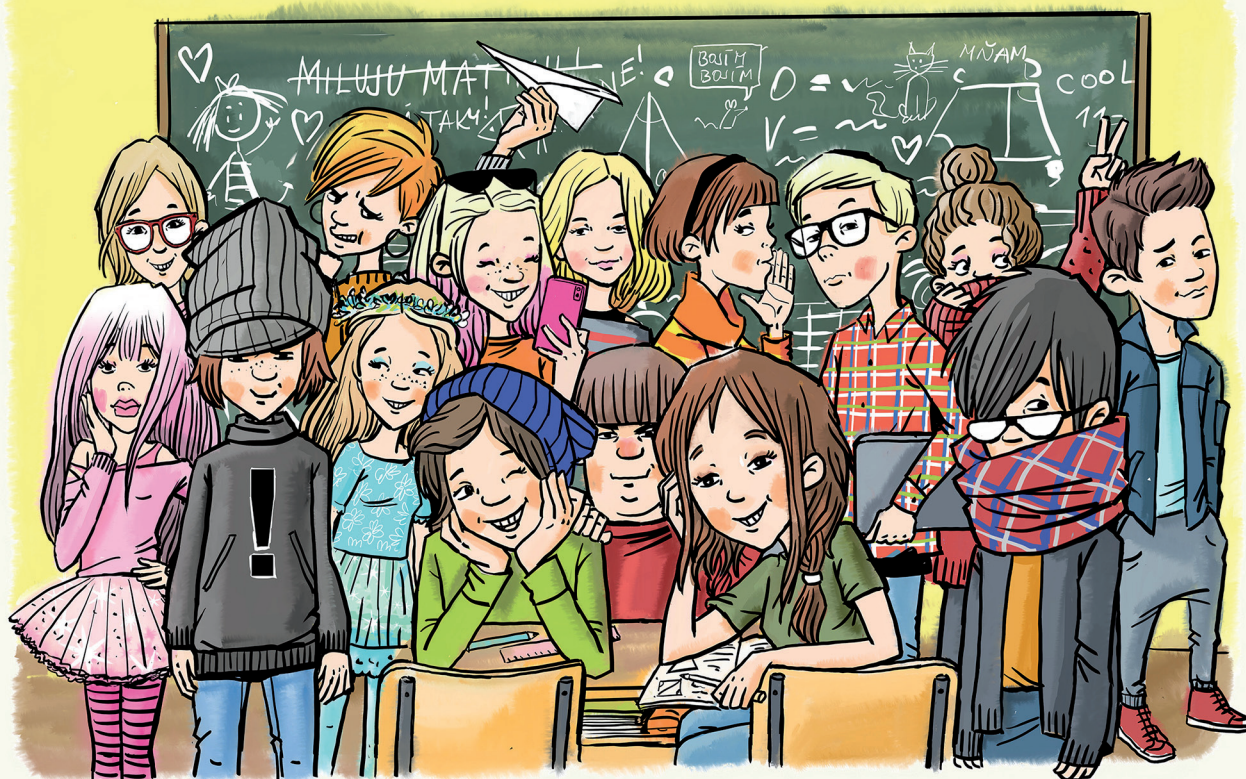


UČÍME PŘÍBĚHEM

**Metodika tvorby vzdělávacích programů
pro lektory a učitele**

Veronika Křištofová



OBSAH

Úvod	5
Jak číst tuto knihu	6
O Besedáriu	7
Část I. – Designování vzdělávacích projektů	8
Jak na to?	9
Tvorba informačního scénáře	11
Stanovení cíle projektu	11
Výběr klíčových sdělení a souvislostí	13
Tvorba projektového rámce	14
Příběh jako základní stavební kámen	15
Dva přístupy ke zjednodušení tématu	17
Příběhová zkratka	17
Změna perspektivy	18
Příběh z praxe: Zkratka vs. perspektiva	19
<i>Ze života české společnosti</i> jako příběhová zkratka	19
<i>Hurá na hrad!</i> jako změna perspektivy	20
Metodika	20
Navigační kompas pro výběr metod	21
Přehled klíčových metod a proč je (ne)používat	22
Nejčastější úskalí metodiky a jak na ně reagovat	23
Hodnocení a ladění metod	25
Příběh z praxe: <i>Ze života české společnosti</i> poprvé	25
Informační scénář <i>Ze života české společnosti</i>	26
Projektový rámec <i>Ze života české společnosti</i>	27
Motivace jako jeden z hlavních úkolů metodiky	29
Malé momenty, velké účinky	30
Desatero práce s motivací	31
Tvorba aktivit	31
Rozdělení podle cíle aktivity	31
Rozdělení podle techniky	32
Další možné dělení (průřezové k oběma přehledům)	33
Jak poskládat aktivity, aby podpořily příběh a program směřoval k cíli	33
1. Expozice – seznámení a společné naladění	33
2. Kolize – rozvinutí příběhu, probuzení zvědavosti, napětí	34
3. Krize – konflikty a nečekané situace	34
4. Peripetie – hledání řešení, smyslu, odpovědí, porozumění	34
5. Katastrofa – rozuzlení a ukončení	35
6. Katarze – očištění	35

Jak aktivity poskládat do smysluplného celku?	35
Příběh z praxe: <i>Ze života české společnosti</i> podruhé	36
Přehled aktivit v projektu <i>Ze života české společnosti</i>	37
Praktická režie projektu	40
Projekt v pohybu: jak ho řídit krok za krokem	41
Seznámení	42
Představení projektu	42
Pravidla a vše, co s nimi souvisí	43
V průběhu projektu	46
Co dělat, když se skupinu nepodaří zaujmout	47
A co na závěr?	48
Část II. – Hra a emoce	49
