

Osobnosti zážitkové pedagogiky

Kurt Hahn (1884-1974)

„...Ze slabosti či nedostatku každého z nás lze učinit příležitost - šanci pro jejich překonání, nápravu i nalezení nového životního směru...“

- 1910 román Věštby paní Elsy - zahrnuje kritiku školního vyučování založeného na pasivním učení se z knížek
- stává se sekretářem prince Maxe Bádenského
- plán projektu obnovy etických tradic německého společenství, jež byly extrémně narušeny morálním úpadkem
- kritika snižující se zdatnosti, nedostatečné sebedisciplíny, ztráty iniciativy, podnikavosti, fantazie, zručnosti a soucitu
- 1920 založení Salomské školy - vytvoření zdravého prostředí pro nápravu

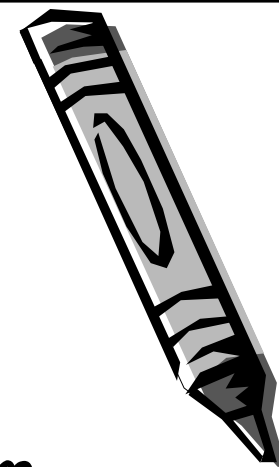
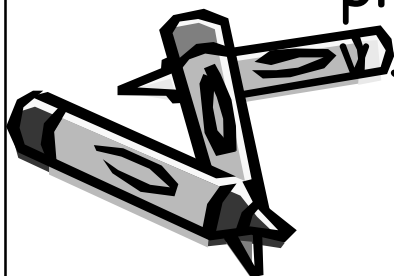


Kurt Hahn

Pedagogické zásady:

- vychovávat dospívající ve spolupráci s nimi samotnými
- osvobodit dřímající talent a tužby tím, že žákům bude dána šance k seberealizaci
- podporovat sebevědomí pomocí **dobrodružství, zkoušek odvahy i služby lidem**
- podporovat radost ze společného díla - technické výtvary, sport, divadlo

Metody pedagogické činnosti spojoval se třemi pojmy: hlava, ruce, srdce. Ke každému přiřazoval určité hodnoty, je třeba je rozvíjet v souladu, na žádnou část nezapomínat!



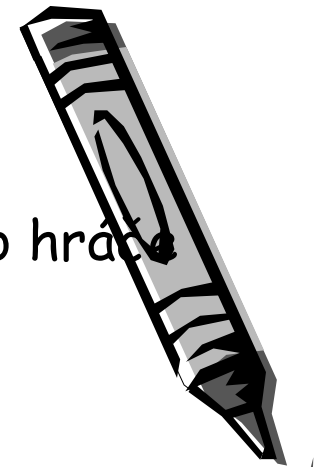
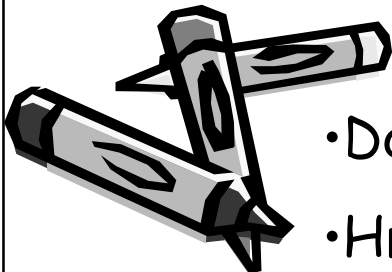
HRA - její podstata a funkce

Johan Huizinga - hru chápe jako svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto hráče plně zaujme, k čemuž se nepřipíná žádný materiální zájem.

Eduard Bakalář - možný „užitek“ pramenící ze hry, hra prostředkem výchovy. Hra přináší potěšení, umožňuje cvičit sebeovládání, postřeh, kombinační schopnosti, obratnost, fyzickou kondici...umožňuje odreagování, vybití přebytků energie...

Formální znaky hry (Huizinga):

- Každá hra je nejdříve a především svobodným jednáním.
- Hra není skutečný život, odlišuje se od něj místem a trváním.
- Pravidla jsou pozitivním rysem hry.
- Do jisté míry neplatí morálka, zákony a zvyky obyčejného života.
- Dociluje spontánního zaujetí, případně napětí.
- Hra je buď zápasem o něco nebo představováním něčeho.



Kategorizace her

Název hry, autor, pramen

Záměr, cíl

výchovný - rozvoj motoriky, duševních schopností, vůle, sociálních dovedností, tvůrčích dovedností

jiný - pro pobavení, seznámení, navození atmosféry

Počet účastníků

Věková kategorie

Doba - roční, denní

Optimální prostředí

Trvání hry

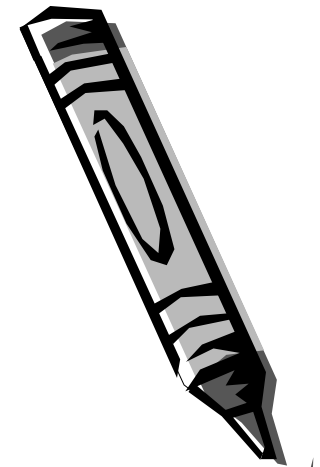
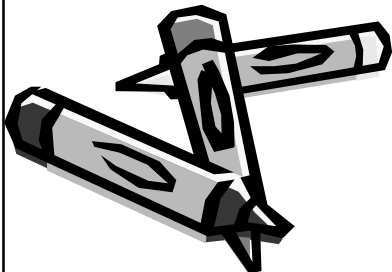
Stupeň zátěže - fyzické x psychické

Čas potřebný k přípravě hry - organizátoři, hráči

Potřeby ke hře - seznam věcí pro organizátory i hráče

Základní princip, typ hry

Charakter hry - s úplnými pravidly, málo strukturované, nestrukturované



Typy her

Pohybové
Komunikativní
Strategické
Kombinované

Inscenační
Iniciativní

icebreakers
dynamics (rozehříváčky)
problem solving activities

