



Výpracoval tým T. O. Ševelka

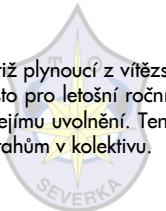
Skolení řádových vedoucích pro rok 2022



T. O. Ševelka P. Š.

Ceská Tělocvičná Unie z. s.

Separate



Prestíž

Při závodech a podobných soutěživých hrách je motivačním faktorem samotná prestíž plynoucí z vítězství. Pokud je hra tradiční, zveřejníme seznam minulých vítězů a zvýrazníme volné místo pro letošní ročník. Každý má v sobě soutěživého ducha a je dobré dát řízeným způsobem průchod jejímu uvolnění. Tento druh motivace všek nepoužíváme příliš často, brzy se přesytí a může začít škodit vztahům v kolektivu.

Výzva, zkušenost

U některých aktivit je motivačním momentem čistě atraktivita, případně přínos pro běžný život. Typickým příkladem jsou lanové překážky. V těchto případech jako motivace postačí vyzdvížení výzev a zkušeností, které nám aktivita přináší.

Vhodění do hry

Alternativou k pozvolným motivacím je drsný šokový začátek typu "Vstávej, běží ti čas". Účastníkovi nedáme čas přemýšlet nad tím, zda se mu chce, či nechce hrát, rovnou je vržen do děje, je nuren reagovat. Tento typ motivace můžeme využít pouze vyjímcně.

Aktivita účastníků

Pokud se účastní aktivně podílejí na přípravě hry (výrova rekvízit, kostýmů, herních pomůcek), stanou se osobně zainteresovanými na průběhu hry, víc jím na ní záleží, a tím pádem jsou i motivovanější.

Čisté nadšení

Občas zavádne nálada, v níž je i největší ptákovina přijata s nadšením. Využívíme recese a bláznivé nápady. *Příklady: otáčení všech šísek v lese stejným směrem, po několika deštivých dnech běh do vedlejšího tábora za účelem zjistit, zda u nich také prší.* Tento styl motivace se těžko plánuje a lze ho využít jen pro improvizované hry. Budeme vždy ve střehu, byla by škoda tuto šanci promarnit.

4.2 Zpestření

Uvedené základní formy motivace můžeme zkombinovat s následujícími triky.

Reálnost

Čím reálněji hra působí, případně o čím reálnější věci se hraje, tím větší je motivace. *Příklady: papírové pláně jsou lepší než abstraktní body, zabrat území na louce zapůsobí silněji než zabrat území na papírovém plánu.* Jsou to zdánlivě detaily, které ovšem hrají velmi důležitou roli.

Nenápadně

Motivaci účastníkům sdělíme předem, jakoby mimochodem aniž by bylo jasné, že vlastně jde o motivaci ke hře. Teprve až hra začne, účastníkům dojde, že šlo o motivaci. Používáme v kombinaci s "vhoděním do hry". *Příklad: u oběda jeden z instruktorů vypráví o filmu "Titanic" a večer následuje v naprostu neočekávané chvíli hra na motivy z tohoto filmu.*

Očekávání

S motivací můžeme začít mnohem dříve, než těsně před hrou. Očekávání a nejistota pomohou zvýšit motivaci. *Příklady: neurčité naznačení budoucnosti (například v souvislosti s noční hrou), sehrání motivační scénky den předtím, opakování motivačních sloganů v duchu "už se to blíží", gradace.* Avšak pozor na přehnaná očekávání!



Motívace

Chceš-li poslati lub' nesvojíveli hdi do hromady, aby obstaral dřevo, nejdříve li jim práci a úkol, ale rádli v nich vzdut touhu po nekonaných dílích mnoh. A, říká, (Exper.) Dalíšim důležitým krokem je přesun do světa hry - **MOTÍVACE**. Význam motívace je zásadní. Dobra motívace může i z velice idenochudé hry udělat hřit. A bohuzel! noco pak, dobrá hra může vyznít naprázdno, pokud do ní hráci nesou dosť hravé vtažení. Čím větší námahu ze strany účastníků hra vyzádilé (ať už vše zacína uz vobou názvu hry. Ten by měl být pouhý, zájimavý, údermý, pročuťou tříjemný a může vyzdoba, kosořímy a doprovodná hudeba, ale i samotné míslo. obsochovat i dophňující podstavu. K motívaci přispívá také prostředí, ve kterém se hra odehrává, a to nejen fyzičko, či psychickou, i m dležitý je motívace).

Ukázli jakou matici dělat třabrového instruktora/vedoucího

4.1 Formy motivace

Klasickou formu motivace je novozná atmosféry a vedení přiběhu (libreta) - použijeme sehrání scény, vedení, účinne, zábavné i pro instruktory. Nejvhodnější.

