum (30 minut)

Tato simulační hra využívá prvků *teorie her*, kde se ukazuje, že člověk není tak racionální bytostí, jak si myslí, a kde se díky předešlé minihře projeví navíc efekt *primingu*.

- Princip hlavní hry spočívá v tom, že každý z žáků se nachází v hypotetické situaci, kdy má určitý obnos peněz, ale aby si ho mohl nechat, musí se o něj alespoň pokusit podělit s někým druhým. Háček je však v tom, že má pouze jediný pokus vytvořit (bez předchozí domluvy) takovou nabídku, aby ji partner přijal. Pokud partner takovouto nabídku přijme, každý dostane dohodnutý díl peněz. Pokud ji partner odmítne, nedostane nikdo nic. Čistě logické jednání by samozřejmě přikazovalo příjemci přijmout každou nabídku vyšší než nula. Člověk nicméně nefunguje jako čistě logický počítač, což dokazují mnohé výzkumy s podobnou tematikou.¹⁷⁹

Průběh hry, včetně hesla, především všechny nabídky, jejich výši, odmítnutí i výsledný zisk si hráči píšou do k tomu účelu vyrobených karet, které pak poskytují prostor pro debaty v následující reflexi.

Motivace: *Ještě jednou přijdeš opilý, a odcházím! Jestli se nezačneš věnovat dětem, opustím tě! Tak nějak vypadají ultimáta, která ženy i muži ve vztahu používají. Funguje to? O čem tato ultimáta vlastně jsou? Pojďme si to zjistit v následující hře, která nás posune dále v otázce poznání...*

Žáci budou rozděleni na dvě poloviny podle *primingových karet*, které se jim dostaly v předchozí hře do rukou, tzn., že například business skupina se bude pohybovat pouze v pravé části třídy, zatímco skupina mezilidských vztahů pouze na levé části třídy. Tyto skupiny tvoří homogenní jednací skupinu a pouze mezi členy jednotlivých skupin dochází k interakci.

¹⁷⁹ MCRANEY, David. Nejste tak chytrí, jak si myslíte: klamou vás média, politici a ze všeho nejvíc vlastní mozek. Brno: BizBooks, 2014. ISBN 978-80-265-0268-5.

1. Každému žákovi lektor rozdá předem nachystané karty (viz materiály 2 B), do příslušné kolonky na kartě žáci uvedou heslo z předešlé hry. Do tabulky vedou dále účastníci záznamy o jednotlivých transakcích (jedna transakce = jedno kolo). Každý žák musí mít kartičku celou vyplněnou, to znamená udělat dohromady deset nabídek (10 kol) a zapsat si jejich výsledek. Konkrétně budou do karet uvádět **částku**, kterou nabídli, to, zda byla nabídka **přijata** a vlastní **zisk** za tuto transakci. Pro každou transakci má žák **10 Kč** (pomyslných, nikoli reálných ani zastoupených nějakým předmětem). S těmito deseti korunami vstupují žáci do jednotlivých transakcí se svými spoluhráči podle principu uvedeného výše. Do jedné transakce vstupují vždy jen s deseti korunami a je jen na nich, jakou částku si z této transakce odnesou (jistě ale je, že vždy musí ztratit).

Např. je možné, že žák druhému žáku nabídne, že mu dá čtyři pomyslné koruny a on si nechá šest. Oba dva si poté do svých karet zaznamenávají informace o transakci, Pole nabízená částka, a to, zda byla přijata bude vyplněno stejně, rozdíl bude v zisku.

2. Učitel neurčuje dobu jednotlivých transakcí, ta je závislá na dovednostech hráče. Učitel pouze řekne časovou dotaci hry a upozorní je tak na to, že není čas ztrácet čas.
3. Na závěr hry žáci spočítají
 - Součet všech korun, které během všech transakcí nabídli
 - Součet přijatých a odmítnutých nabídek
 - Svůj celkový zisk
 - Učitel rozhodne, kolik pomyslných peněz dostanou za správně uhádnuté heslo.
4. Na tabuli budou připraveny dvě velké tabulky pro obě skupiny – každý žák vypíše své výsledky. Na učiteli je, aby potom veškeré výsledky shrnul. Pokud priming z minihry zafungoval, ukáže se, že skupina, jejímž kódem byla sféra bussines – obchodních vztahů, měla celkovou částku **nabídnutých peněz** nižší než skupina, jejímž kódem byla sféra mezilidských vztahů. Stejně tak by to mělo být u **počtu přijatých nabídek**. Předpokládejme, že na straně korporátní strany, kde jde primárně o peníze a prestiž se budou

objevovat sobečtější nabídky a stejně tak důstojnost druhého nedovolí takto směšné nabídky přijmout. Naopak by tomu mohlo být právě ve sféře mezilidských vztahů.

Reflexe (25 minut)

Učitel pokládá otázky:

1. Co ovlivňovalo vaše nabídky? Nějaká strategie?
2. Co ovlivnilo to, jestli jste nabídku přijali?
3. Všimněme si celkového obnosu peněz za nabídky v obou skupinách – která skupina ho má vyšší? Proč tomu tak je?
4. Jaké bylo vaše heslo?
5. Myslíte, že vás obrázky z úvodní minihry mohly ovlivnit? *Zde je vhodné připojit teoretický vstup učitele o principu primingu a dalších biasech¹⁸⁰, které, aniž bychom to věděli, působí na naši mysl a znemožňují nám poznat pravdu. Dále také o iracionalitě vyplývající ze hry Ultimatum, kde se ukazuje, že jsme při stanovování našich nabídek nejednali zdaleka tak racionálně, jak jsme si mysleli.*
6. Bylo váš úsudek o vaší strategii epistémé nebo doxa?
7. Můžeme tedy skutečně něco vědět? Jsi spíš skeptikem nebo gnoseologickým optimistou?

Pokud je dostatek času lze vést žáky k otázkám po primingu, který je mnoho využíván pro manipulaci v reklamním průmyslu, médiích aj.

8. Kde všude se můžeme setkat s manipulací myslí „primingem“?
9. Je možné se biasům jako je například „priming“ bránit?

¹⁸⁰ Bias jako kognitivní zkreslení, které nám mnohdy zabraňuje plně poznat reálný stav věci, více v MCRANEY, David. Nejste tak chytrí, jak si myslíte: klamou vás média, politici a ze všeho nejvíc vlastní mozek. Brno: BizBooks, 2014. ISBN 978-80-265-0268-5.

5.2.4. Metodický list 3

ÚVOD DO METAFYZIKY

Zařazení do kurikula:

Vzdělávací oblast: Člověk a společnost

Vzdělávací obor: Občanský a společenskovědní základ

Vzdělávací obsah: Úvod do Filozofie a religionistiky

Mezipředmětové vztahy: Přírodní vědy (fyzika, chemie, biologie...), výtvarná výchova, ze vzdělávacího oboru integruje podněty z politické teorie, sociologie, sociální psychologie.

Průřezové téma: Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, výchova demokratického občana, osobnostní a sociální výchova

Klíčové kompetence: Především kompetence k řešení problémů a kompetence občanské

Tematický celek: Metafyzika

- **Předcházející téma: Epistemologie**
- **Následující téma: Politická filosofie**

Učivo: Otázky metafyziky

- **následující učivo:** Pluralismus a monismus, problém trvání a změny, problém mysli a těla, problém svobodné vůle a determinismu aj.

Věková kategorie: žáci předposledního nebo posledního ročníku gymnázia.

Časová náročnost: 90 minut

Cíle: žák...

- ✓ pojmenuje rozdíly mezi dvěma typy nazírání na skutečnost (myšlení vědecké, které se zabývá jednotlivinami vs. myšlení spekulativní, které se zabývá stvořením a naším postavením v něm).
- ✓ vytvoří strategický celospolečenský plán, na základě kombinace vědeckého i spekulativního myšlení, uskutečňují tak myšlení pragmatické.
- ✓ je ochoten diskutovat vlastní názor na smysl metafyzického tázání v dnešní době.

Doporučené strategie:

- ✓ skupinová práce
- ✓ technické aktivity
- ✓ literární techniky
- ✓ hra v rolích

Organizační pokyny: ve třídě, nebo i na chodbě jsou vytvořena čtyři stanoviště z dvou spojených lavic a židlí kolem nich. Stanoviště by měla být dostatečně vzdálena, aby se skupiny při práci nerušily.

Materiály a nutná vybavení:

- Čtyři bílé papíry s otázkami (materiál 3 A)
- **Materiál na stanoviště**
 - 12 bílých papírů, 4 igelitové sáčky, 4 x 4 slámek (brček), 4 x 4 špejlí, kus provázku, plastelína, 4 x izolepa, kus krepového barevného papíru, 4 x nůžky, 4x plastový kelímeček, 4x krabička od sirek
 - **Na každé stanoviště tři obálky**

Pro jedno stanoviště jsou to:

1. *Obálka pro techniky (požadavek na výrobu stroje, popis role + „Zpráva o vědeckém pokroku“)*
2. *Obálka pro intelektuály (klíčové slovo ke kladení otázek, popis role + „Sborník z konference o utopické společnosti“)*
3. *Obálka pro politiky (Popis role + „Zápis z vládního zasedání“)*

- 3 obálky pro první stanoviště (materiál 3 B ad1)
- 3 obálky na druhé stanoviště (materiál 3 B ad 2)
- 3 obálky na třetí stanoviště (materiál 3 B ad 3)
- 3 obálky na čtvrté stanoviště (materiál 3 B ad 4)

Doporučený postup:

1. Ostrov otázek (10 minut)

Po třídě jsou na zdech rozmístěny čtyři papíry (viz materiál 3 A), na každém z nich je jedna otázka.

1. Kdy člověk skutečně je?
2. Je možné cestovat v čase?

3. Co je to vědomí?
4. Existuje svobodná vůle?

Učitel zadá úkol, ať se žáci porozhlédnou po otázkách vepsaných na papírech ve třídě, vyberou si jednu, o které by se chtěli něco dozvědět a u té zůstali. Až učitel zaznamená, že se vytvořily přirozené skupinky, zadá jim úkol, ať se o tématu společně pobaví (co je na tom zajímavá, co už o tom ví apod.)

2. Inženýři vs. filosofové (45 minut)

Žáci jsou rozděleni do čtyř skupin libovolnou rozřazovací metodou (doporučuji dát ke každému ze čtyř stanovišť takový počet židlí, aby u nich byli všichni žáci rovnoměrně rozsazeni – rozdělení do skupin tak proběhne samovolně bez nutnosti jiných rozdělovacích technik.). Následující aktivita se skládá ze tří kol. V každém jednotlivém kole se všechny skupiny dostávají do jedné role.

- a) **1. kolo = role: technici (20 minut)**
- b) **2. kolo = role: intelektuálové (15 minut)**
- c) **3. kolo = role: politici (10 minut)**

V každém kole mají skupiny jiný úkol, související s rolí, kterou zastupují.

Ve třídě, po případě i na chodbě, jsou označena čtyři jednotlivá stanoviště (v dostatečné vzdálenosti, aby se skupiny nerušily). Na každém stanovišti je v jednom kole vždy shromážděna jedna skupina. Před začátkem prvního kola se na stanovišti nachází **potřebný materiál** (tři bílé papíry, igelitový sáček, slámky, špejle, kus provázku, plastelína, izolepa, kus krepového barevného papíru, nůžky, plastové kelímky, krabičky od sirek) a **tři obálky určené** pro vědecké pracovníky, intelektuály i politiky, ve kterých se nachází jednotlivé instrukce pro kýžené kolo (viz materiál 3 B)

Skupinky jsou rozděleny u jednotlivých stanovišť, po začátku plní každá skupina svá zadání podle instrukcí v obálce určených pro kýžené kolo, po skončení kola se přesunou k jinému stanovišti, kde získávají novou roli a nový úkol, takto se každá skupina vystřídá postupně u tří ze čtyř stanovišť.

Každé kolo vyhláší učitel roli, kterou mají žáci v tomto kole zastupovat. Podle toho si také skupinka vybírá konkrétní obálku s instrukcemi, na které je role hůlkovým písmem nadepsána.

Podle toho, o kterou roli se jedná, otevírají příslušnou obálku s instrukcemi a plní úkol konkrétního kola.

Stručný přehled činnosti během tří kol:

- **Technici: (1. kolo):** Skupina se dostává do role techniků, na každém stanovišti vyrobí skupina předmět k užítku (podle instrukcí v obálce, na jednom stanovišti se vyrábí **stroj na simulaci zážitku**, na druhém se **vyrábí stroj času**, na třetím **stroj na úpravu mozku** a na čtvrtém stanovišti se vyrábí **stroj na zpečetění toho nejlepšího osudu**. Skupiny vytváří stroj z daného materiálu tak, aby bylo jasné, k čemu slouží jeho jednotlivé části. Užitek i funkci jednotlivých součástí objasní do „zprávy o vědeckém pokroku“. Vyrobený předmět i článek o něm zanechává skupina na stanovišti.
- **Intelektuálové: (2. kolo)** Dochází k vystřídaní stanovišť. Skupinka se posouvá na další stanoviště. Na dalším stanovišti se nyní každá skupina stává komisí intelektuálů a usnází se na tom, jaké následky by tento konkrétní předmět (stroj), který zůstal na stanovišti po minulé skupině měl na člověka a na společnost, kdyby vláda povolila jeho používání. Argumentují **pro i proti**, kladou **nové otázky**. Své závěry shrnou ve *sborníku konference „anti/utopické vize společnosti*. Tento příspěvek do sborníku opět zanechají na svém místě
- **Politici: (3. kolo)** Po dalším přesunutí na jiné stanoviště se skupina stává vládou složenou z významných politiků. Politikové dělají velká společenská rozhodnutí, mění dějiny, zavádějí či ruší nové pořádky. Na základě informací ze *zprávy o vědeckém pokroku i sborníku konference* rozhodují o tom, zda bude nový technologický objev celospolečensky zaveden, a pokud ano, pro koho a za jakých podmínek. Své výstupy zaznamenají do *zápisu z vládního zasedání*.

3. Tisková konference 15 minut

Poté se koná tisková konference, kde postupně každá skupina se svým mluvčím v čele přednese svůj *zápis ze zasedání vlády*.

- a) Představí produkt a jeho potenciální užitek
- b) Vyřknou námitky intelektuálů
- c) Usnesou rozhodnutí o aplikaci produktu ve společnosti a důvody tohoto rozhodnutí

Pokud zbývá dost času, může dát učitel po každém jednotlivém vystoupení prostor pro otázky veřejnosti (zbylých přihlízejících žáků).

4. **Závěr: reflexe (15 minut)**

Učitel pokládá otázky, z odpovědí žáků se potom dostane ke smyslu metafyziky

1. V jaké roli jste se cítili nejlépe?
2. Jaké byly rozdíly v pohledu vědců, intelektuálů a politiků? V této fázi by bylo vhodné, aby učitel na tabuli zaznamenal schematicky tři propojená kola (jedno kolo pro jeden typ pohledu). V místě střetu by bylo napsáno produkt a v jednotlivých kolech prvně asociace žáků a potom učitelovo pojmenování třech typů (**vědecký** /zaměřen na jednotliviny, **spekulativní**/ zaměřen na celostní nahlížení věci, **pragmatický** / zaměřen na reálné dopady s pohledem na užitek i možné důsledky).



3. Který z těchto pohledů na věc je podle vás v dnešní době nejvíc uplatňován? *Učitel po krátké diskusi zaměří pozornost žáků na kruh spekulativního nazírání, vysvětlí, že tento typ nazírání na věci není nic jiného než filosoficky obávaná metafyzika, která se ptá po otázkách celého stvoření. Pokládá si ty samé otázky, které si žáci pokládali při spekulaci nad konkrétním předmětem.¹⁸¹*
 - a) Při aplikaci stroje na simulaci zážitků se ptali na otázku, kdy člověk skutečně „Je“ / **otázka po bytí**
 - b) Při aplikaci stroje času se ptali **otázku časovosti** (minulost, přítomnost, budoucnost)

¹⁸¹ Metafyzika, http://www.utb.cz/file/33824_1_1/%5bonline [online]. Zlín, 2000 [cit. 2017-04-14]. Dostupné z: http://www.utb.cz/file/33824_1_1/

- c) Když měli rozhodovat o zavedení **stroje na úpravu mozku**, ptali se na to, jestli náš duchovní svět může změnit něco materiálního, tedy, jestli náš svět je opravdu duchovní? A pokud ne, tak jaký je význam člověka jako stroje? **Jsme naší podstatou duchovní bytosti?**
- d) **Stroj na zpečetění toho nejlepšího osudu** zase vyvolat otázku po **svobodné vůli?**

5.2.5. Metodický list 4

ÚVOD DO POLITICKÉ FILOSOFIE

Zařazení do kurikula:

Vzdělávací oblast: Člověk a společnost

Vzdělávací obor: Občanský a společenskovědní základ

Vzdělávací obsah: Úvod do Filozofie a religionistiky

Mezipředmětové vztahy: Dějepis, Zeměpis, ze vzdělávacího oboru integruje podněty z politologie, psychologie osobnosti, práva, sociologie

Průřezové téma: Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, osobnostní a sociální výchova

Klíčové kompetence: Především kompetence občanské a kompetence k podnikavosti

Tematický celek: Politická filosofie

- **Předcházející téma: Metafyzika**

Učivo: Uspořádání společnosti, moci a vlády, limity moci vlády, svoboda, spravedlnosti, občanství, Platónova utopie – dialog „Ústava“

- **následující učivo:** Platónova politická filosofie, politická filosofie Thomase Hobbesa, politická filosofie Johna Locka

Věková kategorie: žáci předposledního nebo posledního ročníku gymnázia.

