



## Zážitková pedagogika

Poznatky a metody zážitkové pedagogiky jsou součástí námi používaných postupů. Přestože ne všemi odborníky je považována za rovnocennou oblast vzdělávání, já osobně ji považuji za neméně důležitou, pokud je **aplikována ve vhodných situacích a pro přiměřené cíle**. Samozřejmě využití metod zážitkové pedagogiky je vhodné pouze pro určité typy situací, určité druhy osobnostního rozvoje. Nesouhlasím s tím, aby byla její účinnost přeceňována a došlo k situaci, že by byla tato „metoda“ aplikována jakkoli plošně. To samozřejmě platí u většiny podobných metod. Vždy je nutné snažit se vybrat metodu, která může nejlépe naplňovat požadované cíle.

Myšlenka zážitkové pedagogiky není nijak nová záležitost. Obligátní staří Řekové pěstovali **ideál kalokagathie**, Jan Amos **Komenský měl svou školu hrou** a J.J. Rousseau propagoval návrat k přírodě a výchovu přírodou.

Zážitkové kurzy mají mnohé podoby a formy, není cílem tohoto dokumentu se jimi takto podrobně zabývat, chci se zabývat **zážitkovým vzděláváním na nejobecnější úrovni**, jako vzděláváním vycházející ze **zkušenosti, z individuálního prožitku**. Už proto by se mělo jednat o metodu velice efektivní.

„... funkčnost těchto metod vychází z principu jednoty psychiky a činnosti, především předmětné, praktické. (...) Jejich psychologická podstata spočívá v tom, že nedochází (jako ve většině případů charakteristických pro náš způsob učení) k zástupnému, observačnímu učení. Jedná se o jakési „**balancování mezi teorií a praxí**“. Lidé si při společné činnosti opět pohlédnou do tváří, do očí a požádají druhého, aby jim vysvětlil, jak to myslí, jestli jim pomůže. Z podstaty simulované situace totiž není jiné cesty než podpora a spolupráce. Reakce jsou různé a celkovým přínosem je jejich pochopení a společný rozbor ...“ (Šulc, 2006).

Z tohoto textu je patrné, že je **nutná aktivita a participace účastníků**. Je známo, že tím, co **děláme a zažijeme se naučíme a zapamatujeme si více než tím, co třeba jen čteme či slyšíme**.

Zážitkové kurzy jsou prospěšné i tím, že nás dostávají za hranice všednosti, představují realitu mimo tradičně chápaný čas a prostor (Franc, 2001). Hlavním východiskem je „**hra**“, k čemuž se

dostanu později, z globálního hlediska se jedná o snahu **vytvoření zážitku prostřednictvím uměle navozené situace**. Je to tedy princip podobný principům SPV a modelovým situacím manažerských tréninků. Jen cíle jsou poněkud odlišné, využívá se jednoty činnosti a psychiky, **jedinečnosti osobního prožitku** (Šulc, 2006).

## Východiska

Hovořím-li o zážitkové pedagogice, je nutné přiblížit samotný pojem **zážitek**, případně jeho propojení s pojmem **prožitek**. U prožitku je převažující názor, že je třeba akcentovat spíše aktivitu než pasivitu prožívání, prožitek je děj, akce, která se nám stane. Je to tedy událost či sled událostí, které se skutečně dějí a dá se to z jistého pohledu popsat objektivními metodami a objektivními verbálními způsoby. Na rozdíl od prožitku je **zážitek ryze subjektivní**. Pokud dva lidé prožijí totéž, nemají z toho stejný zážitek. Také je zde časové hledisko – **zážitek se vrací do minulosti**. Pokud něco prožijeme, katalyzuje to naše osobnost v zážitek.

Jak bylo uvedeno, jedná se především o získání určitého prožitku, po němž následuje **individuální zpracování předchozích událostí** (zpracování na zážitek). To celé vede k porozumění sebe sama. Jak uvádí Kuneš (2006) je zásadním předpokladem **poznat sám sebe** jako „originál“, jedinečný a vyvíjející se, člověk by měl chtít revidovat vlastní limity a snažit se o sebepoznání.

Denglerová (2007) se ale k tomuto předpokladu obrací s tím, že není stěžejním prvkem pro podněty k sebepoznání zážitek sám, nýbrž to, jak se později **k zážitku vracíme ve vzpomínce** a jak jej následně zpracováváme. Zpracování zážitku vyvolává **emoční reakce**, které ne vždy musí přímo se zážitkem souviset, někdy je souvislost mnohem hlubší, např. s uplynulými životními událostmi, které se konkrétním typem zážitku pouze připomněly. Následně je na stejném principu konstruován **podnět k rozvoji** tím, že z konkrétního zážitku a jeho zpracování dochází vědomě a nevědomě k přenesení této zkušenosti do dalších oblastí běžného života.