Význam motivací faktorem může být přísluš odměny. Ten to způsob motivace funguje hraně u dětí, předěnec i odvážný přiběhu, promítání fotografií nebo časti filmu. Nejčastěji hraná scéna - je to předěnec či odvážný přiběhu, promítání fotografií nebo časti filmu. Nejčastěji hraná scéna - je to

Odmena

1. Lide	1.1. Lide mali ružné portréty	1.2. Lide se jistou rozdílou	1.3. Lide se s časem měnou	1.4. Lide ve skupině	1.5. Užel pořídele	1.6. Experimenty
2. Převedoučko	2.1. Přavidla zkušeného vedoučko	2.2. Nejvykyně spolužeho vedoučko	2.3. Pedagogika	2.4. Motívace	2.5. Rozvoj cloveka	2.6. Zpěstření
3. Pedagogika	3.1. Zážitková pedagogika	3.2. Vychova	3.3. Rozvoj cloveka	4.1. Formy motivace	4.2. Zpěstření	4.3. Vybrané
4. Vybrané	4.1. Formy motivace	4.2. Zpěstření	4.3. Vybrané	4.4. Vybrané	4.5. Vybrané	4.6. Vybrané
5. Vybrané	5.1. Vybrané	5.2. Vybrané	5.3. Vybrané	5.4. Vybrané	5.5. Vybrané	5.6. Vybrané
6. Vybrané	6.1. Vybrané	6.2. Vybrané	6.3. Vybrané	6.4. Vybrané	6.5. Vybrané	6.6. Vybrané
7. Vybrané	7.1. Vybrané	7.2. Vybrané	7.3. Vybrané	7.4. Vybrané	7.5. Vybrané	7.6. Vybrané
8. Vybrané	8.1. Vybrané	8.2. Vybrané	8.3. Vybrané	8.4. Vybrané	8.5. Vybrané	8.6. Vybrané
9. Vybrané	9.1. Vybrané	9.2. Vybrané	9.3. Vybrané	9.4. Vybrané	9.5. Vybrané	9.6. Vybrané
10. Vybrané	10.1. Vybrané	10.2. Vybrané	10.3. Vybrané	10.4. Vybrané	10.5. Vybrané	10.6. Vybrané
11. Vybrané	11.1. Vybrané	11.2. Vybrané	11.3. Vybrané	11.4. Vybrané	11.5. Vybrané	11.6. Vybrané
12. Vybrané	12.1. Vybrané	12.2. Vybrané	12.3. Vybrané	12.4. Vybrané	12.5. Vybrané	12.6. Vybrané
13. Vybrané	13.1. Vybrané	13.2. Vybrané	13.3. Vybrané	13.4. Vybrané	13.5. Vybrané	13.6. Vybrané
14. Vybrané	14.1. Vybrané	14.2. Vybrané	14.3. Vybrané	14.4. Vybrané	14.5. Vybrané	14.6. Vybrané
15. Vybrané	15.1. Vybrané	15.2. Vybrané	15.3. Vybrané	15.4. Vybrané	15.5. Vybrané	15.6. Vybrané
16. Vybrané	16.1. Vybrané	16.2. Vybrané	16.3. Vybrané	16.4. Vybrané	16.5. Vybrané	16.6. Vybrané
17. Vybrané	17.1. Vybrané	17.2. Vybrané	17.3. Vybrané	17.4. Vybrané	17.5. Vybrané	17.6. Vybrané
18. Vybrané	18.1. Vybrané	18.2. Vybrané	18.3. Vybrané	18.4. Vybrané	18.5. Vybrané	18.6. Vybrané
19. Vybrané	19.1. Vybrané	19.2. Vybrané	19.3. Vybrané	19.4. Vybrané	19.5. Vybrané	19.6. Vybrané
20. Vybrané	20.1. Vybrané	20.2. Vybrané	20.3. Vybrané	20.4. Vybrané	20.5. Vybrané	20.6. Vybrané
21. Vybrané	21.1. Vybrané	21.2. Vybrané	21.3. Vybrané	21.4. Vybrané	21.5. Vybrané	21.6. Vybrané
22. Vybrané	22.1. Vybrané	22.2. Vybrané	22.3. Vybrané	22.4. Vybrané	22.5. Vybrané	22.6. Vybrané



Lidé

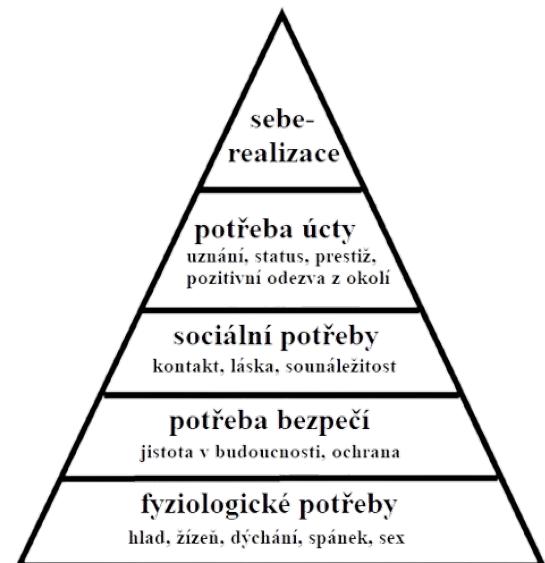
1.1 Lidé mají různé potřeby

Pokud chceme s lidmi pracovat, musíme porozumět jejich potřebám a ty jsou úzce svázány s motivací. Pokud mám určitou potřebu, jsem motivován k činnosti, která vede k uspokojení této potřeby (například hlad a lov). Platí to také naopak. Pokud do motivace vložíme dostačné úsilí a prostředky, můžeme lidem motivovat k ledasčemu, nicméně nejsnazší je lidem motivovat k uspokojení jejich (často podvědomých) potřeb.