Časová náročnost: 90 minut

Cíle: žáci...

- ✓ aktivně diskutují pozitivní a negativní aspekty autoritativní vlády navržené Platónem
- ✓ si vytvoří názor na vzdělávací systém Platónovi Utopie
- ✓ jsou ochotni diskutovat o síle a vlivu soukromého vlastnictví na fungování státu.

Doporučené strategie:

- ✓ Zážitková malostrukturovaná hra v roli

Organizační pokyny:

Hra je na přípravu i organizaci časově náročnější, proto si žádá celých **90 minut** času a v nejlepším případě i **výpomoc jednoho z kolegů**.

Ve třídě je vytvořeno dohromady **pět stanovišť**, která jsou označena patřičnými názvy. Tato stanoviště by měla být uspořádána tak, že v přední části třídy jsou ti nejdůležitější (vládci) a v zadní ti nejméně důležití (řemeslníci). Asi takto:

1. Královský stolec
2. Velitelství
3. Osudí
4. Porodnice a škola
5. Výrobna 1, 2, 3

Učitel by měl zvážit **časové možnosti**, pokud je to možné, domluvit se s žáky na tom, že v případě potřeby bude výuka prodloužena přes přestávku. U následující hry je těžké přesně odhadnout čas, protože jde vždy o konkrétní skupinu a herní dynamiku, je proto lepší mít nějakou časovou rezervu.

Potřeba je také **silná motivace** a podpora ze strany učitele během celé hry a případná odhodlanost nebát **se zaimprovizovat**.

Materiály a nutná vybavení:

- Obrázky na slosování (materiál 4 A)
- Náplň práce, pravidla, práva a povinnosti (řemeslníci, vychovatelé, strážci, vládci) (materiál 4 B (ad 1, ad 2, ad 3, ad 4))
- Výroky dne (materiály 4 C)
- Účetní tabulky s rezorty (materiál 4 D)
- Osudová štěstí i neštěstí (materiál 4 E)
- Kodex vlády (materiál 4 F)
- Zvoneček (jiný zvukový nástroj na předěly časů)
- Krepový papír (tři barvy)
- Papíry bílé na stanoviště „POŠTA“ (cca 20)
- Žluté (nebo bílé) papíry na výrobu článků

- Nůžky podle počtu řemeslníků
- Lepidlo (tekuté na rozlévání) + špejle na nanášení lepidla
- Fixy nebo tužky pro řemeslníky + na stanoviště „POŠTA“
- Barevné štítky, nálepky pro strážce
- Toaletní papíry 2x
- Permanentní fixy pro vychovatele
- Nafukovací balonky - (za jedno kolo je schopen jeden vychovatel odchovat 2 – 3 balonky)
- Tři nádoby/ klobouky na losování
- Papírová lepicí páska

A. PRINCIPY HRY

Následující aktivita se řadí, co se týče herních principů a strategií mezi simulační – malostrukturované hry v rolích. Hra je určena pro 16 až 27 studentů, kteří se skrze konkrétní role stanou občany předem daného společenského uspořádání a na vlastní kůži zažijí specifika spojená s mechanismy fungování státu. Principiálně odpovídá tato hra *Platónově podobě ideální společnosti*, simuluje její uspořádání moci a dělbu práce. Žáci budou na základě losování (viz materiál 4 A) rozděleni do **tří společenských vrstev**. Nejpočetnější vrstvou budou **řemeslníci a vychovatelé**, méně početnou vrstvou budou **strážci** a pouze tři budou **vládci**. Každá skupina vykonává během celé hry práci odpovídající svému sociálnímu statutu.

UDISTOPIE

Je stát, který se skládá ze tří společenských tříd. **Vládci** vládou na královském stolci, tvoří zákony, řídí společnost a přerozdělování společenského bohatství. **Strážci** dohlíží na fungování celého společenství, kontrolují, zda někdo neporušuje pravidla, plní příkazy vládců, slouží jako spojka mezi řemeslníky a vládci. **Řemeslníci** jsou ti, kteří tvoří společenské bohatství. Tímto bohatstvím jsou **zlaté řetězy idejí**. Jeden článek řetězu se jmenuje „došaj“, došaje slouží všem lidem ve společnosti k přežití, představují bezpečí **domova, ošacení a jídlo**. Čím více došajů společnost má, tím lépe je zajištěná, neb se dokáže bránit nečekaným ranám, jako jsou epidemie, katastrofy, války apod. Další poslední skupinou obyvatelstva jsou **vychovatelé**, kteří se starají o zdárný průběh příchodu nových obyvatel Udistopie na svět a také

o jejich výchovu. Výchova probíhá na jednom společném místě, kde získávají děti a mladí lidé potřebné vzdělání.

ČAS VE SPOLEČNOSTI (jedno kolo trvá 12 minut)

8 minut znamená ve společnosti jeden celý den. Na konci dne musí být veškerá práce vykonána. Vše musí být na svém místě. Během dne se ozve 3x zvonění zvonkem. Vždy po třech minutách, po pěti minutách a na konci dne po osmi minutách. Do ukončení dne musí být veškeré produkty společnosti tam, kde mají. Pokud něco chybí nebo přebývá, ztrácejí každý obyvatel ve společnosti dvě políčka životaschopnosti. Další den začíná 4 minuty po posledním zvonění. Tyto čtyři minuty jsou časem odpočinku pro všechny krom vládců.

OSUDÍ

Je místo, kde se vytváří osud obyvatel. Osudí je místem, kde s nachází bohové (lektori, učitelé), kteří rozhodují, zda společnost plní nároky jejich zkoušek. Zda společnost v jejich zkouškách obstála. Osudí je důležité během celého dne, protože se v něm rozhoduje o tom, jaké budou společnosti uštědřeny osudové rány a poté i ve čtyřech minutách odpočinku, kdy učitelé losují jména a konkrétní osudová štěstí či neštěstí obyvatelům Udistopie (viz materiál 4 E).

ŽIVOTASCHOPNOST

Na začátku hry dostanou žáci tzv. životaschopnost (tenká šála vytvořená z tenkého pruhu krepového papíru, která je na konci rozdělena čarami na čtyři pole). Tato pole mohou být odebrána z vůle vládce nebo strážníka, pokud žáci nebudou plnit své herní povinnosti, nebo překračovat svoje práva. Jakmile žáci přijdou o všechna pole, jsou „mrtví“. Naopak pokud kdykoliv doloží do osudí 3 došaje, získávají nové políčko životaschopnosti.

DOŠAJE (domov, šaty, jídlo)

Je mzda za odvedenou práci. Platí, že každý student dostává stejný počet došajů jako všichni ostatní. Je důležité nastavit individuální motivaci pro každého hráče tak, že na konci

hry proběhne vyhodnocování **prvních třech míst** podle počtu dosažených došajů (učitel může přislíbit významné plus apod.)

KODEX VLÁDNUTÍ (viz materiál 4 F)

Je hlavní zákon celé společnosti. Práva a povinnosti z něho vyplývající jsou nejdůležitější. Jakékoliv jeho porušení je trestuhodné, kodex se nachází na přehledném místě ve společnosti (např. na boční stěně). Trest za jeho porušení stanovují vladaři.

TRADICE a ZVYKY

- **Komunikace:** Řemeslníci běžným způsobem komunikují se svými kolegy. Mohou komunikovat i se strážci v případě, když něco potřebují (měli by volit uctivý ton projevu). Řemeslníci mohou dále komunikovat i s vládcí, ale pouze prostřednictvím dopisu, který jim může předat pouze strážce. Přímou komunikaci s vládci mohou jen strážci a to jen, když jsou vyzváni, nebo když oni sami požádají o dovolení mluvit (musí s vládci hovořit velmi uctivě). Vládci mohou v případě nutnosti komunikovat libovolnou formou s kýmkoliv, kodex a přirozená společenská pravidla jim to ale nedoporučují. Vládci odpovídají skrze dopisy, ústně prostřednictvím strážců nebo nových vyhlášek, které vycházejí v platnost na začátku dalšího kola (dne)
- **Respekt:** Obyvatele z nižší třídy jsou vždy povinni poslouchat nařízení obyvatel z třídy vyšší. Musí plnit jejich rozkazy, ať už jsou jakákoliv. Pokud mají pocit, že jsou porušována jejich lidská práva, mohou se dopisem obrátit na vládce, případně zvažovat jiná řešení.

ZVLÁŠTNÍ UDÁLOSTI

- **Nemoc:** zbývá-li žáků pouze jedno pole životaschopnosti stává se nemocným. Je označen nálepkou na čele a na konci kola budou vládci rozhodovat o jejich osudu.

HERNÍ MOTIVACE

Všichni obyvatelé jsou motivováni získáním co nejvíce došajů. Na konci hry budou vyhlášeni tři nejlepší. Došaje lze získat za práci, za dobrou službu (strážci), osudovým štěstím, nebo jednoduše podvodem (není stanoveno v pravidlech, vyplyne ze situace)

B. PRACOVNÍ POSTUPY¹⁸²

ŘEMESLNÍCI

- POVINNOSTI

a) Vyrábět došaje pro společnost a lepit je ve zlaté řetězy idejí.

- ✓ V každém kole se zabýváte výrobou tzv. „řetězů idejí“. Výrobní proces tohoto řetězu se skládá ze tří částí (viz. níže). Stanovištěm pro vás je VÝROBNA, která se skládá ze tří podstanovišť.
- ✓ Pohybujete se volně v prostoru pro řemeslníky, pracovní materiál (nůžky, papíry, fixy, lepidla) se nachází na třech stanovištích (lavicích). Materiál zanechávejte vždy na příslušných lavicích, nic neodnášejte. S výrobky se pohybujte dle uvážení. Nad vším bdí strážci, kteří i bedlivě hlídají vaše chování a stav materiálů na lavicích.
- ✓ Za každé kolo vyrobíte určitý počet proužků papírů. Minimální počet článků v řetězu (došajů) je na každé kolo pevně stanoven. V prvním kole je stanoven osudím a v dalších kolech vládci. Kolik, kdo udělá došajů je jen na vás, můžete spolu komunikovat a domluvit se. Stejně tak se můžete domluvit na postupu výroby (individuální / společná práce?)
- ✓ Jak se blíží konec, ozvou se postupně *tři zvonění*. Po prvním zvonění dávají bohové najevo, že odbyly **tři minuty**. Při **pěti minutách**, když zazní **druhé zvonění**, se odebíráte na stanoviště ke SPOLEČNÉMU lepení proužků. Po druhém zvonění již nesmí nikdo nic psát, všichni společně lepí řetěz. Jakmile zazní **třetí zvonění, tedy osm minut**, dáváte slepený řetěz do rukou strážníka. Do dalšího dne zbývají **čtyři minuty**, ve kterých proběhne losování šťastných nebo nešťastných osudů. Tento harmonogram práce je nutno dodržovat, strážci dbají na jeho plnění.

¹⁸² Psané v 2. pádu mn. čísla pro lepší se ztotožnění s rolí.

Tři fázový proces výroby řetězu:

- **Nastříhání proužku** ze žlutých papírů: na prvním stanovišti vyrábíte stejně široké a stejně barevné obdélníky – proužky. K tomuto musíte použít šablonu nacházející se na stanovišti. (šablona může být vystřižená z krabicového papíru, např. 2 cm x 10 cm)
- **Psaní výroku dne:** na druhém stanovišti se nachází fixy. Pro každé kolo se na nastříhané proužky papíru opisují dva výroky, co se nachází na tabuli. Na jednom proužku je jen jeden výrok. Nemůžete psát 2x po sobě stejný výrok!!! Musíte dbát šablony přiložené na lavici! (např. hůlkové písmo)
- **Slepení do řetězu:** V této části se všichni řemeslníci schází na jedno stanoviště, na kterém se nacházejí veřejná lepidla. Tam všichni dohromady lepí řetěz.
 - **Je zakázané chystat si proužky na příští kolo, musíte dodržovat přesné pořadí kroků.** Tzn. črtání, stříhání, psaní, lepení!!!

- **PRÁVA**

Pokud budete mít pocit, že na vás někdo páchá bezpráví, můžeme napsat dopis vladaři s žádostí o projednání problémů. Stejně tak se na vladaře můžete obrátit s jakoukoli žádostí, prosbou, po případě návrhem.

- K tomuto slouží stanoviště POŠTA, kde naleznete papíry i psací potřeby. Papír musí být 2x přehnutý, na jeho líci musí být vepsáni adresáti, popř. adresát.

VYCHOVATELÉ

- **POVINNOSTI**

a) Pomoci na svět, vychovat a vzdělat děti podle společenské ideologie k uznávaným tradicím.

- Na vašem stanovišti PORODNICE se nachází nádoba se jmény, které slouží ke slosování matek, dále taška s nápisem „Děti“, na stanovišti ŠKOLA se nachází fixy a toaletní papíry.
- Na začátku každého kola musíte vždy vylosovat tolik matek, kolik je vychovatelů. V prvním kole se narodí tolik dětí, kolik je matek. V dalších kolech určuje počet dětí

osudí (počet matek zůstává stejný). Matky shromáždíte na stanovišti PORODNICE. Ke každému vylosovanému člověku musí připadnou jedna vychovatelka.

- Každý člověk „porodí“ své dítě tak, že nafoukne příslušný balónek, který se nachází na stanovišti PORODNICE. K tomu mu dopomáháte vy.
- Jakmile je balónek nafouknutý a zauzlováný, vyzýváte matku, aby svému dítěti namalovala obličej. Poté **JIŽ NESMÍ MÍT DÍTĚ V RUKOU MATKA**, ale pouze **VY** jako vychovatelé!!!! (dohlíží strážce)
 - Dohlížíte na to, aby matka namalovala lihovou fixou obličej dítěti a vybrala mu pohlaví i jméno.
 - Na balónek pak lihovou fixou s matkou píšete jméno dítěte + ze zadní strany jméno matky.
 - Vy sami pak vymýšlíte tři vlastnosti dítěte, můžete se matky zeptat na názor, ale důležité je vaše rozhodnutí.
- Vychovatelé posílají matky zpět k jejich práci a pak berou děti na stanoviště ŠKOLA, kde se nachází toaletní papíry. Z těchto papírů vytvoříte šály dlouhé podle manuálu, který se u nich nachází. (např. šál dlouhý šest článků). Na tyto šály budete psát výroky dne, které jsou napsány na tabuli.
- Až uslyšíte druhé zazvonění musíte dokončovat svoji práci, obmotat každé dítě jednou šálou a položit ho k ostatním dětem na vámi určené místo ve škole. Po třetím zazvonění musí být děti na společném místě, hotové a obmotané šálami. Tam je počítají a kontrolují strážci.

b) Pokažené děti předat strážcům

- Pokud je na balonku ze zadní strany namalován červený křížek, znamená to, že je dítě „nějak postižené“. Necháte matky nafouknout balónek, namalovat mu obličej, vybrat mu jméno. To, jestli dítěti budou určeny nějaké vlastnosti, je na vašem zvážení. Hned poté se ale **MUSÍTE zkontaktovat s jedním ze strážců, kteří dítě přeberou**. Pokud to neuděláte a budete dále pokračovat ve výchově a vzdělávání dítěte a strážce na to dřív nebo později přijde, budete sankcionováni.
- **PRÁVA**

Pokud budete mít pocit, že na vás někdo páchá bezpráví, můžeme napsat dopis vladaři s žádostí o projednání problémů. Stejně tak se na vladaře můžete obrátit s jakoukoli žádostí, prosbou, po případě návrhem.

- K tomuto slouží stanoviště POŠTA, kde naleznete papíry i psací potřeby. Papír musí být 2x přehnutý, na jeho líci musí být vepsáni adresáti, popř. adresát.

STRÁŽCI

- POVINNOSTI

- Dohlížíte na dění v celé společnosti.

ŘEMESLNÍCI – mají tří fázový proces výroby. Vyrábějí proužky z papíru, píší do nich výroky napsané na tabuli a potom je lepí do společných řetězů. Pracují dohromady na třech stanovištích. Na nich jsou umístěné šablony k dobré práci. Po druhém zvonění se dělníci musí sejít a začít lepít řetěz dohromady.

