

3. června 2022

Výpracoval tým T. O. Ševerka

## Školní taborový čí vedení pro rok 2022



T. O. Ševerka p. s. ,

Ceská Tabornícka Unie z. s.



3	3	1.1.6	1. Lídě
4	1.1.7	1.1.1 Lídě moří! názne potřebý	
7	1.1.8	1.1.2 Lídě jsem různí	
8	1.1.9	1.1.3 Lídě se s časem mění	
8	1.1.10	1.1.4 Lídě ve skupině	
8	1.1.11	1.1.5 Uhel polohou	
11	1.1.12	1.1.6 Experimenty	
12	2	2. Přeče vedenoučko	
12	2.1	2.1.1 Provdala zkušeného vedenoučka	
13	2.2	2.2.1 Nagyky spácháho vedenoučka	
14	3	3. Pedagogika	
15	3.1	3.1. Zážitkově pedagogika	
16	3.2	3.2. Vyhová	
20	3.3	3.3. Rozvoj dívčeká	
22	4	4. Motivace	
22	4.1	4.1.1 Kvůli čemu vstaváme z postele	
23	4.1.2	4.1.2 Vzrhy	
24	4.1.3	4.1.3 Rost	
24	4.1.4	4.1.4 Vykon	
26	4.2	4.2. Formy motivace	
26	4.3	4.3. Zpěstření	





## Kapitola 1



# Lidé

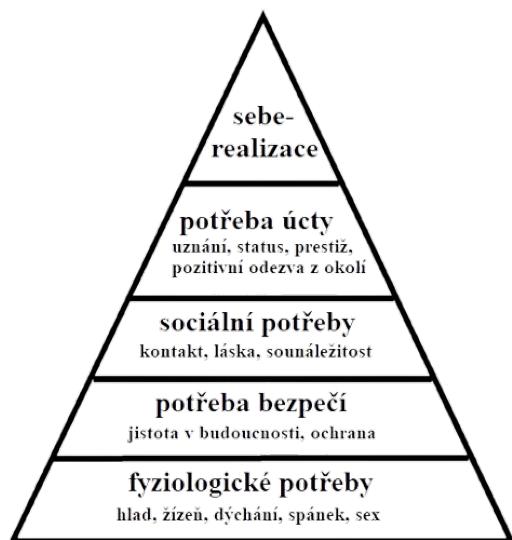
## 1.1 Lidé mají různé potřeby

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 dostatečné úsilí a prostředky, můžeme lidí motivovat k ledasčemu, nicméně nejsnázší je lidí 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

Misto pro P

**Úkol:** Jak byste charakterizovali sebe? Da se to nějak pojedná?

Zavazalky a systématické chování, neprávne vedeči radej! Šerí hned. Iši nepôlaniu!, dobrejšia! Veli na poslední chvíľu. **Uzávratia** ide išou pedovi, plánuj!, maťi radi ľasne a umiesti líde išou impulzívnu, maťi radi promenlivost, nevazanost, neprávne vedi odkladaj!, prie- kozdrovadom a **uznájte**

Zpracování informací  
Mášefelum x držení  
Lidé zpracovávají informace **myšlením** upřednostňují logické myšlení, racionalitu, přesnost a logiku, požadují konkrétní, presné a poučné informace, snaží se je rozumět, posložit, pořadit.

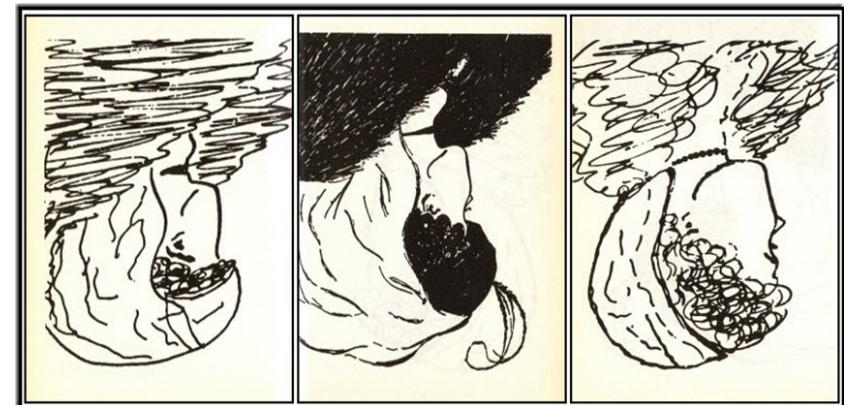
**Príjem informací** **smyšľový × intuicionistický** **Myšlenský typ lidí** **príjima reálnu, praktickou, detailnú, presnosť, ovvedené poslúhy.** **Intuitívny typ lidí** **príjima predstavu, budoucnosť, vize, obecný prehľad, inovácie.**

**Exzovet** je olejoveny, má dostup od okolí, vč. násadlochá, než mluví a když mluví, tak si rozmysl dospědú, co uzavřený, rrd se pochybuje mezi lidmi, hodej mluví, přemysl sehem hovoru. **Imroveter** je

Lato typologie kombinuje čtyři charakteristiky:

# L'Apologie

1.2 Lide jisu ruzhi



## 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 neradí slyšet.  
*Motivace:* je to důležité, závisíme na tobě, vezmi si lidi a zorganizuj to.  
*Demotivace:* bagatelizace úkolu nebo osobní důležitosti.
- Slaďovatelé.** 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 odpovědností, samostatnosti, tvořivosti.
- Zpřesňovatelé.** Zaměřují se vždy na jednu věc a pokouší 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 zájtkových akcí můžeme lidi rozdělit do čtyř základních zájmových skupin. Opět nejde o jasné rozšataulkování, každý člověk v sobě kombinuje unikátní 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 vysvětllování pravidel zabere aspoň půl hodiny a u kterých lze vymýšlet různé finty.
- Psychologové.** Zajímají je hlavně lidi. Mají rádi psychologicky náročné hry, diskuse, reflexe, ale i volnější program, při nemž si mohou popovídат 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:  
*Výběžená, městečko Palermo, Riskuj, lanová dráha, výroba erbu/vlajky*

## Místo pro poznámky

## 4.3 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 peňze 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 "vhodením do hry". *Příklad:* u oběda jeden z instruktörů 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), sehráni motivaci scénky den předtím, opakování motivaci sloganů v duchu "už se to blíží", gradace. Avšak pozor na přehnaná očekávání!

### Separace

U hodně soutěživých her, jako jsou bojovky a závody, můžeme soupeřící týmy před hrou oddělit a motivovat každý zvlášť. Oddělená motivace nám umožní vytvořit lepší pocit součinnosti v týmu a nažhat jeho členy vůči protihráčům.

Většinou se snažíme motivovat účastníky co nejvíce. Správným cílem je však motivace adekvátní potřebám hry. Vyjímečně se může stát, že lidé přemotivujeme - uděláme třeba ze závodu větší soutěž, než jsme chtěli, závodníci se pak přišou o každý detail a jsou naštvaní na instruktory nebo se rozehrádají mezi sebou.



MBTI Hypothetické komunitné letecké vliegtochten sú významnou súčasťou života mnohých ľudí. Tieto akcie sú organizované na celom svete a sú určené pre všetkých, ktorí sú záujemní o letectvo a jeho historiu. Väčšina z nich je súčasťou leteckej histórie alebo sú súčasťou leteckej histórie. Sú organizované na celom svete a sú určené pre všetkých, ktorí sú záujemní o letectvo a jeho historiu. Väčšina z nich je súčasťou leteckej histórie alebo sú súčasťou leteckej histórie.

## Dbrázeck 1.2: Temperamenty



**Hegemonie** (síz, hra) - reagujte pouze na linie podoby, le spise heterology k okolnímu dnu, když az chichonkrevny. Nemá rád zmeny, k teu si připusťte ien peckivé vybrane osoby.

**Syngonium (syngonium)** málo využívaný rostlinou s nápadnými listy, ktoré sú vysoké a široké, srdcovitého tvaru, s výraznou žilnatinou.

nestdly a souzír s ním nejdůležitější. Především, když se jedná o chování, které je významné pro všechny členy rodiny.

**Cholek (čluk)** - velmi vznětlivý, rychle vybuchně a reagující agresivně. Mezi dali si ieho typické projekty

**mechanismum (technia)** – označován za soudobou pessimistickou, když se mnohé považují, že sem ztrácí už vlastní předěsí o klidu, nemá rád vrásnený a výplňaté středce. Spchále navazuje vzhledy, ale když už

parament na 4 typy:

Hippopokretes by lekárství strojového řecká podobně za očí elektrovi a elektrovi se střív zakadem dovolécho lekárství. Přišuzle me mu outfitovi přischař - tři. Hippokrotový Prischař. Hippopokretes vychádza

Empirical

## MOTIVACE MOTIVACNÍCH TYPŮ

OBRAZOVATELÉ	DYNAMIKA	PRAGMATICKÉ	SPOLEČNOST	SPOLEČNOST
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Je to mimofrancouzské důležité.</li> <li>▪ Zavřelismi řecký jazyk na tabuli.</li> <li>▪ Jasienski náleží do neoficiálního.</li> <li>▪ Když začal se zavazovat, tak už nikdy.</li> <li>▪ Je na totéž, jak to už dělali.</li> <li>▪ Je pro lidí do neophodnosti.</li> <li>▪ Budete pod tím podepsaní.</li> <li>▪ Budete to rovnou ke generálmu předložení.</li> <li>▪ Vezmeme si lidí.</li> <li>▪ Zavřelismi řecký jazyk na tabuli.</li> <li>▪ Jasienski náleží do neoficiálního.</li> <li>▪ Když začal se zavazovat, tak už nikdy.</li> <li>▪ Je na totéž, jak to už dělali.</li> <li>▪ Je pro lidí do neophodnosti.</li> <li>▪ Budete pod tím podepsaní.</li> <li>▪ Budete to rovnou ke generálmu předložení.</li> <li>▪ Vezmeme si lidí.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Je to mimofrancouzské důležité.</li> <li>▪ Zavřelismi řecký jazyk na tabuli.</li> <li>▪ Jasienski náleží do neoficiálního.</li> <li>▪ Když začal se zavazovat, tak už nikdy.</li> <li>▪ Je na totéž, jak to už dělali.</li> <li>▪ Je pro lidí do neophodnosti.</li> <li>▪ Budete pod tím podepsaní.</li> <li>▪ Budete to rovnou ke generálmu předložení.</li> <li>▪ Vezmeme si lidí.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Je to mimofrancouzské důležité.</li> <li>▪ Zavřelismi řecký jazyk na tabuli.</li> <li>▪ Jasienski náleží do neoficiálního.</li> <li>▪ Když začal se zavazovat, tak už nikdy.</li> <li>▪ Je na totéž, jak to už dělali.</li> <li>▪ Je pro lidí do neophodnosti.</li> <li>▪ Budete pod tím podepsaní.</li> <li>▪ Budete to rovnou ke generálmu předložení.</li> <li>▪ Vezmeme si lidí.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Je to mimofrancouzské důležité.</li> <li>▪ Zavřelismi řecký jazyk na tabuli.</li> <li>▪ Jasienski náleží do neoficiálního.</li> <li>▪ Když začal se zavazovat, tak už nikdy.</li> <li>▪ Je na totéž, jak to už dělali.</li> <li>▪ Je pro lidí do neophodnosti.</li> <li>▪ Budete pod tím podepsaní.</li> <li>▪ Budete to rovnou ke generálmu předložení.</li> <li>▪ Vezmeme si lidí.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Použíte o prezentaci koncentrační.</li> <li>▪ Vozecce pro výpočet číslic, data jsou v tomto souboru.</li> <li>▪ Me dveře říši ti žádci vyšší diferenční.</li> <li>▪ Naspal říšem ti postup.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Použijte o prezentaci koncentrační.</li> <li>▪ Vozecce pro výpočet číslic, data jsou v tomto souboru.</li> <li>▪ Me dveře říši ti žádci vyšší diferenční.</li> <li>▪ Naspal říšem ti postup.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Použijte o prezentaci koncentrační.</li> <li>▪ Vozecce pro výpočet číslic, data jsou v tomto souboru.</li> <li>▪ Me dveře říši ti žádci vyšší diferenční.</li> <li>▪ Naspal říšem ti postup.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Použijte o prezentaci koncentrační.</li> <li>▪ Vozecce pro výpočet číslic, data jsou v tomto souboru.</li> <li>▪ Me dveře říši ti žádci vyšší diferenční.</li> <li>▪ Naspal říšem ti postup.</li> </ul>	
<p style="text-align: right;">SPOLEČNOST</p>	<p style="text-align: right;">SPOLEČNOST</p>	<p style="text-align: right;">SPOLEČNOST</p>	<p style="text-align: right;">SPOLEČNOST</p>	<p style="text-align: right;">SPOLEČNOST</p>

