

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická

Grafická a audiovizuální tvorba jako součást práce resocializačního pedagoga

Bc. Josef Novotný

Diplomová práce
2013

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Josef Novotný**
Osobní číslo: **H11086**
Studijní program: **N7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor: **Resocializační pedagogika**
Název tématu: **Grafická a audiovizuální tvorba jako součást práce resocializačního pedagoga**
Zadávající katedra: **Katedra věd o výchově**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Práce je členěna na dvě části - teoretickou a praktickou. Teoretická část práce se zabývá především prožitkovou pedagogikou a v jejím rámci možnostmi grafické a audiovizuální tvorby. Praktická část práce se zabývá vybranými tématy resocializační pedagogiky - problematika závislostí, kriminality a násilí. Na tato témata jsou vytvořeny aktivity, jejichž realizace vyžaduje užití grafických či audiovizuálních technik tvorby. Práce je zaměřena především na žáky středních škol.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

ČÁP, Jan; MAREŠ, Jiří. Psychologie pro učitele. Vyd. 2. Praha : Portál, 2007. 655 s. ISBN 978-80-7367-273-7.

NEŠPOR, Karel. Jak poznat účinky drog a jaká mají rizika : určeno rodičům a pedagogům. 1. vyd. Praha : Státní zdravotní ústav, 1997. 16 s. ISBN 80-7071-079-9.

SUCHÝ, Adam. Mediální zlo - mýty a realita : souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí. Vyd. 1. Praha : Triton, 2007. 168 s. ISBN 978-80-7254-926-9.

VÁGNEROVÁ, Marie. Psychopatologie pro pomáhající profese. Vyd. 3., rozš. Praha: Portál, 2003. 870 s.. ISBN 80-7178-802-3.

OZER, Jan. Pinnacle Studio 11 for Windows. London: Pearson Education [distributor], c2008, 477 s. ISBN 03-215-2632-5.

Vedoucí diplomové práce:

PhDr. Mgr. Ilona Moravcová, Ph.D.

Katedra věd o výchově

Datum zadání diplomové práce:

28. března 2012

Termín odevzdání diplomové práce:

31. března 2013



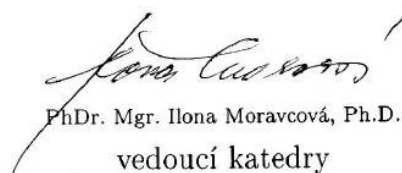
prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.

děkan



Univerzita Pardubice
Fakulta ...
532 10 Pardubice, Studentská 84

L.S.



PhDr. Mgr. Ilona Moravcová, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. října 2012

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 15. 3. 2013

Josef Novotný

Poděkování:

Velmi rád bych poděkoval především vedoucí této diplomové práce, paní PhDr. Mgr. Iloně Moravcové, PhD., za její pomoc a výjimečnou laskavost, se kterou mi poskytovala cenné rady a doporučení při tvorbě tohoto textu.

Dále děkuji své rodině za celoživotní podporu a za vytváření podmínek ke studiu.

ANOTACE

Diplomová práce se zabývá grafickou a audiovizuální tvorbou v rámci vybraných témat resocializační pedagogiky. Jedná se o téma alkoholismu, drog, kouření a násilí a kriminality. Tato témata jsou, společně s resocializační a zážitkovou pedagogikou, popsána v první části práce.

Druhá část diplomové práce se zabývá technikami grafické a audiovizuální tvorby v praxi – konkrétně využití těchto technik při práci s vybranými tématy resocializační pedagogiky. V závěru práce jsou navrženy hry, které umožní hráčům o tématech nenásilnou, přesto velmi atraktivní cestou přemýšlet.

KLÍČOVÁ SLOVA

Resocializační pedagogika, zážitkové učení, prevence, grafická tvorba, audiovizuální tvorba.

TITLE

Graphic and Audiovisual Production as a Part of the Profession of Resocialization Educators

ANNOTATION

This diploma thesis deals with graphical and audiovisual production within selected topics of resocialization education. These are the topics of alcoholism, drugs, smoking, violence and criminality. These topics are, along with resocialization and experiential education, described in the first part of the thesis.

The second part of the thesis deals with techniques of graphical and audiovisual production in practice – in particular with using these techniques for working with the selected topics. Finally, games that allow the players to think about the topics in a non-intrusive and appealing way are designed.

KEYWORDS

Resocialization education, experiential learning, prevention, graphical production, audiovisual production.

OBSAH:

0 Úvod	11
I. Teoretická část práce.....	12
1 Resocializační pedagogika	12
1.1 Vybraná témata resocializační pedagogiky.....	16
1.1.1 Závislosti obecně.....	16
1.1.2 Kouření.....	18
1.1.3 Alkohol.....	20
1.1.4 Drogy	22
1.1.5 Násilí a kriminalita.....	29
1.2 Preventivní a výukové programy	32
2 Prožitková – zážitková pedagogika	35
2.1 Principy zážitkové pedagogiky	37
2.2 Hra.....	38
2.3 Druhy her	40
2.4 Cílování – výběr hry pro konkrétní skupinu	43
3 Grafická a audiovizuální tvorba v praxi resocializačního pedagoga.....	48
3.1 Média – základní prvky audiovizuální a grafické tvorby	48
3.2 Obraz – vizuální tvorba.....	50
3.3 Zvuk – audiální tvorba	52
3.4 Kombinace zvuku a obrazu – audiovizuální tvorba.....	52
4 Shrnutí – možnosti prožitkové pedagogiky a grafické a audiovizuální tvorby v práci resocializačního pedagoga	54
II. Praktická část práce	55
1 Základní vybavení pro grafickou a audiovizuální práci	55
2 Techniky audiovizuální tvorby vhodné pro práci resocializačního pedagoga	58

2.1 Práce se zvukem.....	58
2.2 Práce s fotografií	60
2.3 Práce s videem	66
3 Návrh her na vybraná témata resocializační pedagogiky.....	78
IV. Závěr	91
V. Použitá literatura.....	92
VI. Doporučená literatura k vybraným tématům.....	98

SEZNAM ILUSTRACÍ A TABULEK

Obrázek 1 – Informace o PC.....	57
Obrázek 2 – Zmizení Ještědu.....	63
Obrázek 3 – Domeček ze sirek.....	64
Obrázek 4 – Bratři jak se patří.....	65
Obrázek 5 – Přednáška.....	66
Obrázek 6 – Letící míč.....	69
Obrázek 7 – MGM.....	75
Obrázek 8 – Dvojčata.....	76
Tabulka 1 – Piaget – stádia kognitívneho vývoje.....	45
Tabulka 2 – Rozhovor svědomí.....	79
Tabulka 3 – Sladké mámení.....	81
Tabulka 4 – Reportáž.....	83
Tabulka 5 – Rentgen.....	85
Tabulka 6 – Rozhovor s odborníkem.....	87
Tabulka 7 – Kolik mě to stojí?.....	89

0 Úvod

Cílem této diplomové práce, jejímž tématem je grafická a audiovizuální tvorba jako součást práce resocializačního pedagoga, je vytvoření kompletních návodů, zdrojů informací, her a rad k používání moderních, dosud ne zcela běžných postupů práce s dětmi a mládeží v kontextu celospolečensky závažných témat, jako je například závislostní chování, násilí či kriminalita. Vytvořené hry jsou využitelné zejména pro lektory působící na poli školní i mimoškolní výchovy.

Grafická a audiovizuální tvorba je pro děti a mládež velmi zajímavým a lákavým tématem, se kterým se však v současné době ve školách pracuje jen minimálně, a to i přesto, že v každodenním životě jsou všichni lidé médii, ať už grafickými, či audiovizuálními, obklopeni neustále. Aktivními konzumenty těchto produktů jsou také děti a mládež, kteří s nimi přicházejí do styku prostřednictvím masmédií – televize, rádia, internetu a především všudypřítomné reklamy.

Tato diplomová práce je členěna do dvou částí – teoretické a praktické. V teoretické části práce jsou vedle obecného vymezení pojmů obsaženy také kapitoly, jež se zabývají tématy resocializační pedagogiky, definicí her a způsoby jejich uvádění v takové šíři, která poskytuje případným lektorům dostatečný teoretický základ pro práci s dětmi bez nutnosti dohledávání dalších informací.

Praktická část práce popisuje techniky tvorby vhodné pro školní prostředí – fázovou animaci, chromatický klíč, skládání obrazu a fotomontáže. Zabývá se také potřebnými pomůckami a vybavením. Techniky jsou důkladně popsány a pro názornost jsou na DVD přiložena komentovaná videa, která zachycují postup práce.

Součástí praktické části této diplomové práce je rovněž návrh aktivit, které lze použít k vybraným tématům resocializační pedagogiky – závislostnímu chování, násilí a kriminalitě. Využití této diplomové práce spočívá především v možnosti dále rozšířit daná teoretická témata a jednotlivé techniky práce s dětmi a mládeží využívat také v dalších společenskovedních oborech.

I. Teoretická část práce

1 Resocializační pedagogika

Pojem resocializační pedagogika a proces resocializace je obtížné jednoznačně definovat. Existuje několik různých výkladů těchto termínů, stejně tak jazykovědným slovním rozbohem je možné dospět k různým závěrům.

Giddens¹ hovoří o resocializaci takto: *„Za určitých okolností může u dospělých jedinců docházet k resocializaci, která je charakterizována rozpadem dosud přijímaných hodnot a vzorců chování, po němž následuje přijetí radikálně nových, radikálně odlišných. Jedním typem okolností, za kterých k tomu může dojít, je vstup jedince na půdu instituce omezující osobní svobodu - psychiatrické léčebny, vězení, kasáren nebo jiné instituce, kde je oddělen od vnějšího světa a vystaven tvrdému tlaku nových zákazů a příkazů. Za extrémně stresujících okolností mohou být změny postoje a osobnosti jedince velice dramatické. Právě studium takových mezních situací nám ostatně leccos napovídá i o normálních procesech socializace.“*

Resocializační pedagogiku lze chápat jako součást speciální pedagogiky, jako převýchovu. Toto pojetí odpovídá zejména polskému pohledu², který se úzce zaměřuje na vězeňství. U nás byl pojem resocializace v souvislosti s vězeňstvím také běžně užíván, a to až do roku 1999, kdy byl nahrazen pojmem „zacházení“. K této změně došlo podle Černíkové³ zejména proto, že byl proces resocializace veden poplatně své době (před r. 1989), a zmiňuje, že: *„byl resocializační proces direktivně až nátlakově realizován s nedostatečným ohledem na individuální potřeby a možnosti odsouzeného“*. Takto získal pojem resocializace negativní konotace, které nebyly v souladu s denotátem slova, a proto došlo k jeho nahrazení.⁴

¹ GIDDENS, Anthony. *Sociologie*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1999, 594 s. ISBN 80-720-3124-4. S. 54.

² CZAPÓW a Stanislaw JEDLEWSKI. *Resocializační pedagogika*. 1. Vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1981. ISBN 14-646-81. S. 23 – 86.

³ ČERNÍKOVÁ, Vratislava. *Sociální ochrana: terciární prevence, její možnosti a limity*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008, 244 s. Vysokoškolské učebnice (Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk). ISBN 978-807-3801-380. S. 144 – 145.

⁴ Obdobně bylo například upuštěno od označení debilita, které je nahrazeno slovním spojením mentální retardace.

Pojetí resocializace zaměřené pouze na vězeňství se však zdá být až příliš těsné a svazující, proto je resocializace v českém odborném pojetí chápána širěji.

K širšímu pojetí je možné dostat se rozbořením a definováním jednotlivých slov, která pojem „resocializační pedagogika“ tvoří. Začít lze částí slova resocializace, tedy socializací. Socializaci definuje Helus⁵ jako: „*proces utváření a vývoje člověka působením sociálních vlivů a jeho vlastních aktivit, kterými na tyto sociální vlivy odpovídá: vyrovnává se s nimi, podléhá jim, či je tvořivě zvládá*“. Děje se tak prostřednictvím:

- *Začleňování člověka do mezilidských vztahů – zejména těch, v nichž nachází své místo, postavení, porozumění pro své snahy rozvíjet se, uplatňovat, smysluplně žít,*
- *zapojováním člověka do společných činností – zejména těch, v nichž spolu s druhými realizuje společenství, spoluvytváří produkty, nachází uplatnění, realizuje vedle svých osobních cílů i společné,*
- *integrováním člověka do společensko-kulturních poměrů – tzn. především do pospolitosti všech, kteří sdílí určité hodnoty/cíle, respektují určité normy/zásady a chovají určité konvence/zvyklosti.*

Předpona „re-“ značí opakování děje. K opakování socializace, tedy jejímu opětovnému – správnému – průběhu může docházet ve vězeňství, ale také v armádě, kde je nutné pracovat například s válečnými veterány, kteří mohou potřebovat pomoc po návratu z války. Delší čas strávený na válečném území může vést k vytvoření nových návyků chování, které se po návratu domů mohou jevit jako nepřijatelné. Společnost, ve které se voják nachází, je zcela odlišná. Zpravidla se jedná převážně o mužský kolektiv, který podléhá velení – nutnosti plnit rozkazy bez kritického zvažování důsledků. Takový vzorec chování je v běžné demokratické společnosti, která se nenachází ve válečném konfliktu, velmi nevhodný a nebezpečný.

Helus⁶ uvádí příklady institucí dohlížejících na nápravu poruch socializace – resocializaci – jako „*kárná, nápravná a převýchovná zařízení*“. Názvy těchto institucí si s sebou nesou negativní konotace, a to zejména kvůli spojení prvních dvou termínů

⁵ HELUS, Zdeněk. *Sociální psychologie pro pedagogy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 280 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1168-3. S. 71.

⁶ HELUS, Zdeněk. *Sociální psychologie pro pedagogy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 280 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1168-3. S. 84.

s vězeňstvím, pojem převýchova se pak pojí s delikvencí. Vhodné je proto užívání pojmu resocializace – resocializační zařízení/instituce – který s sebou tyto konotace nenese a je výstižnější. Válečný veterán nebyl špatně vychován, jen ho okolnosti bojové linie donutily k osvojení nových vzorců chování, od kterých je těžké se odpoutat, neboť jsou spojené s pocitem bezpečí a s nadějí na přežití.

Zajímavé je vymezení resocializace v kontextu negativních sociálních deviací a sociálních patologií. Sociální deviace je podle Urbana a Dubského⁷ takové jednání, které není konformní s názory, postoji a hodnotami většinové společnosti, přestože je tolerované (rozlišují pozitivní a negativní deviace, proměnné v čase i místě). Sociální patologie je podle Fischera a Škody⁸: „*souhrnné označení nezdravých, abnormálních a obecně nežádoucích společenských jevů*“. Příčiny výskytu těchto jevů jsou multifaktoriální, teoretické přístupy vysvětlující výskyt těchto jevů jsou: „*biologicko-psychologické, sociálně-psychologické a sociologické*“. Z výše uvedeného lze vyvozovat, že pole pro resocializační pedagogiku může být velmi široké.

Pokud jsou do oblasti zájmu resocializační pedagogiky zahrnuty také sociální patologie a negativní deviace, které je podle výše zmíněných definic možné chápat jako důsledek nedostatečné, neúplné či chybné socializace, jedná se o obor, jehož teoretický i praktický záběr nabývá opravdu značných rozměrů.

Dostatečně širokou definici pojmu resocializace nabízí Sociologický slovník⁹, který ji popisuje jako: „*snahu znovu zapojit do života jedince, který už kdysi socializačním procesem prošel a z nějakého důvodu byl z daného společenství vyřazen. Děje se tak např. po vstupu do nové životní fáze různého typu (adolescence, stáří (jako poslední životní fáze), nové zaměstnání, invalidita kvůli tělesnému nebo životnímu postižení, emigrace), po propuštění z výkonu trestu nebo výchovného zařízení. Jedinec může s procesem resocializace souhlasit, nebo mu záměrně odporovat, v čemž hraje mj. velkou roli vliv a otevřenost nového prostředí a vazby na prostředí staré*“.

⁷ URBAN, Lukáš a Josef DUBSKÝ. *Sociální deviace*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008, 167 s. Vysokoškolské učebnice (Aleš Čeněk). ISBN 978-807-3801-335. S. 21 – 53.

⁸ FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. Vydání 1. Praha: Grada, 2009. ISBN 987-80-247-2781-3. S. 13 a s. 19.

⁹ JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, 285 s. ISBN 978-80-7367-269-0. S. 204.

V tomto případě lze o resocializační pedagogice hovořit například v souvislosti s:

- Vězeňstvím (příprava vězňů na běžný život po ukončení trestu odnětí svobody),
- armádou (váleční veteráni, vojáci ukončující dlouhodobý výcvik),
- zdravotnictvím (obory zabývající se tělem i psychikou – úrazy, dlouhodobě nemocní),
- školstvím (prevence),
- sociální prací (problematika seniorů, marginalizované skupiny).

Nejnovější, dostatečně komplexní a široce pojatou definici a pole působnosti resocializační pedagogiky stanovuje Průcha a Veteška¹⁰ – prostor pro působení shledávají mimo jiné na poli psychických deviací a abnormalit, integraci mentálně postižených ap. Obsahem resocializační pedagogiky je dle jejich teorie *„řízení výchovných procesů souvisejících se změnou, zlepšením postavení osob se sníženou sociální přizpůsobivostí a zlepšení životní dráhy lidí ‚ztracených‘, frustrovaných, agresivních nebo vzpurných s ohledem na stávající sociální systém a jejich společenské postavení v něm.“*

Po definování pojmu resocializace nelze opomenout vymezení pojmu pedagogika. Pedagogika je věda o výchově a s ní neoddělitelně spojené výuce¹¹. Vychovávat a vzdělávat je možné v institucích (např. škola, zájmové kroužky) či vlastním příkladem.

Spojením slov resocializace a pedagogika a spojením obsahů těchto termínů vzniká společenskovědní obor, který předpokládá vedení, pomoc a dohled ve velice náročném životním procesu. Resocializační pedagogové naleznou uplatnění v mnoha institucích, neboť prostor pro jejich působení vzniká v průběhu celého lidského života – od narození po smrt.

¹⁰ PRŮCHA, Jan a Jaroslav VETEŠKA. *Andragogický slovník*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012, 294 s. ISBN 978-802-4739-601. S 217-218.

¹¹ PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2009, 395 s. ISBN 978-807-3676-476. S. 160.

1.1 Vybraná témata resocializační pedagogiky

V rámci této diplomové práce jsou vybrána témata resocializační pedagogiky, která jsou aktuální, a tudíž vhodná pro práci s dětmi i se žáky středních škol. Jedná se o nikotinismus, alkoholismus, drogy a násilí a kriminalitu. Tato témata jsou v teoretické části práce popsána a v praktické části jsou k nim vytvořeny hry, které žáky povedou k zamyšlení a kreativní činnosti.

V této kapitole není vytvořen úplný seznam rizik či dopadů například kouření, nejedná se o vědecké popsání problematiky v plné šíři a hloubce, jak si vybraná témata zaslouhují. Jedná se o základní vymezení a popsání v takovém rozsahu, aby mohl čtenář (lektor) s tématy začít pracovat v praxi bez nutnosti studia velkého množství odborné literatury. Odkazy na vhodné publikace, obsahující doplňující informace, jsou obsaženy v pracovních materiálech jednotlivých her.

1.1.1 Závislosti obecně

Pokud se v této práci hovoří o závislostech, předpokládají se závislosti patologické, tedy škodlivé. Je nutné si uvědomit, že závislost je nemoc, a tak k ní i přistupovat. Závislost možná někdy začíná rozmarem, ale pokud propukne, nelze závislého člověka označit za slabého, nebo dokonce za rozmařilého a následně s ním podle toho jednat. Důkazem pro tvrzení, že závislost je nemoc, může být například zařazení závislostí do Mezinárodní klasifikace nemocí (MNK-10). Pro definici závislosti je tedy využít obor medicíny.

Patologickou závislostí jsou podle Velkého lékařského slovníku¹² „*psychické a tělesné důsledky pravidelného užívání drogy, které postiženého nutí k jejímu trvalému konzumu. Rozlišuje se psychická závislost, která je důsledkem trvalé touhy toxikomana po účincích drogy (pocit uvolnění, neobvyklé prožitky apod.). Samotná je nápadná např. u stimulačních drog. U některých (např. u opiátů) se vyvíjí též fyzická závislost, která se projeví*

¹² VOKURKA, Martin a Jan HUGO. *Velký lékařský slovník: Martin Vokurka, Jan Hugo a kol.* 9., aktualiz. vyd. Praha: Maxdorf, 2009, 1159 s. ISBN 978-807-3452-025. S. 1138.

abstinenčními příznaky při odnětí drogy“. Obecně jsou ve slovníku vyjmenovány i další závislosti, například gamblerství, kterému jsou přisouzeny podobné příznaky.