- U řemeslníků dáváte pozor hlavně na to, aby nikdo nic nekradl. Jak z materiálů, tak vyrobených došajů
- Dohlížíte, zda jsou produkty shodné se šablonami.
- Dohlížíte, aby nedocházelo ke zbytečné komunikaci mezi řemeslníky, která by narušovala proces výroby.
- Po druhém zazvonění již nesmí nikdo z řemeslníků psát. Všichni se musí podílet na lepení došajů do řetězu idejí. Toto vše pečlivě kontrolujete.
- Když je řetěz hotový, počítáte jeho články a odnášíte ho vládcům.
- Stejně tak vládcům nahlásíte, zda je s ohledem na rychlost dělníků možné vyrobit i více došajů za kolo než doposud.

VYCHOVATELÉ – přivádí na svět děti (nafukují balonky) a potom je vychovávají (píší na dlouhé šály toaletního papíru výroky psané na tabuli a ty potom omotávají kolem dítěte)

- Dohlížíte u nich, aby po namalování obličeje a určení jména bylo dítě **VŽY JEN V RUKÁCH VYCHOVATELE!!!!**
- Kontrolujete, zda mají balonky to, co mají mít (jméno dítěte i matky, namalovaný obličej, tři vlastnosti – vepsané v obličejí) + zda jsou šály na výchovu vyrobené podle šablony na stanovišti ŠKOLA.
- Dohlížíte, aby byly všechny balonky omotané šálami a po posledním zazvonění shromážděny dohromady na jednom místě.
- Hlásíte počet nových obyvatel vládcům
- Bedlivě kontrolujete, zda na baloncích nejsou červenou **fixou namalované křížky**. Pokud totiž ano, musíte balonek ihned zabavit a odnést k vládcům. Pokud se stane,

že bude takovýto balonek nějaký vychovatel „vychovávat“ (omotávat šálou), nebo že se bude takovýto balonek nacházet mezi ostatními balonky na stanovišti ŠKOLA, musíte pro vychovatele (ať už jednotlivce nebo celou skupinu) zajistit trest.

- Monitorujete nemocné. Ve chvíli, kdy má někdo pouze jedno pole životaschopnosti, označujete ho nálepkou na čele jako nemocného. Na konci dne hlásíte nemocné vládcům, aby o nich mohli rozhodnout.
- Můžete kárat, chválit nebo trestat
 - TRESTY NIŽŠÍHO ŘÁDU – fyzické, mentální, komunikační úkoly, případně můžete odebrat max. jedno políčko ze životaschopnosti obyvatele z nižší třídy za jedno kolo.
 - V případě z podezření nebo ze závažného trestního činu můžete obviněného předvést před vladařem s návrhem o řešení problému.
- Zajišťujete komunikaci mezi řemeslníky a vládci. (Dopisy od dělníků, slova vládců k dělníkům apod.)
- Posloucháte příkazy vládců

• PRÁVA

- Pokud budete mít pocit, že na vás někdo páchá bezpráví, můžete se obrátit na vladaře (nemusíte používat poštu jako nižší třídy). Stejně tak se na vladaře můžete obrátit s jakoukoli žádostí, prosbou, po případě návrhem.
- Vládcům jde především o to, aby vše ve společnosti fungovalo, jak má, každé kolo budou vládci monitorovat vaši činnost. **Pokud budou spokojeni** a budou vidět, že vaše chování (ať už tresty nebo motivace) podporuje řemeslníky a vychovatele v činnosti, odmění vás pár **došaji na víc**.

VLÁDCI

• POVINNOSTI

- Znat kodex vlády!!!! Ten je při rozhodování všeho typu nejdůležitější!
- Zajišťovat chod celé společnosti. Udržet celou společnost naživu (žádné ztráty)!
Vašimi prostředníky k tomu jsou strážci.
 - Přidělujete je na ta místa, kde je to potřeba (výroba, porodnice a škola).

- Zajišťujete, aby vždy každé kolo byly na tabuli vepsány 2 výroky. Každé kolo musí být nové (píšete vy, nebo úkolujete jiné)
- Musíte být obeznámeni s tím, kolik došajů bylo za kolo vyrobeno a kolik obyvatel nově přibylo do společnosti.
- Musíte zajistit, aby mezi vámi, řemeslníky a vychovateli probíhala spolehlivá komunikace (ústní i písemná)
- Zajišťujete, aby po virtuálním rozdělení došajů do rezortů (viz níž), byl z řetězu odtržen takový počet došajů, který odpovídá výplatě všech občanů společnosti a aby byl spravedlivě rozdělen mezi všechny
- Zajišťujete, aby takto finální hotový řetěz (zbývající po odtržení mezd) visel na viditelném místě a stal se tak pýchou společnosti.
- Musíte řešit stížnosti, návrhy, potřeby aj. všech občanů a o vašich rozhodnutích jim dát vědět.
- Rozhodujete o nemocných a postižených.
- Každé kolo musíte stanovit alespoň jeden nový zákon, který kdykoli vyhlášíte
- Přerozdělujete státní bohatství do resortů:
 - Toto přerozdělování neprobíhá reálně, ale pouze **virtuálně!** Reálně je pouze odtržení jednotlivých došajů do sociálního resortu, tedy k výplatám.
 - Dostanete **účetní karty** (viz materiál 4 D) s kolonkami resortů. Na jedné kartě máte vypsány všechny rezorty, do kterých přerozdělujete státní bohatství. Do každého resortu přidělujete během čtyř minut před novým kolem určitý počet došajů (zapisuje to kolonky číslo), podle toho, kolik společnost v předešlém kole vydělala a jaké nároky si žádá případná osudová rána. Toto přerozdělení zapisujete po každém dni do nových dvou účetních karet (jedna slouží vám a druhá musí být předána učiteli). Počet došajů v rezortech se během kol sčítají, jak tedy bude hra postupovat, bude se bohatství v rezortech hromadit (tzn. nedochází nikdy k nulování).
 - V každém resortu vždy musí přibýt za **jedno kolo alespoň jeden nový došaj**, do sociálního resortu jde po skončení každého dne nejméně tolik došajů, kolik je dohromady hráčů (případně více, chcete-li vyplatit vyšší mzdy ve stávajícím nebo budoucím kole) + nejméně jeden virtuální došaj navíc jako základ (stejný princip jako u jiných rezortů)
 - Došaje určené na mzdy se reálně vyplácí všem občanům (včetně vás) na začátku každého kola. **JAKO ŽIVOTNÍ MINIMUM PRO OBYVATELE**

ZA KOLO SE POVAŽUJE JEDEN DOŠAJ! (pokud ho občanům nedáte, zasahuje osudí a každému občanovi bere 2 políčka z životaschopnosti)

Rezorty:

- ✓ *Dopravy, cest, komunikace mezi zeměmi*
 - ✓ *Kultury*
 - ✓ *Obrany státu*
 - ✓ *Sociálních věcí*
 - ✓ *Průmyslu a obchodu*
 - ✓ *Vzdělání*
 - ✓ *Zdraví (výdaje na léky, rekreace aj.)*
 - ✓ *Zemědělství*
 - ✓ *Vlády*
- Během dne je možné, že vás zastihne osudová rána. Osudí vám napoví, co dělat, aby se společnosti, ani jednotlivým občanům nic nestalo. Snažte se tyto úkoly splnit do začátku nového dne. Tzn. že na to máte zbytek dne + čtyři minuty, ve kterých ostatní obyvatelé odpočívají.
- Během dne musíte zároveň monitorovat práci strážníků – jejich práce je stěžejní, protože svojí činností ovlivňují produktivitu občanů. Výkon strážníků je motivován očekáváním, že za svoje dobré služby dostanou došaje na víc. Došaje na víc jim dáváte veřejně nebo soukromě, to je jen na vás.
- Na konci odpočinkových čtyřech minutách musíte nahlas a zřetelně sdělit občanům
- 1) Jaká je jejich výplata
 - 2) Jeden nový zákon
 - 3) Osud postižených dětí a nemocných lidí
 - 4) Cokoli jiného, co budete mít na srdci
- PRÁVA
Máte neomezená práva!

UČITELÉ

- Nachystat 2x jmenný seznam třídy (**do porodnice** – zařazení všichni kromě vládců a vychovatelů a **do osudí** – zařazení všichni krom vládců)
- Nachystat životaschopnosti (šály z krepového papíru, pro každou skupinu jiné barvy)

- Nachystat dostatečný počet balónků a některé z nich udělat červený křížek permanentní fixou
- Strukturovat čas hry
- Rozdávat společenské osudové rány během dne
- Losovat individuální osudová štěstí a neštěstí během čtyř minutového odpočinku
- Vnímat dynamiku třídy, reagovat na ni, vhodně ukončit hru
- Vést reflexi

- PRÁVA

Veškerá improvizální práva vyhrazena ☺

C. STRUKTURA HRY

1. Úvodní část (20 minut)

a) Čtení motivace

Historie potvrzuje, že existuje souvislost mezi povahou a schopností člověka v osobním a společenském životě a povahou a schopností politiky samotného státu.

Bez odpovědnosti ke státu, ale ani bez odvahy nelze dělat politiku opravdovou a hodnotnou....

Následující hra pro vás bude testem schopností, odvahy, vytrvalosti... Tato hra vyžaduje plné ponoření do role. Stanete se trochu jinými hrdiny trochu jiného světa. Respekt k pravidlům a vědomí společenské sounáležitosti vás ve vašem chování správně navedou.

Jsmo v tom společně, jako společnost táhneme za jeden provaz a je jen na nás, jak si hru užijeme a co si ze hry odneseme.

b) Základní informace o UDISTOPII

c) Rozdělení do rolí + rozdání životaschopností

Vádci jsou vždy tři. Strážců je maximálně 2x víc. Řemeslníků a vychovatelů je zbytek třídy. Z třídy řemeslníků musí být vybrána 1/5 vychovatelů

d) Hromadné čtení společných pravidel

e) Samostatné čtení pravidel pro (každá skupina na svém stanovišti)

f) Čas na otázky

2. Hra (55 minut)

Dohromady čtyři kola:

1. Je pokusné, všichni dělají, co mají, ale nedochází ke ztrátě životaschopností ale hráči již „něco vyrobili“ a to jim bude přerozděleno.
2. Probíhá podle popsaných pravidel. Na začátku hry, než se začne odpočítávat čas vyhlašují vládci jedno nové pravidlo, počet vydělaných došajů z minulé hry, výplaty, osud nemocných a postižených a slova podpory. **Osm minut na hru**, během níž dochází k první osudové ráně, která je vládcům předána. **Čtyři minuty** na losování životního štěstí / neštěstí a pro vládce k přerozdělování došajů a jiných dohodách, které budou prezentovány v dalších kolech
3. a 4. kolo probíhá stejným způsobem (je možné že ve čtvrtém kole bude již docházet ke vzpouře či jiným událostem). Hru ukončuje učitel ve vhodné chvíli.

3. Reflexe (15 minut)

Zde je důležité být vnímaví k potřebám žáků, pokud bude pro skupinu důležitější ventilovat emoce, nebo vznikne ve skupině nějaký konflikt, je nutné s touto potřebou pracovat a „nezamést“ ji pod koberec. Kognitivní část reflexe může být v podstatě vykonána další vyučovací hodinu, dohromady s výkladem o Platónovi.

Učitel pokládá otázky:

1. Co pro vás bylo těžké?
2. Z jakých tříd se skládala Udistopie?
3. Jak efektivní byla práce v jednotlivých třídách? *Zde je vhodné na odpovědi studentů navázat výkladem o třech třídách Platónovi utopické společnosti, která byla analogií k duši člověka dělené na tři složky (racionální, vášnivou, žádostivou). Zmínit také, že onen kodex vlády obsahuje další Platónovi myšlenky a strategie k udržení společnosti. Kodex je vhodné nechat nadále viset ve třídě.*
4. Jaká jsou rizika vlády koncentrované v rukou tří samovládců?
5. Co byste řekli na systém odebrání dětí hned v útlém dětství a jejich společnou výchovu? *Dovysvětlit, že ony výroky psané na tabuli byly výroky Platóna, dotknout se tématu ideologie ve společnosti, a toho, jak s ideologiemi souvisí vzdělávání.*
6. Co může pro společnost a člověka znamenat absence soukromého vlastnictví? *Otázka kompetence k absolutnímu vládnutí, kdo by měl vládnout? Jaký je vhodný systém vlády?*

Závěr

V předložené práci jsme na základě analýzy fenoménu společnosti západní civilizace dokázali, že je nutné zaměřovat pozornost na otázku potřeb institucionalizovaného vzdělávání. Dokázali jsme, že je nutné na základě racionální kritiky, střízlivého pohledu na možné potřeby budoucí generace a na základě vhodného měření dat podporovat a hledat vhodné cesty ke kvalitní reformě školství.

Dále jsme se zabývali otázkou, k jakým lidským dovednostem a schopnostem je třeba vychovávat. Jako kritérium k tomu posouzení sloužil nárok „umět se učit po celý život“. Jako primární zdroj učení vnímáme vnitřní motivaci, dále lepší schopnost uchopovat a ukládat naučené informace, kriticky zvažovat alternativy a skrze skupinovou kooperaci prohlubovat sociální i osobnostní dovednosti. Skrze vzdělávání docházet k lepšímu pochopení sebe sama a na tomto základě plánovitě, zodpovědně a autonomně přistupovat ke svému osobnímu i společenskému životu.

Ve třetí části jsme se ptali na to, jak k těmto dovednostem vychovávat. Přesto, že způsobů je mnoho, načrtáváme vzdělávací obsah i metodu, které těmto nárokům, ve svém vzájemném propojení, dostávají. Metodou je zážitková pedagogika, která svými charakteristickými postupy rozvíjí celou osobnost jak na rovině postojů, tak na rovině kultivace vnitřního emočního světa a rovině poznávání a získávání znalostí. Vzdělávacím obsahem, na němž se zážitková pedagogika realizuje je filosofie. Filosofie jako disciplína, která svými principy přispívá k formování, rozvíjení a kultivaci osobnosti žáka příslušným navrženým směrem. Aby bylo možné dojít k aplikaci zážitkových metod, je nutné podrobit její postupy drobným modifikacím, stejně jako je vhodné obměnit zastaralý chronologický koncept výuky filosofie.

V praktické části nalézáme konkrétní příklady metodických listů učení filosofie zážitkem, kde jsou tyto modifikace zohledněny a kde se prakticky znázorňují popsané metody zážitkové pedagogiky i principy filozofie.

Věříme, že popsaná metoda zážitkové pedagogiky nalezne své uplatnění, nejen v hodinách společenských věd, ale také v jiných oblastech lidského bádání. Věříme, že stále více aktivních a motivovaných pedagogů bude akcentovat potřeby mladých v moderní době, bude s vytrvalostí přispívat ke všeobecné kultivaci člověka i společnosti náležitými způsoby a v této snaze se statečným srdcem setrvá.

Seznam použitých zdrojů

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*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016. Gymnasion. ISBN 978-80-270-0476-8.

DRAHANSKÁ, Petra et al. *Metoda zážitkové pedagogiky*. Pracovní materiály certifikovaného kurzu Prázdninové školy Lipnice. *Zážitkový pedagogika v praxi*

FERRY, Luc. *Rozumět životu: uvedení do filozofie (nejen) pro mladou generaci*. V Praze: Rybka, 2008. ISBN 978-80-87067-86-4.

GRECMANOVÁ, Helena, HOLOUŠOVÁ, Drahomíra a URBANOVSKÁ, Eva. *Obecná pedagogika*. 1. Vyd. první. Olomouc: Hanex, [1998]. 231 s. Edukace. ISBN 80-85783-20-7.

HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2816-2.

HORA-HOŘEJŠ, Petr aj. *Prázdniny se šlehačkou: malá instruktorská čítanka: inspiromat pro chvíle bezradnosti*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1984. 304 s.

HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška, 1991. ISBN 8090070477.

JANÍK, Tomáš a Vlastimil ŠVEC. Editorial: Člověk člověku učivem a partnerem v dialogu. 2 s. 5, 2014. Brno: Pedagogická orientace, 2014. 2 s. ISSN 1211-4669.

JIRÁSEK, Ivo. *Prožitek a možné světy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001. ISBN 80-244-0256-4.

JIRÁSEK, I. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2004, číslo 1, s. 6-16. ISSN 1214-603X.

KOLÁŘ, Jan. *Práce s reflexí u lektorů osobnostně sociálního rozvoje*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6297-9.

KOLÁŘ, Zdeněk a Alena VALIŠOVÁ. *Analýza vyučování*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2857-5.

KOSÍKOVÁ, Věra. *Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2433-1.

LAW, Stephen. *Filozofická gymnastika: 25 krátkých myšlenkových dobrodružství*. Praha: Argo, 2007. Aliter (Argo: Dokořán). ISBN 978-80-86569-84-0.

MAŇÁK, Josef. *Nárys didaktiky*. 3. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2003. ISBN 8021031239.

MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

MOSER, Friedhelm. *Malá filozofie pro nefilozofy*. Přeložil Jiří HORÁK. Praha: Levné knihy, 2010. Československý spisovatel (Levné knihy). ISBN 978-80-7309-865-0.

NEHYBA, Jan et al. *Reflexe mezi lavicemi a katedrou*. Brno: Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-6703-5.

OBST, Otto. *Didaktika sekundárního vzdělávání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. Texty k distančnímu vzdělávání v rámci kombinovaného studia. ISBN 8024413604.