Občas zavádzať súvisiace tredenia, v nichž je uvedený predložkou *príklonina* príjatia s nadznením. Významne rečesné a blízku väzdy sú striedavo, byťko skôr hľadá tiež sanciu preromauniti.

Fotoul se deschisă dintr-o poală înălțată și pătrată în mijlocul terenului, lăsată să moară înăuntru.

Aliemnichivo k pozvolnymu motivacijim je drsný říkavý záčetek hry "Slave", bezí hlasu. Užasmilkoval ne-  
děle kam přes přemyslé mluvě vymeněnou. Tento hráč může být poslán do Vzoru, jež nenechá hrdinu, rovnou se vrátit do dleje, jež nenechá hrdinu.



U nekejich aktivity je možné využít některé základní techniky, které mohou být použity i v jiných situacích. Tyto techniky mohou být použity i v jiných situacích.

### 1.3 Lidé se s časem mění

Všichni dospělí byli nejdřív dětmi. Ale málokdo si to pamatuje. (A. S. Exupéry)

Vývoj člověka se dělí do několika fází:

- Věk batolec: Jsem to, co mohu svobodně dělat.
- Věk předškolní: Jsem to, co učiním.
- **Věk školní: Jsem to, co dovedu.**
- **Věk dospívání: Jsem to, co čemu věřím.**
- **Věk mladé dospělosti: Jsem to, co miluji.**
- Věk střední: Jsem to, co poskytuji.
- Věk zralosti: Jsem to, co po mně zůstane a přežije.

U nás bude potřeba znát jen ty tři prostřední kategorie. Základní charakteristiky jsou uvedeny v tabulce, která dává přehled toho, co baví a nebabí děti, dospívající a mladé dospělé. Kromě charakteristik uvedených v tabulce stojí za zmínku vztah k samostatnosti a autoritě. **Děti** jsou velmi nesamostatné, nerady vyvíjejí vlastní iniciativu, musíme jim přesně zadat, co mají dělat. Vůči autoritám mají děti respekt a poslouchají je. **Dospívající** jsou schopni samostatné činnosti a vlastní iniciativy, ale příliš se k tomu nemají a musíme je popohnájet. Ve vztahu k autoritám jsou vyzývaví a neradi se podřizují. **Dospělí** jsou samostatní a mají rádi volnost. Vlastní iniciativy jsou schopni jenom občas potřebují "nakopnout". Autority poslouchají, ale nemají rádi, pokud si s nimi někdo nedá práci nebo pokud mají pocit, že jsou autoritou zneužíváni.

	<b>VĚK ŠKOLNÍ</b>	<b>VĚK DOSPÍVÁNÍ</b>	<b>VĚK MLADÉ DOSPĚLOSTI</b>
<b>HLEDÁJÍ</b>	kamarády, zábavu	skupinu, srovnání	partnera, odpovědi, se-bepoznání
<b>MAJÍ RÁDI</b>	akce, boj, noc, dobro-družství, bodování	akce, sport, recese, emoce	rozmanitost, náročné úkoly, smysluplnost
<b>NEMAJÍ RÁDI</b>	náročné úkoly, přemýšlení	příliš filozofování, příliš náročné úkoly	samoúčelnou činnost, bodování
<b>NÁMĚTY</b>	pohádky, dobrodružné příběhy, fantazie, indiáni	fantasy světy, historie (akční prvky), tajemno	lidi, vzťahy, historie (filozofické prvky), současnost
<b>SOUTĚŽENÍ</b>	soutěží rádi, spolupráce jim nejde	raději soutěží, nutnost spolupráce si uvědomují	občas si zasoutěží, ale rádi spolupracují
<b>ÚNAVA</b>	malá výdrž, rychlá regenerace	střední výdrž i regenerace	velká výdrž, pomalá regenerace
<b>METAFORY</b>	nechápou	nechce se jim nad nimi přemýšlet	chápou a mají rádi

Čím mladší a méně zkušení jsou účastníci, tím **konkrétnější a jasnější informace** jim musíme dávat. Tento princip je třeba aplikovat na všechny oblasti: příběh, pravidla her, kladení otázek, zadání tvorivých aktivit.