Stav závislosti lze podle Ústavu patologického poradenství a diagnostiky konstatovat za přítomnosti následujících kritérií:¹³

- *Snížená schopnost sebeovládání jedince ve vztahu k vyhledávání kontaktu s objektem závislosti, tj. předmětem závislosti a setrvání v tomto vztahu,*
- *jedincův vztah k předmětu závislosti začne postupně organizovat život jedince,*
- *vynechání, resp. absence kontaktu s předmětem závislosti může vést ojedinele k fyziologickým projevům blízkým projevům provázející bažení (craving) typickým pro drogové závislosti,*
- *neovládané puzení jedince k předmětu závislosti,*
- *soustavné myšlení jedince na předmět závislosti, zabíhavé a nutkavé myšlenky na předmět závislosti a vztah s ním v situacích, kdy vykonává jinou činnost,*
- *neschopnost přerušit vztah s předmětem závislosti,*
- *střídavé, ale neúspěšné snahy vztah (i v myšlení) s předmětem závislosti omezovat,*
- *přítomnost fantazií o předmětu závislosti, předmět závislosti se stává námětem denního snění,*
- *preferenci vztahu s předmětem závislosti a myšlení o něm, před vztahy s jinými jevy,*
- *vzájemné prolínání až vytrácení se hranic – schopnosti rozlišení mezi reálným životem a bytím jedince ve vztahu s předmětem závislosti,*
- *negativní prožitky, jimiž jsou zejména neklid, podrážděnost, úzkostné rozlady, beznaděj, deprese, pocit prázdna, sebelítost, strach, pocit neúplnosti individua, bezcennosti resp. snížení vlastní hodnoty ve vztahu k druhým, ztráta smyslu života, atp. v situaci, kdy není možný vztah s předmětem závislosti.*

Tento dlouhý seznam je uveden pro jeho úplnost. Seznam poskytuje čtenářům dostatečnou teoretickou základnu pro jejich případné setkání se závislým člověkem,

¹³ POKORNÝ, Vratislav, Jana TELCOVÁ a Anton TOMKO. *Patologické závislosti*. 2. vydání. Brno: Ústav patologického poradenství a diagnostiky, 2002. ISBN 80-86568-02-04. S. 14 – 15.

respektive umožňuje jim při dobrém pozorování odhadnout, zda-li se opravdu jedná o člověka závislého.

1.1.2 Kouření

Problematika kouření a nikotinu je velmi obsáhlá a historicky zajímavá. Od počátků po současnost o kouření píše například Gilman a Xun¹⁴. Počátky kouření tabáku se datují do období 5000 – 3000 let př. n. l. a dá se předpokládat, že kouření v určitých podobách (ne nutně tabáku a zpravidla jen rituálně) provází lidstvo od počátku věků.

Kouření je společně s popíjením alkoholu společensky tolerovaná závislost, zřejmě kvůli historickému sepětí s našimi životy. Jak kouření, tak i pití alkoholu se v minulosti přisuzovaly léčebné účinky a často byly považovány za prostředky pro spojení se s nadpřirozeným světem a s dávnými předky. Vyjma výjimečných okolností, za kterých jsou kouření a konzumace alkoholu skutečně přínosné (o prospěšnosti alkoholu v mírných dávkách pro srdce lze číst v odborné lékařské literatuře, kde je užíván lékařský termín protektivita), je vědecky prokázáno, že kouření v jakýchkoliv dávkách je škodlivé. Stejně tak je tomu u alkoholu, který je po překročení jisté dávky, četnosti či nedodržování spodní věkové hranice, taktéž škodlivý.

V této podkapitole jsou záměrně vynechány možnosti dalšího kuřiva a text se soustřeďuje výhradně na cigarety, ačkoliv je nutné mít na mysli také škodlivé účinky dýmek, doutníků atp. Dýmky a doutníky jsou sice obecně považovány za méně škodlivé, přesto je uváděno, že: „*mají kuřáci dýmek a doutníků zhruba stejnou úmrtnost na rakovinu ústní dutiny, hltanu a jícnu a zhruba stejné je u nich i procento výskytu chorob žaludku a dvanáctníku*“¹⁵. Na cigarety se tato práce výrazněji zaměřuje zejména proto, že jsou velmi snadno dostupné, nejčastěji užívané a pokud jde o kuřáctví, jedná se o jednoznačný symbol této problematiky.

¹⁴ GILMAN, Sander L. a Zhou XUN. *Příběh kouře: člověk a kouření od úsvitu dějin až po současnost*. Vyd. 1. Praha: Dybbuk, 2006, 457 s. ISBN 80-868-6223-2. S. 32.

¹⁵ MARHOUNOVÁ, Jana a Karel NEŠPOR. *Alkoholici, feťáci a gambleři*. 1. vyd. Praha: Empatie, 1995, 110 s. ISBN 80-901-6189-8. S. 65.

V problematice kouření jde o odlišení kouření jako takového, tedy sociálního chování a nikotinu, jako vyjádření závislosti – závislosti na nikotinu. Toto rozdělení je velmi důležité, neboť je nutné si uvědomit, jakým způsobem a za jakým účelem děti a mladiství s kouřením začínají. Nejprve se jedná o sociální aktivitu, kdy se chtějí děti zapojit do party – skupiny vrstevníků. Chtějí k partě natolik patřit, že nekriticky přijímají způsoby, jaké jsou v partě považovány za normální. Jednou z těchto aktivit je právě kouření. Kalina¹⁶ popisuje závislost na tabáku takto: „*Závislost na tabáku začíná závislostí psychosociální, po určité době (ta je individuální, záleží na geneticky získané podobě receptorů v mozku) vzniká také fyzická drogová závislost na nikotinu (asi u 60 – 70 % kuřáků).*“

Psychosociální závislost je, zjednodušeně řečeno, potřeba vykonávat určitou činnost v určité situaci. V pracovním prostředí se v případě kouření může jednat například o vytváření přestávek během práce na obtížném úkolu. Pracovníci se od práce přemístí do vyhrazených prostor, kde vytvoří nový kolektiv, který je spojen společnou aktivitou – kouřením. V nově vytvořeném kolektivu dochází k uvolnění, oproštění se od práce, k hovoru o jiných tématech. Když dojde k vytvoření psychosociální závislosti, bude mít závislý člověk tendenci „chodit na cigaretu“ během každé přestávky.

Mnoho kuřáků tvrdí, že nekouří, protože by kouřit potřebovali, ale protože jim to přijde přirozené, v danou chvíli správné a vhodné. Velmi často je možné se s těmito odpověďmi setkat právě u dětí a mladistvých. V takovém případě se jedná již o psychosociálně závislé jedince.

Až po určité době kouření, která je individuálně dlouhá, může dojít k vytvoření fyzické závislosti na nikotinu. Nikotin je rostlinný alkaloid, bezbarvá tekutina bez zápachu. Jedná se o velmi prudký jed, jehož smrtelná dávka pro dospělého člověka se pohybuje v rozmezí 50 – 80 mg. Velmi rychle u této látky vzniká závislost a stoupá nikotinová tolerance. Nikotin je přirozeně obsažen v mnoha rostlinách, nejvíce v tabáku. Jedná se pravděpodobně o jedinou návykovou látku z cca 6 – 8 tisíc látek, které vznikají při spalování, kouření cigaret. Nikotin je v cigaretách obsažen ve velkém množství, dokonce až 50 mg na jeden kus (zajímavé v kontextu smrtelné dávky), avšak do těla se prostřednictvím vdechování nedokonalého spalování dostává v jedné cigaretě jen asi 1 mg. Nikotin se používá

¹⁶ KALINA, Kamil, a kol. *Drogy a drogové závislosti: mezioborový přístup*. 1. vyd. Praha: Úřad vlády České republiky, c2003, 319 s. ISBN 80-86734-05-61. S. 205.

například jako pesticid v zemědělství, ve zdravotnictví nemá významnějšího využití – nejčastěji v nikotinových žvýkačkách, jako lék pro odvykání.¹⁷

Tabák nemá psychoaktivní účinky, nevede ke změně stavů psychiky ani nemá dopad na sociální prostředí jedince-kuřáka. Kouření má však velmi významné dopady na fyzické zdraví člověka. Nejčastěji bývá zmiňována rakovina plic, ale fakticky neexistuje orgán, který by kouřením nebyl postižen.

„Tabák prakticky zabije každého druhého svého konzumenta, jinak řečeno, kuřák zemře s pravděpodobností 1:1 (nebo také 50 na 50) v důsledku užívání tabáku, průměrně asi o 10 let dřív než nekuřák. Celosvětově umírají ročně 4 miliony lidí a v ČR 23 tisíc každý rok v důsledku nemocí způsobených tabákem.“¹⁸

1.1.3 Alkohol

V předchozí kapitole bylo uvedeno, že je kouření společně s alkoholem společensky tolerovanou drogou. A skutečně, alkohol k našim životům historicky patří a nejspíše také patřit bude, například na oslavách a při přípitcích – na zdraví, na nový rok – je zpravidla připijeno sklenkou alkoholu v nejrůznějších podobách.

Problémem alkoholu není samotné jeho pití, nýbrž především přiměřenost a četnost jeho požívání a samozřejmě také věk. Paula Goodyer¹⁹ shrnuje své bádání v Austrálii: *„Alkohol nese vinu za většinu případů smrti lidí ve věku 15 až 34 let. Při autonehodách víc než při čemkoliv jiném zahyne nejvíc mladých lidí a u většiny lidí ve věku 17 až 24 let v tom hraje roli alkohol. Ten také podněcuje rizikové chování jako nechráněný sex, rvačky, o užívání drog nemluvě.“*

Alkohol je látka s tlumivým účinkem na centrální nervový systém (CNS), užívaná perorálně – popíjením v podobě piva, vína, destilátů, likérů a podobně. Vzhledem k útlumu

¹⁷ *Léky a jejich použití*. 1. vyd. Překlad Vladimír Devečka. Bratislava: Gemini, 1993, 448 s., ilustr. The British Medical Association. ISBN 80-716-1058-5. S. 411. ILLES, Tom. *Děti a drogy: Fakta Informace Prevence*. 1. vyd. Praha: ISV, 1999. ISBN 80-85866-50-6. S. 12. KALINA, Kamil, a kol. *Drogy a drogové závislosti: mezioborový přístup*. 1. vyd. Praha: Úřad vlády České republiky, c2003, 319 s. ISBN 80-86734-05-61. S. 205.

¹⁸ *Drogy a drogové závislosti: mezioborový přístup*. 1. vyd. Praha: Úřad vlády České republiky, c2003, 319 s. ISBN 80-86734-05-61. S. 206.

¹⁹ GOODYER, Paula. *Drogy teenager*. 1. české vyd. Praha: Slovanský dům, 2001, 162 s. ISBN 80-864-2144-9. S. 100.

CNS snižuje alkohol úzkost, napětí a zábrany, v malém množství poskytuje pocit uvolnění a sebedůvěry, zvyšuje družnost. Současně se zvyšováním dávky požitého alkoholu klesá soustředěnost, míra úsudku a výrazně se zpomalují reakce organismu. Vysoká hladina alkoholu v krvi může u některých jedinců vyvolávat agresivitu a násilné chování. Dochází ke komolení řeči, závratím a ztrátě rovnováhy – motání se, může dojít ke zvracení (dušení v důsledku vdechnutí zvratků), inkontinenci. Zvyšuje-li se hladina alkoholu v krvi i nadále, může dojít k otravě, dokonce i s následkem smrti.²⁰

Krátkodobé užívání alkoholu s sebou nese výše zmíněná rizika, která bývají často tragická, zejména pak u mladých lidí. Dlouhodobé užívání může vést ke vzniku závislosti. Alkoholikem je podle Hoseka²¹ ten, kdo: „*nadměrně užívá alkoholických nápojů a stává se na jejich pravidelné nebo občasné konzumaci závislý*“. Dále dodává, že dispozice pro vznik alkoholismu mohou být dědičné. Vznik alkoholismu, tedy závislosti na alkoholu, provází podle Hoseka mnoho faktorů, které jsou zpravidla individuální, jako zásadní však uvádí tzv. „*vytloukání klínu klínem*“, kdy piják požívá alkohol, aby utekl před nepříjemnostmi všedních dní, před náhlou složitou či těžkou životní situací.

Jak zde bylo naznačeno, k pití alkoholu existuje mnoho důvodů. Od oslav narození člověka až do jeho smrti. Vždy je ale nutné dbát množství a dobře zvažovat možná rizika a následky, dokud máme ještě „čistou hlavu“. Skutečně může alkohol pomoci zapomenout na smutek, nebo jej jen oddálí, respektive zabráni smutek prožívat do doby, než bude alkohol metabolicky odbourán a přestane působit na CNS člověka. Pokud se jedná o oslavu, je pravděpodobné, že bude konzumace jednorázová, nebo jen dočasná. Pokud jde však o zapíjení nepříjemností, ať už se jedná o smrt blízké osoby nebo například nepříjemného nadřízeného v zaměstnání, může vzniknout vážný problém, neboť se tyto okolnosti samy od sebe nezmění. Smutek bude přetrvávat, dokud se s ním člověk racionálně nevyrovná, nadřízený bude nadřízeným i nadále, pokud podřízený nepovyší či neodejde na jiné pracoviště. Alkohol je v tomto případě jen oním Hosekovým klínem, kterým je vyrážen jiný klín.

²⁰ *Léky a jejich použití*. 1. vyd. Překlad Vladimír Devečka. Bratislava: Gemini, 1993, 448 s., ilustr. The British Medical Association. ISBN 80-716-1058-5. S. 411.

²¹ HOSEK, Jan. *Sám proti alkoholu*. 1. vyd. Praha: Grada, 1998, 182 s. Psychologie pro každého. ISBN 80-716-9624-2. S. 10 – 16.

1.1.4 Drogy

Jestliže jsou v předešlých kapitolách definovány alkohol a cigarety jako drogy, mohla by být tato kapitola považována za nadbytečnou. Tato kapitola se však zabývá jinými drogami – drogami společensky netolerovanými.

Je mnoho způsobů jak drogy dělit, nejčastěji je možné setkat se s dělením na drogy měkké a tvrdé, dále podle užití (inhalování, vpich, čichání, polykání), místa užití (taneční drogy), ceny (cenově dostupné, nedostupné či levné, drahé a luxusní), četnosti užívání (rekreační, stálé), účinku (tlumivé, aktivační) a podobně.

Dělení drog na měkké a tvrdé je založeno na míře rizika vzniku závislosti. Zatímco u takzvaných lehkých drog je riziko vzniku závislosti teoreticky malé, u tvrdých drog je jednoznačně vysoké. Toto dělení je však podle Presla²² nepřesné, a to vzhledem k individuálním hranicím každého uživatele i ve srovnání se společensky tolerovanými drogami, zejména alkoholem. Jako alternativu nabízí holandský model dělení drog na „*drogy s akceptovatelným, přijatelným rizikem a na skupinu s rizikem nepřijatelným*“. Presl také vyjmenovává nejčastěji se vyskytující drogy na našem drogovém trhu a kategorizuje je na:

- Opiáty,
- konopné drogy,
- halucinogenní drogy,
- těkavé látky.

Mimo Preslův výčet je přidána ještě kategorie stimulancií. Mimo vymezené kategorie samozřejmě existují i kategorie další a mnoho drog nelze jednoznačně zařadit. V práci jsou zmíněny pouze nejznámější a nejčastěji užívané drogy.

²² PRESL, Jiří. *Drogová závislost: může být ohroženo i Vaše dítě?*. 2. rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 1995, 88 s. MEDICA - Praktické rady lékaře, Sv. 9. ISBN 80-858-0025-X. S. 10 – 11.

a) Opiáty

Látky získávané ze šťávy máku setého – opia. Účinnou látkou opia je morfin. Morfin má široké lékařské využití, a to zejména jako prostředek pro tlumení bolesti. V devatenáctém století byl užíván k léčení kašle a nespavosti. Jeho lékařské užívání se datuje přibližně do doby 4000 let před naším letopočtem, zneužívání opia je známé přibližně z doby tisíc let před naším letopočtem.²³

Nejčastěji zneužívanými látkami ze skupiny opiátů jsou podle Nešpora²⁴ opium, Dosiin a Kodein. Nejsilnější látka z celé skupiny je heroin, který je pro svou relativně nízkou cenu dobře dostupný. Opiáty lze užívat ve formě šňupání, kouření, nitrožilně či perorálně v případě pilulek.

„Klíčem k pochopení heroinu je skutečnost, že většině závislých narkomanů slouží jako protilék na jejich bídnou existenci – životy plné trápení, obtížných životních situací – nebo v době, kdy ztratili smysl života. Heroin slibuje neutralitu. Není příslibem ničeho.“²⁵ Opiátů je mnoho, přesto právě nejčastěji užívaný heroin nabízí právě tento druh útěku od reality. Nejčastěji opiáty otupují vnímání bolesti, působí euforii a zklidnění.

Po požití opiátů dochází k výraznému zúžení zornic. Po odeznění euforických stavů, které trvají desítky minut až hodiny, následuje „kocovina“, tedy stav, kdy je látka odbourána a vrací se pocity a nálady, které byly potlačeny. Tento stav je často doprovázen bolestmi hlavy a zvracením (opium dráždí dávicí reflex, během opojení může dojít k vdechnutí zvratků).

Ceny heroinu jsou u „prvouživatelů“ nízké, neboť strategií dealerů (překupníků, prodejců, distributorů, výrobců) je získání nových „zákazníků“. Heroin je velmi rychle návykový. Po vytvoření návyku jsou ceny postupně zvyšovány. Vysoké finanční nároky vyvolané návykem vedou často k vytvoření sociálních problémů – k sociálně-patologickým jevům. Závislý člověk si shání peníze nejrůznějšími způsoby, od krádeže finančních prostředků, přes prodej rodinných cenností a vybavení domácnosti, až po prostituci a organizovaný zločin.

²³ GÖHLERT, Fr a Frank KÜHN. *Od návyku k závislosti: toxikomanie, drogy: účinky a terapie*. Vyd. 1. Praha: Ikar, 2001, 143 s. Z pohledu lékaře. ISBN 80-720-2950-9. S. 70 – 71.

²⁴ NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. *Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat*. 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)). S. 64.

²⁵ TYLER, Andrew. *Drogy v ulicích: mýty, fakta, rady*. Praha: Ivo Železný, 2000, 426 s. ISBN 80-237-3606-X. S. 129.

Kromě sociálních dopadů se mohou vyskytnout také vážné zdravotní problémy. V místě vpichů bývají abscesy (zarudnutí, boláky, hluboké rány). Při dlouhodobém užívání dochází ke změnám barvy kůže (voskově bílá, šedá), ztrátě potence u mužů, poruše menstruačního cyklu u žen. Opiáty pozměňují či negují účinky mnoha běžně užívaných léčiv. Ve snaze o zmírnění finančních nároků jsou mezi narkomany užívány nesterilní prostředky – například použité jehly, což může vést k nakažení, obvykle žloutenkou či virem HIV.

b) Konopné drogy

Mezi konopné drogy patří zejména marihuana a hašiš. U nás je známější marihuana, ačkoliv i hašiš má na našem území mnoho příznivců. Obě látky jsou produktem rostliny *Canabis sativa*, konopí setého – odtud pochází název celé skupiny.

Marihuana je získávána ze sušených listů a kvetoucích výhonků, obsahuje 426 chemikálií (v čistém stavu, není-li obohacena – tzv. říznuta), které se při kouření proměňují na 2000 nových chemikálií, 70 z nich jsou cannabinoidy, jeden z nich je 9 tetrahydrocannabinol, tedy THC. Jedná se o psychoaktivní cannabinoid, nejučinnější látku, jejíž množství určuje sílu marihuany, a tudíž i možnost dosažení kýžených účinků, zároveň je však škodlivější pro lidský organismus.²⁶

Hašiš je droga, která se získává z pryskyřic kvetoucích částí rostlin, distribuována je ve formě malých kuliček či placiček v malých sáčkích. Marihuanu i hašiš lze užívat v mnoha podobách, nejčastěji se kouří, případně se přidává do pokrmů rozdrcená na prášek nebo nastříhaná na malé kousky.