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-353-6.

PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. 6., rozš. a přeprac. vyd. Přeložil Jiří FOLTÝN. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0367-4.

POPKIN, Richard Henry a Avrum STROLL. *Filozofie pro každého*. Vyd. 2. Přeložil Karel BERKA, přeložil Jan PIŠTĚK, přeložil Ivana ŠTEKROVÁ. Praha: Ivo Železný, 2005. ISBN 80-237-3942-5.

PRÁŠILOVÁ, Michaela. *Tvorba vzdělávacího programu*. Praha: Triton, 2006. První pomoc pro pedagogy. ISBN 80-7254-712-7.

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

SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007, 322 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-1821-7.

SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011. ISBN 978-80-260-1046-3.

VESTER, Frederic. *Myslet, učit se - a zapomínat?*. Plzeň: Fraus, 1999. ISBN 80-85784-79-3.

Elektronické zdroje

Audit vzdělávání 2016 ukazuje, že v našem vzdělávacím systému převažují slabiny a rizika nad přednostmi a příležitostmi. [Www.Eduin.cz](http://www.eduin.cz) [online]. Praha, 2017 [cit. 2017-03-08]. Dostupné z: <http://www.eduin.cz/beduin/audit-vzdelavani-2016-ukazuje-ze-v-nasem-vzdelavacim-systemu-prevazuji-slabiny-a-rizika-nad-prednostmi-a-prilezitostmi/>

Autor. Kol. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G*. <http://www.nuv.cz> [online] [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/159>

Civic Education. In: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. Stanford, CA 94305: Stanford university, 2007 [cit. 2017-03-23]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/entries/civic-education/>

KARTOUZ, Bob. Lidové noviny: Jasně jako facka, Dostupné z: <http://www.eduin.cz/clanky/lidove-noviny-jasne-jako-vychovna-facka/>

Letní akademie Hejbej, <http://www.hejbej.cz> [online]. Brno, 2016

Metafyzika, http://www.utb.cz/file/33824_1_1/%5bonline [online]. Zlín, 2000 [cit. 2017-04-14]. Dostupné z: http://www.utb.cz/file/33824_1_1/

SANDEL, Michael. Spravedlnost: epizoda 1. In: *Spravedlnost s Michaelem Sandelem* [online]. [cit. 2017-04-14]. Dostupné z: <http://www.sandel.cz/spravedlnost-epizoda-1/>

Ve Finsku tematická výuka, <https://www.scio.cz> [online]. Praha, 2016 [cit. 2017-03-31]. Dostupné z: https://www.scio.cz/o-vzdelavani/nove-trendy-a-zajimavosti-ze-sveta-vzdelavani/aktualita_ze_vzdelavani_1407.asp

Seznam příloh

ÚVOD DO ETIKY

Materiál 1A ad1	87
Materiál 1A ad2.....	88
Materiál 1A ad3.....	89
Materiál 1B ad1	90
Materiál 1B ad2.....	91
Materiál 1B ad3	92
Materiál 1B ad4.....	93
Materiál 1C.....	94
Materiál 1D	95
Materiál 1E.....	96
Materiál 1F.....	97
Materiál 1H ad1.....	98
Materiál 1H ad2.....	99
Materiál 1H ad3.....	100
Materiál 1CH ad1	101
Materiál 1CH ad2	102
Materiál 1CH ad3	103

ÚVOD DO EPISTEMOLOGIE

Materiál 2A ad1	104
Materiál 2A ad2.....	105
Materiál 2B.....	106

ÚVOD DO METAFYZIKY

Materiál 3A	107
Materiál 3B ad1	108
Materiál 3B ad2.....	109
Materiál 3B ad3	114
Materiál 3B ad4.....	117

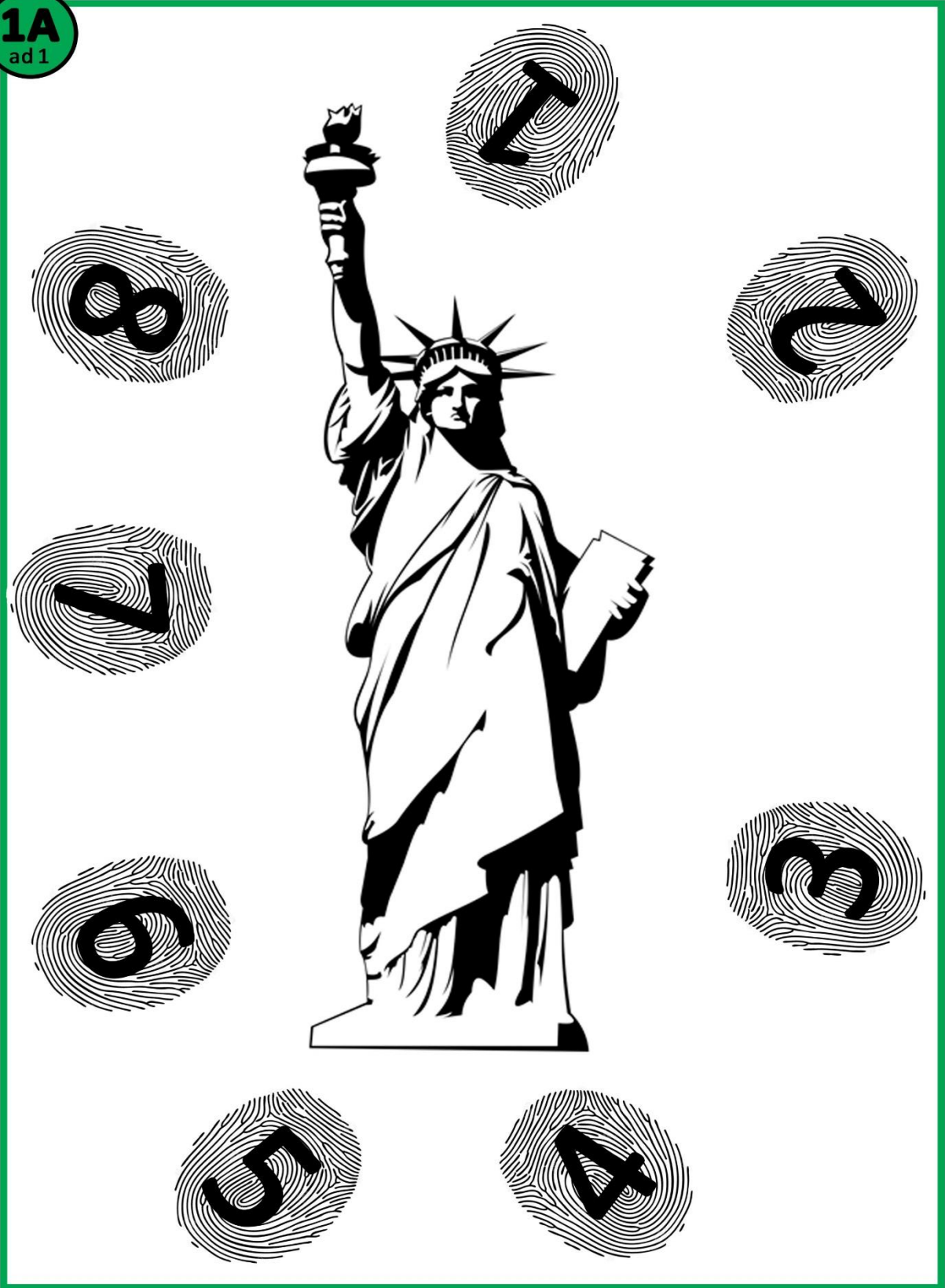
ÚVOD DO POLITICKÉ FILOSOFIE

Materiál 4A	120
Materiál 4B ad1	121
Materiál 4B ad2.....	125
Materiál 4B ad3	129
Materiál 4B ad4.....	133
Materiál 4C.....	137
Materiál 4D	138
Materiál 4E.....	139
Materiál 4F	140

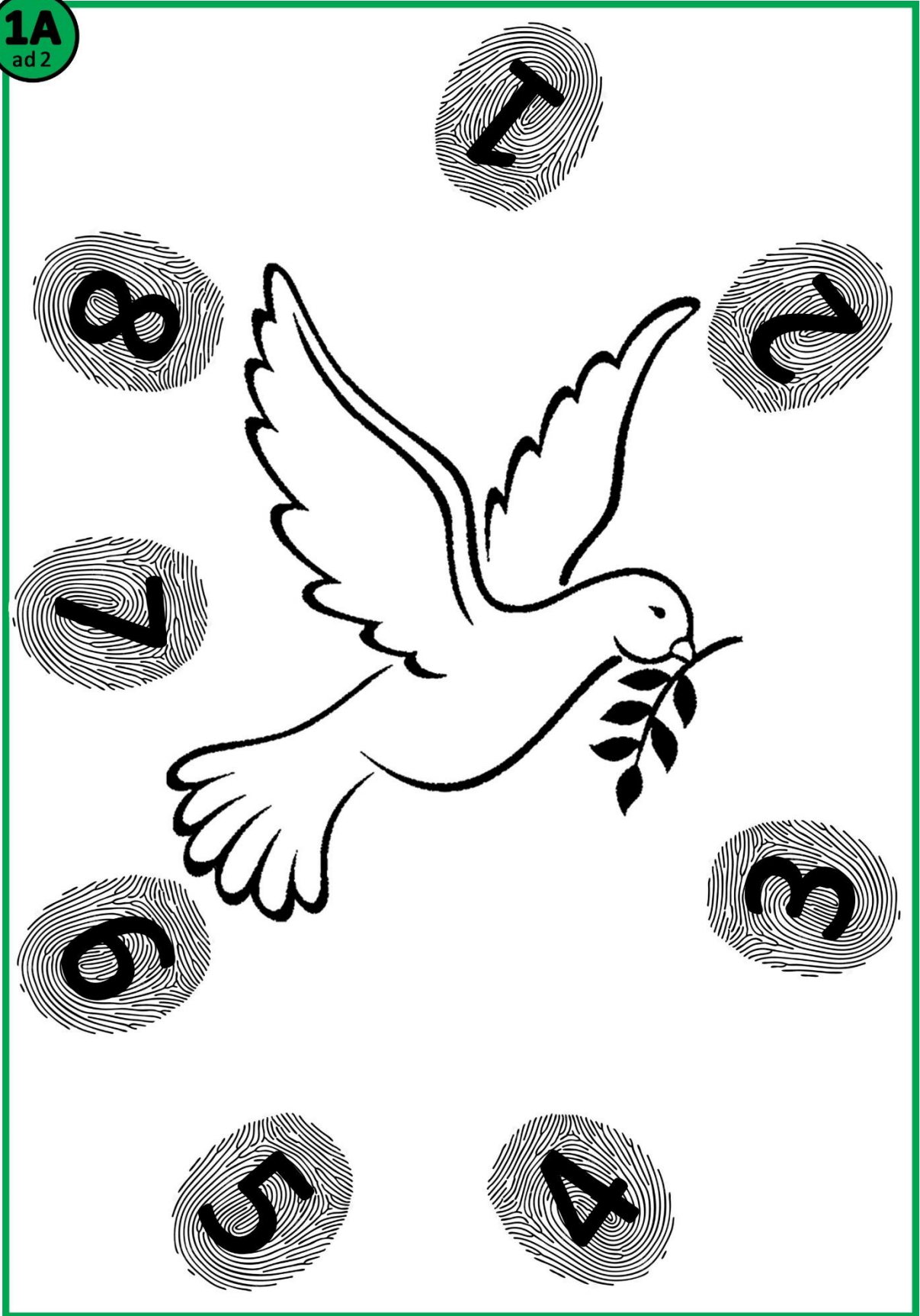
Materiál 5	141
------------------	-----

Přílohový materiál k metodickým listům

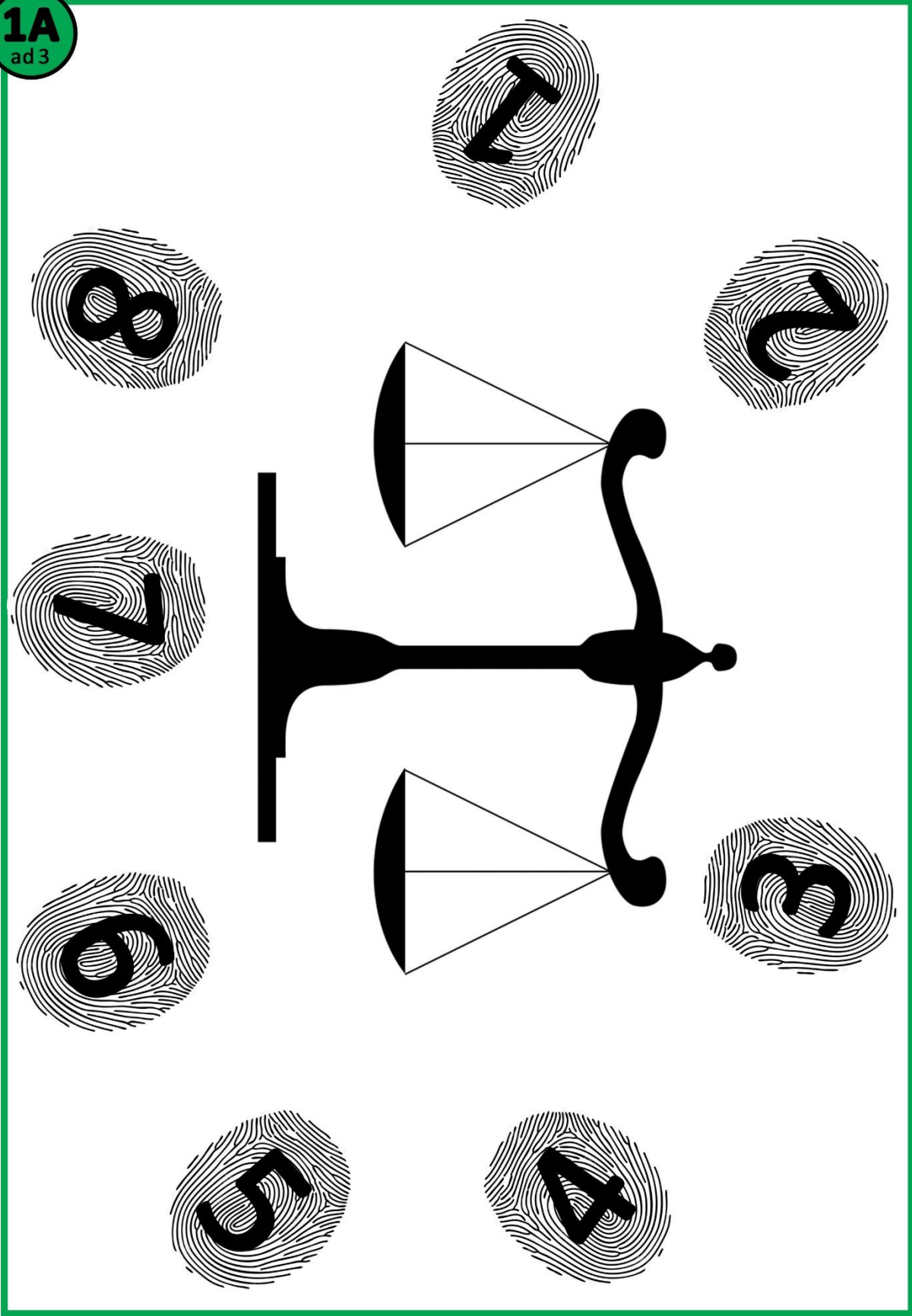
1A
ad 1



1A
ad 2



1A
ad3



1B
ad 1

EUTANAZIE

1B
ad 2

INTERRUPCE

1B
ad 3

HOMOSEXUALITÀ

INCEST

1C

DOBRÉ JE

.

.

Myšlenkový experiment č. 1: „Trolley problem“

Představte si, že jste řidičem drezíny. Tato drezína se řítí po kolejích asi 96 kilometrů za hodinu. Najednou vidíte pět dělníků, kteří pracují přímo na kolejišti před vámi. Snažíte se drezínu zastavit, ale nemůžete, nefungují vám brzdy. Cítíte se zoufale, víte, že pokud do těch pěti narazíte, všichni zemřou. Jste bezmocní, dokud si nevšimnete, že po vaší pravé straně se nachází odbočka. Na konci této odbočky pracuje tentokrát pouze jeden pracovník. Drezínu řídit můžete, takže můžete, pokud budete chtít, s vozem odbočit na vedlejší kolej. Způsobíte tak smrt jednoho člověka, ale zároveň zabráníte smrti pěti lidí před vámi.

Co je správné v této chvíli udělat? ¹

Myšlenkový experiment č. 2 : „The fat man“

Nyní nebudete řidičem drezíny. Jste náhodný přihlížejíci a stojíte na mostě a díváte se na trať. Na konci trati pod vámi je pět pracovníků. Drezíně opět nefungují brzdy. Nyní se skutečně cítíte bezmocní, dokud si nevšimnete, že se vedle vás na mostě naklání přes zábradlí skutečně tlustý muž. Klidně byste do něj mohli strčit, aby přepadl přes zábradlí a spadl pod kola drezíny. On by sice zemřel, ale svým tělem by zároveň zabránil drezíně srazit oněch pět lidí na konci trati. ²

¹ V diskusi je vhodné dotazovat se způsobem: „Kdo z vás by odbočil na vedlejší trasu?“, „Kdo z vás by jel rovně?“ a poté vybírat zástupce jednotlivých skupin, aby konfrontovali své názory.