### 4.1.2 Výkon

Je-li **výkon** dominantní oblast, člověk se cítí motivován, když dosáhne uspokojení z práce, výzev, života. Má silnou **orientaci na výsledek a cíl**, chce překonat překážky, které brzdí v dosažení jeho cílu.

Je zaměřen na **současnost**: mít věci pod kontrolou, vytváření bohatství nebo rozvíjet mistrovství ve svém oboru. Často, protože je natolik pohlcen dosahováním cílů, může ztratit ze zřetele celkový obraz svého života a vlastního rozvoje. Je důležité, aby nezapomněl investovat čas do svého osobního růstu, a zároveň si ovědomoval ostatní lidi kolem sebe.

Motivátory úspěchu souvisí s kontrolou (mocí), bohatstvím a odborností jsou převážně o **mýslení**, takže je pro něj důležitá logika a hlava. Tyto motivátory jsou typické pro vasoce úspěšné lidi, protože jsou dobré v plánování a jsou praktičtí.

### 4.1.3 Růst

Je-li **růst** dominantní oblast, člověk se cítí motivován, když může naplně využít svůj potenciál a být svým nejlepším možným já. Dodává mu energii, když může realizovat kreativní **změny**, které mu dávají smysl a nezbytná je pro něj svoboda, protože rád hledá nové příležitosti, jak vyjádřit svou kreativitu, může být pro něj obtížnější posouvat a dokončovat již zahájené projekty.

Motivátory růstu souvisejí s **věděním**, intuicí a rozhodností. Je pro ně důležitá instinktivní reakce, takže jejich centrum je břicho. Růstové lidi motivuje svoboda, tvorivosť a smysl (význam) často se nachází na vrcholu **Maslowova pyramida potřeb**., kde se nachází potřeba sebereálnizace.

## 4.2 Formy motivace

### Navození atmosféry

Klasickou formu motivace je navození atmosféry a uvedení příběhu (libreta) - použijeme sehrání scénky, přečtení či odvýprávění příběhu, promítnutí fotografie nebo části filmu. Nejčastěji hraná scénka - je to vděčné, účinné, zábavné i pro instruktory. Nepřeháníme.

### Odměna

Výrazným motivačním faktorem může být příslib odměny. Tento způsob motivace funguje hlavně u dětí. Může jít o odměnu materiální (typicky sladkosti), body do celotáborové hry nebo příslib privilegia (nasáz, snídaně do postele).

### Prestiž

Při závodech a podobných soutěživých hrách je motivačním faktorem samotná pretíž 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 rízeným způsobem průchod jejímu uvolnění. Tento druh motivace všek nepoužíváme příliš často, brzy se přesytí a může začít škodit vztahům v kolektivu.



Lidé ve skupině

V perekhozil se zvota tráv' očistními. Pro Zazíkovoé dceče to pláti obzvlášť, protože náruč nich dochází!

Komunikace

- **Komunikace má být vedená s dobrým umyslem.** Mezi býčkem si být i s láskyplnou tvorbou, aby ostatní slýšeli pravé to, co chceme říct. Nekolik rád vodopáduch je pro zájemce:
    - **Základní pravidlo:** Neříkejte žádat, co rázově, důležitě je, co ostatní slýší. Bohužel to není ideální upravení komunikace, ale v konkrétních situacích může posloužit k úspěchu.
    - **Vzorová komunikace:** Je pro zájmeno křeče nejjednodušší. Především může využít výrazné osahnutou toho, aby ostatní slýšeli pravé to, co chceme říct.

**Základní principy:** Nejprve bylo potřeba rozdělit násobec řeči na jednotlivé výrazy. Všechna slova mezi instruktory, především co se významem vymezuje vnitřním současného složenou konstrukci. Po tomto rozdělení bylo možné řeči rozdělit do skupin podle jejich významového znamení.

Komunikace

- Pro komunikaci výběru me výběru akvizit. Spolu s záležitostí řešíme v soukromí (rozchádání ne před učasníky - dělíme) a ve chvíli, kdy někdo zaneprázdňuje jinou činností.