Mezi méně známé konopné drogy patří konopný (hašišový) olej, jedná se o extrakty konopí a hašiše, které zahřátím zkapalní. Nejčastěji se aplikuje na kuřácké potřeby a je vdechován společně s tabákovým kouřem, psychoaktivní účinky konopného oleje lze pozorovat již po 1–2 kapkách. Někdy se používá jako přísada do jídla. Dalšími méně známými látkami jsou konopné mléko, himka a shit. Konopné mléko se skládá z konopného extraktu smíchaným se smetanou, nebo mlékem, vyrábí se varem konopí v mléce. Mléko se konzumuje samotné, nebo se přidává jako přísada při přípravě dalších potravin. Himka je podomácku připravený tabák s extraktem hašiše, máčeného v éteru či acetonu. Shit

²⁶ ILLES, Tom. *Děti a drogy: Fakta Informace Prevence*. 1. vyd. Praha: ISV, 1999. ISBN 80-85866-50-6. S. 14.

je v podstatě kuřácký odpad. Jedná se o usazeniny vzniklé při kouření marihuany či hašiše, na stěnách dýmky. Konzistencí připomíná konopný olej, avšak silněji zapáchá.²⁷

„Účinek THC závisí na množství, způsobu a frekvenci užívání a také na fyzických a psychických dispozicích uživatele. Jestliže je kanabis kouřen, účinkuje daleko rychleji, než v případě polykání. Při průměrné dávce (30 mg THC) se účinky projevují již v několika minutách po požití a přetrvávají 3–8 hodin.“²⁸ Hlavním, respektive vyhledávaným účinkem marihuany je snaha o zábavu, pobavení se, a to zejména ve skupinách mladých lidí. Marihuana může způsobit otupělost, oproštění se od běžných problémů. Vyvolává pocity relaxace, prohlubuje vnímání, způsobuje změny ve vyjadřování a myšlení. Velmi často se užívání konopných drog kombinuje s pitím alkoholu a užíváním léků.

Konopné látky byly dlouhou dobu šlechtěny a byl v nich cíleně zvyšován obsah THC. Nelze tedy srovnávat marihuanu, kterou je možné koupit dnes, s kvalitou, které dosahovala v době našich rodičů či prarodičů, kdy se marihuana stala oblíbenou. Množství THC v některých vzorcích je natolik vysoké, že může rychle způsobit závažné zdravotní problémy – nejvýraznějším rizikem jsou psychické poruchy. Marihuanové cigarety obsahují o polovinu více rakovinotvorných látek nežli tabák

Pravidelného dlouhodobého kuřáka marihuany/hašiše (obecně uživatele konopných látek) mohou provázet následující příznaky: zarudlé oči, zrychlený puls, bolesti na prsou, kašel, sucho v ústech, hlad, pach potu po spálené trávě, únava, nezájem o okolní dění, menší péče o zevnějšek, kolísání nálad, podrážděnost, zhoršená schopnost soustředění, zhoršený školní prospěch, chladné končetiny, delší reakční čas (horší postřeh), zhoršení krátkodobé paměti, nepravidelný menstruační cyklus, zhoršená orientace v čase a prostoru, neochota přebírat zodpovědnost, ztráta kvalitních zájmů, neplodnost u mužů, poškození plodu u těhotných žen, chronické záněty spojivek a hltanu, povahové změny, otupění, ztrátu hodnot, riziko duševních nemocí.²⁹

²⁷ MIOVSKÝ, Michal. *Konopí a konopné drogy: adiktologické kompendium*. 1. vyd. Praha: Grada, 2008, 533 s. ISBN 978-802-4708-652. S. 131.

²⁸ NOŽINA, Miroslav. *Svět drog v Čechách*. 1. vyd. Praha: KLP-Koniasch Latin Press, 1997, 347 s., obr. ISBN 80-859-1736-X. S. 35.

²⁹ NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. *Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat*. 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)). S. 60.

c) Halucinogenní drogy

Do skupiny halucinogenních drog patří velmi mnoho látek. Jejich hlavním účinkem je deformace vnímání reality. „*Halucinogeny způsobují deformaci reality provázenou zvukem, čichem a hmatem.*“³⁰ Halucinogeny jsou velmi nevyzpytatelné, nelze s jistotou říci, jak budou na kterého uživatele působit, jakým způsobem jej budou ovlivňovat. V tomto případě jsou účinky vždy striktně individuální a záleží na fyzických a psychických dispozicích jedince. Mezi nejznámější drogy v této kategorii patří LSD a Psilocybin, neboli houbičky – lysohlávky.

Halucinogeny, jako mnoho jiných drog, provázejí lidstvo již celá tisíciletí. Velmi oblíbenými byly (a někdy i stále jsou) pro náboženské a mystické účely, kdy uživatel prožívá halucinace, které jsou popisovány jako setkání se stvořiteli.

LSD je extrémně silný halucinogen, jedná se o průmyslově vyrobenou chemickou látku – kyselinu lysergovou. LSD se užívá perorálně ve formě malých tabletek či na malých kouscích papíru (nebo jiného savého materiálu), na kterých je umístěna jedna nebo dvě kapky této látky. Někdy se také kape na kostku cukru. LSD začíná účinkovat téměř okamžitě, účinek obvyklé dávky trvá asi 12 hodin. Zpočátku se projevuje vzrušeností, závratěmi, přecitlivělostí na chlad se svalovým třesem a nekontrolovatelnou touhou se smát. Později nastoupí poruchy percepce zvuku a zraku, pravé halucinace jsou ojedinělé. Sebekontrola je často zvýšená až mystická, popisují se pseudoreligiózní zkušenosti. U uživatelů s pocity úzkosti nebo depresí nastávají nepříjemné nebo strašidelné halucinace, ztráta kontroly nad emocemi až nepřekonatelné pocity strachu, beznaděje a paniky. Vyskytují se i sebevražedné pokusy.³¹

Na halucinogeny si nelze vytvořit „klasickou“ závislost, která by se dala chápat jako syndrom odnětí svobody. „*Pokud se setkáváme s náruživými uživateli vykazujícími tendenci k excesivním vzorcům chování, pak se bez výjimky jedná spíše o součást osobnostních rysů těchto uživatelů a tedy mechanismy nefarmakologické povahy. Dosud nebyl u LSD popsán případ předávkování s následkem smrti. Vysoké dávky však u lysohlávek mohou způsobit vážná a nevratná poškození jater nebo ledvin.*“³² K závažným zdravotním komplikacím může docházet u lidí, kteří trpí nějakým onemocněním a užívají léky.

³⁰ ILLES, Tom. *Děti a drogy: Fakta Informace Prevence*. 1. vyd. Praha: ISV, 1999. ISBN 80-85866-50-6. S. 33.

³¹ *Léky a jejich použití*. 1. vyd. Překlad Vladimír Devečka. Bratislava: Gemini, 1993, 448 s., ilustr. The British Medical Association. ISBN 80-716-1058-5. S. 414.

³² *Drogy a drogové závislosti: mezioborový přístup*. 1. vyd. Praha: Úřad vlády České republiky, c2003, 319 s. ISBN 80-86734-05-61. S. 171.

Významným rizikem užívání halucinogenů je právě jejich hlavní účinek – zkrácené vnímání reality. Mnoho uživatelů má pocit, že umí létat. V takovém případě je velmi nebezpečné, zdržují-li se v blízkosti oken ve vyšších budovách. Stejně tak je nebezpečné přecházení přes ulici, nebo dokonce samotné řízení. Riziko spojené s užíváním houbiček tkví mimo samotné účinky také v možné otravě, v případě záměny lysohlávek za jiné houby.

d) Těkavé látky

Těkavé látky, někdy zvané inhalanty, jsou organická rozpouštědla. Nejznámějším z nich je u nás toluen. Čichat však lze v podstatě všechny organické látky – benzin, barvy, ředidla, plyn do zapalovače. Všechny tyto látky jsou snadno dostupné – jsou volně prodejné a jejich cena nepředstavuje překážku, jako tomu je například u opiátů. Inhalanty mohou být vdechovány přímo, nebo nepřímo. Přímé vdechování znamená inhalaci nad látkou v kapalném stavu, nepřímá inhalace je prováděna namočením textilií. Čichá se pod peřinou, pod mikinou či v tričku, v igelitových taškách a sáčcích jsou čichány výpary přímo nad nádobou. Docílí se tak vdechování především těkavé látky, neboť je tímto způsobem zamezený přístup vzduchu, který by látky ředil.

Inhalování je typické zejména pro mladé jedince, často ještě děti. Čichače lze rozpoznat podle zápachu dechu a oblečení, kdy je cítit pach charakteristický pro čerstvé nátěry. Dále lze pozorovat obluzenost, nepřítomnost duchem, dítě působí neduživě, je pobledlé, je mu špatně, často na zvracení.³³

Kýženým stavem po inhalaci toluenu je u uživatelů stav jakéhosi polospánku s živými „barevnými“ sny. Dochází k pomalému zakalování vědomí. Někdy se mohou vyskytnout též zrakové a sluchové halucinace.

U inhalace organických rozpouštědel je problematické již samotné stanovení dávky, která by vedla ke kýženému efektu bez otravy. Často je proto možné nalézt uživatele zhrouceného vedle plechovky rozpouštědla. Při častém inhalování dochází vlivem rozpouštědel k naleptání a poškozování tkání. Zjevné je poškození plic, jater, ledvin, dokonce i mozku.³⁴

³³ NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. *Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat*. 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)). S. 62.

³⁴ TYLER, Andrew. *Drogy v ulicích: mýty, fakta, rady*. Praha: Ivo Železný, 2000, 426 s. ISBN 80-237-3606-X. S. 291 – 313.

e) Stimulancia

Mezi stimulancia, neboli povzbuzující látky, patří velmi široké spektrum drog, nejčastěji užívanými jsou kokain, krek (též creck), amfetaminy a metamfetamin (pervitin). Jedná se o látky, které ovlivňují centrální nervovou soustavu, časté je v tomto případě zneužívání léků.

Kokain je látka, prodávající se ve formě prášku. Pochází z rostliny Coca, která přirozeně roste ve vyšších polohách Peru a Bolívie, dnes je však výrazně rozšířenější a díky šlechtění snáší podmínky i mírného podnebného pásma. Kokain je extrémně návyková látka, která má mnoho negativních důsledků pro fyzické, psychické i sociální zdraví. Nejčastěji se užívá pro příjemný tělesný pocit, který vyvolává. Popisován je jako náhlý přísun energie, fyzické i psychické. Často je zneužíván ve sportu, ale také v sexuálním průmyslu (poskytuje prudký sexuální impuls). Tyto stavy trvají přibližně 30 minut, poté musí být aplikována další dávka. Vdechování kokainu způsobuje vážné poškození plic a dýchací problémy, převrácené myšlení, nevyléčitelné poškození mozku, a pokud se užívá v těhotenství, poškozuje plod.³⁵ Kokain nevyvolává fyzickou závislost, ale velmi silnou závislost psychickou. Častým užíváním roste potřeba vyšších a častějších dávek. Vedle euforie a návalu sil se mohou vyskytnout také nepříjemné stavy, jako je stav úzkosti a panické ataky.³⁶

Krek je forma kokainu, která se tvoří při chemickém zpracování (vytváření, vaření) kokainu. Krek se nejčastěji kouří v dýmkách a vodních dýmkách. Efekt nastupuje rychleji než u kokainu – obsah účinných látek je vyšší. Doba od prvního vdechnutí do ovlivnění mozku je asi 4 – 6 sekund. Jedná se o bílý či nažloutlý prášek nebo o drobné krystalky.³⁷

Amfetamin je povzbuzující látka. Nejhojněji užívanou drogou s amfetaminem je v České republice pervitin. Pervitin (stejně jako všechny amfetaminy³⁸) zvyšuje energii (působí velmi rychle a vyvolává tak pocit vzednutí síly, někteří narkomani srovnávají rychlost a účinky k orgasmu), sebedůvěru a koncentraci stimulováním centrální nervové soustavy. Amfetaminy však energii nedodávají, jen tělu umožňují vlastní energii využít

³⁵ ILLES, Tom. *Děti a drogy: Fakta Informace Prevence*. 1. vyd. Praha: ISV, 1999. ISBN 80-85866-50-6. S. 19 – 21.

³⁶ *Drogy a drogové závislosti: mezioborový přístup*. 1. vyd. Praha: Úřad vlády České republiky, c2003, 319 s. ISBN 80-86734-05-61. S. 165.

³⁷ NOŽINA, Miroslav. *Svět drog v Čechách*. 1. vyd. Praha: KLP-Koniasch Latin Press, 1997, 347 s., obr. ISBN 80-859-1736-X. S. 27.

³⁸ Amfetaminy existují ve třech izomerech – levo-amfetamin (benzedrin), dexamfetamin (dexedrin, dvojnásobný účinek oproti benzedrinu) a methylamfetamin (methedrin, dvakrát účinnější než dexedrin).

až na samý pokraj sil. Po vyprchání účinků se dostávají pocity vyčerpání, silné únavy a deprese.³⁹

1.1.5 Násilí a kriminalita

Násilí a kriminalita jsou velmi obsáhlé pojmy, které obsahují mnoho společenských jevů – od šikany ve školním kolektivu, až po domácí násilí a krádeže. Násilí a kriminalitu je možné dělit podle mnoha kritérií – násilí páchané na sobě (sebepoškozování, sebevražedné jednání), na druhé osobě, živém zvířeti či na majetku, podle rozsahu způsobené škody (do a nad 5000 Kč), podle věku pachatele (děti, mladiství, dospělí), podle prostředí (násilí ve škole – šikana, na pracovišti – mobbing či bossing, doma – domácí násilí) a podobně. V případech násilí na osobách se jedná o využívání fyzické či psychické převahy agresora nad obětí. Toto jednání je společensky velmi škodlivé a je důležité mu věnovat pozornost, a to nejen ve školním prostředí.

Společným jmenovatelem výše uvedených druhů násilí jsou pojmy agrese a agresivita. Zatímco agresivita je schopností či připraveností organismu mobilizovat fyzické i psychické síly k dosažení cíle – ne nutně ve formě společensky škodlivého jednání⁴⁰, agrese je útok, respektive jednání konané násilně vůči objektu či osobě s úmyslem ublížit či poškodit.

a) Šikana

Šikana je pojem, který se v českém prostředí užívá zejména pro oblast školství. Obecně se však jedná o fenomén zneužívání převahy agresora nad obětí, a ten se může vyskytnout prakticky ve všech uzavřených kolektivech, tedy kdekoli od zmíněné školní třídy, po volnočasové kroužky, armádu a zaměstnání, kde se však již ustálily odborné výrazy popisující konkrétní problematiku (např. bossing⁴¹). Tato převaha může mít různé podoby, například:

- a) Fyzická – agresor je výrazně silnější, vyšší, hmotnější než oběť,

³⁹ TYLER, Andrew. *Drogy v ulicích: mýty, fakta, rady*. Praha: Ivo Železný, 2000, 426 s. ISBN 80-237-3606-X. S. 51 – 70.

⁴⁰ O zdravé agresivitě se hovoří například ve sportu, kdy je nutné mobilizovat síly k dosažení vítězství – k výhře nad soupeři v nejrůznějších podobách.

⁴¹ Bossing je zvláštní formou šikany na pracovišti, které se dopouští nadřízený pracovník vůči podřízenému. Více například BEŇO, Pavel. *Můj šéf, můj nepřítel?*. 1. vyd. Šlapanice: ERA group, 2003, xiv, 181 s. ISBN 80-865-1734-9.

- b) psychická a intelektuální – agresor je výrazně psychicky silnější, odolnější, zkušenější než oběť,
- c) množstevní – agresorů je více, oběť je osamocená, případně je obětí méně,
- d) převaha vyplývající z postavení a původu⁴².

Jak již bylo výše zmíněno, problematika šikany se týká uzavřených kolektivů. Charakteristickým rysem šikany je totiž opakování zneužívání převahy a jistá nemožnost oběti kolektiv opustit (přeřazování do jiné třídy či školy je velmi komplikovanou, zdlouhavou a pro oběť stresující záležitostí, vojnu nelze opustit ap.).

Šikana oběti může mít různé podoby – od pomlouvání, přes nadávky, vyřazení z kolektivu, ostrakování, ničení či zcizení osobních věcí. Mohou být prováděny mnoha způsoby – pomlouvání ve škole, na internetových fórech a sociálních sítích, fyzickými útoky ve třídě, na chodbách či toaletách, po skončení výuky před školou.

Martínek⁴³ v souvislosti s šikanou ve školním prostředí zmiňuje důležitost rozlišování šikany a tzv. teasingu⁴⁴. Toto chování se objevuje zejména na druhém stupni základních škol, kdy se děti vzájemně škádlí a provokují se nejrůznějšími způsoby, což ale nemá nic společného se šikanou, neboť toto chování není pro aktéry škádlení nepříjemné, bolestivé, trýznivé či dlouhotrvající a stížnosti na něj bývají jen formální, často spíše ve významu upozornění či pochlibení se, že se o danou osobu někdo zajímá. Taková stížnost bývá doprovázena smíchem, je sdělena před celou třídou a patřičně nahlas, aby tuto zprávu všichni věděli. Učitel musí být dobrým pozorovatelem, aby dokázal rozlišit, kdy se jedná o škádlení a kdy o šikanu.

Je důležité, aby byla tomuto tématu věnována dostatečná pozornost, neboť šikanovaná osoba o pomoc často nemůže, či neumí požádat a zažívá opravdová muka, která mohou trvat i několik let.

⁴² Tento druh převahy lze velmi často pozorovat u dětí z dobře situovaných rodin, které se mohou vyvyšovat nad dětmi z rodin socio-ekonomicky slabších, chudších – prakticky je převaha viditelná například v oblékání, ve školních pomůckách, hračkách, v účasti na volnočasových aktivitách, kroužcích a podobně. Stejně tak se tento druh převahy vyskytuje například v armádě, kde starší vojáci jsou tzv. „mazáci“ a automaticky si osvojují, či spíše uzurpují jisté právo nadvlády nad novými branci, tzv. „bažanty“.

⁴³ MARTÍNEK, Zdeněk. *Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009, 152 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4723-105. S. 109.

⁴⁴ V překladu z angličtiny škádlení.

b) Krádeže

Krádež je z právního hlediska ošetřena Zákonem č. 40/2009 Sb., trestní zákoník⁴⁵, § 205, kde jsou přesně popsány způsoby, jak a za jakých okolností je krádež spáchána, včetně přitěžujících okolností⁴⁶. Podstatou krádeže je zmocnění se cizí věci s úmyslem vlastního prospěchu⁴⁷.

Důvody pro krádež mohou být různé. Nejčastějšími důvody jsou především touha po vlastnictví cizí věci, touha po postavení, které může vlastnictví věci představovat, touha po nabytí cizí věci (samotné nabytí bez vynaložení úsilí), touha po dobrodružství, které může krádež představovat, nebo snaha uškodit jiné osobě. Ať již jsou důvody jakékoliv, jedná se o společensky nevhodné a nebezpečné jednání, které je nutné odsoudit a v tomto smyslu s dětmi a mládeží pracovat, a to zejména během hodin občanské a rodinné výchovy, které poskytují dostatečný prostor pro podobné diskuse.

c) Vandalismus

Pojmem vandalismus se rozumí svévolné (úmyslné) poškození či zničení⁴⁸ věci soukromé či veřejné, které pachateli nepřináší osobní prospěch. Odlišuje se tak výrazně od krádeže, která je motivována vlastním obohacením a od výše zmíněné šikany, kdy je motivem ublížit, nebo uškodit konkrétní osobě.

Vandalismus není v současné právní úpravě definován, obecně se takové jednání kvalifikuje jako přešůpek či trestný čin podle rozsahu způsobené škody, a to podle Zákonu č. 40/2009 Sb., trestního zákoníku, § 228, poškozování cizí věci v odstavci 1 a 2. Odstavec 2 hovoří o poškození cizí věci tak, že pachatel „*poškodí cizí věc tím, že ji postříká, pomaluje či popíše barvou nebo jinou látkou*“, což znamená, že postihuje pouze jeden z velmi rozšířených druhů vandalismu, sprejerství.⁴⁹

⁴⁵ Česká republika. Zákon č. 40 ze dne 8. ledna 2009 trestní zákoník. In: *Sbírka zákonů České republiky*. 2009, částka 11, s. 353 – 464. Dostupný z: http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/SearchResult.aspx?q=121/2000&typeLaw=zakon&what=Cislo_zakona_smlouvy.

⁴⁶ Zvláštní přitěžující okolností může být krádež například v době mimořádných živelných událostí, kdy se takové jednání posuzuje jako zvláště závažný čin.

⁴⁷ V podobě užívání věci či například jejího zpeněžení a podobně

⁴⁸ Rozdíl mezi poškozenou a zničenou věcí spočívá v tom, že poškozená věc ztrácí hodnotu, zničená věc se stává neupotřebitelnou.

⁴⁹ ŠÁMAL, Pavel. *Trestní zákoník: komentář*. 1. vyd. V Praze: C.H. Beck, 2009-2010, 2 v. ISBN 978-80-7400-178-9. S. 2066 – 2075.

Vandalismus u dětí a mládeže může být motivován různě – pomstou společnosti, snahou o sebezviditelnění či nudou. Snahou o umělecké vyjádření nelze argumentovat, pokud je někomu jinému způsobena škoda. Způsobů, jak tomuto chování předcházet, není mnoho. Nabízí se jen kvalitní práce s mládeží, dostatečný výběr v možnostech trávení volného času, prevence u rizikových skupin a výuka a výchova ve školách, volnočasových organizacích a především v rodinách.