Hra jako rámec pro emoce	50
Herní mechaniky a jejich emoční potenciál	51
Rekvizita jako spouštěč hry a emocí	53
Funkce rekvizity	53
Co dělá rekvizitu funkční	53
Na co si dát pozor	54
A co pracovní listy?	54
Jaké rekvizity fungují nejlépe	54
Bezpečí v silných emocích	55
Emoce jako předpoklad učení	55
Síla emocí: potenciál i riziko	55
Zásady bezpečné práce s emocemi	56
Riziko roste s náročností	56
Úspěch a neúspěch jako součást prožitku	57
Část III. – Umělecké formy ve vzdělávání	59
Umělecká forma jako řemeslo	60
Divadlo	62
Improvizace	62
Strukturované drama	65
Storytelling	68
Příběh z praxe: <i>Stranger School</i>	70
Průběh programu <i>Stranger School</i>	71
Kombinace přístupů a technik	72
Výtvarné umění	74
Komiks	74
Design Art	77
Dva příběhy z praxe: Tvořit budoucnost a zkoumat minulost	81

<i>Město budoucnosti</i>	81
<i>Hurá na Hrad!</i>	82
Tvůrčí psaní	83
Příběh z praxe: Když psaní vychází z prožitku	87
Hudba, performance a tanec	88
Příběh z praxe: Kathak jako most mezi světy	91
Část IV. – Kde hledat inspiraci	93
Deskové hry	94
Příběh z praxe: <i>Velká rodinná rada</i>	94
Únikovky	95
Příběh z praxe: <i>Stroj času</i>	95
RPG hry (DnD, larpy)	97
Minecraft, roblox a počítačové hry obecně	97
Popkultura a subkultury	98
Film, média, digitální tvorba	99
AI (umělá inteligence)	99
Tvorba memes	99
Příběh z praxe: <i>Svět podle Vasila Machanina</i>	100
Část V. – Závěrem: Na cestu	101
Jak si užít vzdělávací program	102
Co pomáhá ze strany učitele	102
Co pomáhá ze strany lektora	102
Taháky na cestu	103
Lektorský checklist (před programem)	103
Co mít s sebou	103
Když něco nefunguje	104
Praktická režie projektu	104
Desatero správného lektora	105
O autorce	106

Tvorba a realizace vzdělávacích projektů obsahuje v podstatě stejné postupy, a to jak v případě tvorby vzdělávacích programů (jednorázové workshopy, interaktivní přednášky), tak projektových dnů (celodenní programy zaměřené na konkrétní téma), ale i programů projektové výuky (dlouhodobý vzdělávací projekt, trvající v řádu několika dnů až týdnů, zaměřený na konkrétní téma).