Jaké jsou lidské potřeby? Schematicky je vyjadřuje známá Maslowova pyramida potřeb. Jednoduše platí: aby se projevila vyšší patra pyramidy potřeb, musí být uspokojena nižší patra.

Maslowova pyramida potřeb

Pyramida potřeb má důležité důsledky pro zážitkové akce. Pokud chceme řešit hlubší problémy, musíme účastníky nejdříve nakrmit, nechat je vyspat a dát jim možnost uspokojit základní hygienické potřeby.



Obrázek 1.1: Maslowova pyramida potřeb

Úkol! Do mapy vnesete co by se mělo dítě na této téma naučit.

Místo pro poznámky



1.2 Lide isou ružní

Prislovali: *Podle sebe sodium lebe. A tak je stvrd, že prepekoldame, že osatním vlnímlí si nároční sebe!* Iko y, když jsem vše my a v kempu všechno mohou dělat. Je třeba si pamatovat, že zde už jde o základní moratorium. K vlastnímu si rozdilnosti lidí lze už vysložit vyjednání. Tylogie nám pomohla!

Tato typologie kombinuje čtyři charakteristiky:

Symphony by lidia Prima relitu, Primo nos, detaily, presnos, ovedene poslup. **Imutivni typ lidia** prialid Pradesativost, budoucnost, vize, obecny prehled, inovace.

Místo pro poznámky

- pirméřenosť, ie freba vyhodnotí obžíznosť úkolu v dônehu človeku;
- soudržnosť úrčie, zda-li aktivity ie v kontextu daného celku, nemeníme kolieť nevyvolávame zmatok?
- autonómie sľouži k vedeniu díelite k sebekontrole, zodpovednosť, sebennastavovanie v celu.
- jokmelié sú dôležité náročí, čile nemá a určíte ie rodič. V pozdejšom veku by mal rodič vytvárať ochranné množiny, veľké krysy bude sľubovať a pomáhať díteli s nastavováním celu. Ulohou pedagoga množiny, by mali byť to mantične posunutú, sústredie súčiť potrebu a násťuč dñe nastavovať vlastníčich celu.

3.3 Rozvoj cloveka



Co bycich chielas syju mēnešu laikā pēcāk, ko by mēlio dīre zināt, vē em by dīre aktivitātu posmūli, vē em by tuvo zķūšanotī/zināto dīre vyzūži, vē em by dīre mohi vyzūži svētī pēmēcīlē

Proč vzdělávat, co je cílem mého vzdělávání, jak cíle dosáhnout?

Správny pedagóg si pro rozvíjení človeka musí promyslet své kroky. **Rodič-pedagog** si je nemusí promyslet, protože disponuje dostatečnou maticí. **Přízvukovější kročíček životu** si rodič můží promyslet své kroky. **Jak směrovat dítě.**

Proč vzdělávat, co je cílem mého vzdělávání, jak cíle dosáhnout?

Jak předat zkušenost, informaci, že to umění veku dřívějším?

Kadı İsem İdi

Jáke mám dispozície materiállove, silove, výkonne, meničlini. Dúlezíz u p

Současťí promyslení clu ie i hľubši zamyšlení Proč

pedz a is/wu ecul pu isra eozvitz/ pu isra eozvitz es ioxa spu w

Je to miníne na konkretní akcií na celý počet nebo k celozivotnímu

• Prímeřenost je třeba vyhodnotit obtížností úkolu a danému člověku:

- Prímeňnosť, ie ťeba výhodnosť býťnosť ukonu danému človeku,
- soudržnosť určí, zda-li aktivity ie v kontextu daného celku, nemení
- aútonomie súčasti k vedeniu dôležitej k súbekontrolie, zodpovedáčnosti, es-
- jaskomlie súčasti narodí, čile nemá a určíve ie rodič. V pozdejšom vý-
- manuálny, veľký bude dôležitá smerovat a pomôcť dítľu s nastáv-
- by mälo byť aby manuálny posunout, súčižnej pôsobou a násled-

Motivační založení

Jako další typologii uvedeme souvislost s motivací. Podobných typologií můžeme najít více, zmíněná je jedna z verzí.