1.2 Preventivní a výukové programy

Jedním ze způsobů, jak předcházet negativním společenským jevům (deviacím a patologiím), je prevence, která se dělí na tři stupně.⁵⁰

- *Primární prevence – zaměřená na celou sledovanou populaci (např.: prevence delikvence zaměřená na celou mládež, a to nespecifická – podporující žádoucí formy chování obecně, a specifická – zaměřená proti konkrétnímu riziku),*
- *sekundární prevence – zaměřená na rizikové jednotlivce a skupiny (např. prevence delikvence zaměřená na děti ze socioekonomicky znevýhodněných skupin),*
- *terciární prevence – zaměřená na minimalizaci následků nebo pokračování nežádoucích jevů u jedinců, u nichž se již sledovaný nežádoucí jev vyskytl (např. preventivní opatření mající zabránit recidivě mladistvých delikventů).*

Prevenčí se zabývá mnoho různých organizací – mimo jiné také města, kraje a stát. Preventivní působení lze najít v každém oboru lidského počínání, a to ve snaze předcházet negativním jevům – od nedorozumění až po vážné úrazy, onemocnění či smrt. Soustavy opatření, které mají těmto negativním jevům zabránit, jsou nazývány preventivními programy.

Preventivní programy ve školním prostředí jsou známé zejména jako adaptační kurzy pro první ročníky středních škol. Tyto kurzy mají v první řadě pomoci studentům seznámit se s novými spolužáky, a tak předcházet možným konfliktům či šikaně. Dalším cílem je ulehčení přechodu do nového neznámého prostředí pomocí navození neformální, uvolněné

⁵⁰ PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-717-8772-8. S. 178.

atmosféry mezi žáky a učiteli. Adaptační programy bývají koncipovány jako zážitkové a obsahují aktivity a hry zaměřené zejména na vzájemné poznávání se, sebepoznávání a spolupráci.

Nelze jednoznačně vymezit hranice mezi výukovým a preventivním programem, neboť se jedná o aktivity výchovně-vzdělávací. Jen těžko by byla určována hranice, kdy se jedná čistě jen o výuku a kde již začíná prevence, proto je pod pojmem preventivní program chápána jako samozřejmá také výuka a vzdělávání.

Při vytváření preventivních programů je vhodné využít poznatků obecné a oborové didaktiky. Obecnou didaktiku lze definovat jako teorii vzdělávání a vyučování, která dává základ oborovým didaktikám při rozvíjení jejich specifických problematik. Oborové didaktiky mohou být různě členěny, nejčastější dělení je podle jednotlivých vyučovacích předmětů. V případě témat týkajících se závislostního chování, násilí a kriminality je možné využívat didaktiky občanské, rodinné a sexuální výchovy a samozřejmě také výchovy ke zdraví.⁵¹

Preventivní programy umožňují využití jiných, než frontálních metod výuky/výchovy. Princip frontální výuky spočívá v dominantním postavení učitele, který organizuje (řídí, kontroluje, usměrňuje) žáky ve třídě. Tento model výuky je motivován snahou o pochopení a vstřebání co největšího množství učiva – základem je přednášení a vysvětlování probírané učební látky. Pouhé přednášení má však v rámci preventivních programů mnoho nevýhod. Nejzásadnější z nich je absence zpětné vazby během výkladu, jednotné tempo pro všechny žáky a mizivé aktivní zapojení žáků v hodině.⁵²

Alternativou k frontální výuce může být kooperační či individualizované vyučování. V preventivních programech je nejvhodnější volit metodu kooperativní, neboť spolupráce při řešení problému (zadaného úkolu) děti⁵³ baví a vzájemně se motivují k lepším výkonům. Spolupráce také umožňuje využít přednosti a silné stránky jednotlivců, které by byly při frontální výuce opomenuty. Spolupráce neprobíhá pouze mezi žáky, ale také mezi žáky

⁵¹ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. 2., rozš. a aktualiz. vyd., [V nakl. Grada] vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7. S. 13 – 24.

⁵² PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Vyd. 5. Překlad Štěpán Kovařík. Praha: Portál, 2008, 380 s. ISBN 978-80-7367-427-4. S. 111 – 119.

⁵³ Pojem „děti“ zahrnuje v této práci žáky základních a středních škol, tedy i mládež.

a učitelem, žáky a školou jako institucí, v ideálním případě je možné zapojit vedle školy také rodiče a veřejnost.⁵⁴

Základním předpokladem pro práci s citlivými tématy, která jsou krátce popsána v předchozí kapitole (závislostní chování, násilí a kriminalita), je dobrá příprava spočívající v prostudování odborné literatury. Lektor (učitel, vychovatel, sociální pracovník ap.) by měl mít dostatečné znalosti o tématu, o němž hovoří. V případě nejistoty by měl vědět, do které knihy se podívat, případně jakou knihu doporučit. Odborná literatura poskytne dostatečný teoretický základ, který pro tuto práci postačí. Praktické informace lze získat například prostřednictvím pracovníků občanských sdružení či neziskových organizací, které pomáhají v oblastech, o kterých chceme s dětmi hovořit.

Dalším, neméně důležitým předpokladem, je schopnost hovořit a naslouchat. O takto citlivých tématech je nutné s dětmi a mladistvými hovořit otevřeně, přímo a přirozeně. Důležité je nezaujímat neústupné stanovisko. Takové jednání můžeme u dětí vyvolat negativní reakce, nebo dokonce opoziční chování. Mnohem lepší je dětem poskytnout dostatečné množství informací a diskutovat s nimi, ptát se na jejich názory.

Pokud jsou cílovou skupinou středoškoláci, respektive děti a mládež ve věku 15–20 let, je nutné vědět, že pro děti v tomto věku je důležitá vrstevnická skupina. Práce ve skupině bude děti jistě bavit a zároveň pro ně bude přínosná. Vhodné je pracovat se zážitkovou pedagogikou, tedy volit při výuce a učení hry a aktivity.

⁵⁴ KASÍKOVÁ, Hana. *Kooperativní učení, kooperativní škola*. Vyd. 2., rozš. a aktualiz. Praha: Portál, 2010, 151 s. ISBN 978-807-3677-121. S. 16 – 34.

2 Prožitková – zážitková pedagogika

Prožitková pedagogika není v českém prostředí stále ještě plně vyprofilovaným odvětvím pedagogiky jako vědy. Značný problém činí již samotné pojmenování, kdy není dosud zcela jasné, jak má být, tato nově utvářená větev rostoucí z mohutného stromu pedagogiky, nazývána. V praxi je možné se setkat s označeními prožitková pedagogika,⁵⁵ prožitkové učení,⁵⁶ zážitková pedagogika,⁵⁷ zážitková výuka,⁵⁸ výchova zážitkem,⁵⁹ pedagogika zážitku,⁶⁰ učení ze zkušenosti⁶¹ a mnohými dalšími.

Příčinou roztržitého názvosloví může být snaha o překlad a přizpůsobování anglického názvu *experimental education*, ze kterého se u zážitkové pedagogiky vychází, českému prostředí. Při překládání anglických termínů je však nutné vědět, že mnohé z nich přeložit nelze. Například slovo *education* postihuje v angličtině téměř všechno poznání, poznávání, učení, vyučování, výchovu a má i několik dalších významů. Naproti tomu v českém jazyce je velký rozdíl mezi slovy výchova a vzdělávání, zejména jsou-li tyto termíny používány v běžném hovoru. Zajímavé ale je, že podle většiny definic pedagogiky spolu výchova a vzdělávání neoddělitelně souvisejí. Průchova⁶² definice pedagogiky zní: „*V odborném významu věda a výzkum zabývající se vzděláváním a výchovou v nejrůznějších sférách života společnosti*“. Na problematiku terminologického dualismu upozorňuje Koťa:⁶³ „...v češtině má výraz výchova dvojitý význam. Představuje jak výchovu v širokém slova smyslu, která zahrnuje veškeré procesy utvářející osobnost jedince, tak v užším smyslu, kdy je pojem ‚výchova‘ doplňován pojmem ‚vzdělávání‘. Také z tohoto důvodu se v českém názvosloví pojem edukace ujal a je běžně užíván. Jedná

⁵⁵ ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 115 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4719-740. S. 14 – 23.

⁵⁶ SVOBODOVÁ, Eva. *Vzdělávání v mateřské škole: školní a třídní vzdělávací program*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2010, 166 s. ISBN 978-807-3677-749. S. 109 – 118.

⁵⁷ JIRÁSEK. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004-2009, č. 1, s. 6-16. ISSN 1214-603X. S. 6 – 15.

⁵⁸ PELÁNEK, Radek. *Zážitkové výukové programy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2010, 133 s. ISBN 978-807-3676-568. S. 12.

⁵⁹ PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, 231 s. ISBN 80-717-8711-6. S. 79.

⁶⁰ VÁŽANSKÝ, Mojmir a Vladimír SMĚKAL. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno: Paido, 1995, 176 s. ISBN 80-901-7379-9. S. 132 – 140.

⁶¹ PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Vyd. 5. Překlad Štěpán Kovařík. Praha: Portál, 2008, 380 s. ISBN 978-80-7367-427-4. S. 254 – 262.

⁶² PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2009, 395 s. ISBN 978-807-3676-476. S. 197.

⁶³ VALIŠOVÁ, Alena a Hana KASÍKOVÁ. *Pedagogika pro učitele*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 402 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4717-340. S. 57.

se o univerzální pojem a jeho užitím prakticky nelze udělat chybu. Průcha⁶⁴ definuje edukaci takto: „v nejobecnějším významu označuje jakékoliv situace za účasti lidských subjektů nebo zvířat, při nichž probíhá nějaký edukační proces, tj. dochází k nějakému druhu učení a vyučování – nejen ve smyslu školní výuky, nýbrž jakéhokoli záměrného výcviku, instruktáže, aj.“.

Pro názornost složitosti překládání anglických pojmů je možné zkusit přeložit pojem outdoor, který se týká pedagogiky, her a aktivit, ale také například oblečení. Jistě se nejedná o „zádveňní“ výuku či aktivity, k čemuž by bylo možné dojít po doslovném překladu. Také toto slovo se v českém jazyce ujalo a většina z nás tuší, že outdoor souvisí s venkovním prostředím. Outdoorové oblečení pak bude oblečení na ven, respektive sportovní oblečení. Outdoorová pedagogika je výchovou a výukou (edukací) v přírodě.

Nahlédnutím do knihovnických databází je možné zjistit, že doposud existuje velmi málo publikací, které by pojednávaly stěžejně právě o problematice zážitkové pedagogiky. Zpravidla se jedná o kapitolu, spíše však jen podkapitolu či krátkou zmínku kvůli vysvětlení či objasnění jiné problematiky.

Také pohled do prostředí českých univerzit nenabízí jednoznačné pojmosloví – Technická univerzita v Liberci v rámci studijního oboru Pedagogika volného času, realizovaného na Fakultě přírodovědně-humanitní a pedagogické, vyučuje jako jeden z povinných předmětů Prožitkovou pedagogiku, Ostravská univerzita v Ostravě v podobném programu Vychovatelství na Pedagogické fakultě nabízí zážitkovou pedagogiku. Pedagogika volného času vyučovaná na Teologické fakultě Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích nabízí předmět Pedagogika prožitku. Na Masarykově univerzitě je v rámci studijního programu pedagogika na Filosofické fakultě vyučován předmět Metody zkušenostně reflektivního učení.

Vymezením názvu, respektive zdůvodněním užívání názvu zážitková pedagogika, se podrobně zabývá Jirásek⁶⁵ v prvním čísle časopisu *Gymnasion*, který sám nese podtitul – časopis pro zážitkovou pedagogiku. Jirásek se tomuto názvu věnuje velmi podrobně (zkoumá filosofické i lingvistické aspekty těchto slov, kdy problémem je faktická nemožnost tato dvě slova výrazněji odlišit) a dochází k závěru, že prožitek má přítomný charakter,

⁶⁴ PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2009, 395 s. ISBN 978-807-3676-476. S. 63.

⁶⁵ JIRÁSEK. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdňinová škola Lipnice, 2004-2009, č. 1, s. 6-16. ISSN 1214-603X. S. 6 – 15.

zatímco zážitek je prožitek v minulosti nyní reflektovaný. Reflektováním tedy dochází k vyvozování závěrů a učení se.

V rozsáhlém článku pak Jirásek⁶⁶ stanovuje definici pojmu zážitková pedagogika takto: „*teoretické postižení a analýza takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořem a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života*“. Po prostudování literatury je vhodné přiklonit se k Jiráskově terminologii a nadále užívat pojem zážitková pedagogika. Tímto příklonem ale nelze jiné názvy ostatních autorů striktně odmítnout.

2.1 Principy zážitkové pedagogiky

Obsáhlou historií zážitkové pedagogiky se tato práce nezabývá, stejně tak je vynechán pohled na významné osobnosti či sdružení a organizace, které ve světě i u nás na tomto poli pedagogiky působí. Zajímavou literaturu na toto téma lze nalézt v každé větší knihovně či knihkupectví.⁶⁷ Tato práce se zabývá především principy, na kterých je zážitková pedagogika postavena a které jsou dále rozpracovány v následující praktické části diplomové práce.

Obdobná roztržičnost v názvosloví, jako je u zážitkové pedagogiky, se nachází i u principů, zásad a metod. Autoři však dosahují shody v základních rysech. Tato kapitola stručně shrnuje význam pojmu zážitková pedagogika.

Pelánek (2008)⁶⁸ soudí, že: „*zážitková pedagogika se zaměřuje především na dovednosti a postoje a že je postavena na dvou základních principech: učení se prostřednictvím zážitku a rozšiřování komfortní zóny pomocí dobrodružství*“. Důležitost

⁶⁶ JIRÁSEK. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004-2009, č. 1, s. 6-16. ISSN 1214-603X. S. 6 – 15.

⁶⁷ Doporučit lze například FRANC, Daniel, Daniela ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, vii, 201 s. Edice aktivit a her. ISBN 978-802-5117-019 nebo HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Vydání 1. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.

⁶⁸ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, 205 s. ISBN 978-807-3673-536. S. 21.

rozdílu mezi rekreačním a pedagogickým zážitkem pak sledává podobně jako Jirásek⁶⁹ v reflexi, tedy zkoumáním, přemýšlením a vyvozováním důsledků z prožitku.

Desatero principů či symptomů sestavili například Vážanský a Smékal⁷⁰. Příkladem:

- *Pedagogika zážitku umožňuje v prostředí, chudém na podněty, získávat bezprostřední zkušenosti, které jsou celistvé a obsahují racionální i emocionální aspekty, ale současně prezentují i volnost v jednání,*
- *získané zkušenosti nejsou odtržené od životní reality, naopak mají konkrétní všední vztah,*
- *nové zkušenosti mají ‚charakter vážnosti‘: požadavky na člověka jsou skutečné, poněvadž situace vyžadují rozhodnutí a okamžité jednání a neposkytují možnost se situace zbavit,*
- *zážitkové pedagogické činnosti podporují osobní rozvoj získáním limitních zkušeností, tomu náleží střetnutí s vlastním organismem, reflexe obvyklých vzorců rolí a schémat chování, stejně jako vypořádání se s méně známými životními situacemi.*

Činčera⁷¹ pojímá zážitkovou pedagogiku (hovoří o prožitkové pedagogice) jako učení a výchovu hrou. Jeho pojetí je vhodné především pro svou jednoduchost a stručnost. Ačkoliv existuje obecná představa, co pojem hra vyjadřuje, je důležité tento termín stručně definovat, aby bylo zřejmé, v jakém pojetí je slovo v práci užíváno.

2.2 Hra

Nakonečný⁷² charakterizuje hru jako: „*činnost, která přináší uspokojení sama o sobě (je sebezpevňující, ‚intrinsicky motivující‘), kterou lze pozorovat u dětí i zvířecích mláďat,*

⁶⁹ JIRÁSEK. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004-2009, č. 1, s. 6-16. ISSN 1214-603X. S. 6 – 15.

⁷⁰ VÁŽANSKÝ, Mojmir a Vladimír SMÉKAL. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno: Paido, 1995, 176 s. ISBN 80-901-7379-9. S. 133 – 134.

⁷¹ ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 115 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4719-740. S. 14 – 23.

⁷² NAKONEC NÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozšířené vyd., v Akademii vyd. 1. Praha: Academia, 1997, 437 p. ISBN 80-200-0625-7. S. 47.

ale i u dospělých lidí a zvířat“. Dále pak odkazuje na další potřebu výzkumu a bádání v této oblasti, a to zejména pro názorovou nejednotu mnohých autorů.

Hartl a Hartlová⁷³ pak ve Velkém psychologickém slovníku soudí, že hra je: „jedna ze základních lidských činností (vedle učení a práce); provázena je pocity napětí a radosti, zpravidla motivovaná sama sebou a zdánlivě bez jiného cíle kromě sebe samotné, má ale blahodárné účinky jak na duševní vývoj a učení, zejména u dětí v raném věku (chápaní sociálních rolí, rozvoj fantazie, dodržování pravidel), tak pro duševní zdraví, rekreaci a relaxaci dospělých...“. Tato definice je bohatší a také smysluplnější, avšak je formována snahou o definování hry obecně. Je proto vhodné dodat, že v rámci pedagogiky je hra motivována, mimo jiné, také potřebou poznání.

Toto tvrzení potvrzuje Kalhous⁷⁴, který v kapitole o didaktických hrách píše: „...prostřednictvím herních situací se dají s žáky řešit i složité učební úlohy, neboť hra se pro ně stává silným motivačním stimulem, který je schopen značně zmobilizovat jejich kognitivní potenciál, zejména při soutěživých hrách“. Pedagogická praxe tuto definici potvrzuje. Pokud žáci hrají hru, či dokonce soutěží, je jejich zapojení mnohem větší, než když mají své schopnosti prokázat například v testu.

Zážitková pedagogika pak jde ještě dál mimo poznání, klade důraz také na sebepoznání. V tomto smyslu píše o hře Hanuš a Chytilová⁷⁵: „...jejím používáním navozujeme situace, příběhy, děje, role, ve kterých se jedinec či skupina rozvíjí a roste vědomostně, dovednostně, ale především zkušenostně. Hra je prostředkem, kterým ověřujeme své teoretické poznatky, úroveň dovedností, životní zkušenost a provazujeme je s vědomím použitelnosti v životě. Ve hře prověřujeme své názory, hodnoty a postoje, ale získáváme současně poznatky o sobě, o druhých a okolním světě.“

Zážitková pedagogika umožňuje člověku rozvoj po všech stránkách. Pokud je toto tvrzení konfrontováno s Gardnerovou⁷⁶ teorií mnohočetných dimenzí inteligence⁷⁷. Nelze nalézt žádný rozpor, a proto lze toto tvrzení přijmout za platné.

⁷³ HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Velký psychologický slovník*. Vyd. 4., V Portálu 1. Ilustrace Karel Nepraš. Praha: Portál, 2010, 797 s. ISBN 978-80-7367-686-5. S. 178.

⁷⁴ KALHOUS, Zdeněk. *Školní didaktika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2002, 447 s. ISBN 80-717-8253-X. S. 323.

⁷⁵ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Vydání 1. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2. S. 114.

⁷⁶ GARDNER, Howard. *Dimenze myšlení*. 1. vyd. Praha: Portál, 1999, 398 s. ISBN 80-7178-279-3. S. 101 – 292.

Každá hra si klade za cíl působit na jinou složku lidské osobnosti. Množství her znemožňuje jejich vyjmenovávání a proto je vhodnější jejich kategorizace.

2.3 Druhy her

Vzhledem k tomu, že her existuje nepřehledné množství, nové vznikají a některé staré jsou zapomenuty, nelze jednoznačně říci, že existuje určitý počet her, které lze vtěsnat do přesně daného počtu kategorií.

Klasifikaci založenou na prostředí, ve které jsou hry hrány, používá například Zapletal ve Velkých encyklopediích her⁷⁸, kdy se jednotlivé svazky jmenují: Hry v přírodě, Hry v klubovně, Hry na hřišti a v tělocvičně, Hry ve městě a na vsi. Dále je možné od různých autorů nalézt odlišné druhy třídění – například podle věku, podle pohlaví, podle obtížnosti, podle oborů. Prázdninová škola Lipnice člení hry ve Zlatých fondech her⁷⁹ na hry pohybové, hry zaměřené na intelektové dovednosti, psychologické hry a kombinované hry. Kombinované hry představují takové hry, kde je nutné zapojení člověka v celé šíři jeho osobnosti.

Zajímavý přehled třídění her podle specifických znaků, hlavní formy a rysů a současně podle zapojení jedince či skupiny ve hře poskytují Hanuš a Chytilová.⁸⁰ Jejich výčet obsahuje: iniciativní hru, simulační hru, inscenační hru, dramatická hru, psychodrama, sociodrama, cvičení, test, miniškolu, představení, přednášku, besedu či diskuse, putování či výprava, výstavu či vernisáž, dílnu či ateliér a závod, utkání, turnaj či soutěž. Toto členění je sice velmi obsáhlé, ale přehledné. Nutné je však zmínit, že většinu her není možné zařadit jednoznačně jen do jedné skupiny a proto – dochází-li k třídění her – je zmiňováno více kategorií.