² Stejný způsob vedení diskuse. Zajímavé je, všimnout si, že v druhém případě by bylo mnohem méně lidí ochotno „zachránit těchto pět“ než v předešlém experimentu. Zaměřit se právě na studenty, kteří již s možností zachránit pět lidí v druhém příkladu nesouhlasili.

Britský soudní proces 19. století, „Královna versus Dudley a Stephens“

Loď se zmítala ve vlnách jižního Atlantiku, 2 000 kilometrů daleko od pobřeží. Posádku tvořili 4 muži. Dudley byl kapitán, Stephens první důstojník, Brooks námořník – všichni muži výborného charakteru (podle záznamů v tisku), čtvrtým členem posádky byl plavčík Richard Parker: Sedmnáct let, sirotek, který byl pln mladických nadějí, toužil se díky cestě stát opravdovým mužem. Na loď udeřila vlna, která loď během pár minut potopila. Muži se zachránili díky záchrannému člunu. Jediné, co měli, byly dvě plechovky konzervovaných tuřínů, neměli žádnou čerstvou vodu. První tři dny nejedli nic, čtvrtý den otevřeli jednu plechovku a snědli ji, další den se jim podařilo chytit želvu a následujících osm dní nejedli nic.

Parker to po tolika vyčerpávajících dnech nevydržel a napil se slané vody. Onemocněl a zdálo se, že umírá. Devatenáctého dne kapitán Dudley navrhl, že budou losovat o to, kdo zemře, aby ostatní přežili. Brooks losování odmítl, a tak k němu nedošlo. Další den Dudley požádal Brookse, ať se dívá jinam a naznačil Stephensovi, že mladík musí zemřít. Dudley zabil mladíka Parkera kapesním nožem. Brooks si i přes své prvotní námitky vzal svůj podíl z té strašné kořisti. Po čtyři dny se živili tělem a krví mrtvého plavčíka, a hned pátý den byli osvobozeni. Dudley popisuje jejich záchranu s ohromujícím eufemismem. *„Ráno, dvacátého čtvrtého dne, zatímco jsme snídali, se konečně objevila loď“.*

1F



Soudní proces 1

A. JOHN – povoláním policejní soudce– souzen za nelidské zacházení s člověkem – zemřel dne 7. 5. 2013.

Klíčová slova – terorismus, mučení

Žalobce – Lucifer	Obhájce – Gabriel
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.

Soudní proces 2

B. Katharina Walkerová – povoláním doktorka – souzena za usmrcení – zemřela dne 25. 8. 2005.

Klíčová slova – živelná katastrofa, nemoc, eutanazie

Žalobce – Lucifer	Obhájce – Gabriel
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.

Soudní proces 3

C. Eva Cihlářová – matka, nezaměstnaná – souzena za usmrcení vlastního dítěte – zemřela dne 18. května 2016.

Klíčová slova – zákon, interrupce, sebevražda

Žalobce – Lucifer	Obhájce – Gabriel
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.

Soudní proces 1

A. JOHN – povoláním policejní soudce– souzen za nelidské zacházení s člověkem – zemřel dne 7. 5. 2013.

Dne 4. 5. 2013 byla v ranních hodinách nahlášena městské policii údajná hrozba. Anonymní civilista, podle hrubého, hlubokého hlasu nejspíše muž nahlásil policii, že během deseti minut vybuchne v pražské stanici metra Pankrác časovaná bomba s dalekosáhlými následky. Policisté danou oblast začali ihned evakuovat a na místo nasadili protiteroristickou jednotku a tým vycvičených pyrotechniků. Bombu se nepodařilo detekovat a evakuace proběhla jen částečná. Došlo k několika ztrátách na životech, k desítkám případů těžkého zranění a nevyčíslitelným škodám. Po celém incidentu se policistům podařilo díky telefonátu najít daného anonymního muže. Tento muž byl dopaden nedaleko hranicemi ČR s Polskem, v jeho autě se nenašly žádné důkazy, pouze telefon s podezřelými SMS zprávami typu „vše nachystáno“ apod. Vše odkazovalo k tomu, že se jedná komplice známého vraha, který podobným způsobem terorizuje ČR již delší dobu a jež nebyl stále dopaden.

John, povoláním soudce vydal rozkaz využít jakýchkoliv prostředků k získání informací od podezřelého jakýmikoliv způsoby, tzn. i mučením. Před tím, než podezřelý promluvil, však John zemřel na nečekanou srdeční příhodu.

Soudní proces 2

B. Katharina Walkerová – povoláním doktorka – souzena za usmrcení – zemřela dne 25. 8. 2005.

Během živelné katastrofy způsobené hurikánem Katrina, opustil nemocnici téměř všechen personál, včetně lékařů. Většinu pacientů se podařilo evakuovat, nicméně část z nich nebylo možno bezpečně odvézt. Nemocnice byla odpojena od elektrické energie a nikdo nemohl odhadnout, kdy se dodávky proudu obnoví. Inkriminovaní pacienti byli závislí na pomoci přístrojů, bez proudu trpěli těžkými bolestmi a bez včasné pomoci přístrojů byla jejich smrt neodvratná. Doktorka Walkerová podala pěti pacientům utišující léky (morfium) v množství, jež jim přivodilo smrt. Žádný z těchto pacientů nedal doktorce k tomuto souhlas, jelikož byli všichni v bezvědomí.

Soudní proces 3

C. Eva Cihlářová – matka, nezaměstnaná– souzena za usmrcení vlastního dítěte – zemřela dne 18. května 2016.

Včera dne 18. května 2016 bylo nedaleko Chomoutova na místní skládce nalezeno mrtvé novorozeně. Po vyšetřování kriminalistů bylo zjištěno, že vrahem byla jeho vlastní matka, která však dva dny poté spáchala sebevraždu ve svém bytě. Tento incident se připočítává na vrub vládě, která minulý měsíc zakázala jakékoliv formy interrupce a nebyla schopna nastavit vhodný a funkční systém ústavní nebo jiné péče o nechtěné děti. Eva Cihlářová měla již tři děti, byla v tíživé ekonomické situaci, celou situaci ji zřejmě neulehčoval ani její manžel, který je známým „obecním alkoholikem“.

2A
ad 1



2A
ad 2



3A

Kdy člověk skutečně je?

Je možné cestovat v čase?

Co je to vědomí?

Existuje svobodná vůle?

INSTRUKCE PRO TECHNIKY

Technik je někdo, kdo má vizi, nápad, jak ji zrealizovat a hlavně, umět to zrealizovat. Vy jste renomovaný tým těch nejlepších techniků špičkového výzkumného ústavu pro všeobecný rozvoj lidského potenciálu.

V následujících () minutách je vaším úkolem, za pomoci moderních materiálů na stanovišti vyrobit, pojmenovat a popsat stroj, který bude naplňovat kritéria zakázky společnosti. Váš produkt uveřejníte ve vědeckém časopise, kde uvedete kýžená kritéria. Kreativita, přesnost a účinnost se cení všeobecným uznáním!

1. Zakázka „Vyrobit stroj na simulaci zážitků“

Největším hitem posledních dob se stává virtuální realita, vaší zakázkou je vyrobit přístroj, který ji dokáže zprostředkovat. Cílem takového stroje je prezentovat fiktivní svět v pokročilé simulaci včetně snímání lidského pohybu. Tento stroj by měl umožnit nahlédnout do vzdálených míst naší planety, vyzkoušet si extrémní zážitky, nebo relaxovat na vámi vysněných místech. Jeho pokročilá verze by měla umožňovat i setkání s vytouženými ženami/muži, nebo dokonce simulaci sebe sama na pozici výkonného ředitele, mediální hvězdy aj. Toto vše necháme na vašich schopnostech a kreativitě.

2. Zpráva o vědeckém pokroku (jméno přístroje / celková funkce / jednotlivé součásti stroje a jejich funkce)



INSTRUKCE PRO INTELEKTUÁLY

Měli jste to štěstí, že Vám osud do vínku nadělil nevídanou inteligenci a moudrost. Jste myslitelé, kteří vždy tvořili a stále spoluutvářejí podobu společnosti a jejího myšlenkového i kulturního dědictví. Lidí si vždy rádi vyslechnou vaše myšlenky, neboť v sobě skrývají důležité výzvy i zamyšlení, nad kterými není hodno mávnout rukou. Vaše kritika soudobého směřování společnosti nemusí být jen negativní, naopak může vyzdvihovat a chválit.

Vaším úkolem je zamyslet se nad strojem, který vidíte před sebou, bedlivě si přečíst k čemu je tento stroj určen a pohledem moudrého sokol a, co se vznáší v povzdálí a bystrým okem zří celou společnost i člověka v jeho přirozené povaze, popsat celospolečenské hypotetické výhody i nevýhody tohoto stroje. Jako inspirace vám poslouží klíčová slova. Výsledek vašeho zamyšlení shrňte do sloupku ve „Sborníků z konference o utopické společnosti“. Na vše máte () minut.

1. Sborník z konference o utopické společnosti

Klíčová slova: existence, smysl, bytí, hodnota prožitku, činnost / nečinnost

INSTRUKCE PRO POLITIKY

Vy jste ti, kteří mají moc. Jste ti, kteří mají v rukách osud celé společnosti a individuálního štěstí člověka. Na vás závisí, jakým směrem se společnost ubírá a jak funguje. Vaše zodpovědnost je opravdu velká, jste si vědomi toho, že vaše rozhodnutí jsou nevratná, a proto podané návrhy zvažujete bedlivě na základě všech dostupných informací.

Před vámi leží návrh stroje, který je ušitý přímo na míry potřeb člověka a společnosti. Je na vás, jestli se začne vyrábět ve velkém a zda se ve společnosti uplatní. Díky *vědeckému článku* pochopíte, k čemu je užitečný, naopak ze *sborníku konference* se dozvíte, jaké následky, nebo nevýhody může skýtat. Do *závěrečného zápisu z vládního zasedání* musíte rozhodnout, zda a v jaké míře bude ve společnost zaveden, tzn. pro jaké obyvatele bude určen, jak bude dostupný, při jakých příležitostech bude užíván aj. Stejně tak musíte vysvětlit důvody k zamítnutí jeho výroby. Po () minutách, až bude zápis sepsán, budete přizváni na *konferenci o vědě a pokroku*, ve které shrnete svá stanoviska a náležitě vysvětlíte jejich důvody. Váš osud závisí na vůli obyvatel, vyberte proto vhodného mluvčího skupiny, který důstojně, smysluplně a s rozvahou i energií vyřkne závěry z vládního zasedání.

1. Zápis z vládního zasedání

INSTRUKCE PRO TECHNIKY

Technik je někdo, kdo má vizi, nápad, jak ji zrealizovat a hlavně, umět to zrealizovat. Vy jste renomovaný tým těch nejlepších techniků špičkového výzkumného ústavu pro všeobecný rozvoj lidského potenciálu.

V následujících () minutách je vaším úkolem, za pomoci moderních materiálů na stanovišti vyrobit, pojmenovat a popsat stroj, který bude naplňovat kritéria zakázky společnosti. Váš produkt uveřejníte ve vědeckém časopise, kde uvedete kýžená kritéria. Kreativita, přesnost a účinnost se cení všeobecným uznáním!

3. Zakázka „Vyrobit stroj na cestování v čase“

Konečně jsme jen krůček od výroby stroje na cestování v čase! Představte si, že můžete cestovat zpět do minulosti! Nejen do té vzdálené a známé pouze z učebnic dějepisu a historických filmů, ale i do naší osobní historie, do významných momentů našeho života, které chceme pozměnit, nebo jednoduše znovu prožít!

4. Zpráva o vědeckém pokroku (jméno přístroje / celková funkce / jednotlivé součásti stroje a jejich funkce)

INSTRUKCE PRO INTELEKTUÁLY

Měli jste to štěstí, že Vám osud do vínku nadělil nevídanou inteligenci a moudrost. Jste myslitelé, kteří vždy tvořili a stále spoluvytvářejí podobu společnosti a jejího myšlenkového i kulturního dědictví. Lidí si vždy rádi vyslechnou vaše myšlenky, neboť v sobě skrývají důležité výzvy i zamyšlení, nad kterými není hodno mávnout rukou. Vaše kritika soudobého směřování společnosti nemusí být jen negativní, naopak může vyzdvihovat a chválit.

Vaším úkolem je zamyslet se nad strojem, který vidíte před sebou, bedlivě si přečíst k čemu je tento stroj určen a pohledem moudrého sokola, co se vznáší v povzdálí a bystrým okem zří celou společnost i člověka v jeho přirozené povaze, popsat celospolečenské hypotetické výhody i nevýhody tohoto stroje. Jako inspirace vám poslouží klíčová slova. Výsledek vašeho zamyšlení shrňte do sloupku ve „Sborník z konference o utopické společnosti“. Na vše máte () minut.

2. Sborník z konference o utopické společnosti

Klíčová slova: vnitřní – vnější čas, proměnlivost, trvání, kontinuita (minulost, přítomnost, budoucnost), zodpovědnost., jednání

INSTRUKCE PRO POLITIKY

Vy jste ti, kteří mají moc. Jste ti, kteří mají v rukách osud celé společnosti a individuálního štěstí člověka. Na vás závisí, jakým směrem se společnost ubírá a jak funguje. Vaše zodpovědnost je opravdu velká, jste si vědomi toho, že vaše rozhodnutí jsou nevratná, a proto podané návrhy zvažujete bedlivě na základě všech dostupných informací.

Před vámi leží návrh stroje, který je ušitý přímo na míry potřeb člověka a společnosti. Je na vás, jestli se začne vyrábět ve velkém a zda se ve společnosti uplatní. Díky *vědeckému článku* pochopíte, k čemu je užitečný, naopak ze *sborníku konference* se dozvíte, jaké následky, nebo nevýhody může skýtat. Do *závěrečného zápisu z vládního zasedání* musíte rozhodnout, zda a v jaké míře bude ve společnost zaveden, tzn. pro jaké obyvatele bude určen, jak bude dostupný, při jakých příležitostech bude užíván aj. Stejně tak musíte vysvětlit důvody k zamítnutí jeho výroby. Po () minutách, až bude zápis sepsán, budete přizváni na *konferenci o vědě a pokroku*, ve které shrnete svá stanoviska a náležitě vysvětlíte jejich důvody. Váš osud závisí na vůli obyvatel, vyberte proto vhodného mluvčího skupiny, který důstojně, smysluplně a s rozvahou i energií vyřkne závěry z vládního zasedání.

2. Zápis z vládního zasedání

INSTRUKCE PRO TECHNIKY

Technik je někdo, kdo má vizi, nápad, jak ji zrealizovat a hlavně, umět to zrealizovat. Vy jste renomovaný tým těch nejlepších techniků špičkového výzkumného ústavu pro všeobecný rozvoj lidského potenciálu.

V následujících () minutách je vaším úkolem, za pomoci moderních materiálů na stanovišti vyrobit, pojmenovat a popsat stroj, který bude naplňovat kritéria zakázky společnosti. Váš produkt uveřejníte ve vědeckém časopise, kde uvedete kýžená kritéria. Kreativita, přesnost a účinnost se cení všeobecným uznáním!

5. Zakázka „Vyrobit stroj na úpravu mozku“!

„Největším hitem posledních dob se stává možnost upravit mozek tak, aby se člověk stal tím, čím chce být! Chtějí být lidé kreativnější? Chtějí mít větší IQ nebo EQ? Chtějí mít víc motivace do práce, nebo být naopak „klidásové“, co pobaví celou společnost!? Tento stroj umožňující manipulaci s oblastmi mozku, které ovlivňují znalosti, schopnosti i dovednosti člověka je právě zhotovován týmem našich špičkových techniků. Po jeho sestrojení už nebude nic nemožné!“

6. Zpráva o vědeckém pokroku (jméno přístroje / celková funkce / jednotlivé součásti stroje a jejich funkce)

INSTRUKCE PRO INTELEKTUÁLY

Měli jste to štěstí, že Vám osud do vínku nadělil nevídanou inteligenci a moudrost. Jste myslitelé, kteří vždy tvořili a stále spoluutvářejí podobu společnosti a jejího myšlenkového i kulturního dědictví. Lidí si vždy rádi vyslechnou vaše myšlenky, neboť v sobě skrývají důležité výzvy i zamyšlení, nad kterými není hodno mávnout rukou. Vaše kritika soudobého směřování společnosti nemusí být jen negativní, naopak může vyzdvihovat a chválit.

Vaším úkolem je zamyslet se nad strojem, který vidíte před sebou, bedlivě si přečíst k čemu je tento stroj určen a pohledem moudrého sokola, co se vznáší v povzdálí a bystrým okem zří celou společnost i člověka v jeho přirozené povaze, popsat celospolečenské hypotetické výhody i nevýhody tohoto stroje. Jako inspirace vám poslouží klíčová slova. Výsledek vašeho zamyšlení shrňte do sloupku ve „Sborníků z konference o utopické společnosti“. Na vše máte () minut.