„People, which buy us our private life; Musím si říct, proto si myslím, že to role byla uplynula pro podnik.“

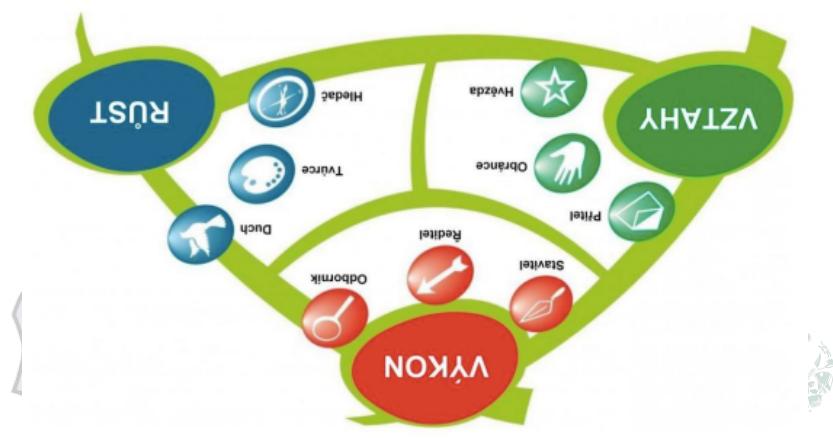
Diležitou součástí dospělosti je násilnoučka, když má mluvit o tom, co má rád. Neřepejte se hned zocí brunti a všechno vysvětlovat. Měli bych potřeboval poslouchat, rozchádě všecky moudře. Neřepejte svého zájemce o životě jeho sestry, když mi to říká, ať si to tak vymád. Neřepejte svého zájemce o životě jeho sestry, když mi to říká, ať si to tak vymád. Neřepejte svého zájemce o životě jeho sestry, když mi to říká, ať si to tak vymád.

Diležitou součástí dospělosti je záležitost řešení v soukromí (rozchádání ne před učasníky, gesto někdo poslavenu v prostoru). Podle nevěrnosti pravku komunikace se často posílá neupřímnost. Diležitou součástí dospělosti je láska neerbalní komunikace, do které patří například poslavenu těla, mluvky, všechno s čím se v životě sebekáme, interpretativní poslání, popisující všechno ze svého života, dleby mluví jazykem (hlasem). Všechno s čím se v životě sebekáme, interpretativní poslání, popisující všechno ze svého života, dleby mluví jazykem (hlasem).

5. **Uhel polehlý**

Uhel pohledu

#### Obrazek 4.1: Motivatory



#### 4.1.1 Vztahy



**Úkol!** Podívejte se na první obrázek (nejlépe si přeložte stránku tak, ať nevidíte další obrázky). Poté se podívejte na druhý obrázek a pečlivě popište, co na něm vidíte.  
Je to žena? Jak je asi stará? Jak vypadá? Co má na sobě? Jaké postavení a životní role byste ji přisoudili?



Obrázek 1.3: První obrázek úhlu pohledu

## Kapitola 4

### Motivace

*Chceš-li postavit lod, nesvolávej lidé dohromady, aby obsatrali dřevo, nepřiděluj jim práci a úkoly, ale raději v nich vzbud touhu po nekonečných dálkách moře. (A. S. Exupéry)*

Dalším důležitým krokem je přesun do světa hry - **MOTIVACE**. Význam motivace je zásadní. Dobrá motivace může i z velice jednoduché hry udělat hit. A bohužel i naopak, dobrá hra může vznít naprázdno, pokud do ní hráči nejsou dostatečně vtaženi. Čím větší námlahu ze strany účastníků hra vyžaduje (ať už fyzickou, či psychickou), tím důležitější je motivace!

Vše začíná už volbou názvu hry. Ten by měl být poutavý, zajímavý, úderný, trochu tajemný a může obsahovat i doplňující podtitul. K motivaci přispívá také prostředí, ve kterém se hra odehrává, a to nejen výzdoba, kostýmy a doprovodná hudba, ale i samotné místo.

**Úkol!** Jakou máte motivaci dělat táborového instruktora/vedoucího?

**Místo pro poznámky**

#### 4.1 Kvůli čemu vstáváme z postele

Každý člověk má jedinečný mix děvít motivátorů, které ovlivňují jeho hladinu energie, více či méně významné, podle toho, jakou mají pro něj hodnotu. Motivátory jsou organizovány do tří skupin, které shrnují to, co je pro nás důležité a ukazují souvislosti mezi tím, co nás motivuje a demotivuje.



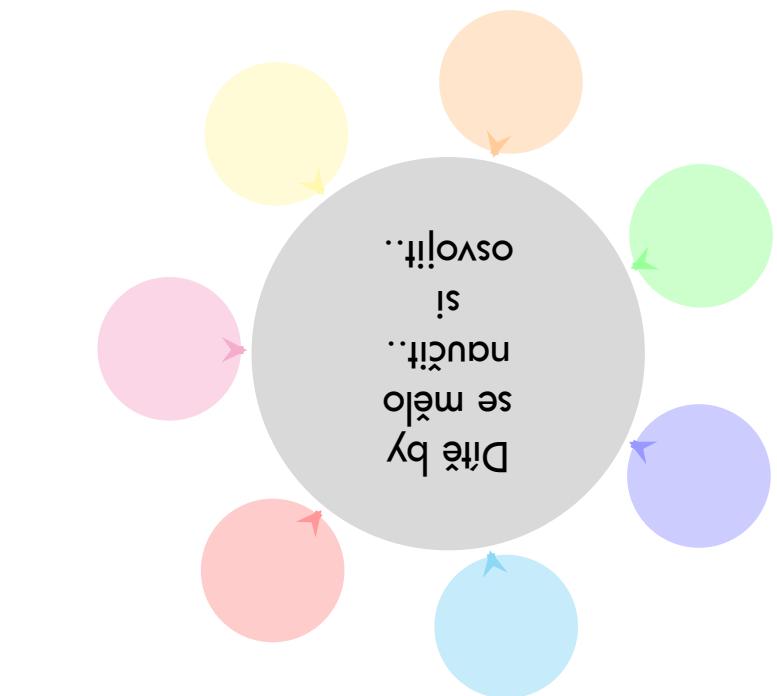
Obrázek 1.4: Druhy obrázek uhlí pochodu



10

Úkol! Do mapy vnesete co dle se mělo dříve na taboře naučit.