⁷⁷ Gardner dělí inteligenci do dimenzí: jazykové inteligence, hudební inteligence, logicko-matematické inteligence, prostorové inteligence, tělesně-pohybové inteligence, personální formy inteligence – intrapersonální a interpersonální.

⁷⁸ ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: 3, Hry na hřišti a v tělocvičně*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1997. ISBN 80-86061-04-3.

⁷⁹ PRÁZDNIHOVÁ ŠKOLA LIPNICE. *Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-807-3675-066. S. 23.

⁸⁰ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Vydání 1. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2. S. 111 – 118.

Příkladem takového zařazení může být hra Referendum v Jahodíně,⁸¹ hra spadá do těchto kategorií: iniciativní hra, dramatická hra, simulační hra, cvičení, sociodrama, beseda, částečně také výstava a přednáška. V různých obměnách může hra obsáhnout všechny zmiňované kategorie.

V členění Hanuše a Chytilové⁸² je vhodné některé z druhů her charakterizovat a popsat, a to zejména pro jejich názvy, které nemusí být všem zřejmé, některé mohou být dokonce zavádějící.

a) Simulační hra

Podle Činčery⁸³ je pro simulační hry příznačné, že: „...cílem není v první řadě dosáhnout změny v chování studentů, ale spíše nastínit určitý společenský jev...“. Skutečně, cílem simulačních her není změna, ale přemýšlení o problému jako takovém. Simulační hra co nejvěrněji kopíruje skutečnost, a tak dává hráčům možnost vyzkoušet realitu „na nečisto“. Tato hra umožňuje zjistit, jaké důsledky má jejich rozhodování a jednání. Dobrým příkladem takové aktivity je již zmiňované Referendum v Jahodíně, nebo například Africká vesnice.⁸⁴

b) Dramatická hra

Pojem dramatická hra velmi úzce souvisí s dramatickou výchovou. Tu definoval Valenta⁸⁵ jako: „...systém řízeného, aktivního sociálně-uměleckého učení dětí či dospělých založený na využití základních principů a postupů dramatu a divadla, limitovaných primárně výchovnými či formativními a sekundárně specificky uměleckými požadavky na straně jedné a individuálními i společenskými možnostmi dalšího rozvoje zúčastněných osobností na straně druhé“.

⁸¹ V obci se koná referendum ohledně výstavby nové sjezdovky, skupina rozdělena na příznivce, odpůrce a představitele radnice, po prezentaci všech skupin a jejich stanovisek a názorů dochází k hlasování – referendu, hra simuluje skutečné referendum. ČINČERA, Jan, KLÁPŠTĚ Petr a MAIER Karel. *Hry a výchova k občanské společnosti*. Vyd. 1. Praha: BEZK, 2005. ISBN 80-239-5144-0. S. 27 – 37.

⁸² HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Vydání 1. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2. S. 111 – 118.

⁸³ ČINČERA, Jan, KLÁPŠTĚ Petr a MAIER Karel. *Hry a výchova k občanské společnosti*. Vyd. 1. Praha: BEZK, 2005. ISBN 80-239-5144-0. S. 14.

⁸⁴ Hráči se ocitají v Africké vesnici v roli chudých zemědělců a sledují, jaký vliv na jejich životy má role náhody a jejich vlastní rozhodnutí. ČINČERA, Jan a Milan CAHA. *Výchova a budoucnost: hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno: Paido, 2005. ISBN 80-731-5099-9. S. 55 – 61.

⁸⁵ VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Vyd. 2., rozšířené. Praha: Agentura Strom, 1998, 279 p. ISBN 80-861-0602-0. S. 40.

Širší vymezení nabízí Svobodová⁸⁶, když dramatickou výchovu chápe jako: „specifický vzdělávací proces, který užívá především prvky a prostředky dramatu a divadla, čímž se výrazně odlišuje od ostatních výchov. Je to tvořivý způsob získávání zkušeností, vědomostí, dovedností, formování postojů na základě vlastního prožitku a vlastní aktivní činnosti při jednání na principu hry... Klíčovými metodami dramatické výchovy jsou dramatické hry a improvizace spojené s hrou v roli...“

Dramatické hry jsou na principu dramatické výchovy postavené a od sebe neoddělitelné. Výsledkem není divadelní představení – hra, ale hra ve formě tvorby samotné.

c) Psychodrama

Psychodrama je terapeutická metoda. Pokud se o psychodramatu hovoří v souvislosti s hrou a zážitkovou pedagogikou, je tím míněna hra, která obsahuje prvky psychodramatu. Jedná se tedy o hru, která klade vysoké nároky nejen na jedince, ale zároveň také na celou skupinu a především pak na lektora či vedoucího aktivity. Vzhledem k tomu, že prožívání je přísně individuální, nelze obecně říci, jak vysokou zátěž bude hra pro jednotlivce představovat. Proto je pro realizaci psychodramatu nutná velmi dobrá teoretická a praktická příprava lektora.

Moreno⁸⁷ o psychodramatu píše: „Psychodrama umožňuje účastníkům přesunout se za běžné hranice terapií, které jsou vázány na nedramatizovaný verbální dialog. Skrze osvobozující zážitek dramatického ztvárnění poskytuje jeviště psychodramatu činorodý, ale přesto chráněný prostor, ve kterém lze dynamicky zkoumat problémy s podporou vedoucího a skupiny“.

Valenta⁸⁸ popisuje psychodrama takto: „Psychodrama směřuje k vytvoření modelu skutečnosti s abreaktivními prvky, pomáhá pochopit vlastní reakce a umožňuje tak korigovat emoce. Této formy terapie se také využívá k proniknutí do minulých traumatických zážitků, k jejich rozkrývání a vyplavování na povrch tak, aby bylo možné je pojmenovat“.

⁸⁶ SVOBODOVÁ, Eva. *Vzdělávání v mateřské škole: školní a třídní vzdělávací program*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2010, 166 s. ISBN 978-807-3677-749. S. 136.

⁸⁷ MORENO, Joseph J. *Rozehrát svou vnitřní hudbu: muzikoterapie a psychodrama*. Vyd. 1. Překlad Hana Loupová. Praha: Portál, 2005, 128 s. Spektrum (Portál). ISBN 80-7117-8980-1. S. 16.

⁸⁸ VALENTA, Milan. *Dramaterapie*. 4., aktualiz.a rozš. vydání. Praha: Grada, 2011. ISBN 987-80-247-3851-2. S. 16.

Zakladatelem psychodramatické školy byl J. L. Moreno, který předpokládal užívání psychodramatu především u psychologů a psychiatrů. Pokud je uvážena jedinečnost myšlení a prožívání každého člověka, docházíme k názoru, že například pohled na červený balon v rohu místnosti v každém jedinci asociuje jiné představy a myšlenkové pochody. Co v jednom vyvolá představu radostné hry, pro jiného je nepříjemnou vzpomínkou na neutěšené dětství. Hry obohacené o prvky psychodramatu je nutné užívat s rozmyslem, a po důkladném seznámení se se skupinou.

Pro jasnější vymezení psychodramatu od simulačních her je vhodné použít popis od Vymětala⁸⁹: „...v podstatě jde o přehrávání scének ‚jako na divadle‘ s cílem umožnit klientovi porozumět jeho problémům, odreagovat se a případně se naučit jinému chování...“. Psychodrama je zaměřeno na jedince, na jeho vlastní vnitřní svět, zatímco simulační hry simulují objektivně reálnou skutečnost.

d) Sociodrama

Sociodrama je druh terapie (a zároveň hry, pokud se jedná o sociodrama v souvislosti se zážitkovou pedagogikou), který je velmi podobný psychodramatu. Základním rozdílem je zaměření. Psychodrama je více zaměřené na jednotlivce, sociodrama se soustřeďuje na skupinu, tedy alespoň na dva jedince, u kterých se střetávají jejich postoje, názory a hodnotová orientace. Sociodrama jako hra je velmi často uváděno v multikulturní výchově. Střet dvou různých kultur je pro sociodramatickou hru výborným námětem, neboť podle Hanuše a Chytilové⁹⁰ „...umožňuje pochopit jiné kultury, jiné postoje, zájmy, potřeby skupin nebo osob, a získáváme při něm i sociologické informace...“.

2.4 Cílování – výběr hry pro konkrétní skupinu

Hry obecně děti a mládež velmi baví. Z lektorského (pedagogicko-psychologického) hlediska je však nutné vědět, že určité hry nemusí být pro konkrétní skupinu vhodné, některé mohou být dokonce nebezpečné. O vhodnosti zařazení konkrétních her rozhoduje mnoho

⁸⁹ VYMĚTAL, Jan. *Úvod do psychoterapie*. 3., aktualiz. a dopl. vyd. Praha: Grada, 2010, 287 s. Psyché (Grada). ISBN 978-802-4726-670. S. 84

⁹⁰ HANUŠ, Radek, CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Vydání 1. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2. S. 117.

faktorů – nejzásadnějšími jsou cíle, kterých je nutné dosáhnout, věkové složení skupiny a vývojová fáze, ve které se skupina nachází.

a) Cíl

Pokud jde o cíl, kterého je nutné u skupiny hrou (respektive souborem her, tedy programem) dosáhnout, existují obecná pravidla pro jeho stanovení. Existuje K-A-R-A-T a například S-M-A-R-T⁹¹ strategie.

Cíle jsou podle Vechety⁹² tříděny do šesti základních kategorií⁹³:

1. *Rekreace,*
2. *skupinotvorba,*
3. *rozvoj,*
4. *náprava,*
5. *diagnostika,*
6. *léčba.*

Stanovením cíle je možné volit metody a prostředky, kterými je možné jej dosáhnout. Vždy je nutné uvážlivě vybírat hry a sestavovat program pro konkrétní skupinu s konkrétním cílem individuálně – neexistuje jednotná šablona, kterou by bylo možné aplikovat pro všechny skupiny.

Naplnění cílů je možné ověřovat několika způsoby, které jsou opět voleny podle druhu vymezených cílů. Jestliže je cílem zábava, je možné se hráčů zeptat, zda se jim hra líbila. V případě, že se však jedná například o skupinotvorbu, pouhá otázka nemusí být dostačující,

⁹¹ S-M-A-R-T strategie určování cílů stanovuje tato kritéria: S – specifický, M – měřitelný, A – akceptovatelný, R – realizovatelný, T – termínovaný.

⁹² VECHETA, Vladimír. *Indoor aktivity: 50 her a aktivit pro trénink, školení i zábavu*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009, 191 s. Edice aktivit a her. ISBN 978-802-5125-618. S. 12.

⁹³ Vecheta výčet kategorií doplňuje také anglickými termíny - rekreace – recreation, skupinotvorba – teambuilding, rozvoj – development, diagnostika – assessment, léčba – therapy. Tyto názvy však nejsou ani v angličtině a anglo-americkém prostředí dosud ustáleny a je tedy nutné je vnímat vždy v určitém kontextu. V praxi je možné setkat se i s jinými termíny.

respektive nemusí poskytnout dostatečně jasné (reálné, pravdivé) odpovědi. Způsobů evaluace⁹⁴ je mnoho, lze využít například dotazníkové šetření, experiment, či pozorování.

b) Cílová skupina

Pod pojmem cílová skupina je rozuměna skupina, pro kterou je hra připravována. Pokud jde o lektory na škole v přírodě pro děti prvního stupně základní školy, neměl by tento lektor vybrat hru, která je určena pro dospělé. Mohlo by se vyskytnout mnoho problémů. Děti z prvního stupně základní školy například ještě ne zcela obratně pracují s abstraktními pojmy, jako je láska či svoboda (stále ještě nejsou schopny rozumět šíři těchto slov, jejich pravému obsahu). Ve výsledku by se možná nemuselo stát nic fatálního – děti si mohou zahrát zajímavou hru, nicméně přínos by byl jistě menší, než původně očekávaný. Aby v praxi nedošlo k mylnému výběru aktivit pro cílové skupiny, je dobré prostudovat následující tabulku⁹⁵, ve které je přehledný výtah Piagetem navržených stádií kognitivního vývoje jedince, kterou shrnují Čáp s Marešem:⁹⁶

<p>1. Senzomotorické období 0 – 2 roky</p>	<ul style="list-style-type: none"> - motorická aktivita, vnímání a experimentování - odlišování sebe sama od objektů kolem - buduje se pojem stálosti objektu – svědčí o mentální reprezentaci nepřítomného objektu
<p>2. Předoperační období 2 – 7-8 let</p>	<ul style="list-style-type: none"> - řeč, tvoření představ a jednodušší myšlení - mentální reprezentace objektů se tvoří pomocí představa slov - myšlení dítěte je egocentrické (kognitivně, nikoliv mravně) – vidí vše jen ze svého pohledu, nedokáže se na problém podívat z pozice druhého člověka - dítě ještě plně nechápe operace zvrátané, reverzibilní - dokáže třídit objekty, ale převážně podle jedné charakteristiky

⁹⁴ Pojem evaluace je termín, kterým se označuje proces zjišťování naplněnosti cílů, vyhodnocení. Více např.: *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, v, 211 s. Edice aktivit a her. ISBN 978-802-5116-753. S. 6.

⁹⁵ Viz. Tabulka 1.

⁹⁶ ČÁP, Jan. *Psychologie pro učitele*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001, 655 s. ISBN 80-717-8463-X. S. 213 - 243

	<ul style="list-style-type: none"> - názorné myšlení – chápe některé vztahy a problémy, ale řeší je v závislosti na tom, co právě prožívá
<p style="text-align: center;">3. Období konkrétních operací 7-8 – 12 let</p>	<ul style="list-style-type: none"> - logické myšlení a operování s abstraktními pojmy – stále jen s objekty, které může vnímat smysly (ke konkrétním objektům) - chápe identitu, ověřuje si vratnost mentálních operací - chápe stálost počtu a hmotnosti objektů - dokáže třídit objekty podle několika charakteristik - experimentuje s objekty, nikoliv však systematicky
<p style="text-align: center;">4. Období formálních operací 11-12 a více let</p>	<ul style="list-style-type: none"> - abstraktní, formálně logické operace - dítě je schopno hypoteticko-deduktivního usuzování (jestliže-pak) - při experimentování systematicky obměňuje proměnné, hledá pravidla - dokáže se vyrovnat se situacemi, se kterými se dosud nesetkalo - dokáže pracovat přímo i vratně (operace se spojují do složitějších struktur)

Tabulka 1 - Piaget - stádia kognitivního vývoje

Pro každou skupinu je nutné aktivity sestavovat „na míru“, tedy vytvářet či přizpůsobovat je právě pro ni. Pokud není možné skupinu poznat před samotnou realizací aktivit, je vhodné dotazovat se nejprve na věk, dále pak na pohlaví hráčů, jejich volnočasové aktivity a podobně. Na sportovním gymnáziu například matematickou hrou mnoho žáků pravděpodobně nadšeno nebude, stejně tak by nemusela být vděčná skupina studentů humanitních oborů.

c) Vývoj skupiny v čase

Při práci s nově vytvořenou skupinou, která vznikla z členů, kteří se dosud neznali, je nutné brát ohledy na tzv. vývojové fáze skupiny. Jedná se o fáze s typickými znaky, které jsou (s mírnými odchylkami) shodné pro všechny nové skupiny. Nejčastěji je uváděna

Truckmanova koncepce, jež fáze vývoje skupiny rozděluje na pět období, která mohou u každé skupiny trvat různě dlouho (zcela nefunkční skupiny se mohou dokonce v některé fázi zcela rozpadnout, a je proto nutné lektorsky zasáhnout)⁹⁷:

- Formování – poznávání se členů navzájem, poznávání zadaného úkolu,
- bouření – fáze, ve které dochází ke sporům mezi členy v rámci prosazování vlastních zájmů jednotlivců,
- normování – vytváří se pravidla, členové se snaží spolupracovat,
- optimální výkon – fáze největšího výkonu, členové skupiny zaujali své role, efektivně komunikují a plní úkoly,
- ukončování – skupina dokončila práci na úkolu, dochází k uvolnění a rozpuštění skupiny.⁹⁸

Ve školním prostředí je možné se s problematikou vývojových fází skupiny setkat zejména na začátku školního roku, či při přechodu z prvního na druhý stupeň. Obecně však lze předpokládat, že se žáci v jedné třídě znají, dokáží vzájemně spolupracovat a nemají mezi sebou výraznější osobní neshody a rozepře.

V takovém případě je možné s dětmi pracovat bez nutnosti zařazování her, které by formování skupiny usnadňovaly a podporovaly – například tzv. ledolamky⁹⁹, které zábavnou formou hráče seznamují a prolamují bariéry, zejména ostýchavost. V opačném případě, kdy se jedná o práci se skupinou tvořenou zcela novými členy, je nutná dostatečná lektorská příprava a především čas, který je potřebný pro formování skupiny.

⁹⁷ VÝROST, Jozef a kol. *Sociální psychologie*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Editor Ivan Slaměník. Praha: Grada, 2008, 404 s. Psyché (Grada). ISBN 978-802-4714-288. S. 226 – 228.

⁹⁸ Tomuto tématu se velmi podrobně věnují zahraniční autoři. V anglicko-americkém prostředí se lze nejčastěji setkat s označováním vývojových fází jako: formování – forming, bouření – storming, normování – norming, fáze optimálního výkonu (někdy zvaná výkonnostní) – performing, ukončování – adjourning. S tímto naglickým názvoslovím se lze setkat i v českém prostředí, které doposud nemá terminologii sjednocenou. Jiné termíny jsou užity například v Koubkově překladu Armstrongovy monografie: ARMSTRONG, Michael. *Řízení lidských zdrojů: nejnovější trendy a postupy : 10. vydání*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007, 789 s. ISBN 978-80-247-1407-3. Ze zahraničních autorů lze doporučit: DAVID W. JOHNSON, David W. Frank P. *Joining Together: group theory and group skills*. 11th Intern ed. Boston [etc.]: Pearson Australia Group P/L, 2006. ISBN 978-013-2989-794.

⁹⁹ V anglickém názvosloví se nejčastěji užívá pojem icebreaker, tento pojem je velmi často uváděn i v české odborné literatuře.

3 Grafická a audiovizuální tvorba v praxi resocializačního pedagoga

Grafickou a audiovizuální tvorbou je každý jedinec obklopen prakticky každý den na každém kroku. V podstatě není možné v dnešní době obstát, aniž bychom nebyli konzumenty či tvůrci grafických a audiovizuálních materiálů. Každý člověk je spotřebitel a většinou také tvůrce – přestože si svou tvůrčí práci mnohdy ani neuvědomuje.

Tématem této diplomové práce je grafická a audiovizuální tvorba jako součást práce resocializačního pedagoga. Téma je zpracováno zejména z pohledu počítačových technologií, jde tedy především o počítačovou grafiku a tvorbu audiovizuálních děl. Téma je nejprve rozčleněno na jednotlivé elementy, které jsou v závěru kapitoly složeny v celek, kterým je audiovizuální, případně multimediální tvorba.

V praxi je možné setkat se s rozříštěnou definicí pojmu médium. Tomuto tématu se tedy věnují následující odstavce.

3.1 Média – základní prvky audiovizuální a grafické tvorby

Média jsou důležitou součástí života každého jedince, Schellmann¹⁰⁰ o médiích hovoří následovně: „*V našem vědomí hrají média významnou úlohu. Dokonce tak významnou, že utvářejí naši představu o skutečnosti. Jsou neodmyslitelnou součástí každého jednotlivce*“. Média mají skutečně obrovskou moc, lze se setkat s jejich kritikou i s jejich bezbřehým zbožňováním.

Obecně je možné říci, že je význam slova médium zřejmý, zdá se být jasné, co to média jsou. Zpravidla bývají jako první jmenovány televize a tisk. Toto jsou však velmi specifická média. Následující odstavce se zabývají definováním toho, co to médium skutečně je.

¹⁰⁰ SCHELLMANN, Bernhard. *Média: základní pojmy, návrhy, výroba*. Vyd. 1. Praha: Sobotáles, 2004, 482 s. ISBN 80-867-0606-0. S. 9.

Slovo médium pochází z latiny a znamená střed, uprostřed či mezi. Slovník cizích slov¹⁰¹ nabízí několik pojetí tohoto slova. Knižně je médium chápáno jako prostředník, zprostředkovatel, v parapsychologických pokusech se jedná o osobu zprostředkovávající kontakt například s duchy, fyzikálně je médium chápáno jako nositel informace.

Fyzikální pojetí je velmi vhodné. Jedná se o nositele, nikoliv nosič informace. Pojem nosič by média značně redukoval. Médium v tomto pojetí by byl například papír, na kterém je zapsán vzkaz či zpráva nebo fotografie, na které dítě sfoukává svíčku na narozeninovém dortu. Médium je také prostředek určený pro přenos hudebních děl – písní, hudby, básní, čtených textů. Jednat se může o CD, DVD, flash disk, přenosný harddisk. Na stejná média je možné ukládat i video soubory, případně soubory kombinující audio a video, tedy audiovizuální díla a díla složitější – multimediální. Stále se však jedná jen o technické prostředky.