- Objevovatelé.** Hledají výzvy, překonávají překážky, jsou netrpěliví, tvořiví, přichází s originálními myšlenkami. na pochvali i kritiku reagují smyslem "já vím".
Motivace: je to těžký úkol, udělej to, jak chceš.
Demotivace: rutina, jednoduché, přesně dané postupy.
- Usměřovatelé.** Usilují o vliv na své okolí. Jsou rádi středem pozornosti, rádi vedou druhé. Kritiku neradi slyší.
Motivace: je to důležité, závisíme na tobě, vezmi si lidi a zorganizuj to.
Demotivace: bagatelizace úkolu nebo osobní důležitosti.
- Sládovatelé.** Zajímají se o lidi, umí naslouchat, rádi pracují v týmu, vytváří příznivé prostředí. Pochvalu převádí na ostatní, kritiku přijímají.
Motivace: budeš členem týmu, pomůžeš ostatním.
Demotivace: bojí se odpovědnosti, samostatnosti, tvořivosti.
- Zpřesňovatelé.** Zaměřují se vždy na jednu věc a pokoušejí se dosáhnout dokonalosti. Na pochvalu příliš nereagují, ale vnitřně je velmi potěší.
Motivace: tady máš přesné instrukce, poradím ti, kdyby byl problém.
Demotivace: chaos, nutnost sociální komunikace.



Zájmy

Z pohledu zážitkových akcí můžeme lidi rozdělit do čtyř základních zájmových skupin. Opět nejde o jasné rozšiřování, každý člověk v sobě kombinuje unikátním způsobem různá zaměření.

- Sportovci.** Mají dobrou fyzičku, jsou obratní, mají rádi sporty, závody, fyzicky náročné aktivity, pohyb venku. Upřednostňují jednoduchá pravidla a rychlé tempo. Motivuje je výzva
- Strategové.** Umí dobře logicky myslet, mají rádi týmové hry náročné na komunikaci a koordinaci. Užijí si složité strategické hry, u nichž vysvětlování pravidel zabere aspoň půl hodiny a u kterých lze vymýšlet různé finty.
- Psychologové.** Zajímají je hlavně lidi. Mají rádi psychologicky náročné hry, diskuze, reflexe, ale i volnější program, při nemž si mohou popovídat s ostatními.
- Umělci.** Rádi tvoří, umí hrát na hudební nástroj nebo dobře malují. Baví je tvořivé aktivity, tajemno a hry se silnou atmosférou.

Rozdělení podle zájmu můžeme využít při skladbě programu. Pokud nemáme akci omezenou na jednu zájmovou skupinu, kombinujeme hry tak, aby si každý přišel na své. Je vhodné si položit otázku, zda-li je dobré aby tuto hru/aktivitu vykonával konkrétní člověk.

Úkol! Zkuste se zamyslet a diskutovat nad tím, jak budou následující hry bavit jednotlivé zájmové skupiny:
Vybíjená, městečko Palermo, Riskuj!, lanová dráha, výroba erbu/vlajky

Místo pro poznámky

Prostředky výchovy

Prostředkem výchovy je každý jev, proces, situace, který je **záměrně použit pro dosažení některého cíle výchovy** - obecného, konkrétního, krátkodobého, kognitivního, afektivního,...

Jestliže výchovu považujeme za společnou aktivitu vychovatele a vychovávaného, pak musíme prostředky výchovy chápat jako prostředky **vnější** (používané vychovatelem) a prostředky **vnitřní**, s nimiž vstupuje do procesu dosahování cílů výchovy sám vychovávaný.

Má-li výchova skutečně vést k optimálnímu rozvoji osobnosti, pak jakýkoliv vnější prostředek musí vždy počítat s určitými prostředky a s určitou mírou mobilizace, aktivizace daných vnitřních prostředků.

Výsledky výchovy

Výsledky výchovy je dosažený, předem formulovaný cíl. Je třeba pracovat s výše zmíněnou cyklickostí výchovy.

Hlavní body

- Zjišťujeme, zda a v jaké úrovni jsme dosáhli stanoveného cíle. Co se nepodařilo?
- Hodnotíme předcházející výchovu ⇒ můžeme provést korektury, abychom v dalších krocích chyby neopakovali.
- Dosažené výsledky aktivně vstupují (nebo jsou záměrně vtahovány) do dalších etap výchovy (sebeucení).
- Vychovávaný získává zpětnou vazbu (sebepoznání, sebepochopení, sebevědomí) - má význam při procesu sebevýchovy.

Úkol! Proč by měl vychovatel zjišťovat výsledky výchovy? Poradte se ve skupině a zkuste vymyslet alespoň 3 důvody.

Místo pro poznámky

- 1.
- 2.
- 3.

Dále je třeba si položit otázku **efektivity**. Vyplatí se to, jak jsme vychovávali? Nešlo by to lépe? Nalezená kritéria abychom také měli zahrnout do korektury našich postupů.

1.3 Lide se s casem meni

MBL hypologie kombinuje ještě vše vlastnosti chlováka. Pro přenosy s správným chodem by mu, jak v princi, bylo možné využít vlastnosti ženy. Tělesová vlna, kterou vydává žena, je vlastně významnou vložkou lidského vztahu, kterou může využít chlovák, aby ji využíval k vlastnímu účelu.