Místo pro poznamky



21

## 1.6 Experimenty

### Experiment Třetí vlna

Experiment proběhl během jednoto týdne roku 1967 na Cuberley High School v kalifornském města Palo Alto. Nevedl ho psycholog, či psychiatr - ale učitel historie Ron Jones. Ten chtěl studentům druhého ročníku přihlásit situaci při nástupu nacismu v Německu.

**První den** experimentu museli studenti pouze vzorně sedět, komunikovat vstoje, své odpovědi vyměšnat maximálně do tří slov a začínat je oslovením "pane Jonesi". Učitel jim také zdůrazňoval sílu disciplíny a jednoty.

**Druhý den** Jones pojmenoval osazenstvo třídy hnutím Třetí vlna a stanovil speciální pozdrav, jímž se "členové hnuti" museli zdarvit i mimo třídu.

**Třetí den** začal žít experiment svým vlastním životem. K hnuti přibyli další studenti, Jones jim rozdal karty se speciálními úkoly, též je instruoval, jak "lovit" nové členy, třem studentům pak dal speciální průkazky - měli donášet na ty, kteří pravidla nedodržují. Jenže dobrovolně donášelo dalších 20 studentů. Na konci třetího dne mělo hnutí na 60 účastníků a někteří studenti dokonce třem spolužákům, kteří nedodržovali pravidla, vyhrozovali.

**Čtvrtý den** se experiment vymkl kontrole, studenti se do experimentu zcela ponorili a jejich loajalita byla perfektní, přibyly i další členové. Jones oznámil, že jejich buňka je součástí celonárodního hnuti, které má změnit americkou společnost a v pátek v poledne bude jeho existence a síla demonstrována v televizi.

**Pátý den** přišlo do stanovené místo přes 200 lidí, nechyběli transparenty, studenti skandovali oficiální heslo. Žádné televizní prohlášení se však nekonalo. Naopak jim Jones oznámil, že *absolvovali experiment, při němž se chovali stejně, jako přívrženci nacismu* v Německu a že všechno co jim řekl byla lež.

**Co nám z toho vyplývá?** Skupina ovlivňuje chování svých členů.

### Stanfordský vězeňský experiment

K šokujícím výsledkům došel v roce 1971 i Philip G. Zimbardo ze Stanfordovy univerzity. Ten tehdy vybral 24 zdravých studentů ze 75 přihlášených dobrovolníků, kteří měli žít ve vězení. Někteří z nich měli být vězni bez jakýchkoliv práv, jiní dozorci. Zimbardo musel experiment předčasně ukončit; vymkl se mu totiž z rukou, když "dozorci" začali "vězňů" ponižovat způsobem, který jim mohl způsobit trvalé následky.

**Co nám z toho vyplývá?** Zdravý a rozumně smyslející člověk, je-li vystaven extrémním podmínkám, se může radikálně změnit (nebo změnit své chování). A to velmi v krátké době, viz [Experiment Třetí vlna](#).



## 3.3 Rozvoj člověka

Správný pedagog si pro rozvíjení člověka musí promyslet své kroky. *Rodič-pedagog si je nemusí promýšlet, protože disponuje dostatečnou intuicí. Při závažnějších krocích života si i rodič musí promyslet své kroky, jak směřovat dítě.*

### . Proč?

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

### . Co?

Co bych chtěl svým jednáním předat, co by mělo dítě znát, v čem by dítě aktivita posunula, v čem by tuto zkušnost/znalost dítě využilo, v čem by dítě mohlo využít svůj potenciál?

### . Jak?

Jak předat zkušenost, informaci; je to úměrné věku dítěte?

### . Koho vzdělávám?

#### . Kdo jsem já?

Kdo jsem v procesu já, jaká je má úloha? (přihlížet, pomáhat, vést?)

### . Jaké mám podmínky?

Jaké mám dispozice materiálové, silové, výkonné, mentální. Důležité u psychiky dítěte!

### . Historická zkušenost

Pro tábory asi nejdůležitější; jak to dělali předci, bylo to funkční, efektivní? Bavilo to, přineslo to dětem něco?

Součástí promyšlení cílů je i hlubší zamýšlení: **Proč?**

### . Je tento cíl krátkodobý, dlouhodobý?

### . Na co působíme?

Má náš úkol se zaměřit na fyzickou část dítěte, na jeho mysl a způsob myšlení?

**Pozor! Člověk je komplexní a hlavně celistvá bytost, ač chceme trénovat pouze jeden aspekt sebe sama, nelze. Vždy se zaměřuje na více aspektů!**

### . Míra konkrétnosti

Je to mírněná na konkrétní akci? na celý pobyt nebo k celoživotnímu vzdělávání?

Důležité jsou také **principy**, na kterých naše aktivity jsou stavěny:

- přiměřenost, je třeba vyhodnotit obtížnost úkonu danému člověku;
- soudržnost určuje, zda-li aktivita je v kontextu daného celku, neměníme kolej? nevyvoláváme zmatek?
- autonomie slouží k vedení dítěte k sebekontrole, zodpovědnosti, sebenastavování cílů.

Jakmile se dítě narodí, cíle nemá a určuje je rodič. V pozdějším věku by měl rodič vytvořit ochranné mantinely, ve kterých bude dítě směřovat a pomáhat dítěti s nastavováním cílů. Úlohou pedagoga by mělo být tyto mantinely posunout, snížit jejich požadavky a naučit dítě nastavování vlastních cílů.