Mezi základní charakteristiky patří snaha o **osobní rozvoj**, prvek dobrodružství (nemusí se rozhodně jednat o zátěž v podobě fyzické, ale i psychické), jistá míra nejistoty a přijímání rizik, element výzvy a reflexe, přítomnost her a využití metafor a rozbor proběhlých aktivit (Franc, 2007).

## Cíle

Za nejobecnější cíl lze považovat sebepoznání, **uvědomění si svých vlastních reakcí** v uměle

*Cordatum Praha o.s. © 2013*

Veškerý obsah uvedený v tomto dokumentu podléhá autorským právům dle autorského zákona. Veškeré další šíření obsahu v jakékoli formě je výslovně zakázáno a v případě zjištění porušení bude toto právo důrazně vymáháno. Šíření obsahu je možné pouze s výslovným souhlasem autora.

navozených situacích a snahu o reflektování pocitu a reakce z prožitku.

Franc (2007) vidí přínosy takto navozeného zážitku v **komplexní introspekci**, v uvědomění si běžně neuvědomovaných schopností, přičemž vše probíhá **mimo „reálný svět“**, tudíž bez rizik **v bezpečném, podporujícím prostředí**. Atmosféra sama vtáhne účastníky do specifického světa, kde působí jiný druh motivace a vše se odehrává v jistém „zarámování“, začátek a konec aktivity je pevně ohraničen, přínos a efekt pro účastníky je trvalý a sahá až do běžného, „praktického“ života.

Cílem by mělo být i to, co si účastník „odnese“ do praktického života. To ukazuje tzv. Kolbův cyklus učení. Kolbův cyklus učení naleznete v samostatném dokumentu.

## Podmínky

Programy tvořené prvky zážitkové pedagogiky jsou postaveny na **fenoménu hry**. O co se tedy v této „hře“ jedná? Franc (2007) považuje hru za **„život nanečisto“**. Vychází z předpokladu, že ve hrách vzniká modelový svět a ten umožňuje účastníkům, aby si (ideálně při **stavu plynutí**, kdy jsou zcela pohlceni – viz samostatný dokument) mohli **zkoušet nové role a typy chování**, aby mohli **experimentovat sami se sebou** a i s reakcemi okolí. Tyto hry mají určité podmínky, mezi které patří především vyvolat u účastníků určitý účinek, jsou definovány souborem pravidel a jsou zasazeny do smyšleného rámce, který zdánlivě nesouvisí s každodenním světem (Franc, 2001).

Tuto situaci lze do jisté míry vysvětlit tak, že **hra je propojena s „normálním životem“** především emocemi, procesy a interakcemi, ke kterým dochází. I když je situace „umělá“, děje, které nastanou jsou reálné – a právě to je součást rozvoje a vzdělávání se.

Je pravdou, že se vyskytují situace, v nichž jsou účastníci tak pohlceni a do hry zabráni, že se chovají s takovým nasazením a zapálením, že si až zpětně uvědomují, že jejich **prožitek v dané situaci byl zcela reálný** a úplně se nechali tímto světem pohltit. I toto samotné je pro mnoho účastníků zážitkem zcela novým a nepochopitelným (neuchopitelným).

Často se vyskytují situace, kdy dochází k **„absolutnímu zážitku“**, tedy k situaci, kdy je člověk zcela ponořen do konkrétní aktivity. Franc (2007) tyto zážitky definuje jako „vrcholné“. Czikszenmihalyi (1996) je definuje svou teorií plynutí (tzv. teorie flow viz samostatný dokument).

Principy zážitkové pedagogiky lze znázornit i pomocí následujícího obrázku.

Obrázek 1 - Zážitková pedagogika



Zdroj: Franc, 2007.

#### Soupis bibliografických citací:

DENGLEROVÁ, D. 2007. *Učíme se tím, co prožíváme*. Psychologie DNES, 2007, roč. 13, s. 46-49. ISSN 1212-9607

FRANC, D. 2001. *Za zrcadlem všednosti*. Psychologie DNES, 2001, roč. 7, č.7-8, s. 16-17. ISSN 1211-5886

FRANC, D. 2007. *Učení zážitkem a hrou*. vyd. 1. Praha: Computer Press, 2007. 200 s. Orig.: Outdoor and experimental learning. ISBN 978-80-251-1701-9

KUNEŠ, D. 2006. *Proč se věnovat sebepoznání?* Psychologie DNES, 2006, roč. 12, č.12, s. 24-26. ISSN 1212-9607

ŠULC, M. 2006. *Pane, pojďte si hrát*. Psychologie DNES, 2006, roč. 12, č.7-8, s. 37-39. ISSN 1212-9607

Zdroj: Mgr. B. Pytlíčková (2009)

*Cordatum Praha o.s. © 2013*

Veškerý obsah uvedený v tomto dokumentu podléhá autorským právům dle autorského zákona. Veškeré další šíření obsahu v jakékoliv formě je výslovně zakázáno a v případě zjištění porušení bude toto právo důrazně vymáháno. Šíření obsahu je možné pouze s výslovným souhlasem autora.