- Vék zralostí: jsem to, co po mně zůstane a přejíce.
 - Vék strédu: jsem to, co poskytul.
 - Vék mládežopříležití: jsem to, co miluji.
 - Vék dospívání: jsem to, co zemlu věřím.
 - Vék dospělosti: jsem to, co dovedu.
 - Vék skolity: jsem to, co učím.
 - Vék předskolity: jsem to, co učíme.
 - Vék batolecí: jsem to, co mohu svobodně dělat.
 - Vývoj dívček a se děti do nekolkika fází: *(A. S. Exupery)*

Yvvo! Glorieka se deli do nekolika fazí: základní dospejí nejdří v demí, Ale můžete si to pamatujte. (A. S. Exuper)

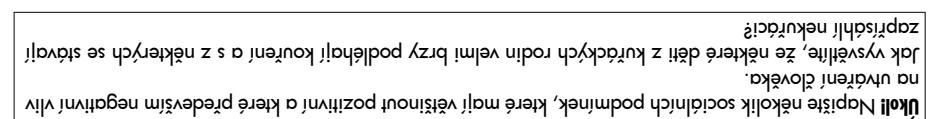
• Vek bafoleci: jsem ti, co mohu svobodně delat.

Ver predikione scenar, es esempi:

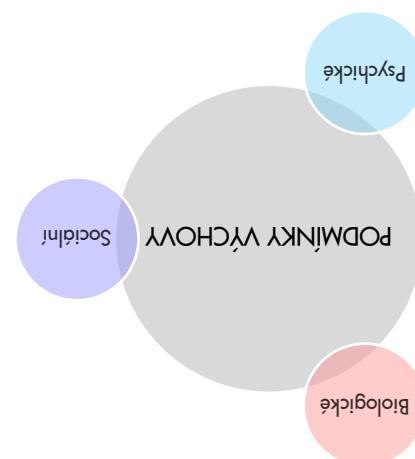
www.cs.vu.ac.in/~cs1003/

• Věk strédu: jsem to, co poskytuji.

Ver zitazioni: [scienzo](#), ce po mme zosindae a prializa:



Obrazek 3.2: Podmínky výchovy



Vnitřní - stav organismu, nervové soustavy, zdravotní stav, výška, vaha;

vnější - sociální skupina, závislost sítí a tradičné zálysy
vnitřní - vlohy, schopnosti, emocionální, motivace, zálysy

- **makroprosstředí** - politické, ekonomické, sociální
- **milroprosstředí** - rodina, spolužáci

VEK ŠKOLNÍ	VEK DOSPIVANÍ	VEK MLÁDE DOSPELOSTI
kamáradý, zdávavu	skupinu, srovnaní	partnera, oddopovědi, se-
akce, boj, noc, dobrá- družství, bodování	emoce akce, soft, recese, rozmařitost, náročně- samoúčeluhou činností,	bodování náročně úkoly, přemýs- lení příležitosti filozofické, přílež- nosti
NMAJÍ RÁDI	NEMAJÍ RÁDI	NAMETY
lení	náročně úkoly, přemýs- lení	príležitosti, fantazie, indi- aní fantasy světy, historie (akční) příkazy), třílémno časnosti
državství, bodování	emoce akce, soft, recese, rozmařitost, náročně- samoúčeluhou činností	pochádky, dobroružně príležitosti, fantazie, indi- aní fantasy světy, historie (akční) příkazy), třílémno časnosti
rádi	soutěží, soutěží, nut- občas si zasouvátež, ale rádi spoluhráči	im nejdle uváděmují rádi spoluhráči si
SOUTĚŽENÍ	SOUTĚŽENÍ	UNAVÁ
rádi soutěží, nut- občas si zasouvátež, ale rádi spoluhráči	uváděmují rádi spoluhráči si	velká výdrž, rychlá re- generace střední výdrž i regenera- ční
UNAVÁ	UNAVÁ	METAFORY
rádi soutěží, nut- občas si zasouvátež, ale rádi spoluhráči	im nejdle uváděmují rádi spoluhráči si	chápou a mají radi něčeho se jim nad nimi

Místo pro poznamky

1.4 Lidé ve skupině

Člověk je jediný tvor, který se červená. Nebo by alespoň měl. (M. Twain)

V předchozí části jsme se zabývali lidmi jako jednotlivci. Ovšem člověk je tvor společenský a značnou část svého života tráví interakcí s ostatními. Pro zážitkové akce to platí obvzdušně, protože na nich dochází k interakci mezi lidmi téměř neustále.



Komunikace

Dobrá komunikace je pro zážitkové akce klíčová, predevším co se týče komunikace uvnitř vedoucovského týmu. Většina sporů mezi instruktory, nemá původ v rozdílných názorech nebo selhání, ale v komunikaci.