Designování vzdělávacích projektů chápeme jako ucelený soubor jednotlivých kroků, které vedou od stanovení cíle až po zhodnocení pilotní realizace. Pojem designér vzdělávacího projektu používáme v této knize jako označení pro osobu, která stojí u zrodu celého projektu – od prvotního nápadu přes návrh struktury a scénáře, výběr metod a tvorbu pomůcek až po samotnou realizaci, vyhodnocení a následnou úpravu projektu. Designér v našem pojetí není jen autor obsahu, ale také koordinátor, dramaturg, lektor a reflexivní průvodce celým procesem.

Složitost a délka přípravy projektu závisí na šíři tématu (kolik informací chce designér programu předat posluchačům), metodách a pomůckách (jaké rekvizity chce designér posluchačům v rámci projektu poskytnout).



Poznámka

Pro zjednodušení budeme v této knize používat pro výše uvedené workshopy, programy i projekty sjednocující pojem „(vzdělávací) projekt“.

Jak na to?

Než se pustíme podrobně do jednotlivých oblastí designování projektu, nabízíme souhrn deseti kroků, které se nám v praxi opakovaně osvědčily. Nejde o univerzální recept, ale o orientační body, které pomáhají udržet směr a smysl. Mnohé z nich se v průběhu této publikace znovu objeví – jako principy, ke kterým se vyplatí vrátet.

1. Stanovení cíle

Téma, cílová skupina, zamýšlený výsledek.

Může jít například o seznámení žáků páté třídy s obdobím komunismu. Po absolvování programu by měli mít základní povědomí o událostech, dokázat uvažovat v souvislostech a být motivováni k dalšímu zkoumání – třeba i ve vztahu k vlastní rodinné historii.

2. Sběr a studium informací

Hledání zdrojů, studium pramenů, sběr vhodných materiálů.

3. Tvorba informačního scénáře

Výběr klíčových informací a souvislostí, které vedou ke splnění cíle.

4. Tvorba projektového rámce

Stanovení jednotné struktury, která propojí jednotlivé části projektu a ukotví jeho průběh. Nejde jen o téma, ale o způsob motivace, jak budou účastníci s tématem pracovat. Účastníci se mohou stát odborníky na dané téma (vědci, architekti, poradci...) nebo členy jedné rodiny, která prožívá konkrétní historickou situaci.

5. Tvorba projektového scénáře

Rozplánování jednotlivých částí podle informačního scénáře a cíle v souladu s rámcem a cílem projektu.

Možností je například týmová hra, práce s rolemi, dramatizace nebo sběr herních žetonů. Důležitá je souhra s cílem programu.

6. Příprava jednotlivých aktivit

Stanovení cílů pro jednotlivé aktivity, podrobné rozpracování aktivit a volba vhodné metodiky pro každou z nich – včetně způsobu motivace.

Může jít například o diskusi, dramatickou nebo výtvarnou techniku. Dotvoření zadání včetně úvodních textů, které účastníky vtáhnou do situace.

7. Produkce

Zajištění a výroba rekvizit a materiálů.

Může jít o tisk dobových dokumentů, tvorbu pracovních listů nebo výrobu herních prvků.

8. Pilot

Zkušební realizace programu v cílové skupině.

9. Vyhodnocení pilotní realizace

Zpětná vazba od účastníků a pedagogů.

Zaznamenání silných a slabých stránek programu, formulace návrhů na úpravy.

10. Úprava projektu

Dolaďování všech prvků, které v pilotu nefungovaly.

Změny mohou zasáhnout strukturu, jednotlivé aktivity i celkové vyznění programu.

Pokud vytváříte projekt (platí především pro krátkodobé workshopy, projektové dny apod.), který chcete realizovat opakovaně, je potřeba být otevřený vůči novým podnětům a změnám. Trvá přibližně 10 realizací, než se projekt trochu ustálí a autoři projektu odstraní ty nejvýraznější nedostatky a chyby. Je zcela přirozené, že si každý takový projekt chvíli „sedá“. I sebelepší plánování nepředěje tomu, aby nebylo nutné některé z aktivit postupně upravit a vylepšit tak, aby vedly k cíli jasně a srozumitelně. I velmi pečlivě naplánovaný program vedený zkušeným lektorem může vyžadovat úpravy na základě reakcí účastníků.