V rozvinutějším pojetí je slovo médium chápáno širěji – médium je nositel a prostředek komunikace, tedy to, co informaci nese (fotografie – ono dítě sfoukávající svíčku), nikoliv to, co informaci obsahuje, na čem je zaznamenána (fotografický papír, na kterém je obrázek vytisknutý).

Výše zmíněná televize či tisk patří mezi takzvaná masmédia. Takto jsou nazývána pro jejich schopnost zasáhnout velké skupiny lidí, tedy masy, v relativně krátkém čase. Navíc televizi, či rozhlas lidé sami vyhledávají, a tak je jejich možnost „zásahu“ velmi snadná.

Média lze klasifikovat různým způsobem, podle mnoha kritérií. Schellmann¹⁰² nabízí například dělení podle technických kritérií, úlohy v komunikačním procesu, stupně zveřejnění, počtu mediálních prvků. Zajímavé je členění podle počtu užitých médií, kdy jsou rozlišovány tři základní kategorie – monomédia, duální média a multimédia. Monomédia obsahují jedno jediné médium, například zvuk či obraz. Duální média kombinují dvě různá média, například obraz a zvuk. Multimédia pak kombinují více médií a zpravidla jsou také interaktivní – tedy komunikující. Tato diplomová práce se zabývá zejména obrazem a zvukem a jejich kombinací.

¹⁰¹ KLIMEŠ, Lumír. *Slovník cizích slov*. 5. vyd. Praha: SPN, 1994, 855 s. ISBN 80-04-26059-4. S. 466.

¹⁰² SCHELLMANN, Bernhard. *Média: základní pojmy, návrhy, výroba*. Vyd. 1. Praha: Sobotáles, 2004, 482 s. ISBN 80-867-0606-0. S 12 – 15.

3.2 Obraz – vizuální tvorba

Obrazová, grafická či vizuální tvorba jsou názvy pro jedno a totéž – práci s materiálem, který je vnímán zrakem. V této diplomové práci zahrnují tyto pojmy práci s textem, obrazem a videem.

Pokud se hovoří o grafice, je tímto termínem označena fotografie a grafika počítačová. Tato práce není zaměřena na grafiku například ve smyslu výtvarných prací či prostorové tvorby jako takových, tímto tématem by se zabýval spíše obor arteterapie, tedy terapie výtvarným uměním.

Pod pojmem grafická práce/grafika jsou v pojetí této diplomové práce zahrnuty především digitální fotografie a video a práce s nimi. Toto pojetí však samotnou práci s prostorem, malování a kreslení nutně nevyklučuje. Často bude foceno pozadí, které bude namalováno jen krátce před tím, budou dokreslovány chybějící části fotografií a nepochybně se bude také pracovat s objekty v prostoru. Tyto práce jsou však chápány jako samozřejmé součásti fotografování či natáčení a následných úprav.

a) Techniky grafické tvorby – fotografování

Zachycování věrného obrazu světa je odvěkou touhou člověka. Od jeskynních maleb po výrobu prvního přístroje, který tuto možnost nabízel (byť v dnešním měřítku značně nedokonalou), uběhly tisíce let. První fotoaparát byl příliš nepřesný, velký a těžký. Od tohoto prvního exempláře uběhlo mnoho desetiletí a vývoj v této oblasti se stal, podobně jako v mnoha jiných oblastech lidské činnosti, překotným a nezastavitelným. Svět se dnes nachází v době digitální fotografie, digitálního videa, jednoduše digitálních informací.

Digitální fotografie je velmi oblíbená zejména pro svou finanční a časovou nenáročnost, také klade velmi malé nároky na zručnost fotografa. Pořízení digitálního fotoaparátu je záležitostí několika set korun, digitální focení pak nepředpokládá dodatečné náklady v podobě kupování a vyvolávání filmu a tisku fotografií. Digitálním fotoaparátem je možné pořídit desítky fotografií – prakticky bez omezení počtem snímků – nepovedené snímky jsou jednoduše smazány. Digitální fotoaparáty jsou také běžnou součástí telefonů, dnes dokonce i těch nejlevnějších. Fotoaparáty je možné nalézt také na tabletech

a na notebookech v podobě webkamer – také webkamerou lze pořizovat kvalitní snímky (nejen videa).

Digitální fotografování (oproti klasickému snímání na fotografický film) přináší jednu obrovskou výhodu, a tou je možnost digitálního upravování snímků prostřednictvím grafických editorů. Klasickým způsobem pořízené fotografie lze samozřejmě také upravovat, je však nutné vynaložit daleko větší úsilí a mnohdy také finanční prostředky.

Úpravou fotografií se zabývá mnoho odborné literatury v podobě knih i časopisů. Na internetu je možné nalézt specializované servery a diskusní fóra, kde jsou popsány postupy a návody, jak postupovat v konkrétních případech úpravy fotografií. Cílem této práce není školit profesionály v oblasti počítačové grafiky, smyslem je především studentům ukázat možnosti tvorby a dále jim nechat možnost vlastního výběru způsobu práce s daným materiálem. Vybrané techniky úpravy fotografií jsou obsaženy v praktické části této práce, a to ve formě videa na příloženém DVD.

b) Techniky grafické tvorby – video

Stejně tak jednoduše, jako fotografovat, lze dnes i natáčet video. Videokamery jsou v podstatě „vylepšenými“ fotoaparáty. Fotoaparát je přístroj, který vytvoří jeden snímek. Videokamera je fotoaparát, který vyfotí (nejčastěji a nejlépe) 25 snímků za vteřinu. Promítnutím těchto 25 snímků v reálném čase za jednu vteřinu, nedokáže oko postřehnout přechody mezi snímky a ty jsou vnímány jako pohyb plynulý – reálný a hladký. Pokud je snímků za vteřinu pořízeno méně, výsledný efekt působí „trhaně“.

Některé videokamery pořizují více snímků,¹⁰³ pro potřeby amatérského videa jsou tyto hodnoty ale zbytečným luxusem, který zvyšuje nároky na úložnou kapacitu a výpočetní výkon, neboť více snímků znamená větší velikost a následné zpracování je tím náročnější – zejména z časových důvodů.

Základní rozdíly mezi fotoaparáty a videokamerami tvoří optické komponenty, výpočetní výkon a softwarové možnosti. Videokamera je pro natáčení vytvořená, zatímco fotoaparát je pro natáčení spíše uzpůsobený. Nicméně i fotoaparátem lze dosáhnout velmi dobrých výsledků a v této práci tak vytváření videa fotoaparátem nelze zavrhnout.

¹⁰³ Některé dražší fotoaparáty tvoří 60 snímků za sekundu, ty nejlepší (a také nejdražší) i 120 a více. Profesionální a vědecké stroje vytvářejí tisíce až miliony snímků za vteřinu.

c) Techniky grafické tvorby – text

Také text je vizuálním médiem. V případě této práce text doplňuje fotografie a videa a to v různých formách – od klasických popisků fotografií po komiksově bubliny, které z fotografií vytvářejí příběhy. Text může pomáhat dotvářet atmosféru, nést hlavní informaci, případně jen doplnit to, co by nemuselo být zjevné při prvním pohledu. Různými druhy zobrazení a využití písma se zabývá praktická část práce.

3.3 Zvuk – audiální tvorba

Audio tvorba (zvuková/sluchová), je jakákoliv tvorba, kterou lze vnímat sluchem. Nejedná se tedy pouze o hudbu a zpěv, ale také mluvené slovo nebo jen zaznamenané zvuky přírody. Zajímavé je také užití vibrací, které hudba vytváří (zejména velmi hluboké tóny) a které vnímáme tělem. Nejtypičtějším příkladem využívání audio tvorby je rozhlas, známý častěji jako rádio.

Léčebnými účinky hudby, která je schopna velmi hluboce zasáhnout člověka, se zabývá muzikoterapie. V muzikoterapii se nevyužívá jen hudby, ale také zvuků a ticha. Tato práce se však tímto tématem nezabývá. Nejen že se jedná o jiné téma, ale ani rozsah práce neumožňuje o tomto tématu psát tak široce, jak by zasluhovalo.

Zvuk je v práci užíván zejména v kombinaci s videem, tedy při vytváření audiovizuálních děl.

3.4 Kombinace zvuku a obrazu – audiovizuální tvorba

Audiovizuální tvorba kombinuje taková média, která jsou vnímána sluchem (audio) a zrakem (vizuální). Příkladem je v této diplomové práci video se zvukem. Spojení videa a zvuku využívá zejména televize a internet. Éra němých filmů – videa bez zvuku – je nenávratně pryč (i když může být užíván jako druh umění).

Spojení videa a zvuku umožňuje předávat poselství obrazem a zvukem jej doplňovat či upřesňovat, nebo naopak – názorně doplňovat mluvené pokyny či hudební příběh. Takto vytvořené video je komplexnější a může tak předávat více informací.

4 Shrnutí – možnosti prožitkové pedagogiky a grafické a audiovizuální tvorby v práci resocializačního pedagoga

Možnosti grafické a audiovizuální tvorby v práci resocializačního pedagoga lze shledat především ve dvou oblastech – v účinné prezentaci a sebe prezentaci a ve tvorbě výukových a preventivních programů v rámci témat resocializační pedagogiky.

Prezentace vlastní osoby či organizace, která se snaží vykonávat služby na poli resocializace, je velmi důležitá. Oslovit potenciálního klienta je obtížné, neboť klienti jsou „zavaleni“ reklamou a v takto přehlceném prostoru je těžké se prosadit. Dobře graficky upravený leták upozorňující na konání programu/akce zaujme víc, než několik popsaných papírů či hodinová přednáška. Vytvoření takového letáku reklamní agenturou může stát nemalé prostředky, kterých se však organizacím zpravidla nedostává, neboť se jedná převážně o občanská sdružení, neziskové organizace a příspěvkové organizace. Ačkoliv může práce v grafických editorech vypadat složitě, nevyžaduje víc než odvahu zkoušet nové věci a trochu trpělivosti. Pravděpodobně nebude dosaženo expertní úrovně na poli mediální komunikace, ale výsledky, byť malé a postupné, se jistě dostaví.

Tvorba výukových a preventivních programů může grafické a mediální tvorby využívat v mnoha ohledech. Od počáteční prezentace, která oslovuje jednotlivé klienty či organizace, po úpravu materiálů, až k samotné tvorbě v rámci takového programu.

Pokud je cílovou skupinou středoškolská mládež, je využívání grafických a audiovizuálních technik velmi vhodné, neboť tak lze u dětí využít přirozené touhy po sebevyjádření, po kreativní tvorbě. Zároveň je tak dána dětem šance být součástí toho, co je denně obklopuje – médií a multimédií v různých podobách. Taková tvorba se silně prolíná s praxí zážitkové pedagogiky.

Děti přemýšlí nad zadanými tématy, samy vytváří příběhy, samy je hrají, natáčejí, upravují. Připravují pro ně teoretické i praktické podklady. Nenásilnou formou se tímto způsobem děti učí a zároveň se baví.

II. Praktická část práce

Praktická část této práce se zabývá možnostmi grafické a audiovizuální práce v rámci vybraných témat resocializační pedagogiky. Témata jsou popsána v první – teoretické části práce – jedná se o alkohol, kouření, drogy a násilí a kriminalitu.

Tato část práce se zabývá vybranými technikami grafické a audiovizuální tvorby. Pro tyto techniky jsou vytvořena videa s praktickými návody tvorby (videa jsou přiložena jako přílohy na DVD). Práce zahrnuje také hry obsahující úplný výčet všech pravidel, postupů a rizik při realizaci, a je tedy možné je bez dalších úprav přímo aplikovat v praxi.

V této diplomové práci jsou užívány pojmy děti a lektori v kontextu autorových zkušeností z realizace aktivit především ve školních a volnočasových/zájmových organizacích. Pod pojmem děti jsou tedy rozuměni všichni hráči, lektorem je každý, kdo hru uvádí či moderuje.

1 Základní vybavení pro grafickou a audiovizuální práci

Pro realizaci této práce a aktivit v ní uvedených není nutné nakupování profesionálního vybavení. K fotografování a nahrávání videa ve všech aktivitách dobře poslouží kompaktní fotoaparát či mobilní telefon. Lepší vybavení však může práci značně ulehčit a výsledné produkty mohou vypadat lépe. Základem pro práci je počítač, fotoaparát a videokamera.

Pro fotografování postačí jednoduchý digitální kompaktní fotoaparát, jehož pořizovací cena se může pohybovat v rozmezí jednoho až dvou tisíc korun. Není nutné kupovat nový přístroj, lze použít jakýkoliv starší model. Fotoaparát nemusí mít mnoho funkcí, ani nejlepší parametry spočívající ve vysokém rozlišení či velkém rozsahu zoomu, což jsou obchodníky nejčastěji vyzdvihované přednosti. Pro fotografování je ale nezbytné používat stativ, jehož pořizovací cena se pohybuje v rozmezí jednoho sta až pěti set korun. Stativ je při práci ve třídě možné nahradit stolem, případně lze fotoaparát položit na židli a vypočítat

jej knihami, při práci v terénu však taková alternativa nemusí být možná, a proto lze pořízení stativu jednoznačně doporučit.¹⁰⁴

Kompaktní fotoaparát postačí také pro nahrávání videí, čímž se lze vyhnout nutnosti pořizovat videokameru. Nejdůležitějšími parametry, které by měly být při pořizování přístroje (fotoaparátu i kamery) sledovány, je velikost rozlišení a počet snímků, které přístroj vytvoří za sekundu v případě nahrávání videa. Rozlišení obrazu je udáváno v pixelech – např. 1920x1080 px.¹⁰⁵ Počet snímků, které přístroj zachytí za sekundu se značí číslem a zkratkou fps.¹⁰⁶ Některé starší přístroje disponují například jen deseti či patnácti snímky za sekundu. Pro vytváření videa, které se bude jevit jako plynulé, je důležité, aby zařízení vytvářelo 25 snímků za sekundu. Nejnovější přístroje vytvářejí 25 snímků jako standard, často se objevují přístroje, které zachycují 60 i více snímků za sekundu. Takový rozsah však není pro tuto práci nezbytný.¹⁰⁷

Za optimální rozlišení, v jakém by měl fotoaparát (případně kamera) videa zaznamenávat lze považovat rozlišení 1280x720 px. Toto nižší rozlišení, které je slovně značeno jako HD video, je pro tuto práci dostatečné. Vyšší rozlišení, značené jako FullHD video (tedy 1920x1080 px) s sebou nese vyšší nároky na výpočetní výkon počítače a na velikost záznamového média (v rozlišení 1920x1080 px X 30 fps vyžaduje 1 GB paměti na přibližně 11 minut videa ve formátu MPEG2). Také pro natáčení videí je vhodné disponovat stativem, který umožňuje pořizovat videa bez třesu. Kamery i fotoaparáty jsou opatřeny stejným závitem pro stativ, proto pro oba přístroje postačí jeden.

Stejně tak, jako není nezbytný nejnovější model fotoaparátu a videokamery, není nutné vlastnit ani nejvýkonnější počítač, ve kterém budou natočené a nafocené materiály zpracovávány. Vyšší výpočetní výkon práci urychluje, ale neočekává se stříhání celovečerního filmu, ani vytváření 3D počítačové grafiky, takže by se jednalo o nadbytečný výkon či zbytečnou investici. Pro potřeby této práce postačuje jakýkoliv počítač s procesorem

¹⁰⁴ O druzích fotoaparátů, konstrukcích a práci s digitálním fotoaparátem píše například: NEFF, Ondřej. *Tajná kniha o digitální fotografii*. Aktualiz. 4. vyd. Brno: Computer Press, 2004, 192 s. ISBN 80-251-0220-3. Publikace se věnuje fotografii a fotografování od základního vybavení až k finálním úpravám.

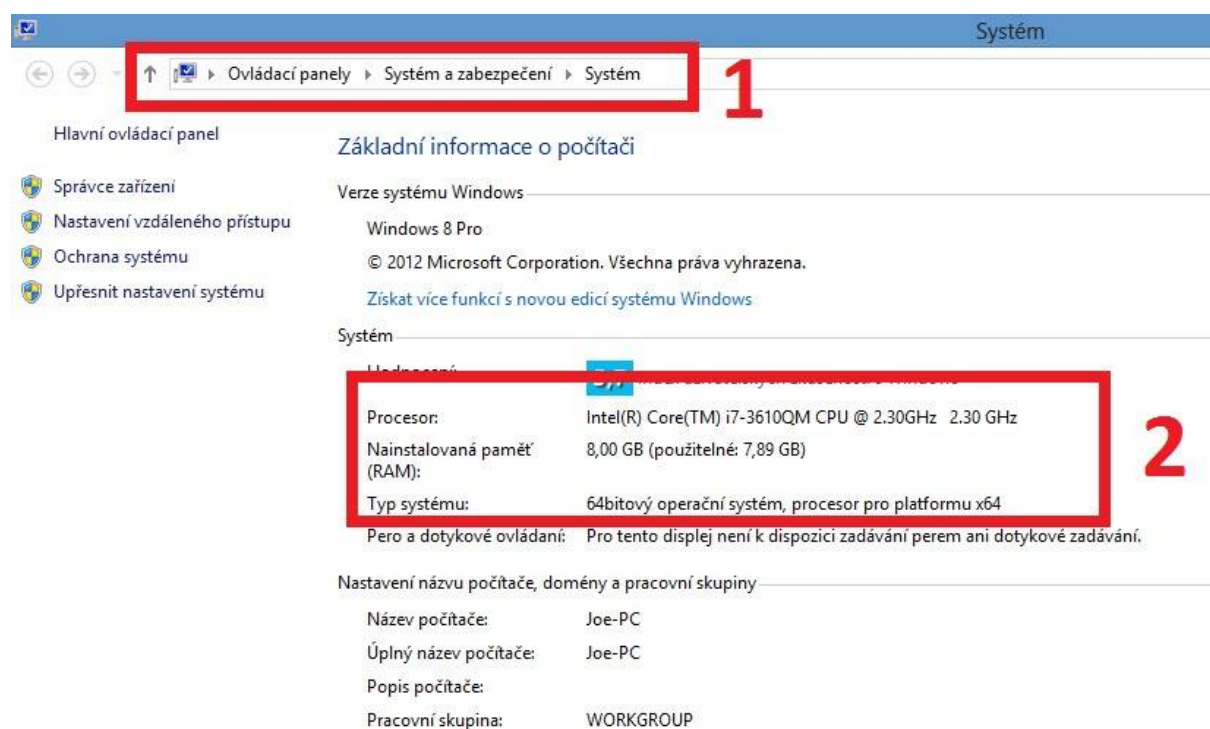
¹⁰⁵ Přístroje jsou označovány zpravidla druhým číslem, na televizích a videokamerách se tak nejčastěji prezentuje pouze označení 1080 px, které je považováno za nejvyšší (ačkoliv nejnovější přístroje mají i násobně vyšší rozlišení).

¹⁰⁶ Z anglického frames per second.

¹⁰⁷ O konstrukci a funkcích videokamer, technikách snímání a práci se světlem hovoří velmi podrobně například: MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6. Specifika digitálního videa velmi rozsáhle popisuje: LONG, Ben a Sonja SCHENK. *Velká kniha digitálního videa*. Vyd. 1. Překlad Magdalena Kolínová. Brno: Computer Press, 2005, 478 s. ISBN 80-251-0580-6.

o frekvenci 1,3 GHz a s 4 GB operační paměti (RAM). Počítač by měl obsahovat operační systém Windows ve verzi XP a vyšší, a to zejména pro široké spektrum softwaru, které je pro tento operační systém vytvořené. Alternativní systémy nejsou natolik rozšířené a není pro ně vytvářeno takové množství programů. Jak se dozvědět informace o počítači, na kterém bude práce vytvářena, zobrazuje Obrázek 1 – Informace o PC. V červeném rámci s označením 1 je znázorněna cesta k informacím¹⁰⁸, rámec s číslem 2 obsahuje potřebné informace o výkonu počítače.

Mimo fotoaparátu, videokamery, osobního počítače a stativu jsou k aktivitám nutné i jiné pomůcky. Jedná se však o rekvizity, které nevytvářejí příliš velké finanční nároky. Mnohé pomůcky je možné vyrobit, bez jiných se v případě nutnosti zcela obejít.



Obrázek 1 – Informace o PC

¹⁰⁸ Cesta k informacím: otevřít Ovládací panely → System a zabezpečení → System.

2 Techniky audiovizuální tvorby vhodné pro práci resocializačního pedagoga

Tato kapitola se věnuje technikám vhodným pro práci resocializačního pedagoga. Jednotlivé techniky mají své klady i zápory a ne všechny techniky jsou vhodné pro použití u všech aktivit. Je na zvážení každého lektora (učitele, vychovatele apod.), které techniky žákům pro konkrétní práci doporučí, nebo zda jim nechá ve výběru možnost volby.