Základní pravidlo: Není důležité, co říkáme, důležité je, co ostatní slyší. Bohužel to není jednoduché dosáhnout toho, aby ostatní slyšeli právě to, co chceme ráct. Několik rad vhodných pro zvlášť vypadající situace:

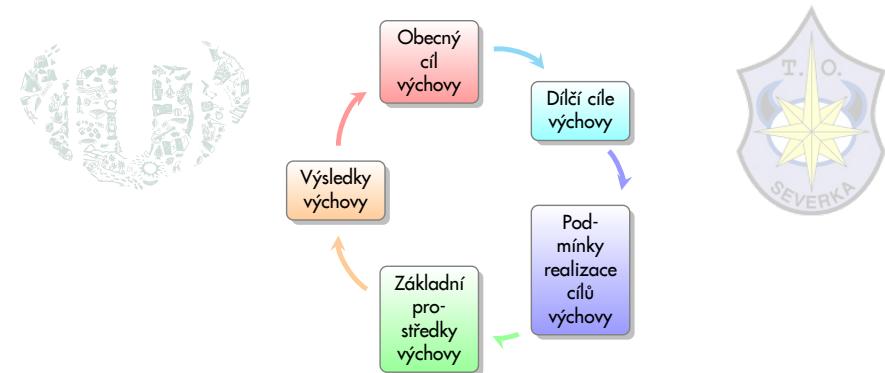
- Komunikace má být **vedena s dobrými úmysly**. Měli bychom si být jistí vlastní motivací. Není účelem jen namíchat druhého?
"Celou hru jste úplně zkazili, jasné jsem říkal, že jím do toho sklepa máte napustit 10cm vody, a vy jste tam napustili aspoň 15cm, tak není divu, že jím natelko do bot a teď jsou naštvaní."
- Komunikace má být **upřímná, konkrétní a aktuální**. Říkám, co si opravu myslím, co je relevantní pro daný okamžík, a říkám to co nejjasněji. Nevytahuj staré krívdy. Mluvím za sebe, nezobecňuji.
"Všichni si beztak myslí, že chcete pořád jenom hrát hry ve sklepě a vůbec nevím, k čemu to je."
- Pro komunikaci vybíráme **vhodný okamžík**. Sporné záležitosti řešíme v soukromí (rozhodně ne před účastníky - dětmi) a ve chvíli, kdy nejsme zaneprázdňeni jinou činností.
"Pepo, mohl bys na chvíli přestat balit Evu?; Musím ti říct, proč si myslím, že ta tvoje hra byla úplný propadák."

Důležitou součástí dobré komunikace je naslouchání. Když mluví druhý, dobře poslouchám, co mi říká, a nepřemýšlím, co řeknu já. Snažím se přemýšlet nad jeho slovy. Když mi to říká, asi to tak vnímá. Není dobré se hned začít bránit a všechno vysvětlovat. Měl bych pořádně poslouchat, rozhodně všek naní dobré hned všechno zohledňovat. Každopádně bych měl na sdělení druhého vždy reagovat, dát najevo, že jsem poslouchal a že se nad sdělením zamyslím.

Důležitou součástí projevu je také neverbální komunikace, do které patří například postavení těla, mimika, gesta nebo postavení v prostoru. Podle neverbálních prvků komunikace se často pozná neupřímnost či lež.

1.5 Úhel pohledu

Každý člověk má v hlavě mnoho různých tzv. mentálních map. Každou z těchto map můžeme přiřadit do jedné ze dvou základních kategorií: mapy popisující *věci takové, jaké jsou (realita)*, nebo mapy, popisující *věci takové, jaké by měly být (hodnoty)*. Všechno s čím se v životě setkáváme, interpretujeme pomocí těchto mentálních map. Jenom málokdy se přitom zabýváme tím, zda jsou přesné. Obvykle si totiž ani neuvědomujeme jejich existenci. Jednoduše předpokládáme, že věci jsou nebo by měly být takové, jaké je vidíme, jak je známe. Z těchto předpokladů vyrůstají naše postoje a chování. To jak myslíme a jednáme, má svůj zdroj tom, jak vidíme věci kolem sebe.



Obrázek 3.1: Cyklický proces výchovy

Cíle výchovy

Vycházíme-li z pojednání výchovy jako **zájmerného, cílevědomého působení** na rozvoj osobnosti, považujeme cíl výchovy za kategorii, která významně určuje celý proces i konkrétní průběh výchovy. Již Komenský formuloval "Učí se všiměj bedlivěj než prostředků!"

Výchovný cíl je tedy to, čeho chceme dosáhnout výchovnými úkony. Každopádně je to určitá vlastnost, nebo souhrn více vlastností osobnosti, která je objektem výchovy. Může jít o relativně speciální vlastnost (např. schopnost číst s porozuměním) nebo určitý stav celé osobnosti (např. schopnost spolupracovat s lidmi).

Abychom si mohli formulovat a vymezovat cíle výchovy, je třeba si uvědomit (vedět a znát), které kvality člověka, osobnosti jsou **naučitelné**, které tedy můžeme výchovou ovlivnit, kterých lze vhodnou výchovou dosáhnout.