3. Sborník z konference o utopické společnosti

Klíčová slova: moje tělo jako stroj, naše duchovní podstata, moje mysl a já, elita

INSTRUKCE PRO POLITIKY

Vy jste ti, kteří mají moc. Jste ti, kteří mají v rukách osud celé společnosti a individuálního štěstí člověka. Na vás závisí, jakým směrem se společnost ubírá a jak funguje. Vaše zodpovědnost je opravdu velká, jste si vědomi toho, že vaše rozhodnutí jsou nevratná, a proto podané návrhy zvažujete bedlivě na základě všech dostupných informací.

Před vámi leží návrh stroje, který je ušitý přímo na míry potřeb člověka a společnosti. Je na vás, jestli se začne vyrábět ve velkém a zda se ve společnosti uplatní. Díky *vědeckému článku* pochopíte, k čemu je užitečný, naopak ze *sborníku konference* se dozvíte, jaké následky, nebo nevýhody může skýtat. Do *závěrečného zápisu z vládního zasedání* musíte rozhodnout, zda a v jaké míře bude ve společnost zaveden, tzn. pro jaké obyvatele bude určen, jak bude dostupný, při jakých příležitostech bude užíván aj. Stejně tak musíte vysvětlit důvody k zamítnutí jeho výroby. Po () minutách, až bude zápis sepsán, budete přizváni na *konferenci o vědě a pokroku*, ve které shrnete svá stanoviska a náležitě vysvětlíte jejich důvody. Váš osud závisí na vůli obyvatel, vyberte proto vhodného mluvčího skupiny, který důstojně, smysluplně a s rozvahou i energií vyřkne závěry z vládního zasedání.

3. Zápis z vládního zasedání

INSTRUKCE PRO TECHNIKY

Technik je někdo, kdo má vizi, nápad, jak ji zrealizovat a hlavně, umět to zrealizovat. Vy jste renomovaný tým těch nejlepších techniků špičkového výzkumného ústavu pro všeobecný rozvoj lidského potenciálu.

V následujících () minutách je vaším úkolem, za pomoci moderních materiálů na stanovišti vyrobit, pojmenovat a popsat stroj, který bude naplňovat kritéria zakázky společnosti. Váš produkt uveřejníte ve vědeckém časopise, kde uvedete kýžená kritéria. Kreativita, přesnost a účinnost se cení všeobecným uznáním!

7. Zakázka „Vyrobit stroj na zpečetění toho nejlepšího osudu“

Z vašimi znalostmi jste již teď schopni vyrobit takový stroj, která nejenže vyjeví osud člověka, ale který ho dokáže zároveň zapečetit. Představujeme si to asi tak, že tento stroj nabídne několik konkrétních možností budoucího života. Díky němu budou lidé moci nahlédnout do své budoucnosti a vybrat si tu, která se jim líbí nejvíc. Stačí si trošku připlatit a zmáčknout kýžené tlačítko. Pokud se vše vydaří, jak má, budou z vás miliardáři a lidé vám budou do konce vašich „zvolených“ dnů líbat konečky palců! Tak se do toho pusťte týme, ať to propukne!

8. Zpráva o vědeckém pokroku (jméno přístroje / celková funkce / jednotlivé součásti stroje a jejich funkce)

INSTRUKCE PRO INTELEKTUÁLY

Měli jste to štěstí, že Vám osud do vínku nadělil nevídanou inteligenci a moudrost. Jste myslitelé, kteří vždy tvořili a stále spoluutvářejí podobu společnosti a jejího myšlenkového i kulturního dědictví. Lidí si vždy rádi vyslechnou vaše myšlenky, neboť v sobě skrývají důležité výzvy i zamyšlení, nad kterými není hodno mávnout rukou. Vaše kritika soudobého směřování společnosti nemusí být jen negativní, naopak může vyzdvihovat a chválit.

Vaším úkolem je zamyslet se nad strojem, který vidíte před sebou, bedlivě si přečíst k čemu je tento stroj určen a pohledem moudrého sokola, co se vznáší v povzdálí a bystrým okem zří celou společnost i člověka v jeho přirozené povaze, popsat celospolečenské hypotetické výhody i nevýhody tohoto stroje. Jako inspirace vám poslouží klíčová slova. Výsledek vašeho zamyšlení shrňte do sloupku ve „Sborníků z konference o utopické společnosti“. Na vše máte () minut.

4. *Sborník z konference o utopické společnosti*

Klíčová slova: *svobodná vůle, předurčenost, štěstí, vůle žít, možnost /nemožnost*

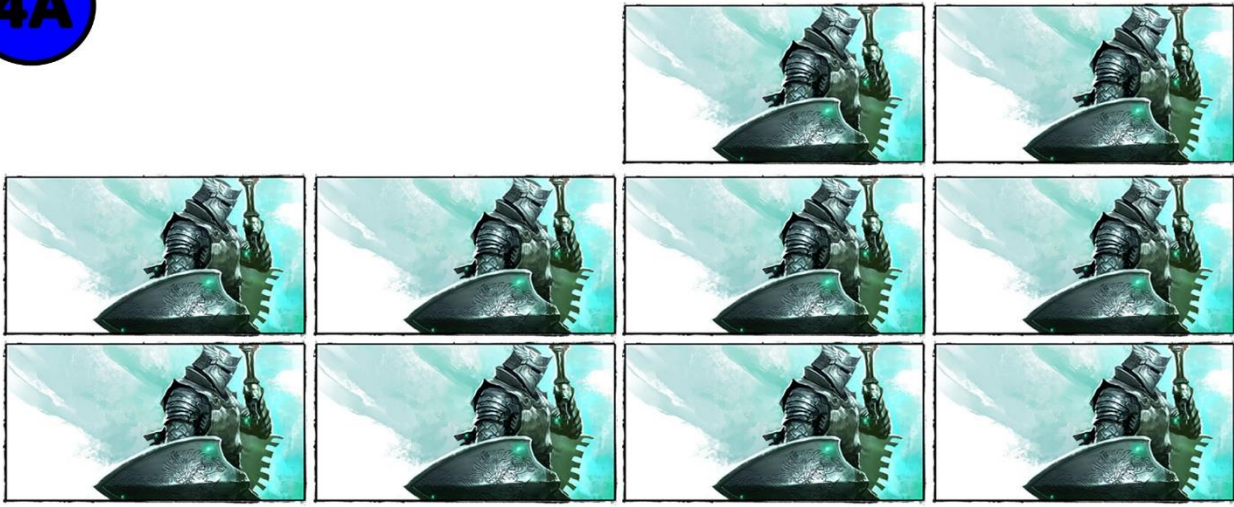
INSTRUKCE PRO POLITIKY

Vy jste ti, kteří mají moc. Jste ti, kteří mají v rukách osud celé společnosti a individuálního štěstí člověka. Na vás závisí, jakým směrem se společnost ubírá a jak funguje. Vaše zodpovědnost je opravdu velká, jste si vědomi toho, že vaše rozhodnutí jsou nevratná, a proto podané návrhy zvažujete bedlivě na základě všech dostupných informací.

Před vámi leží návrh stroje, který je ušitý přímo na míry potřeb člověka a společnosti. Je na vás, jestli se začne vyrábět ve velkém a zda se ve společnosti uplatní. Díky *vědeckému článku* pochopíte, k čemu je užitečný, naopak ze *sborníku konference* se dozvíte, jaké následky, nebo nevýhody může skýtat. Do *závěrečného zápisu z vládního zasedání* musíte rozhodnout, zda a v jaké míře bude ve společnost zaveden, tzn. pro jaké obyvatele bude určen, jak bude dostupný, při jakých příležitostech bude užíván aj. Stejně tak musíte vysvětlit důvody k zamítnutí jeho výroby. Po () minutách, až bude zápis sepsán, budete přizváni na *konferenci o vědě a pokroku*, ve které shrnete svá stanoviska a náležitě vysvětlíte jejich důvody. Váš osud závisí na vůli obyvatel, vyberte proto vhodného mluvčího skupiny, který důstojně, smysluplně a s rozvahou i energií vyřkne závěry z vládního zasedání.

4. Zápis z vládního zasedání

4A



ŘEMESLNÍCI*UDISTOPIE*

Je stát, který se skládá ze tří společenských tříd. **Vládci** vládou na královském stolci, tvoří zákony, řídí společnost a přerozdělování společenského bohatství. **Strážci** dohlíží na fungování celého společenství, kontrolují, zda někdo neporušuje pravidla, plní příkazy vládců, slouží jako spojka mezi řemeslníky a vládci. **Řemeslníci** jsou ti, kteří tvoří společenské bohatství. Tímto bohatstvím jsou **zlaté řetězy idejí**. Jeden článek řetězu se jmenuje „došaj“, došaje slouží všem lidem ve společnosti k přežití, představují bezpečí **domova, ošacení a jídlo**. Čím více došajů společnost má, tím lépe je zajištěná, neb se dokáže bránit nečekaným ranám, jako jsou epidemie, katastrofy, války apod. Další poslední skupinou obyvatelstva jsou **vychovatelé**, kteří se starají o zdárný průběh příchodu nových obyvatel Udistopie na svět a také o jejich výchovu. Výchova probíhá na jednom společném místě, kde získávají děti a mladí lidé potřebné vzdělání.

ČAS VE SPOLČNOSTI (jedno kolo trvá 12 minut)

8 minut znamená ve společnosti jeden celý den. Na konci dne musí být veškerá práce vykonána. Vše musí být na svém místě. Během dne se ozve 3x zvonění zvonkem. Vždy po třech minutách, po pěti minutách a na konci dne po osmi minutách. Do ukončení dne musí být veškeré produkty společnosti tam, kde mají. **Pokud něco chybí nebo přebývá, ztrácí každý obyvatel ve společnosti dvě políčka životaschopnosti**. Další den začíná 4 minuty po posledním zvonění. Tyto čtyři minuty jsou časem odpočinku pro všechny krom vládců.

OSUDÍ

Je místo, kde se vytváří osud obyvatel. Osudí je místem, kde s nachází bohové (lektori, učitelé), kteří rozhodují, zda společnost plní nároky jejich zkoušek. Zda společnost v jejich zkouškách obstála. Osudí je důležité během celého dne, protože se v něm rozhoduje o tom, jaké budou společnosti uštědřeny osudové rány a poté i ve čtyřech minutách odpočinku, kdy učitelé losují jména a konkrétní osudová štěstí či neštěstí obyvatelům Udistopie (viz materiál 4 E).

ŽI VOTASCHOPNOST

Na začátku hry dostanete tzv. životaschopnost). Na nich jsou čtyři pole. Tato pole mohou být odebrána z vůle vládce nebo strážníka, pokud nebudete plnit své herní povinnosti, nebo budete překračovat svoje práva. Jakmile přijdete o všechna pole, jste „mrtví“. Naopak pokud kdykoliv doložíte do osudí tři došaje, získáváte nové políčko životaschopnosti.

DOŠAJE (domov, šaty, jídlo)

Je mzda za odvedenou práci. Platí, že každý dostává stejný počet došajů jako všichni ostatní. Po ukončení hry budou vyhlášeni nejlepší hráči podle počtu dosažených došajů!!!

KODEX VLÁDNUTÍ

Je hlavní zákon celé společnosti. Práva a povinnosti z něho vyplývající jsou nejdůležitější. Jakékoliv jeho porušení je trestuhodné, kodex se nachází na přehledném místě ve společnosti. Trest za jeho porušení stanovují vladaři.

TRADICE a ZVYKY

- **Komunikace:** Řemeslníci běžným způsobem komunikují se svými kolegy. Mohou komunikovat i se strážci v případě, když něco potřebují (měli by volit uctivý ton projevu). Řemeslníci mohou dále komunikovat i s vládcí, ale pouze prostřednictvím dopisu, který jim může předat pouze strážce. Přímou komunikovat s vládci mohou jen strážci a to jen, když jsou vyzváni, nebo když o ni sami požádají o dovolení mluvit (musí s vládci hovořit velmi uctivě). Vládcí mohou v případě nutnosti komunikovat libovolnou formou s kýmkoliv, kodex a přirozená společenská pravidla jim to ale nedoporučují. Vládcí odpovídají skrze dopisy, ústně prostřednictvím strážců nebo nových vyhlášek, které vycházejí v platnost na začátku dalšího kola (dne)
- **Respekt:** Obyvatele z nižší třídy jsou vždy povinni poslouchat nařízení obyvatel z třídy vyšší. Musí plnit jejich rozkazy, ať už jsou jakákoliv. Pokud mají pocit, že jsou porušována jejich lidská práva, můžou se dopisem obrátit na vládce, případně zvažovat jiná řešení.

ZVLÁŠTNÍ UDÁLOSTI

- **Ne moc:** zbývá-li ti pouze jedno pole životaschopnosti stáváš se nemocným. Jsi označen nálepkou na čele a na konci kola budou vládci rozhodovat o tvém osudu.

Na konci hry budou vyhlášeni tři nejlepší hráči. Došaje lze získat za práci, za dobrou službu (strážci), osudovým štěstím, aj....

ŘEMESLNÍCI

- POVINNOSTI

b) Vyrábět došaje pro společnost a lepit je ve zlaté řetězy idejí.

- ✓ V každém kole se zabýváte výrobou tzv. „**řetězů idejí**“. Výrobní proces tohoto řetězu se skládá ze tří částí (viz. níže). Stanovištěm pro vás je VÝROBNA, která se skládá ze tří podstanovišť.
- ✓ Pohybujete se volně v prostoru pro řemeslníky, pracovní materiál (nůžky, papíry, fixy, lepidla) se nachází na třech stanovištích (lavicích). Materiál zanechávejte vždy na příslušných lavicích, nic neodnášejte. S výrobky se pohybujte dle uvážení. Nad vším bdí strážci, kteří i bedlivě hlídají vaše chování a stav materiálů na lavicích.
- ✓ Za každé kolo vyrobíte určitý počet proužků papírů. Minimální počet článků v řetězu (došajů) je na každé kolo pevně stanoven. Kolik, kdo udělá došajů je jen na vás, můžete spolu komunikovat a domluvit se. Stejně tak se můžete domluvit na postupu výroby (individuální / společná práce?)
- ✓ Jak se blíží konec, ozvou se postupně *tři zvonění*. Po prvním zvonění dávají bohové najevo, že odbyly **tři minuty**. Při **pěti minutách**, když zazní **druhé zvonění**, se odebíráte na stanoviště ke SPOLČENÉMU lepení proužků. Po druhém zvonění již nesmí nikdo nic psát, všichni společně lepí řetěz. Jakmile zazní **třetí zvonění, tedy osm minut**, dáváte splený řetěz do rukou strážníka. Do dalšího dne zbývají **čtyři minuty**, ve kterých proběhne losování šťastných nebo nešťastných osudů. Tento harmonogram práce je nutno dodržovat, strážci dbají na jeho plnění.

3 - fázový proces výroby řetězu:

- **Nastříhání proužku** ze žlutých papírů: na prvním stanovišti vyrábíte stejně široké a stejně barevné obdélníky – proužky. K tomuto musíte použít šablonu nacházející se na stanovišti.

Psaní výroku dne: na druhém stanovišti se nachází fixy. Pro každé kolo se na nastříhané proužky papíru opisují dva výroky, co se nachází na tabuli. Na jednom proužku je jen jeden výrok. Nemůžete psát 2x po sobě stejný výrok!!! Musíte dbát šablony přiložené na lavici!

- **Slepení do řetězu:** V této části se všichni řemeslníci schází na jedno stanoviště, na kterém se nacházejí veřejná lepidla. Tam všichni dohromady lepí řetěz.
 - **Je zakázané c hystat si proužky na příští kolo, musíte dodržovat přesné pořadí kroků.** Tzn. črtání, stříhání, psaní, lepení!!!

- **PRÁVA**

Pokud budete mít pocit, že na vás někdo páchá bezpráví, můžeme napsat dopis vladaři s žádostí o projednání problémů. Stejně tak se na vladaře můžete obrátit s jakoukoli žádostí, prosbou, po případě návrhem.

- K tomuto slouží stanoviště POŠTA, kde naleznete papíry i psací potřeby. Papír musí být 2x přehnutý, na jeho líci musí být vepsáni adresáti, popř. adresát.

VYCHOVATELÉ

UDISTOPIE

Je stát, který se skládá ze tří společenských tříd. **Vládci** vládou na královském stolci, tvoří zákony, řídí společnost a přerozdělování s polečenského bohatství. **Strážci** dohlíží na fungování celého společenství, kontrolují, zda někdo neporušuje pravidla, plní příkazy vládců, slouží jako spojka mezi řemeslníky a vládci. **Řemeslníci** jsou ti, kteří tvoří společenské bohatství. Tímto bohatstvím jsou **zlaté řetězy idejí**. Jeden článek řetězu se jmenuje „došaj“, došaje slouží všem lidem ve společnosti k přežití, představují bezpečí **domova, ošacení a jídlo**. Čím více došajů společnost má, tím lépe je zajištěná, neb se dokáže bránit nečekaným ranám, jako jsou epidemie, katastrofy, války apod. Další poslední skupinou obyvatelstva jsou **vychovatelé**, kteří se starají o zdárný průběh příchodu nových obyvatel Udistorpie na svět a také o jejich výchovu. Výchova probíhá na jednom společném místě, kde získávají děti a mladí lidé potřebné vzdělání.