Máme tu zkušenost, že i po dlouholetém uvádění naše projekty prochází neustálou, byť třeba i drobnou změnou. Lektor by měl být schopen průběžně reagovat na potřeby účastníků i škol, své podněty

Desatero práce s motivací

1. **Zjistěte, co skupina čeká** – i obavy a skepse berte jako cenné výchozí body.
2. **Všechny důvody jsou v pořádku** – někdo chce body, jiný klid, třetí dobrodružství.
3. **První minuty rozhodují** – buďte srozumitelní, přirození a naladěni.
4. **Nechte motivaci růst** – nečekejte nadšení hned, dopřejte prostor pro vývoj.
5. **Reagujte na atmosféru** – přidejte tempo, zvolněte, změňte aktivitu, když je třeba.
6. **Pozorujte jednotlivce** – i malý krok může být velké vítězství.
7. **Netlačte, podpořte** – „zkus to“ je víc než „musíš“.
8. **Používejte humor a příběh** – odlehčení a hra jsou přirozenými motivátory.
9. **V emocích opatrně** – silné momenty patří do bezpečného rámce.
10. **Ptejte se na zpětnou vazbu** – zjišťujte, co fungovalo a co ne, a mluvte o tom.

TVORBA AKTIVIT

Aktivitou rozumíme konkrétní činnost, kterou v rámci projektu účastníci zažívají. Je klíčovým nástrojem pro naplnění cíle programu, pro budování jeho dynamiky i pro gradaci příběhového oblouku.

Dobře zvolená aktivita může účastníkům pomoci porozumět obsahu příběhu, zakotvit ho ve vlastním prožitku, propojit s emocí nebo vytvořit smysluplnou zkušenost. Zároveň umožňuje pracovat s rytmem programu – zrychlit nebo zklidnit tempo, otevřít nové téma nebo naopak uzavřít předchozí část.

Jedna aktivita sama o sobě nestačí. Aby projekt fungoval jako celek, je potřeba jednotlivé aktivity vědomě kombinovat – střídat různé formy práce, úrovně zapojení i typy výzev. Teprve v jejich souhře vzniká ucelený zážitek, který má hloubku, rytmus i smysl.

V této kapitole nabízíme dva hlavní pohledy, jak s aktivitami pracovat:

- » **podle toho, co mají vyvolat** (cílové zaměření),
- » **podle techniky, kterou využívají** (forma zpracování).

Obě hlediska lze kombinovat – a často se navzájem překrývají. Dále navrhuje i doplňkové členění podle režimu práce, dynamiky nebo tematického zaměření.

Rozdělení podle cíle aktivity

Toto rozdělení se ptá: **K čemu aktivita slouží? Co má u účastníků vyvolat, rozvinout nebo zprostředkovat?**

Cíl aktivity	Charakteristika	Příklady aktivit
Motivační	Navozují zájem, zvědavost, emoční naladění.	Úvodní otázky, herní rámec, vstup do příběhu.
Informační	Zprostředkovávají obsah, fakta nebo souvislosti.	Vyprávění, práce s obrazem nebo textem.
Prožitkové	Aktivují emoci, tělesný prožitek nebo empatii.	Práce v roli, smyslové aktivity, dramatizace, pohyb.
Tvůrčí	Podporují tvorbu nového obsahu.	Komiks, výtvarná tvorba, psaní, budování modelu.
Kooperativní	Podporují spolupráci, sdílení a komunikaci ve skupině.	Týmová výzva, sdílený úkol, debata.
Reflexivní	Pomáhají zpracovat zážitek, vyvodit závěr, propojit osobní a učební rovinu.	Sdílení v kruhu, zápis do deníku, výtvarné shrnutí.
Kompetenční	Rozvíjejí konkrétní klíčové kompetence (řešení problémů, komunikace, kreativita) a měkkých dovedností.	Argumentace, řešení úkolu bez návodu, týmová hra.
Uklidňující/přechodová	Slouží ke zklidnění, koncentraci nebo přechodu mezi bloky.	Tiché pozorování, krátké individuální zadání, rutina.