Před výběrem samotné techniky je důležité, aby si žáci dobře rozmysleli, co chtějí vytvořit. Technika, kterou svá díla vytvoří, by měla být vybrána až po důkladném promyšlení a nejlépe také po sestavení scénáře, který je pro práci sítěžní.

Vybrané techniky audiovizuální práce jsou popsány v následujících kapitolách. Popis práce je doplněn přílohou na DVD, videem s praktickým návodem. Tyto přílohy mohou sloužit nejen jako návody k práci s jednotlivými technikami, ale také jako materiály inspirující nejen pedagogy, ale následně i pracující děti.

2.1 Práce se zvukem

Pracovat se zvukem lze jako s audiálním či audiovizuálním médiem. Toto rozlišení je důležité, neboť oba druhy médií předpokládají užívání odlišných nástrojů k pořízení a jiného softwaru k úpravám. Zatímco audiální soubory lze pořizovat jednoduchým mikrofonem (v cenové relaci 50 – 100 Kč) a následně je zpracovávat v audio editorech, audiovizuální soubory jsou pořizovány fotoaparátem či videokamerou (webkamerou) a jejich zpracování probíhá v editorech videa.

Prostý záznam zvuku lze pořídit programem Záznam zvuku¹⁰⁹, který je součástí operačního systému Windows (v různých verzích s mírně odlišným uživatelským prostředím, funkce jsou však téměř shodné). Následné úpravy (stříh, odstranění šumu, rychlost přehrávání, výsledný formát souboru) lze provádět pomocí nejrůznějších freeware i placených

¹⁰⁹ Cesta k programu Záznam zvuku v operačním systému Windows 7 a nižší – nabídka Start → Programy → Příslušenství → Záznam zvuku. Cesta k programu Záznam zvuku v operačním systému Windows 8 – prostředí metro → kliknutím pravého tlačítka myši je vyvolána nabídka Všechny programy → Příslušenství Windows → Záznam zvuku.

programů. Složitější úpravy (změny hlasu) lze provést například v programu Audacity¹¹⁰, nebo jiných – placených programech, které nabízejí řadu dalších možností úprav.

Zpracování zvuku jako součásti audiovizuálních médií předpokládá užití softwaru pro úpravy videa. Vhodný a nejsnáze dostupný je program Windows Live Movie Maker¹¹¹. Tento program je součástí operačního systému Windows (v různých verzích s obdobnými funkcemi) a velmi snadno se ovládá. Postup práce při vytváření audiovizuálních souborů je popsán v kapitole 2.3. Práce s videem.

Mnohem častěji než obraz, bývá zvuk pořizován již jako kompletní médium, které je obrazu přizpůsobováno – zvuk je pořízen například jako existující hudba, která bude použita na pozadí nově vznikajícího filmu. Jen málo autorů (tím spíše amatérských autorů) si může dovolit nechat si napsat zcela novou hudbu od profesionálního skladatele. V tomto případě se však případný autor může dostat do konfliktu s autorským zákonem,¹¹² který tato díla chrání. Hudební díla (jako obecně všechna autorská díla) jsou chráněna proti odcizení (například nelegálnímu stažení), ale také změnám (zkracování, zrychlování, obecně mixování – remixování). Fakticky tedy nelze využívat jakoukoliv moderní hudbu, která je zejména mezi dětmi a mládeží oblíbená. Problematika autorského práva je ve školním prostředí zákonem ošetřena – otázkou však zůstává, jestli je současná úprava dostatečná.¹¹³

Zdánlivě neřešitelná situace s autorskými právy má tři možná řešení. Prvním řešením, z pohledu kvality budoucího díla nejlepším, je dohoda například s Ochranným svazem autorským (známého nejčastěji pod zkratkou OSA), což je občanské sdružení, které zastupuje přes 7000 domácích a přes milion zahraničních nositelů autorských práv v hudebním průmyslu (textaře, skladatele, nakladatele...). S tímto sdružením je možné dojednat dohodu, díky které je možné použít autorsky chráněná díla za poplatek.¹¹⁴

¹¹⁰ Program Audacity ve verzi 2.0.2 je zdarma dostupný například z www.slunecnice.cz

¹¹¹ Cesta k programu Windows Live Movie Maker v operačním systému Windows 7 a nižší – nabídka Start → Programy → Příslušenství → Windows Live Movie Maker. Cesta k programu Windows Live Movie Maker v operačním systému Windows 8 – prostředí metro → kliknutím pravého tlačítka myši je vyvolána nabídka Všechny programy → Všechny aplikace → Windows Live Movie Maker. Neobsahuje-li systém Windows 8 program Windows Live Movie Maker, lze jej zdarma pořídit prostřednictvím aplikace Market.

¹¹² Česká republika. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: *Sbírka zákonů České republiky*. 2000, částka 36, s. 1658 – 1691. Dostupný z: http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/SearchResult.aspx?q=121/2000&typeLaw=za kon&what=Cislo_zakona_smlouvy.

¹¹³ Zvláštní případy nezasahování do autorských práv jsou stanoveny ve školním prostředí, nicméně je zde zákon formulován nejasně (§ 31 hovoří o užití díla v rámci školního představení, otázkou pak zůstává, je-li záznam tohoto představení stále představením). Odpovědi na podobné otázky může poskytnout HRABÁNEK, Jiří. *Film z hlediska autorského práva: otázky a odpovědi*. Praha: Linde, 2009, 83 s. ISBN 978-807-2017-942.

¹¹⁴ Informace čerpány z webových stránek občanského sdružení Ochranný svaz autorský dostupného na www.osa.cz. Na těchto stránkách lze nalézt kontakty na zástupce svazu, přehledné sazebníky za užívání autorsky

Druhou možností, jak vyřešit problém s autorským právem v případě používání chráněné hudby (obecně audiální obsah), je využívání galerií obsažených v editačních programech. Některé programy na úpravu zvuku či videa obsahují galerie zvuků (různě obsáhlé podle programu), které lze používat zcela bezplatně (u freeware programů), případně je používání těchto zvuků obsaženo v ceně programu.¹¹⁵

Třetí možností pořizování zvuků a hudby je využívání galerií zdarma dostupných na internetu. Tyto galerie obsahují zvukové soubory, které lze stáhnout do počítače a použít prakticky ve všech programech pro práci s audiálními či audiovizuálními soubory. Těchto zvuků jsou na internetu tisíce (podle zvoleného zdroje) a je možné s nimi dosáhnout profesionálních výsledků. Nevýhodou těchto galerií je poměrně velká roztržitost zdrojů (různé webové stránky se věnují například jen zvukům přírody, zvukům zvířat, jiné jen hudbě), nutnost alespoň základního ovládnutí anglického jazyka (nejobsáhlejší galerie jsou zpravidla americké) a nepříliš povedené vyhledávání mezi soubory.¹¹⁶

2.2 Práce s fotografií

Fotografie mohou zobrazovat mnohé, s dobrou přípravou, praxí a vybavením je možné vytvářet profesionální fotografie. Pokud však fotograf nedisponuje drahým fotoaparátem, pomůckami pro focení, nebo snímek pořizoval ve spěchu či v nevhodných světelných podmínkách, lze mnohé z těchto nevýhod a nedostatků kompenzovat úpravami fotografií. Úpravy lze rozdělit na základní a pokročilé.

a) Základní úpravy

Mezi základní úpravy fotografií jsou řazeny takové funkce, které nabízí prohlížeče obrázků a jednodušší, zdarma distribuované editory. Jedná se zejména o otáčení a překlápění fotografií, ořezávání, vyvažování kontrastu a jasu, změnu barev, změnu velikosti a úpravu efektu tzv. červených očí. Jedná se o funkce, které jsou programem předdefinované

chráněných děl a konkrétní podmínky použití. Zástupci společnosti jsou vždy velmi ochotní poradit v případě nejistoty a poskytnout podrobné informace.

¹¹⁵ U placených programů – například program Pinnacle Studio v různých verzích obsahuje rozsáhlou galerii zvuků i hudby, program je možné pořídit od 1000 Kč a jedná se o velmi dobrý program pro editaci videa.

¹¹⁶ Obsáhlá galerie zvuků zdarma (free galerie) je dostupná například na webových stránkách <http://www.freesound.org/>.

a fotografie jsou upravovány automaticky po kliknutí na příslušnou ikonu v editoru. Pro využívání těchto funkcí tedy není nutné, aby byl fotograf počítačovým expertem.

Pro tyto základní úpravy lze využívat například předinstalovaný program Windows Prohlížeč fotografií¹¹⁷, který je součástí operačního systému Windows.¹¹⁸ Tento prohlížeč v různých verzích (podle stáří operačního systému) nabízí různé možnosti. Verze obsažená ve Windows 7 však nabízí jen otáčení fotografií a proto je nutné hledat řešení jinde. Na základní ořezávání je možné používat například v systému Windows (ve všech verzích) obsažené Malování¹¹⁹. Mimo ořezávání je možné v Malování fotografie také popisovat.

Součástí instalačního balíku kancelářských aplikací Microsoft Office (různé verze) je také editor fotografií – Microsoft Office Picture Manager. Tento editor nabízí všechny základní úpravy fotografií, a dokonce je možné v něm fotografie upravovat hromadně, a to například ve funkcích změny velikosti, ořezání či přejmenování. Výhodou tohoto editoru je jeho rozšířenost, neboť kancelářské balíky Office jsou nainstalovány na většině škol a žáci jsou s nimi seznámeni v rámci povinné výuky. Alternativou pro tento placený editor může být jakýkoliv volně šiřitelný software např.: Picasa nebo Zoner media explorer.¹²⁰

Práce v programech, které umožňují základní úpravy fotografií, je velmi intuitivní a nejlépe se s nimi uživatel naučí pracovat formou „pokus-omyl“. Všechny kroky v těchto programech jsou vratné, nemůže tedy dojít k znehodnocení fotografie. Všechny programy nabízejí „nápovědu“ a v internetových fórech se lze dočíst mnoho užitečných rad a tipů a triků pro práci s programy. O základních úpravách fotografií obecně píše například Neff, Březina a Podhájský¹²¹. Mnohem podrobnější a názornější informace lze nalézt především v zahraniční literatuře. Velmi vhodná je například kniha Roba Shepparda – Digitální fotografie – tipy a triky¹²².

Základními úpravami lze fotografie upravovat, nelze však měnit jejich obsah. Pro změnu obsahu jsou nutné pokročilejší editory či grafické programy.

¹¹⁷ Program Windows Prohlížeč fotografií se spouští kliknutím levým tlačítkem myši na fotografii → Otevřít v programu → Windows Prohlížeč fotografií.

¹¹⁸ Operační systém Windows je v různých verzích nainstalován na většině počítačů českých základních a středních škol.

¹¹⁹ Cesta k programu Malování v operačním systému Windows 7 a nižší – nabídka Start → Programy → Příslušenství → Malování. Cesta k programu Malování v operačním systému Windows 8 – prostředí metro → kliknutím pravého tlačítka myši je vyvolána nabídka Všechny programy → Všechny aplikace → Malování.

¹²⁰ Ke stažení například na softwarových serverech www.slunecnice.cz, www.stahuj.cz

¹²¹ NEFF, Ondřej, Jan BŘEZINA a Petr PODHÁJSKÝ. *Fotografování s digitálním fotoaparátem*. Praha: Institut digitální fotografie, 2002-2003. Edice praktické fotografie. ISBN 80-903210-1-1.

¹²² SHEPPARD, Rob. *Digital photography: top 100 simplified tips*. 4th ed. Indianapolis, Ind.: Visual/Wiley, c2010, xi, 227 p. ISBN 04-705-9710-0.

b) Pokročilé úpravy

Pokročilé úpravy jsou takové úpravy, které nejsou v editorech definované a mimo kliknutí na ikonu je nutné také zapojení umu, času a trpělivosti. Charakteristická pro pokročilé úpravy je změna obsahu fotografie.

Drobné změny obsahu mohou pomoci zbavit se například pihy na tváři, nebo je možné dopřát si bělejší chrup. Rozsáhlejšími změnami lze docílit odmazání nechtěných objektů nebo dokonce změny pozadí.

Pro pokročilé úpravy je nutné volit speciální software. Fotografie a grafiky nejužívanější je Adobe Photoshop (v různých verzích). Tento program nabízí ty nejlepší a nejpropracovanější nástroje pro úpravu fotografií, cena za jeho pořízení však přesahuje pět tisíc korun za nejnovější verze. Ačkoliv některé školy mají tento program licencovaný a žáci v nich vyučují, je vhodnější zvolit freeware variantu.

Obdobou Adobe Photoshopu je freeware program GIMP.¹²³ Tomuto programu je pro jeho funkce, snadné ovládání a uživatelsky příjemné pracovní prostředí často přezdíváno Photoshop zdarma. Program Gimp nabízí nástroje, se kterými je možné dosáhnout téměř stejných výsledků, jako v Adobe Photoshopu, ačkoliv může být práce někdy časově náročnější. Gimp je používán grafiky profesionály i amatéry a je v internetových fórech velmi často diskutován. O tomto programu bylo napsáno také velmi mnoho publikací určených pro uživatele, podle jejich znalostí a pokročilosti v používání programu.¹²⁴

Základní změnou reality je odmazávání a přidávání objektů a retušování tělesných nedokonalostí na fotografii – takové úpravy zachycuje Obrázek 2 – Zmizení Ještědu, video zachycující postup úpravy obsahuje Příloha č. 1 – Zmizení Ještědu.

¹²³ Také program Gimp (v různých verzích) je možné zdarma stáhnout z www.slunecnice.cz či www.stahuj.cz.

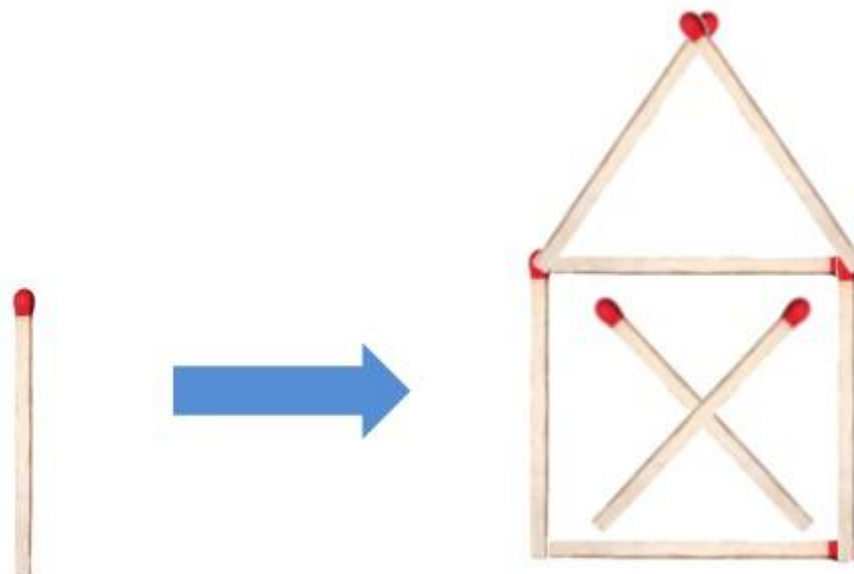
¹²⁴ Z českých publikací lze doporučit například: ČEVELA, Lubomír. *Digitální fotografie v programu GIMP. 2.*, aktualiz. vyd. Brno: Computer Press, 2012, 200 s. ISBN 978-80-251-3582-2. Mnohem podrobnější a názornější jsou však především anglicky psané publikace – například: PECK, Akkana. *Beginning GIMP: from novice to professional*. New ed. Berkeley, Calif: Apress, 2006. ISBN 978-159-0595-879, nebo: GOELKER, Klaus. *Gimp2.6 for photographers: image editing with open source software*. North Sebastopol, CA: Distributed by O'Reilly Media, c2011, xv, 367 p. ISBN 978-193-3952-499. Tyto publikace – uživatelské příručky – obsahují popis a návod k práci se všemi funkcemi, které Gimp obsahuje.



Obrázek 2 – Zmizení Ještědu

Pro tuto práci je změna obsahu fotografií důležitá, a to zejména v podobě práce s vrstvami. Pod pojmem vrstva v prostředí grafických editorů si lze představit transparentní folie, na kterých jsou nakresleny jednotlivé obrázky. Tyto folie lze v editorech libovolně přemísťovat, posouvat, otáčet jimi, deformovat je, obarvovat a jinak je upravovat, následně určit pořadí jejich zobrazování na výsledném obrázku (obrázky v popředí a v pozadí) a poté je sloučit. Ve výsledku bude například z pěti fólií s jednotlivými objekty jeden obrázek, obsahující všech pět objektů umístěných podle našeho přání.¹²⁵ Příkladem použití může být domeček ze sirek, který je na Obrázku 3. Postup práce je zachycen na videu v Příloze č. 2 – Domeček ze sirek.

¹²⁵ GOELKER, Klaus. *Gimp 2.6 for photographers: image editing with open source software*. North Sebastopol, CA: Distributed by O'Reilly Media, c2011, xv, 367 p. ISBN 978-193-3952-499. S. 178 – 185.



Obrázek 3 - Domeček ze sirek

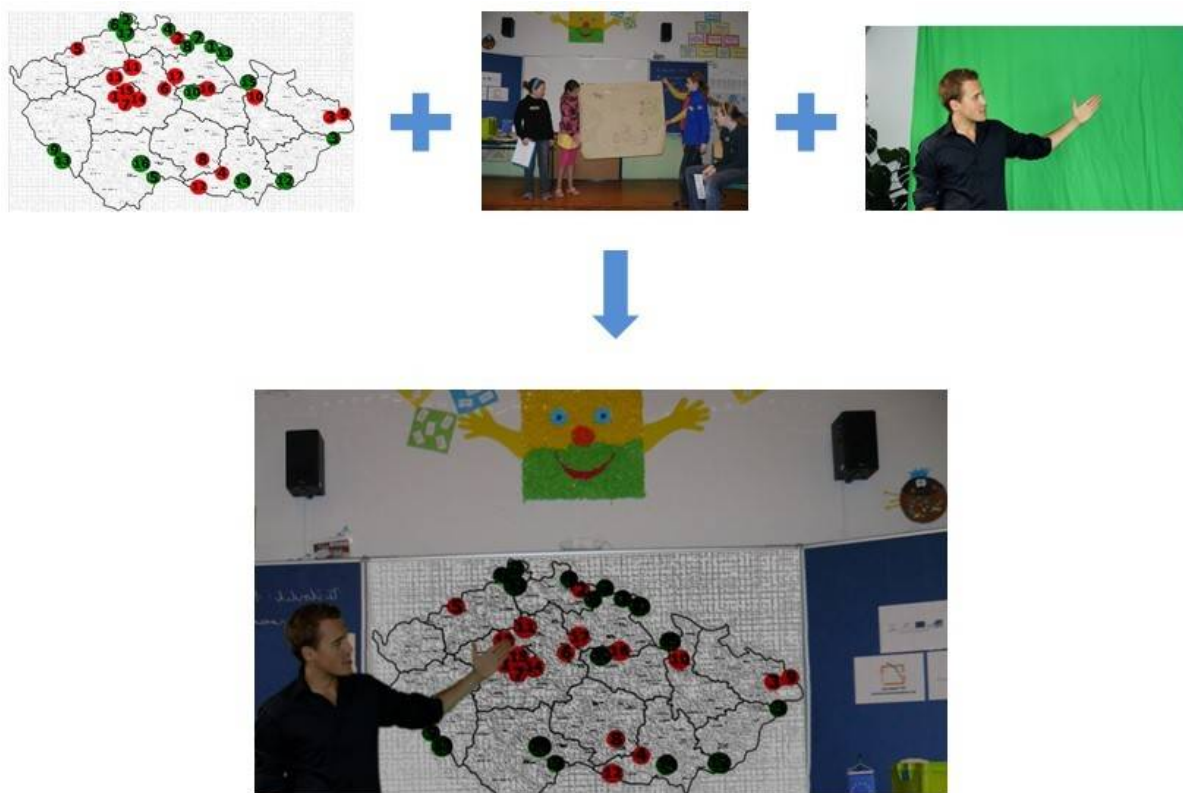
Sirka, ze které je domeček složen, má bílé pozadí, které bylo odfiltrováno a vytvořeno tak pozadí transparentní – průhledné. Jsou však případy, kdy pozadí odfiltrovat nelze, respektive jeho odfiltrování se z nejrůznějších důvodů nehodí. Příkladem takové práce může být vytváření kopií objektů – například dvojčat, pokud se jedná o lidi.

Videopřílohu postupu práce s obrázkem s netransparentním pozadím – fotografií a vytváření lidských klonů obsahuje Příloha č. 3 – Bratři jak se patří. Původní fotografie a výsledek práce jsou zobrazeny na Obrázku 4 – Bratři jak se patří.