ČAS VE SPOLČNOSTI (jedno kolo trvá 12 minut)

8 minut znamená ve společnosti jeden celý den. Na konci dne musí být veškerá práce vykonána. Vše musí být na svém místě. Během dne se ozve 3x zvonění zvonkem. Vždy po třech minutách, po pěti minutách a na konci dne po osmi minutách. Do ukončení dne musí být veškeré produkty společnosti tam, kde mají. **Pokud něco chybí nebo přebývá, ztrácí každý obyvatel ve společnosti dvě políčka životaschopnosti**. Další den začíná 4 minuty po posledním zvonění. Tyto čtyři minuty jsou časem odpočinku pro všechny krom vládců.

OSUDÍ

Je místo, kde se vytváří osud obyvatel. Osudí je místem, kde s nachází bohové (lektori, učitelé), kteří rozhodují, zda společnost plní nároky jejich zkoušek. Zda společnost v jejich zkouškách obstála. Osudí je důležité během celého dne, protože se v něm rozhoduje o tom, jaké budou společnosti ušředřeny osudové rány a poté i ve čtyřech minutách odpočinku, kdy učitelé losují jména a konkrétní osudová štěstí či neštěstí obyvatelům Udistorpie (viz materiál 4 E).

ŽIVOTASCHOPNOST

Na začátku hry dostanete tzv. životaschopnost). Na nich jsou čtyři pole. Tato pole mohou být odebrána z vůle vládce nebo strážníka, pokud nebudete plnit své herní povinnosti.

nebo budete překračovat svoje práva. Jakmile přijdete o všechna pole, jste „mrtví“. Naopak pokud kdykoliv doložíte do osudí tři došaje, získáváte nové po líčko životaschopnosti.

DOŠAJE (domov, šaty, jídlo)

Je mzda za odvedenou práci. Platí, že každý dostává stejný počet došajů jako všichni ostatní. Po ukončení hry budou vyhlášeni nejlepší hráči podle počtu dosažených došajů!!!

KODEX VLÁDNUTÍ

Je hlavní zákon celé společnosti. Práva a povinnosti z něho vyplývající jsou nejdůležitější. Jakékoliv jeho porušení je trestuhodné, kodex se nachází na přehledném místě ve společnosti. Trest za jeho porušení stanovují vladaři.

TRADICE a ZVYKY

- **Komunikace:** Řemeslníci běžným způsobem komunikují se svými kolegy. Mohou komunikovat i se strážci v případě, když něco potřebují (měli by volit uctivý ton projevu). Řemeslníci mohou dále komunikovat i s vládcí, ale pouze prostřednictvím dopisu, který jim může předat pouze strážce. Přímou komunikovat s vládcí mohou jen strážci a to jen, když jsou vyzváni, nebo když o ni sami požádají o dovolení mluvit (musí s vládcí hovořit velmi uctivě). Vládci mohou v případě nutnosti komunikovat libovolnou formou s kýmkoliv, kodex a přirozená společenská pravidla jim to ale nedoporučují. Vládci odpovídají skrze dopisy, ústně prostřednictvím strážců nebo nových vyhlášek, které vycházejí v platnost na začátku dalšího kola (dne)
- **Respekt:** Obyvatele z nižší třídy jsou vždy povinni poslouchat nařízení obyvatel z třídy vyšší. Musí plnit jejich rozkazy, ať už jsou jakákoliv. Pokud mají pocit, že jsou porušována jejich lidská práva, můžou se dopisem obrátit na vládce, případně zvažovat jiná řešení.

ZVLÁŠTNÍ UDÁLOSTI

- **Nemoc:** zbývá-li ti pouze jedno pole životaschopnosti stáváš se nemocným. Jsi označen nálepkou na čele a na konci kola budou vládci rozhodovat o tvém osudu.

Na konci hry budou vyhlášeni tři nejlepší hráči. Došaje lze získat za práci, za dobrou službu (strážci), osudovým štěstím, aj....

VYCHOVATELÉ

• POVINNOSTI

c) **Pomoci na svět, vychovat a vzdělat děti podle společenské ideologie k uznávaným tradicím.**

- Na vašem stanovišti PORODNICE se nachází nádoba se jmény, které slouží ke slosování matek, dále taška s nápisem „Děti“, na stanovišti ŠKOLA se nachází fixy a toaletní papíry.
- Na začátku každého kola musíte vždy vylosovat tolik matek, kolik je vychovatelů. V prvním kole se narodí tolik dětí, kolik je matek. V dalších kolech určuje počet dětí osudí (počet matek zůstává stejný). Matky shromáždíte na stanovišti PORODNICE. Ke každému vylosovanému člověku musí připadnou jedna vychovatelka.
- Každý člověk „porodí“ své dítě tak, že nafoukne příslušný balónek, který se nachází na stanovišti PORODNICE. K tomu mu dopomáháte vy.
- Jakmile je balónek nafouknutý a zauzlovaný, vyzýváte matku, aby svému dítěti namalovala obličej. Poté **JIŽ NESMÍ MÍT DÍTĚ V RUKOU MATKA**, ale pouze **VY** jako vychovatelé!!!! (dohlíží strážce)
 - Dohlížíte na to, aby matka namalovala lihovou fixou obličej dítěti a vybrala mu pohlaví i jméno.
 - Na balónek pak lihovou fixou s matkou píšete jméno dítěte + ze zadní strany jméno matky.
 - Vy sami pak vymýšlíte tři vlastnosti dítěte, můžete se matky zeptat na názor, ale důležité je vaše rozhodnutí.
- Vychovatelky posílají matky zpět k jejich práci a pak berou děti na stanoviště ŠKOLA, kde se nachází toaletní papíry. Z těchto papírů vytvoříte šály dlouhé podle manuálu, který se u nich nachází. (např. šál dlouhý šest článků). Na tyto šály budete psát výroky, které jsou napsány na tabuli.
- Až uslyšíte druhé zazvonění musíte dokončovat svoji práci, obmotat každé dítě jednou šálou a položit ho k ostatním dětem na vámi určené místo ve škole. Po třetím zazvonění musí být děti na společném místě, hotové a obmotané šálami. Tam je počítají a kontrolují strážci.

d) **Pokažené děti předat strážcům**

- Pokud je na balonku ze zadní strany namalován červený křížek, znamená to, že je dítě „nějak postižené“. Necháte matky nafouknout balonek, namalovat mu obličej, vybrat mu jméno. TO, jestli dítěti budou určeny nějaké vlastnosti, je na vašem zvážení. Hned poté se ale **MUSÍTE zkontaktovat s jedním ze strážců, kteří dítě přeberou**. Pokud to neuděláte a budete dále pokračovat ve výchově a vzdělávání dítěte a strážce na to dřív nebo později přijde, budete sankcionováni.

- PRÁVA

Pokud budete mít pocit, že na vás někdo páchá bezpráví, můžeme napsat dopis vladaři s žádostí o projednání problémů. Stejně tak se na vladaře můžete obrátit s jakoukoli žádostí, prosbou, po případě návrhem.

- K tomuto slouží stanoviště POŠTA, kde naleznete papíry i psací potřeby. Papír musí být 2x přehnutý, na jeho líci musí být vepsáni adresáti, popř. adresát.

STRÁŽCI*UDISTOPIE*

Je stát, který se skládá ze tří společenských tříd. **Vládci** vládou na královském stolci, tvoří zákony, řídí společnost a přerozdělování společenského bohatství. **Strážci** dohlíží na fungování celého společenství, kontrolují, zda někdo neporušuje pravidla, plní příkazy vládců, slouží jako spojka mezi řemeslníky a vládci. **Řemeslníci** jsou ti, kteří tvoří společenské bohatství. Tímto bohatstvím jsou **zlaté řetězy idejí**. Jeden článek řetězu se jmenuje „došaj“, došaje slouží všem lidem ve společnosti k přežití, představují bezpečí **domova, ošacení a jídlo**. Čím více došajů společnost má, tím lépe je zajištěná, neb se dokáže bránit nečekaným ranám, jako jsou epidemie, katastrofy, války apod. Další poslední skupinou obyvatelstva jsou **vychovatelé**, kteří se starají o zdárný průběh příchodu nových obyvatel Udistorpie na svět a také o jejich výchovu. Výchova probíhá na jednom společném místě, kde získávají děti a mladí lidé potřebné vzdělání.

ČAS VE SPOLČNOSTI (jedno kolo trvá 12 minut)

8 minut znamená ve společnosti jeden celý den. Na konci dne musí být veškerá práce vykonána. Vše musí být na svém místě. Během dne se ozve 3x zvonění zvonkem. Vždy po třech minutách, po pěti minutách a na konci dne po osmi minutách. Do ukončení dne musí být veškeré produkty společnosti tam, kde mají. **Pokud něco chybí nebo přebývá, ztrácí každý obyvatel ve společnosti dvě políčka životaschopnosti**. Další den začíná 4 minuty po posledním zvonění. Tyto čtyři minuty jsou časem odpočinku pro všechny krom vládců.

OSUDÍ

Je místo, kde se vytváří osud obyvatel. Osudí je místem, kde s nachází bohové (lektori, učitelé), kteří rozhodují, zda společnost plní nároky jejich zkoušek. Zda společnost v jejich zkouškách obstála. Osudí je důležité během celého dne, protože se v něm rozhoduje o tom, jaké budou společnosti uštědřeny osudové rány a poté i ve čtyřech minutách odpočinku, kdy učitelé losují jména a konkrétní osudová štěstí či neštěstí obyvatelům Udistorpie (viz materiál 4 E).

ŽIVOTASCHOPNOST

Na začátku hry dostanete tzv. životaschopnost). Na nich jsou čtyři pole. Tato pole mohou být odebrána z vůle vládce nebo strážníka, pokud nebudete plnit své herní povinnosti, nebo budete překračovat svoje práva. Jakmile přijdete o všechna pole, jste „mrtví“. Naopak pokud kdykoliv doložíte do osudí tři došaje, získáváte nové políčko životaschopnosti.

DOŠAJE (domov, šaty, jídlo)

Je mzda za odvedenou práci. Platí, že každý dostává stejný počet došajů jako všichni ostatní. Po ukončení hry budou vyhlášeni nejlepší hráči podle počtu dosažených došajů!!!

KODEX VLÁDNUTÍ

Je hlavní zákon celé společnosti. Práva a povinnosti z něho vyplývající jsou nejdůležitější. Jakékoliv jeho porušení je trestuhodné, kodex se nachází na přehledném místě ve společnosti. Trest za jeho porušení stanovují vladaři.

TRADICE a ZVYKY

- **Komunikace:** Řemeslníci běžným způsobem komunikují se svými kolegy. Mohou komunikovat i se strážci v případě, když něco potřebují (měli by volit uctivý ton projevu). Řemeslníci mohou dále komunikovat i s vládcí, ale pouze prostřednictvím dopisu, který jim může předat pouze strážce. Přímo komunikovat s vládcí mohou jen strážci a to jen, když jsou vyzváni, nebo když o ni sami požádají o dovolení mluvit (musí s vládcí hovořit velmi uctivě). Vládcí mohou v případě nutnosti komunikovat libovolnou formou s kýmkoliv, kodex a přirozená společenská pravidla jim to ale nedoporučují. Vládcí odpovídají skrze dopisy, ústně prostřednictvím strážců nebo nových vyhlášek, které vycházejí v platnost na začátku dalšího kola (dne)
- **Respekt:** Obyvatele z nižší třídy jsou vždy povinni poslouchat nařízení obyvatel z třídy vyšší. Musí plnit jejich rozkazy, ať už jsou jakákoliv. Pokud mají pocit, že jsou porušována jejich lidská práva, mohou se dopisem obrátit na vládce, případně zvažovat jiná řešení

ZVLÁŠTNÍ UDÁLOSTI

- **Nemoc:** zbývá-li ti pouze jedno pole životaschopnosti stáváš se nemocným. Ješ označen nálepkou na čele a na konci kola budou vládci rozhodovat o tvém osudu.

Na konci hry budou vyhlášeni tři nejlepší hráči. Došaje lze získat za práci, za dobrou službu (strážci), osudovým štěstím, aj....

STRÁŽCI

- POVINNOSTI

➤ Dohlížíte na dění v celé společnosti.

ŘEMESLNÍCI – mají tři fázový proces výroby. Vyrábějí proužky z papíru, píší do nich výroky napsané na tabuli a potom je lepí do společných řetězů. Pracují dohromady na třech stanovištích. Na nich jsou umístěné šablony k dobré práci. Po druhém zvonění se dělníci musí sejít a začít lepit řetěz dohromady.

- U řemeslníků dáváte pozor hlavně na to, aby nikdo nic nekradl. Jak z materiálů, tak vyrobených došajů
- Dohlížíte, zda jsou produkty shodné se šablonami.
- Dohlížíte, aby nedocházelo ke zbytečné komunikaci mezi řemeslníky, která by narušovala proces výroby.
- Po druhém zazvonění již nesmí nikdo z řemeslníků psát. Všichni se musí podílet na lepení došajů do řetězu idejí. Toto vše pečlivě kontrolujete.
- Když je řetěz hotový, počítáte jeho články a odnášíte ho vládcům.
- Stejně tak vládcům nahlásíte, zda je s ohledem na rychlost dělníků možné vyrobit i více došajů za kolo než doposud.

VYCHOVATELÉ – přivádí na svět děti (nafukují balonky) a potom je vychovávají (píší na dlouhé šály toaletního papíru výroky psané na tabuli a ty potom omotávají kolem dítěte)

- Dohlížíte u nich, aby po namalování obličejů a určení jména bylo dítě **VŽY JEN V RUKÁCH VYCHOVATELE!!!!**
- Kontrolujete, zda mají balonky to, co mají mít (jméno dítěte i matky, namalovaný obličej, tři vlastnosti – vepsané v obličejí) + zda jsou šály na výchovu vyrobené podle šablony na stanovišti ŠKOLA.
- Dohlížíte, aby byly všechny balonky omotané šálami a po posledním zazvonění shromážděny dohromady na jednom místě.
- Hlásíte počet nových obyvatel vládcům

- Bedlivě kontrolujete, zda na baloncích nejsou červenou **fixou namalované křížky**. Pokud totiž ano, musíte balonek ihned zabavit a odnést k vládcům. Pokud se stane, že bude takovýto balonek nějaký vychovatel „vychovávat“ (omotávat šálou), nebo že se bude takovýto balonek nacházet mezi ostatními balonky na stanovišti ŠKOLA, musíte pro vychovatele (ať už jednotlivce nebo celou skupinu) zajistit trest.
- Monitorujete nemocné. Ve chvíli, kdy má někdo pouze jedno pole životaschopnosti, označujete ho nálepkou na čele jako nemocného. Na konci dne hlásíte nemocné vládcům, aby o nich mohli rozhodnout.
- Můžete kárat, chválit nebo trestat
 - TRESTY NIŽŠÍHO ŘÁDU – fyzické, mentální, komunikační úkoly, případně můžete odebrat max. jedno políčko ze životaschopnosti obyvatele z nižší třídy za jedno kolo.
 - V případě z podezření nebo ze závažného trestního činu můžete obviněného předvést před vladařem s návrhem o řešení problému.
- Zajišťujete komunikaci mezi řemeslníky a vládci. (Dopisy od dělníků, slova vládců k dělníkům apod.)
- Posloucháte příkazy vládců
- PRÁVA
 - Pokud budete mít pocit, že na vás někdo páchá bezpráví, můžete se obrátit na vladaře (nemusíte používat poštu jako nižší třídy). Stejně tak se na vladaře můžete obrátit s jakoukoli žádostí, prosbou, po případě návrhem.
 - Vládcům jde především o to, aby vše ve společnosti fungovalo, jak má, každé kolo budou vládci monitorovat vaši činnost. **Pokud budou spokojeni** a budou vidět, že vaše chování (ať už tresty nebo motivace) podporuje řemeslníky a vychovatele v činnosti, odmění vás pár **došaji na víc**.

VLÁDCI*UDISTOPIE*

Je stát, který se skládá ze tří společenských tříd. **Vládcí** vládou na královském stolci, tvoří zákony, řídí společnost a přerozdělování společenského bohatství. **Strážci** dohlíží na fungování celého společenství, kontrolují, zda někdo neporušuje pravidla, plní příkazy vládců, slouží jako spojka mezi řemeslníky a vládci. **Řemeslníci** jsou ti, kteří tvoří společenské bohatství. Tímto bohatstvím jsou **zlaté řetězy idejí**. Jeden článek řetězu se jmenuje „**došaj**“, došaje slouží všem lidem ve společnosti k přežití, představují bezpečí **domova, ošacení a jídlo**. Čím více došajů společnost má, tím lépe je zajištěná, neb se dokáže bránit nečekaným ranám, jako jsou epidemie, katastrofy, války apod. Další poslední skupinou obyvatelstva jsou **vychovatelé**, kteří se starají o zdárný průběh příchodu nových obyvatel Udistopie na svět a také o jejich výchovu. Výchova probíhá na jednom společném místě, kde získávají děti a mladí lidé potřebné vzdělání.