Rozdělení podle techniky

Toto členění vychází z formy, jakou aktivita používá – tedy jakým způsobem účastníci pracují, co aktivitu tvoří „zvenčí“. Mnohé techniky lze kombinovat nebo vrstvit.

Typ techniky	Charakteristika	Možné cíle
Jazyková	Práce se slovy – vyprávění, psaní, čtení, pojmenovávání	Vyjádření, tvorba obsahu, uchopení tématu
Komunikační	Zaměřená na dialog, naslouchání, formulaci myšlenek, neverbální sdělení	Sdílení, porozumění, posílení skupinové dynamiky
Výtvarná	Tvorba obrazem, objektem, koláží, kresbou	Vizualizace obsahu, estetické vyjádření, uchopení emocí
Hudební/rytmická	Práce se zvukem, hlasem, rytmem, dechem	Emoční naladění, koncentrace, skupinové ladění
Pohybová	Práce s tělem – pohyb v prostoru, postoj, dotek	Aktivizace, tělesné zakotvení obsahu, fyzické uvolnění
Manipulační/technická	Práce s předměty – stavění, modelování, skládání	Jemná motorika, konkrétní uchopení tématu, technické myšlení
Dramatická	Práce v roli, improvizace, inscenace	Empatie, porozumění postavám, řešení konfliktu
Simulační	Vstup do fiktivní nebo modelové situace, rozhodování v rámci scénáře	Orientace v problému, vtažení do tématu, kritické myšlení
Herní	Aktivita s pravidly, body, časem, soutěží nebo výzvou	Struktura, motivace, zábava, soutěživost, spolupráce

Ne každé „dojetí“ znamená hlubší porozumění. Ne každé „pohnutí“ vede ke změně postoje. Práce s emocemi vyžaduje oporu, jasná pravidla a promyšlenou dramaturgii.

Ve školním prostředí je navíc důležité zohlednit, že ne všechny emoce jsou zjevné – a ne každé dítě umí své rozpoložení sdílet. V programu proto nestačí emoce jen „otevřít“. Je třeba jim vytvořit prostor, bezpečný rámec a následné ukotvení.

Zásady bezpečné práce s emocemi

Aby mohly emoce přirozeně vstoupit do vzdělávacího zážitku – a přitom neohrožily jeho účastníky – je důležité mít na paměti několik zásad:

» Příprava s pedagogem

Ještě před programem je vhodné s pedagogem, který skupinu zná, probrat její specifika. Ujasnit si, zda se ve třídě aktuálně neřeší citlivé téma, zda mezi žáky nejsou výrazně zranitelní jedinci, zda se neobjevily změny chování – a na co si během hry dát pozor. Na přípravu nechte pedagogovi dostatek času, aby se mohl zamyslet s ohledem na potřeby programu.

» Jasný rámec role a hry

Účastník by měl vědět, kdy je „ve hře“ a kdy jedná za sebe. Pomáhá rituálový přechod mezi rolí a reálnou situací – např. předání předmětu, oslovení v roli, změna prostoru nebo změna tónu.

» Citlivé vnímání skupiny

Lektor průběžně sleduje atmosféru, tempo a neverbální signály účastníků. Dokáže upravit zadání, zkrátit aktivitu nebo zařadit zklidňující prvek, pokud cítí, že je skupina přetížená.

» Reflexe a prostor pro zklidnění

Emočně silná aktivita by měla být následována reflexí – sdílením, tichou činností nebo jednoduchým zakončením, které účastníkům umožní vrátit se zpět „k sobě“.

» Přítomnost pedagoga nebo odborníka

Zvláště u náročnějších témat (jako jsou vztahy, moc, bezmoc, předsudky) je důležité, aby byl přítomen někdo, kdo skupinu zná, má její důvěru a může případně pokračovat v navazující práci.

» Vědomí vlastních hranic

Ne každý lektor je školený pro práci s hlubokými emocemi. Vzdělávací program není terapeutické sezení. Pokud se objeví silná reakce, je v pořádku aktivitu upravit, ukončit nebo přizvat pedagoga k podpoře.