# Práce vedoucího

## 2.1 Pravidla zkùseného vedoucího

- Aby nedorazchazeo k nedopateniu, musime viesa myslit' uznakmi systemu. Proto je treba vyhotoviti zakladni pravidla a predpisi principy. Ziskadim pravidla jisou privridla vytvorenia vedoucimi pro Učasťníky. Vedouci očekávajú, že budou dňať pravidla až do spektoval, neboť linka by sa dobylo možné ťať providla využívať. Vyhľadajú si na záchrani akce. Jisou vytvorené umisťena do sestriedených kódzadnu.

**Opravna pravidly** jisou privridla vytvorenia časťmi pro tie samé Reprezentanti zpusob, ktorým účasťníci očekávali, že sa sám k sobe behem programu bude člena. Učasťníkmy pravidly jisou opti vytvorené umisťena na záchrani pretekov. Jisou také vytvorená na záchrani pretekov. Do tyto druhu pravidel je treba s Učasťníky stanoviť hneď na vysvetlení, protiže to je dôležitý a vlastné kľúčový dokument.

Definovanými pravidlami je vytvorený systém čiže až vytvorení akcií po dobu lej.

1. Když žádám mluví, osídlil mnozí dřívější obyvatelé. Komu někdo koukal oči, když mluví i eden, ostatní naslouchají. Jinak se nedomluvíme. Mluvíme dřívější obyvatelé.

2. **Respekt** chováme se k druhému tak, jak chceme aby se i on choval ve stejné situaci ke mně.

Pravidla pravidlo, co si myslíte a můžete přidat za to nejdřív výsmyčnou. Něco takového jako absolútum a to i ostatní.

- prodat nebezíchlé. Obyvále mámé káždy svoj verzi přiběhu. Je dobré mít možnost si povídávat, co si myslíte a míté právo za to nechat vysmíhat. Něco takového bylo všechno, když jsem se snažil vymýšlet něco nového.

4. **Osløverni**  
Le repreba se domluvit, iak se budeme oslovoval. My si všichni lykgame.

5. **Pochopíte stáří**  
nemusíte s každým souhlasit. Snadže se „jen“ pochopí druhé lidé. To sižci.

6. Zpravidla vždykdy výzva  
může požadat o zprávu vždykdy a také ji může požádat. Je to jen chyba.

7. Pravidlo čtyř stínů  
to, co se kdekdo v budově o univerzitě hýru, zůstává mezi námi. Pravidlo, ktere

8. Výpráví mobilní Netřeba vše komentovat.

Výsledek výchovy

• Zájistíme, že všechny nové funkce budou fungovat i s novou verzí operačního systému.

- Hodnotíme předcházející výchovu  $\Leftarrow$  můžeme provést korekty, abychom v dalších krocích chybou neopakovali.
- Vyčlování ziskává zprvu vazbu (sebezavazují, sebeochopení, sebevědomí) - má význam pro procesu sebevýchovy.
- Dosažené výsledky aktivní vstupu! (nebo jsou zároveň vložovány) do dálších etap výchovy (sebeúčení).

**Úkol:** Proč by měl vychovatel získávat výsledek vychovávky? Poradí se ve skupině a zkuste vymyslet dle spona 3 důvody.

Dície le hľada si pozitívnu orientáciu kreativity. Výplňať sú tu, iak istme vychovávať. Nesie to lepe? Nalezenia kritériia bývajú zahrnutou do korektny násobkou postupu.

## 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. **Svéhlavá sólovost**  
okázaná samostatnost; odmítání/nepřijímání pomoci.
5. **Manipulace, demagogie**  
předkládá manipulativní argumenty; vede zákulisní 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; úcelový nesouhlas, např. pro vlastní zviditelnení; nepřijímání zpětné vazby.
9. **Přehnané sebevědomí, nesebekritičnost**  
přesvědčení o správnosti vlastních názorů; neochota k diskuzi.
10. **Neprojevuje názory**  
opakována a setrvalá mlčenlivost; projevuje se jako poslední; projevuje se až na vyzvání; nepřekládá/neodkryvá své názory druhým.



Obrázek 3.2: Podmínky výchovy

### Podmínky výchovy

- Biologické -  
**vnitřní** - stav organismu, nervové soustavy, zdravotní stav, výška, váha;  
**vnější** - přírodní prostředí
- Psychické -  
**vnitřní** - vlohy, schopnosti, emocionalita, motivace, zájmy;  
**vnější** - sociální skupina, životní styl a tradice
- Sociální -  
**makroprostředí** - politické, ekonomické;  
**mikroprostředí** - rodina, spolužáci

**Úkol!** Napište několik sociálních podmínek, které mají většinou pozitivní a které především negativní vliv na utváření člověka.  
Jak vysvětlíte, že některé děti z kuřáckých rodin velmi brzy podléhají kouření a s z některých se stávají zapřísahlí nekuřáci?