ČAS VE SPOLČNOSTI (jedno kolo trvá 12 minut)

8 minut znamená ve společnosti jeden celý den. Na konci dne musí být veškerá práce vykonána. Vše musí být na svém místě. Během dne se ozve 3x zvonění zvonkem. Vždy po třech minutách, po pěti minutách a na konci dne po osmi minutách. Do ukončení dne musí být veškeré produkty společnosti tam, kde mají. **Pokud něco chybí nebo přebývá, ztrácí každý obyvatel ve společnosti dvě políčka životaschopnosti**. Další den začíná 4 minuty po posledním zvonění. Tyto čtyři minuty jsou časem odpočinku pro všechny krom vládců.

OSUDÍ

Je místo, kde se vytváří osud obyvatel. Osudí je místem, kde s nachází bohové (lektori, učitelé), kteří rozhodují, zda společnost plní nároky jejich zkoušek. Zda společnost v jejich zkouškách obstála. Osudí je důležité během celého dne, protože se v něm rozhoduje o tom, jaké budou společnosti uštědřeny osudové rány a poté i ve čtyřech minutách odpočinku, kdy učitelé losují jména a konkrétní osudová štěstí či neštěstí obyvatelům Udistopie (viz materiál 4 E).

ŽIVOTASCHOPNOST

Na začátku hry dostanete tzv. životaschopnost). Na nich jsou čtyři pole. Tato pole mohou být odebrána z vůle vládce nebo strážníka, pokud nebudete plnit své herní povinnosti

nebo budete překračovat svoje práva. Jakmile přijdete o všechna pole, jste „mrtví“. Naopak pokud kdykoliv doložíte do osudí tři došaje, získáváte nové políčko životaschopnosti.

DOŠAJE (domov, šaty, jídlo)

Je mzda za odvedenou práci. Platí, že každý dostává stejný počet došajů jako všichni ostatní. Po ukončení hry budou vyhlášeni nejlepší hráči podle počtu dosažených došajů!!!

KODEX VLÁDNUTÍ

Je hlavní zákon celé společnosti. Práva a povinnosti z něho vyplývající jsou nejdůležitější. Jakékoliv jeho porušení je trestuhodné, kodex se nachází na přehledném místě ve společnosti. Trest za jeho porušení stanovují vladaři.

TRADICE a ZVYKY

- **Komunikace:** Řemeslníci běžným způsobem komunikují se svými kolegy. Mohou komunikovat i se strážci v případě, když něco potřebují (měli by volit uctivý ton projevu). Řemeslníci mohou dále komunikovat i s vládcí, ale pouze prostřednictvím dopisu, který jim může předat pouze strážce. Přímo komunikovat s vládcí mohou jen strážci a to jen, když jsou vyzváni, nebo když o ni sami požádají o dovolení mluvit (musí s vládcí hovořit velmi uctivě). Vládcí mohou v případě nutnosti komunikovat libovolnou formou s kýmkoliv, kodex a přirozená společenská pravidla jim to ale nedoporučují. Vládcí odpovídají skrze dopisy, ústně prostřednictvím strážců nebo nových vyhlášek, které vycházejí v platnost na začátku dalšího kola (dne)
- **Respekt:** Obyvatele z nižší třídy jsou vždy povinni poslouchat nařízení obyvatel z třídy vyšší. Musí plnit jejich rozkazy, ať už jsou jakákoliv. Pokud mají pocit, že jsou porušována jejich lidská práva, můžou se dopisem obrátit na vládce, případně zvažovat jiná řešení.

ZVLÁŠTNÍ UDÁLOSTI

- **Nemoc:** zbývá-li ti pouze jedno pole životaschopnosti stáváš se nemocným. Jsi označen nálepkou na čele a na konci kola budou vládci rozhodovat o tvém osudu.

Na konci hry budou vyhlášeni tři nejlepší hráči. Došaje lze získat za práci, za dobrou službu (strážci), osudovým štěstím, aj....

• POVINNOSTI

- Znat kodex vlády!!!! Ten je při rozhodování všeho typu nejdůležitější!
- Zajišťovat chod celé společnosti. Udržet celou společnost naživu (žádné ztráty)! Vašimi prostředníky k tomu jsou strážci.
 - Přidělujete je na ta místa, kde je to potřeba (výroba, porodnice a škola).
 - Zajišťujete, aby vždy každé kolo byly na tabuli vepsány 2 výroky. Každé kolo musí být nové (píšete vy, nebo úkolujete jiné)
 - Musíte být obeznámeni s tím, kolik došajů bylo za kolo vyrobeno a kolik obyvatel nově přibylo do společnosti.
 - Musíte zajistit, aby mezi vámi, řemeslníky a vychovateli probíhala spolehlivá komunikace (ústní i písemná)
 - Zajišťujete, aby po virtuálním rozdělení došajů do rezortů (viz níž), byl z řetězu odtržen takový počet došajů, který odpovídá výplatě všech občanů společnosti a aby byl spravedlivě rozdělen mezi všechny
 - Zajišťujete, aby takto finální hotový řetěz visel na viditelném místě a stal se tak pýchou společnosti.
- Musíte řešit stížnosti, návrhy, potřeby aj. všech občanů a o vašich rozhodnutích jim dát vědět.
- Rozhodujete o nemocných a postižených.
- Každé kolo musíte stanovit alespoň jeden nový zákon, který kdykoli vyhlášujete
- Přerozdělujete státní bohatství do resortů:
 - Toto přerozdělování neprobíhá reálně, ale pouze **virtuálně!** Reálně je pouze odtržení jednotlivých došajů do sociálního rezortu, tedy k výplatám.
 - Dostanete **účetní karty** s kolonkami resortů. Na jedné kartě máte vypsány všechny rezorty, do kterých přerozdělujete státní bohatství. Do každého rezortu přidělujete během čtyř minut před novým kolem určitý počet došajů (zapisuje to kolonky číslo), podle toho, kolik společnost v předešlém kole vydělala a jaké nároky si žádá případná osudová rána. Toto přerozdělení zapisujete po každém dni do nových dvou účetních karet (jedna slouží vám a druhá musí být předána učitelům). Počet došajů

v rezortech se během kol sčítají, jak tedy bude hra postupovat, bude se bohatství v rezortech hromadit (tzn. nedochází nikdy k nulování).

- V každém resortu vždy musí přibýt za **jedno kolo alespoň jeden nový došaj**, do sociálního resortu jde po skončení každého dne nejméně tolik došajů, kolik je dohromady hráčů (případně více, chcete-li vyplatit vyšší mzdy ve stávajícím nebo budoucím kole) + nejméně jeden virtuální došaj navíc jako základ (stejný princip jako u jiných rezortů)
- Došaje určené na mzdy se reálně vyplácí všem občanům (včetně vás) na začátku každého kola. **JAKO ŽIVOTNÍ MINIMUM PRO OBČANA ZA KOLO SE POVAŽUJE JEDEN DOŠAJ!** (pokud ho občanům nedáte, zasahuje osudí a každému občanovi bere 2 políčka z životaschopnosti)

Rezorty:

- | | |
|--|--|
| ✓ <i>Dopravy, cest, komunikace mezi zeměmi</i> | ✓ <i>Průmyslu a obchodu</i> |
| ✓ <i>Kultury</i> | ✓ <i>Vzdělání</i> |
| ✓ <i>Obrany státu</i> | ✓ <i>Zdraví (výdaje na léky, rekreace aj.)</i> |
| ✓ <i>Sociálních věcí</i> | ✓ <i>Zemědělství</i> |
| | ✓ <i>Vlády</i> |

- Během dne je možné, že vás zastihne osudová rána. Osudí vám napoví, co dělat, aby se společnosti, ani jednotlivým občanům nic nestalo. Snažte se tyto úkoly splnit do začátku nového dne. Tzn. že na to máte zbytek dne + čtyři minuty, ve kterých ostatní obyvatelé odpočívají.
- Během dne musíte zároveň monitorovat práci strážníků – jejich práce je stěžejní, protože svojí činností ovlivňují produktivitu občanů. Výkon strážníků je motivován očekáváním, že za svoje dobré služby dostanou došaje na víc. Došaje na víc jim dáváte veřejně nebo soukromě, to je jen na vás.
- Na konci odpočinkových čtyřech minutách musíte nahlas a zřetelně sdělit občanům
 - 5) Jaká je jejich výplata
 - 6) Jeden nový zákon
 - 7) Osud postižených dětí a nemocných lidí
 - 8) Cokoli jiného, co budete mít na srdci

PRÁVA máte neomezená práva!

VÝROKY DNE (Platónovy myšlenky)

1. „Demokracie – vláda lůzy – je podřízením rozumu vášni.“
 2. „Chrabrost se neobejde bez vědění, čeho je třeba a čeho netřeba se bát.“
-
1. „Kde není rovnosti, přátelství nemá trvání.“
 2. „Ti lidé, kteří se narodili jako muži, ale žili špatně a neúspěšně, se ve svém převtělení vrátí na zem jako ženy.“
-
1. „Starajíce se o štěstí jiných, nacházíme své vlastní.“
 2. „Sebekázeň je společnicí samoty.“
-
1. „Pravda je krásná a trvalá věc.“
 2. „Svět by mohl být spasen jedině tehdy, kdyby se králové stali filozofy, nebo filozofové králi.“
-
1. „Ti lidé, kteří se narodili jako muži, ale žili špatně a neúspěšně, se ve svém převtělení vrátí na zem jako ženy.“
 2. „Všechny války vznikají pro hmotné statky.“
-
1. „Přístup k moci by měl být zakázán těm, kteří jí milují.“
 2. „Sebekázeň je společnicí samoty.“

4D

Udistopie

REZORT	POČET DOSAJŮ
Doprava	
Kultura	
Obrana státu	
Sociální věci	
Průmysl a obchod	
Vzdělávání	
Zdraví	
Zemědělství	
Vláda	
Výplata na osobu	

OSUDOVÉ RÁNY, ŠTĚSTÍ I NEŠTĚSTÍ

Osudové rány pro celou společnost, potažmo pro vládcu

1. Epidemie, pokud ji nezabráníš, zemřou 2 lidé, a ostatní budou natolik oslabení, že ztratí dvě pole z životaschopnosti. (*osudí říká: zabránit ji můžeš, když posílíš rezort vzdělání (.....), zdraví (.....) zemědělství (.....)*)
2. Válka, pokud jí nezabráníš, zemřou 4 lidé, a ostatní budou natolik oslabení, že ztratí dvě pole z životaschopnosti (*osudí říká: pošli strážce, aby předvedl 4 řemeslníky a vyber je do řad vojska (tito vybraní další kolo nehrají) + na dobré vojsko je potřeba posílit rezort obrany státu (.....)*).
3. Živelná katastrofa, pokud jí nezabráníš, zemře 6 lidí a ostatní budou natolik oslabení, že ztratí dvě pole z životaschopnosti (*osudí říká: zabránit ji můžeš, když posílíš rezort průmyslu a obchodu (.....), zdraví (.....) a zemědělství (.....) + musíš zajistit, aby se ihned všichni lidé semknuli do těsného klubíčka a bez mluvení tak setrvali 2 minuty!*)

Individuální štěstí

Právě ses vrátil z léčivých pramenů „U ušaté kobry“, tvoje životaschopnost stoupá o dvě pole

Tvůj bratránek přes jedno tvé artrózní koleno vyhrál olympijské hry ve žvanění, posílá ti jeden došaj.

Cákl ti do obličeje pramen mládí, tvoje životaschopnost vzrostla o jedno pole.

Věštkyň z Delfské věštírny ti předpověděla, že ti z nebe spadne jeden došajza tři, dva, jedna....Ted'!

Individuální neštěstí

Shořela ti ptačí budka, odevzdej jeden došaj

Tvůj soused Sparťan ti dal přes tlamu, přicházíš o dvě pole životaschopnosti

Kousla tě mochnička, ztrácíš jedno pole životaschopnosti

Probudil ses u stolu v krčmě a najednou zjišťuješ, že jsi ztratil jeden došaj.

KODEX VLÁDY

1. Ve společnosti panuje **zásadní neměnnost společenského uspořádání** (v úvahu nepřipadá žádná forma profesního růstu)
2. Přísné **oddělení tříd**. Jednotlivé třídy se nesmí na osobní úrovni stýkat (jen když je to nutné na základě pracovních povinností)!
3. **Činnost vládců** je tajná.
4. **Soukromé vlastnictví je zakázané**.
5. Všichni lidé **mají stejné majetky**. Jakékoliv přebytky patří do státní poklady, na pokrytí nečekaných výdajů.
6. Každý **má právo na stejný majetek jako ostatní** (pokud je svobodným občanem).
7. **Slabí a nemocní** nemají ve společnosti místa.
8. Jakékoli **porušení řádu** společnosti je **trestuhodné**. Trest je závislý na vůli vládců.
9. **Výchova a vzdělávání je společné**, dítě je hned po narození odebráno matce, dále se starají porodní baby a vychovatelky!
10. Na žádném z občanů nelze konat bezpráví, stejně tak nesmí občané škodit státu (krádeže, rebelství, útoky aj.).
11. **Vládu nelze svrhnout** / to Platón sice říká, ale pro dynamiku hry lze tento bod vynechat!!

Záznam z učení

1. Co mě nejvíce zaujalo?

2. O čem budu dál přemýšlet?

3. Jaké vidím vazby k jiným předmětům studia?

4. Jak mohu využít tyto myšlenky, informace v praktickém životě?

5. Jak jsem porozuměl/a/ problémům a co mě při učení ještě napadlo?

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Bc. Marie Šlápotová
Katedra:	Katedra pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Jak učit filosofii zážitkem
Název v angličtině:	How to teach philosophy through experience
Anotace práce:	<p>Tato práce se soustřeďuje na možnosti aplikace zážitkové pedagogiky ve výuce filosofie, která patří mezi vzdělávací obsahy národního kurikula středního gymnaziálního vzdělávání. Analyzuje metodu zážitkové pedagogiky, pojednává o možnostech její případné modifikace pro účely školního vyučování a soustřeďuje se na principy vzdělávacího obsahu filosofie. S akcentem nároků na kompetence, které člověku klade moderní svět, zdůrazňuje tato práce výhody a funkce metody i vzdělávacího obsahu v oblasti rozvoje a vzdělávání mladých lidí. Práce předkládá metodické listy určené pro výstavbu vzdělávacích programů pro vyšší ročníky gymnaziálního vzdělávání, v nichž se kloubí kýžená metoda i obsah a jež mohou být inspirací učitelům nejen společenských věd.</p>
Klíčová slova:	Zážitková pedagogika, metoda zážitkové pedagogiky, principy filosofie, metodické listy zážitkového vzdělávacího programu
Anotace v angličtině:	<p>This work focuses on the application options of experimental pedagogy in teaching philosophy, which belongs among educational contents of the national curricula of secondary grammar school education. It analyses the method of experimental pedagogy, deals with options of its possible modification for school teaching purposes and concentrates on principles of educational content of philosophy. With the emphases on required competences of a man in the modern world, this work highlights benefits and functions of the method and educational content in the area of development and education of young people. The work presents</p>

	<p>methodical sheets indented for construction of educational programs for higher grades of grammar school education. In these sheets the coveted method combines with the content, and they can provide inspiration for not only social studies teachers.</p>
Klíčová slova v angličtině:	<p>Experimental pedagogy, method of experimental pedagogy, principles of philosophy, methodical sheets of experimental educational programs</p>
Přílohy vázané v práci:	<p>ÚVOD DO ETIKY Materiál 1A ad1 Materiál 1A ad2 Materiál 1A ad3 Materiál 1B ad1 Materiál 1B ad2 Materiál 1B ad3 Materiál 1B ad4 Materiál 1C Materiál 1D Materiál 1E Materiál 1F Materiál 1H ad1 Materiál 1H ad2 Materiál 1H ad3 Materiál 1CH ad1 Materiál 1CH ad2 Materiál 1CH ad3</p> <p>ÚVOD DO EPISTEMOLOGIE Materiál 2A ad1 Materiál 2A ad2 Materiál 2B</p> <p>ÚVOD DO METAFYZIKY Materiál 3A Materiál 3B ad1 Materiál 3B ad2 Materiál 3B ad3 Materiál 3B ad4</p> <p>ÚVOD DO POLITICKÉ FILOSOFIE Materiál 4A Materiál 4B ad1 Materiál 4B ad2 Materiál 4B ad3 Materiál 4B ad4 Materiál 4C Materiál 4D Materiál 4E</p>

	Materiál 4F Materiál 5
Rozsah práce:	86 stran, 55 stran příloh
Jazyk práce:	Český jazyk