Riziko roste s náročností

Ne všechna témata jsou vhodná pro každého lektora. Emočně náročnější programy vyžadují zkušenosti, odbornou přípravu i silnější rámec podpory. Následující rozdělení nabízí orientační přehled, jak podle náročnosti obsahu a emoční hloubky zvolit přiměřený přístup a míru odpovědnosti.

RPG HRY (DND, LARPY)

Roleplayové hry (RPG), jako například Dungeons & Dragons nebo larpy (live action role play), jsou založeny na vytváření postav, hraní rolí a společném budování příběhu. Děti a mladí lidé je znají z herního či fantasy světa, ale také z popkultury. RPG rozvíjejí představivost, empatii, schopnost rozhodování, spolupráci i reakci na nečekané situace.

Ve vzdělávání může tento formát nabídnout způsob, jak se ponořit do historického období, řešit morální dilema, prožít jinou perspektivu nebo rozvíjet příběh z pohledu fiktivní postavy. Umožňuje zkoumat emoce, konflikty i vlastní identitu v bezpečném rámci. Nejde o herectví, ale o hru na jinou roli.



Zkušenost z praxe: *Stranger School*

Projekt *Stranger School* vychází z principů strukturovaného dramatu a RPG. Účastníci se stávají kamarády fiktivní postavy, která je naléhavě žádá o pomoc. Prostřednictvím hraní rolí a společného rozhodování postupně odhalují a rozplétají její příběh. Nechybí tajemství, morální dilemata ani chvíle, kdy je třeba zvolit další krok.

Projekt je navržen tak, aby se účastníci mohli postupně ponořit do role a v bezpečném prostředí zkoumat různé postoje, pocity i reakce. RPG rámec vytváří prostor pro spolupráci, představivost a hlubší zapojení – bez tlaku na výkon či herecké dovednosti. Díky příběhové gradaci a společnému cíli vzniká silný skupinový zážitek, který oslovuje jak mladší, tak starší účastníky.

MINECRAFT, ROBLOX A POČÍTAČOVÉ HRY OBECNĚ

Počítačové hry jsou běžnou součástí světa dnešních dětí. Nabízejí prostor pro objevování, budování, řešení problémů i vyprávění příběhů. Hry jako *Minecraft* nebo *Roblox* navíc podporují kreativitu, týmovou spolupráci a systémové uvažování. Děti v nich samy vytvářejí prostředí, herní mechaniky i pravidla – stávají se designéry i hráči zároveň.

Ve vzdělávání lze herní světy využít buď přímo (např. tvorba kvízů nebo modelů ve hře), nebo nepřímo – jako inspiraci pro stavbu příběhu, mapy, světa či postavy. Mohou sloužit jako výchozí bod pro mezioborový projekt (např. město budoucnosti, simulaci ekosystému nebo rekonstrukci historického místa). Děti si přirozeně přenášejí herní logiku i do výuky – a může být užitečné s tím vědomě pracovat.

O AUTORCE

Veronika Křištofová působí ve vzdělávání od roku 2014, kdy založila Besedárium – vzdělávací koncept zaměřený na tvorbu a realizaci interaktivních programů pro školy. V programech propojuje vzdělávací obsah s uměleckými formami, příběhem a zážitkem. Témata pokrývají široké spektrum – od novodobých dějin přes občanskou výchovu až po mezipředmětové projekty.

Několik let pracovala jako konzultantka kreativity ve Společnosti pro kreativitu ve vzdělávání, kde spolupracovala s pedagogy na projektech využívajících umělecké formy jako médium pro rozvoj kompetencí i výuku předmětů, například matematiky nebo přírodopisu. Od října 2025 vede na Literární akademii při Vysoké škole kreativní komunikace seminář *Využití dramatických technik v tvůrčím psaní*.

Má dlouholetou divadelní zkušenost – divadlu se věnuje od dětství. Píše knihy, v nichž propojuje vyprávění s výraznou vizualitou a dramaturgickým myšlením. Ve volném čase se věnuje deskovým hrám, RPG a dalším formám herní kreativity, které často využívá i jako inspirační zdroj pro vzdělávací programy.