Druhy cílů

- **kognitivní** - rozvoj poznání a poznávacích schopností,
- **afektivní** - rozvoj postojů, prožitků, emojí, hodnot. Přijímání - reagování - oceňování hodnot - integrace hodnot - začleňování hodnot do charakteru osobnosti - postoje - sociální prožitky.
- **konativní** - operace, dovednosti, pohybová zdatnost Vnímání - zaměřování - řízená motorická reakce - automatizace motorických dovedností - schopnost motorické adaptace - motorická tvorivost

Podmínky výchovy

Podmínky výchovy představují poměrně široký a nepřehledný soubor prvků. Výchova se vždy děje za zcela určitých situacích. V situacích **přírodních**: jaro, prší, jsme zdraví, ...; **materiální povahy**: sedíme na zahradě, kterou jsme právě uklidili, pijeme z jistých sklenic; **sociální povahy**: sedí s námi rodiče, babička, tetačka, kritizující sousedové děti.

Podmínky výchovy tedy můžeme charakterizovat jako **situace**, v rámci kterých se realizuje výchova, ale i jako **situace**, které usnadňují (či naopak komplikují) výchovnou aktivitu.

Podmínky mohou být dále **stabilní**, které trvají dlouhodobě a **dynamické**, které se rychle mění.

Správná výchova je organizovaná a musí počítat se všemi podmínkami a počítat s konkrétními u každého dítěte.

Ukoly Podivějte se na první obrázek (nělape se ještě všechnu tak, ať nevidíte další obrázky).
Poté se podíváte na druhý obrázek a pečlivě popíšte, co na něm vidíte.
Vyhovíte nejen jednoduchá otázka: „Kde je žáka vypadá? Co má na sobě? Jaké postavení a zivotní role byste ji přisoudili?“



Obrázek 1,2: První obrázek ulu pořadu

Místo pro poznamky

1. pro každého z nás	2. pro společnost jako celek
----------------------	------------------------------

Ukoly Zamyselete se nad otázkami: „Kde je vychovádka?“ Jakou funkci má?

Vyhovíte nejen jednoduchá otázce: přikazování, zakazování, dopyruvání, vyselování, přesednutí, nohoudušení dopoledneho života.
Cvičení (ják se může zadat). Jedenáct se o komplexní vzdělání, která dluhodobě formuje živoučka a zároveň učí ji vývoji (vzdělání života) a vzdělání života (vývoj). Jakožto vzdělání života je vzdělání života, které na něho v životě čekají. Zároveň umozňuje předání kulturní (tradicí) z jedné generace na další, zmž zábezpečuje kontinuitu společenského vývoje.

3.2 Vychová

Rázy výchovy:

- zchoduscování vnitřních předpokladů clověka.
- predávání kultury lidstva dálšímu generacím,
- interakce vychováče a vychovávaného,
- zážemí, človědomé působení na clověka,
- aněží ovlivňování pozitivního rozvoje clověka,
- Vychová i dkožito proces (dlouhodobý ! kralikodobý) má vždy nezbytné etapy:
- pedagogického **projektování** - vymezení a formulace konkrétních něbo obecnějších cílů, po-
stupu;
- pedagogického **realizace** - vychovávaný člověk - vychovávání, ide tedy o motivaci, konkretní
obrach činnosti, fixování osvojených obrachů;
- etapa **vyseleďování** - získávání výsledků povídaváním s vymezeným cílem + ana-

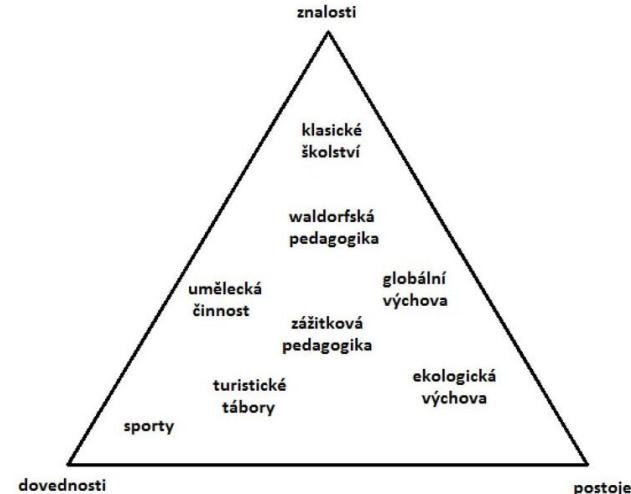


Obrázek 1.3: Druhý obrázek úhlu pohledu

3.1 Zážitková pedagogika

Mysl není nádoba k naplnění, ale oheň k zapálení. (Plutarchos)

Pomocí zážitkové akce výchovně působímena účastníky. Toto výchovné působení spadá do oboru zvaného zážitková pedagogika. Co to je? Jaké jsou její metody?



Prostřednictvím výchovy a vzdělávání můžeme oblivňovat tři zdroje, ze kterých pramení chování a život lidí: znalosti, dovednosti a postoje. Pedagogické směry se liší v tom, na který v těchto zdrojů se zaměřují. Obrázek je velice zjednodušující, pedagogické směry nelze takto jednoduše definovat, přechod mezi nimi je plynulý.