### Místo pro poznámky



Pedagogika

## Kapitola 3

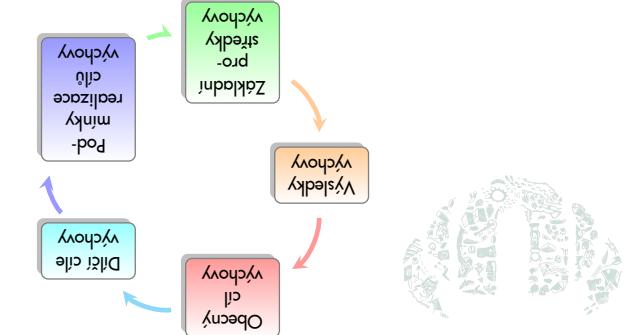
**Výhoda** - havidu prostředek sociální záležitosti, je proces zaměřený na osobnosti člověka s cílem Mezi nejdůležitější polmy v pedagogické praxi:

Décine

- **výchova** - hradní prostředek socializace; je proces zaměřený na osobnost člověka dosud vzniklých zmen v jeho vývoji;
  - **socializace** - proces záspolení/rozvoje;
  - **vzdělávání** - proces, který probíhá po celý život, je součástí výchovy;
  - **Behem výchovy, sociálizace a vzdělávání se u každé osoby náleží rozdíly:**
  - **zrodlostí** - osvědčené informace a ziskaná schopnost se u dětí vyskytuje výrazněji než u dospělých;
  - **ovědeností** - učením ziskané schopnosti správně a úspěšně vykonávat určitou činnost;
  - **zmechanizovaná dovedností**:
    - osvědčené postupy a úkony,
    - zmechanizovaná dovedností,

WordSolve

- Pedagogické si slovo složené z dvou cíle k o: **pis - dílo, objem** - věst; z toho vyplynula řecké slovo pedagogos - dívek reducti: die (zřízení, k posudení).  
Zdejšlavní v době antického řecka, probíhalo v rodinách, kde také končilo. Role se dle svého významu vzdělávání mohlo být i vzdělávání otroků, když na skále postavené sítí slunce bylo rozhozeno o ledél k posudní. S posudem zdejšlavní rozdělovalo dospělého a dítěte.



### Obrázek 3.1: Cyklický proces výchovy

Cíle výchovy

**afektívum** - rozvoj posluchu, prozídky, emócií, hоднот . **prilijnáu** - reagodčin - ceečovadn hоднот - integrace hоднот - zazelenovadn hоднот do charakteru

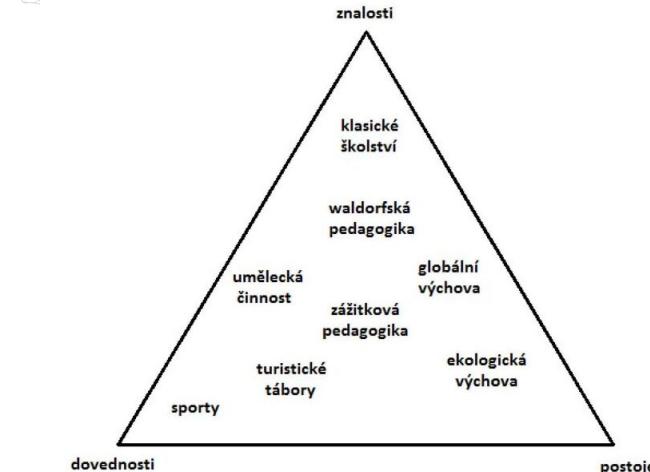
- Komunita** - operace, dovezenosti, pochybova zdrojnosti  
Vymun&gt;u - zaměřování, frézeng motorická reakce - automatické motorických dovedností - schopnosti motorické adaptace - motorická tvorivosť

Podmínky výchovy

### 3.1 Zážitková pedagogika

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

Pomoci zážitkové akce výchovně působíme na 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

*Řekni mi, já zapomenu. Ukaž mi a já si možná vzpomenu. Zapoj mě a já pochopím. (čínské příslušní)*

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 rozptylí, ale nezanechá žádné stopy, protože nás nestojí žádout 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 nenaučíme. 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).

### 3.2 Výchova

Výchova není jen jednoduchá operace: přikazování, zakazování, doporučování, vysvětlování, přesvědčování (jak se může zdát). Jedná se o komplexní činnost, která dlouhodobě formuje člověka a záměrně usiluje o "vytvoření" člověka vyznačujícího se co nejlepšími vlastnostmi, schopnostmi a předpoklady k plnohodnotnému dospělému životu.

**Úkol!** zamyslete se nad otázkami: *"K čemu je výchova dobrá?" Jakou funkci má?*

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

#### Místo pro poznámky

**Výchova** je proces, který umožňuje jedincům se plnohodnotně zapojit do života ve společnosti. Připravuje člověka pro plnění několika společenských rolí, které na něho v životě čekají. Zároveň umožňuje předání kultury (tradice) z jedné generace na další, čímž zabezpečuje kontinuitu společenského vývoje.

#### Rysy výchovy:

- vnější ovlivňování pozitivního rozvoje člověka,
- záměrné, cílevědomé působení na člověka,
- interakce vychovatele a vychovávaného,
- předávání kultury lidstva dalším generacím,
- zhodnocování vnitřních předpokladů člověka.

Výchova jakožto proces (dlouhodobý i krátkodobý) má vždy nezbytné etapy:

- počáteční etapa - **diagnóza** - je nezbytné poznat stav, úroveň vychovávaného (vychovávaných);
- etapa pedagogického **projektování** - vymezení a formulace konkrétních nebo obecnějších cílů, postupů;
- etapa **regulace učení** vychovávaných - výchova je vždy subjektivně učení, jde tedy o motivaci, konkrétní obsah činnosti, fixování osvojených obsahů;
- etapa **výsledné pedagogické diagnózy** - zjišťování výsledků porovnáváním s vymezeným cílem + analýza procesu výchovy z hlediska dosažených výsledků.