Učení se prostřednictvím zážitku

Řeknimi, já zapomenu. Ukaž mi a já si možná vzpomenu. Zapoj mě a já pochopím. (čínské přísløví)

Základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita, prostřednictvím které vychovávaný člověk získá zážitky. Čím víc vlastní energie musí člověk vynaložit, tím je zážitek intenzivnější, zapamatovatelnější a využitelnější pro výuku. Komerční zábava se rozptýlí, ale nezanechá žádné stopy, protože nás nestojí žádoucí energii. Pokud od nás aktivita vyžaduje vysoký vklad fyzické nebo psychické energie, je sice méně lákavá, ale o to větší má potenciál.

Ovšem samotný zážitek ještě nestačí k tomu, aby se člověk něco naučil. Rozdíl mezi "rekreačním" zážitkem a "pedagogickým" zážitkem tkví v reflexi. K učení dochází díky zkoumání a zpracovávání zkušeností, které zážitek vyvolal.

Prostřednictvím zážitku samozřejmě nemůžeme zpracovávat všechna téma. Diferenciální rovnice takto asi nikoho nenaucíme. Obecně jsou pro učení prostřednictvím zážitku vhodné dovednosti a postoje, konkrétně pak sociální učení (sebepoznání, spolupráce), měkké schopnosti (práce v týmu, vedení lidí, vztahové a komunikační dovednosti), životní postoje (tolerance, odpovědnost) a metody řešení problémů (kritické myšlení).



Kapitola 2

Práce vedoucího



Aby nedocházelo k nedopatřením, musíme včas vymyslet funkční systém. Proto je třeba vytvořit základní pravidla a operační principy.

Základní pravidla jsou pravidla vytvořená vedoucími pro účastníky. Vedoucí očekává, že budou daná pravidla respektovat, neboť jinak by nebylo možné tato pravidla využívat. Vyhlašují se na začátku akce. Jsou viditelně umístěna a dostupná každému.

Operační principy jsou pravidla vytvořená účastníky pro ně samé Reprezentují způsob, jakým účastníci očekávají, že se sami k sobě během programu budou chovat. Jsou také vytvořena na začátku projektu, ale vlastními účastníky projektu. Jsou opět viditelně umístěna a dostupná každému.

Oba tyto druhy pravidel je třeba s účastníky stanovit hned na úvodu, protože to je důležitý a vlastně klíčový okamžik celé akce. Definovanými pravidly se vytváří systém žití a vztahování se na vlastní akci po dobu její trvání.

2.1 Pravidla zkušeného vedoucího

1. Když jeden mluví, ostatní naslouchají

Komunikace je jednokánálová. Když mluví jeden, ostatní naslouchají. Jinak se nedomluvíme. Máme dvě uši a jedna ústa.

2. Respekt

Chovám se k druhému tak, jak chci aby se on choval ve stejné situaci ke mně.

3. Mohu mít názor, můžu se ptát

Máte právo říct, co si myslíte a máte právo za to nebýt vysmívání. Něco takového jako absolutní pravda neexistuje. Obvykle máme každý svojí verzi příběhu. Je dobré mít možnost, říct svou verzi a to i ostatní.

4. Oslovení

Je třeba se domluvit, jak se budeme oslovoval. My si všichni týkáme.

5. Pochopení stačí

Nemusíte s každým souhlasit. Snažte se "jen" pochopit druhé lidi. To stačí.

6. Zpětná vazba

Můžete požádat o zpětnou vazbu a také ji můžete poskytnout. Je to jen chtěné.

7. Pravidlo čtyř stěn

To, co se řekne v budově a uvnitř týmu, zůstává mezi námi. Pravidlo, které se vždy porušuje a nedodržuje. Takže platí: když mluvím, tak jako by ten, o kom mluvím, stál vedle mě.

8. Vypněte mobily

Netřeba více komentovat.

2.2 Návyky špatného vedoucího

1. Názorová nekonzistence

Říká něco jiného, než si myslí; dělá něco jiného, než říká; protiřečí si.

2. Nepřebírá odpovědnost

Nechopí se příležitosti; ponechává iniciativu na ostatních; schovává se za druhé.

3. Neústupnost, přesvědčení o vlastní pravdě nepřiznává chybu.

4. Svěhlavá sólovost

Okázaná samostatnost; odmítání/nepřijímání pomoci.

5. Manipulace, demagogie

Předkládá manipulativní argumenty; vede záklistní jednání; trvá na svých demagogických postojích.

6. Necitlivost, sociální tupost

Necitlivě reaguje na projevy a chování druhých; zesměšňuje ostatní; narušuje projev, vystupování druhých.

7. Sólový projev, rivalita

(skrytě) soupeří o moc; pracuje jen na sebe; nepomáhá druhým.

8. Sebestřednost, zahleděnost do sebe

Okázanost vlastního projevu; naučená, teatrální gesta; účelový nesouhlas, nepř. pro vlastní zviditelnění; nepřijímání zpětné vazby.

9. Přehnané sebevědomí, nesebekritičnost

Přesvědčení o správnosti vlastních názorů; neochota k diskuzi.

10. Neprojevuje názory

Opakování a setrvalá mlčení; projevuje se jako poslední; projevuje se až na vyzvání; nepřekládá/neodkrývá své názory druhým.