Rozsáhlá fotomontáž je znázorněna na Obrázku 5 – Přednáška. V tomto případě se jedná o montáž tří obrázků. Základem obrázku je školní třída, na místo tabule byla vložena velká mapa a před mapu přednášející. I takto rozsáhlá fotomontáž je vytvořena v programu GIMP a to v podstatě stejnými postupy, jako montáže předchozí.



Obrázek 4 - Bratři jak se patří



Obrázek 5 - Přednáška

2.3 Práce s videem

Audiovizuální materiály lze vytvářet mnoha způsoby – od jednoduchých (klasické filmování), po složité (rotoskopie). V následujících podkapitolách jsou popsány techniky tvorby, zdůrazněny klady a zápory metod a možnosti jejich použití ve školním prostředí.

a) Klasický film

Nejjednodušší technikou, kterou lze vytvářet audiovizuální díla, je klasické natáčení – filmování. K práci je nutný základní scénář, herci, kostýmy, pomůcky a vhodné prostředí. Režisér nechává herce podle scénáře ztvárnit jejich role, kameraman vše zaznamenává. Po natáčení proběhne střih videa v editačním programu, doplní se titulky, hudba, případně triky a efekty a dílo je hotové.

Filmování je velmi jednoduché a rychlé, má však své nevýhody. Pro natáčení je nutné disponovat dostatkem herců – při natáčení nelze ztvárňovat dvojrole v jedné sekvenci. Finančně náročné je pořizování kostýmů a pomůcek, zajištění místa pro natáčení může být

také značně komplikované. Zejména jedná-li se o exotické exteriéry – například děj odehrávající se v poušti, v horách a podobně.

Ve školním prostředí může být filmování užito například pro práci na téma šikana. Není nutné shánět vhodné prostředí, dostatek herců je samozřejmostí, kostýmy nejsou nutné. Vše bude vypadat přirozeně.

Filmování není náročné na zpracování. Jednoduché stříhání videa včetně základních efektů, jako jsou přechody, titulky, zesvětlování a další, umožňuje program Windows Live Movie Maker. Tento program je součástí operačního systému Windows a velmi snadno se ovládá (program Windows Movie Maker¹²⁶ je v podstatě stejný program, jen rozsah funkcí je mírně odlišný).

b) Fázová animace, intervalové snímání, pixilace

Fázová animace, intervalové snímání a pixilace jsou tři techniky založené na stejném principu. Fázová animace (anglicky stop motion), známá také jako pookénková animace, je technika animace založená na fotografování skutečného objektu, který je ručně posouván. Mezi jednotlivými snímky je objektem pohybováno o velmi malý kousek, při následném rychlém přehrávání snímků vzniká dojem reálného pohybu. Takto je možné pohybovat papírovou loutkou, panáčkem ze stavebnice Lego, vhodné jsou také postavičky z modelíny a mnohé další.¹²⁷

Intervalové snímání je metoda v podstatě shodná s fázovou animací, avšak čas mezi pořizováním snímků je podstatně delší. Jednat se může o hodiny, ale také o dny, týdny, měsíce i roky. Takto vznikají například videa výstavby domů – před staveniště je umístěna webkamera, která každý den v danou hodinu zaznamená snímek. Při složení snímků do filmu lze v několika minutách shlédnout stavbu domu, která trvala rok i déle.

Pixilace (anglicky pixilation) je metoda animace shodná s technikou fázové animace, jen místo neživých předmětů jsou animováni lidé. Práce s živým objektem je samozřejmě komplikovanější a náročná nejen pro režiséra, ale především pro herce, který musí přesně plnit režisérovy instrukce. Herec musí vydržet nehybně stát, dýchat a mrkat jen ve správnou chvíli. Tato technika je časově náročná a například animování prostého sedání na židli je fyzicky náročné – musí být vytvořeno několik snímků a herec se posunuje vždy jen o malý kousek. Po nafocení několika pohybů tak může herec pociťovat svalové tuhnutí.

¹²⁶ Program je zdarma dostupný například ze softwarového portálu www.slunecnice.cz.

¹²⁷ PRIEBE, Ken A. *The advanced art of stop-motion animation*. Boston, MA: Course Technology Cengage Learning, c2011, xxi, 329 p. ISBN 14-354-5613-0. S 48 – 93.

Fázová animace a intervalové snímání jsou technikami animace, které se zásadně liší od klasického filmování. Wells¹²⁸ při užívání technik animace upozorňuje především na nutnost uvědomění si nejzásadnějšího rozdílu u vzniku díla. Zatímco u klasického filmu vznikají efekty post-produkcí, u animačních technik vznikají v pre-produkci. Znamená to tedy, že před samotným natáčením musíme připravit všechny potřebné pomůcky a přichystat efekty. Po ukončení natáčení (focení) následuje v počítači pouze poskládání snímků do časové osy. U filmování skutečná práce teprve začíná a může trvat dlouhé měsíce i roky. Wells u tohoto faktu zmiňuje délku pre-produkční práce ve filmové společnosti Pixar, kde jsou přípravy před natáčením filmu i několikaleté, obvykle tříleté.

Tyto metody mají své kouzlo, pro které jsou velmi ceněny a používají se například při vytváření dětských pohádek a večerníčků. Nevýhodou je však časová náročnost a nutnost manuální zručnosti. Metody lze pro použití ve školním prostředí jednoznačně doporučit, neboť umožňují dosáhnout velmi zajímavých výsledků.

1) Fázová animace – návod pro práci s technikou - příklad

Před zahájením práce je nutné vytvořit scénář a dobře promyslet, co konkrétně má být jejím výsledkem. Scénář je osou celého příběhu, pokud je dobře připravený, nemůže se během tvorby stát, že nastane chvíle, kdy nebudou tvůrci vědět, co dělat.

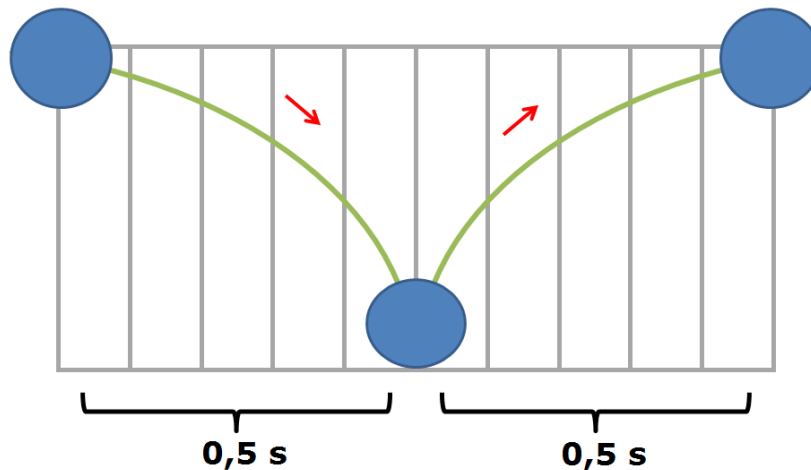
Po vytvoření scénáře jsou připraveny pomůcky. V tomto konkrétním případě je potřebná bílá popisovací tabule (white board) jako pozadí a další pomůcky podle použitých prostředků (objektů) animace. Pro vytvoření dobré fázové animace je nezbytné zajistit tabuli (jakékoliv pozadí) a fotoaparát proti posunutí. Kdyby bylo uprostřed animování pohnuto fotoaparátem či tabulí, došlo by při přehrávání snímků k nepříjemnému trhnutí, což by práci znehodnotilo. Tabule je v ideálním případě na zeď přivrtnána (pokud ne, lze si na podložku tužkou načrtnout pozici, na které tabule stojí – při případném posunutí či přerušení práce je možné tabuli vrátit na stejnou pozici), fotoaparát je zajištěn stativem, případně připevněn (izolepou, lepící hmotou) například ke stolu.

Iluze pohybu u fázové animace je tím dokonalejší, čím je plynulejší (existuje zde skutečně přímá úměrnost). Pro zcela plynulý pohyb je nutné vytvoření 25 snímků na jednu sekundu pohybu. Prakticky to znamená, že jedna sekunda videa je poskládána z 25 fotografií.

¹²⁸ WELLS, Paul. Scriptwriting: n. developing and creating text for a play, film or broadcast. Lausanne: AVA Books, 2007. ISBN 978-294-0373-161. S. 12 – 22.

Takto vytvářené video by však bylo časově a technicky velmi náročné a velmi plynulý výsledek by také ztratil jisté kouzlo, které fázová animace přináší. Počet snímků lze tedy omezit. Pro dobře vypadající animaci postačuje přibližně dvanáct snímků na jednu sekundu videa, někdy dokonce méně. Pro názornost se bude tento návod držet počtu dvanácti snímků na jednu vteřinu videa. Pokud je nutné natočit deset vteřin videa, musí být pořízeno 120 fotografií.

Plynulý pohyb vzniká rovnoměrným rozložením fotografií do časového úseku.¹²⁹ Pro představu poslouží Obrázek č. 5 – Letící míč. Tento obrázek představuje míč, respektive pohyb míče během jedné vteřiny. Míč je hozen na zem, dopadne, odrazí se a letí pryč. Během jedné vteřiny je tedy nutné vytvořit dvanáct snímků, kdy bude míč postupně přesouván po zelené křivce (dopad je zachycen na dvou fotografiích), která představuje dráhu letu. První část Přílohy č. 4 – Letící míč zobrazuje výsledek animace. Druhá část této přílohy zobrazuje stejnou situaci, avšak s přidáním dvou snímků, na nichž se míč po dopadu zdeformuje. Třetí část Přílohy č. 4 je obohacena o zvuk míče při dopadu, čímž se z vizuálního díla stává dílo audiovizuální. Počítačově vytvořený míč však není skutečná fázová animace, neboť ta je založena na pohybu skutečných předmětů. Takový příklad zobrazuje Příloha č. 5 – název souboru, který je vytvořen pomocí šablony přilepené na whiteboardu.



Obrázek 6 - Letící míč

2) Příloha č. 5 – Základní animace

Příloha č. 5 obsahuje video klasické fázové animace – papírového pohyblivého panáčka. Panáček je vytvořený ze čtvrtky, klouby, respektive pohyblivé části, jsou k sobě

¹²⁹ WELLS, Paul. Joanna Quinn. *Basics animation: drawing for animation*. Lausanne: AVA Academia, 2008. ISBN 978-294-0373-703. S. 59 – 89.

spojeny pomocí tzv. patentky, neboli spínacího knoflíku (běžně k dostání v galanterii). Panáček je připevněn na svislé tabuli prostřednictvím lepicí hmoty (plastická lepicí hmota, k dostání v papírnictví).

Animace chůze je jedna z nejtěžších prací, jedná se totiž o velice komplexní pohyb, ve kterém je nutné animovat obě nohy a ruce, zároveň také hlavu a pokud je to možné, také pohyb zad. Dále je nutné vymezení prostoru, ve kterém se bude panáček pohybovat.¹³⁰

Animovat pohyb je možné několika způsoby – panáček je pevně připevněn a pohybují se jen ruce a nohy. Pokud jsou pohyby přirozené (střídání pohybů rukou a nohou, záklon hlavy, náklon trupu), je iluze chůze velmi dobrá i přes fakt, že se panáček ve skutečnosti nepohnul z místa.

Poněkud složitější, avšak stále poměrně snadno proveditelné je vytvoření iluze pohybu stejným způsobem, jako v prvním případě, s obohacením o pozadí, které se bude pohybovat. V takovém případě postačí jednoduchý objekt – například květina či strom. Panáček pohybuje rukama a nohama, k tomu bude na pozadí posouvána květina proti němu. Vznikne tak dojem, že panáček kolem stromu prošel.

Nejsložitějším způsobem animace lidského pohybu je skutečný pohyb papírového panáčka. V případě takové animace je nutné dbát na co největší přirozenost pohybu – správně dlouhé kroky, přenášení těžiště, pohyby rukou vůči nohám, pohyb hlavy i pohyby trupu.

Příloha č. 1 – Základní animace obsahuje v první části návod, jak jsou ve video editoru zpracovány fotografie panáčka při chůzi. Druhá část přílohy obsahuje video samotné chůze.

3) Příloha č. 6 – Panáček a dokreslené okolí

Pro animaci není vždy nutné používat výhradně papírové šablony. Pokud je jako pozadí zvolena tabule, je možné tohoto faktu využít a pro panáčka vytvořit „životní prostředí“ kreslením. Vedlejším efektem kreslení je značná úspora času, který vyžaduje výroba dalších objektů – vybavení domácnosti, okolí, ve kterém se panáček pohybuje a podobně. Dokreslování prostředí je zobrazeno v první části Přílohy č. 6 – Panáček a dokreslené okolí.

Při dokreslování pozadí je nutné dbát na perspektivu prostředí, tedy správnou ubíhavost křivek – z popředí do pozadí. Objekty v popředí se zdají být větší, než objekty v pozadí. Takto správně nakreslené pozadí vypadá velmi realisticky a animaci může pomoci

¹³⁰ MITCHELL, Larry. *Character animation with Poser Pro*. Boston, MA: Charles River Media, c2009, x, 357 p. ISBN 15-845-0517-6. S. 109 – 157.

k profesionálnějšímu vzhledu.¹³¹ Pro tuto práci to však není nezbytně nutné – práce by byla zbytečně příliš komplikovaná a náročná, zejména časově.

Vedle nepohyblivých předmětů lze dokreslovat také předměty pohyblivé. Jedná se o práci složitější, neboť je nutné, aby se jednotlivé kresby co nejvíce podobaly, pokud možno shodovaly. V opačném případě by při sledování takové animace docházelo k rušení neustálými změnami tvarů. Práci může ulehčit výroba papírových šablon, které budou obkreslovány. Takto lze dosáhnout stále stejného tvaru, dynamiky je docíleno postupnou změnou polohy obkreslované šablony. Dokreslování pohyblivé části k pohyblivé šabloně je znázorněno ve druhé části Přílohy č. 6. Třetí částí přílohy je video obsahující dokreslování pohyblivého tvaru bez šablony – kouře.

4) Příloha č. 7 – Velká čokoládová loupež

Pohyb papírového panáčka je pro svou komplexnost velmi náročný. Díl náročnosti takové animace připadá na panáčkovu křehkost, způsobenou konstrukčním materiálem, způsob přichycení k podkladu a omezený prostor, ve kterém se pohybuje. Snazším způsobem animace je pohybování loutkami a postavičkami po vodorovném povrchu.

Pakliže je cílem snímání dění na ploše z přímého pohledu, jedná se o velmi snadnou záležitost. Postavy se jednoduše pohybují v prostoru, mají-li pohyblivé části, mělo by jimi být pohybováno co možná nejplynuleji a nejpřirozeněji. V tomto případě se animace velmi zrychlí, oproti animaci papírového panáčka na svislé ploše. Právě tento způsob je pro práci ve škole nejvhodnější. Je velmi rychlý a přesný. Lze použít figurky nejrůznějšího původu a provedení. Výrobou postaviček pro fázovou animaci se velmi detailně a obsáhle zabývá publikace *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*¹³² nebo například *Stop Motion - Craft skills for model animation*.¹³³ V knihách lze najít mnoho rad a návodů, jak vyrábět postavičky, se kterými se dobře pracuje. Vybírat je možné z mnoha materiálů i pokročilosti pohyblivosti postaviček – od základních pohybů rukou a nohou, přes pohyblivost páteře, až k ovládnutí výrazů v obličejích.¹³⁴ Animace panáčků ze stavebnice Lego je znázorněna

¹³¹ BYRNE, Mark T. *The art of layout and storyboarding*. Leixlip, Co Kildare: Mark T. Byrne Production, 1999. ISBN 09-535-7320-6. S. 17 – 50.

¹³² PRIEBE, Ken A. *The advanced art of stop-motion animation*. Boston, MA: Course Technology Cengage Learning, c2011, xxi, 329 p. ISBN 14-354-5613-0.

¹³³ SHAW, Susannah. *Stop motion: craft skills for model animation*. 2nd ed. Burlington, Mass: Focal Press, 2008. ISBN 978-024-0520-551.

¹³⁴ Nejlepších výsledků lze dosáhnout za pomoci silikonových forem vlastní výroby. Cena silikonu a katalyzátorů (tvrdidel) pro výrobu forem je však poměrně vysoká – přesahuje 3 tisíce korun za 10 kg balení

v Příloze č. 7. Velmi zajímavých výsledků lze dosáhnout také za použití keramické hlíny, moduritu, plastelíny či jiných tvárných hmot.

5) Příloha č. 8 – Snímání shora

Zvláštním případem snímáním vodorovné plochy je snímání shora. Taková metoda se používá v případě kresby nebo například rytí do měkkého materiálu a to především pro animaci pracovních postupů. Tato metoda má však jedno velké úskalí, a tím je poloha fotoaparátu.

V případě, že má být snímána vodorovná plocha shora, musí být vyřešen jeden zásadní problém – nastavení fotoaparátu – tak, aby nepřekážel při práci a zároveň aby kreslíř nepřekážel v záběrech, které má fotoaparát zaznamenávat. Jednoduchý stativ na fotoaparát v tomto případě nestačí – neumožňuje totiž uchycení fotoaparátu tak, aby mířil objektivem pod sebe. Na focení vodorovných ploch shora je nutné vytvořit speciální konstrukci – rameno, na které lze fotoaparát připevnit. Rameno je možné zkonstruovat ze dřeva či kovu, posloužit může také starý meotar, který má rameno pro promítání – po vyndání skleněných čoček vzniká prostor pro fotoaparát.

Při nejistotě v konstrukčních dovednostech nebo při přímém zavrnutí vytváření vlastní konstrukce, existuje další možnost. Nefotografovat objekty fotoaparátem, ale webkamerou. Webkamery se prodávají v mnoha různých provedeních, stejně tak ceny se mohou velmi lišit. Pro tuto práci postačí takové webkamery, které je možné pořídit již od dvou set korun. Webkameru je možné na obyčejný stativ přilepit izolepou, a to v podstatě na jakoukoliv pozici, neboť se jedná o velmi lehké zařízení (hmotnost zhruba do 100 gramů, oproti 300 – 800 gramům u fotoaparátů). V případě nákupu nové webkamery by měla být vybrána taková, která má místo stojánku klip (kolíček), kterým ji lze přidělat na libovolné místo bez použití lepidel či izolepy.

Webkamery mají oproti fotoaparátu jednu velkou výhodu – je možné je ovládat přes počítač a přimět je snímkovat či natáčet tak, jak právě potřebujete. S použitím volně šiřitelného softwaru (například Kamera 2004, verze 1.0.0.1¹³⁵) je možné nastavit snímání – například 5 obrázků za sekundu nebo také jeden obrázek za pět minut. Stejně snadno lze vytvářet fotografie pouhým kliknutím myši, čímž se práce zrychluje – navíc odpadá nebezpečí nechtěného pohnutí fotoaparátem.

(z tohoto množství vyrobíme i několik desítek forem). Dále je nutné připočítat náklady na tvarovací materiály (nejčastěji keramická hlína) a formy. Celý proces výroby je časově velmi náročný.

¹³⁵ Program Kamera 2004 je zdarma dostupný například na www.slunecnice.cz

Snímání vodorovné plochy shora a kresba jsou znázorněny v první části Přílohy č. 8 – Snímání shora, rytina do měkkého materiálu v části druhé. Mimo kresbu a rytí v keramické hlíně je možné využít také jiné materiály, obraz může vznikat kresbou prstem v mouce (viz. třetí část přílohy) nebo postupným skládáním předmětů do obrazce či nápisu, což je znázorněno ve čtvrté části Přílohy č. 8.

c) Rotoskopie

Rotoskopie (anglicky rotoscope/rotoscoping) je animační metoda dokreslování (domalovávání, přetváření, zvýrazňování) neexistujících objektů do série fotografií. V podstatě se jedná o metodu fotomontáže, přetvářenou ve videomontáž. Do jednotlivých fotografií je dokreslován předmět, který na jednotlivých snímcích mění polohu – je jím pohybováno. Při rychlém zhlédnutí fotografií vzniká iluze skutečného pohybu dokresleného předmětu. Takto byly vytvořeny například světelné meče ve filmu Hvězdné války. Díky moderním technologiím není nutné rozkládat natočený film na jednotlivé snímky, rotskopovat lze předměty i do videosouboru – samozřejmě za předpokladu použití příslušného počítačového programu.¹³⁶ Zajímavé je, že byla tato metoda videomontáže patentována již v roce 1910, zhruba 15 let po promítání prvních filmů.¹³⁷

Tato metoda je vyčleněna od fázové animace, intervalového snímání a pixilace kvůli vytváření fiktivního, neexistujícího předmětu. Jmenované techniky zachycují reálné předměty, rotskopie vytváří předměty neexistující. Pro užívání této techniky se předpokládá počítačová práce v pokročilých fotografických editorech. Zručnému režisérovi nabízí technika mnohé možnosti, pro použití ve školním prostředí je však méně vhodná. Největším problémem (vedle nutnosti dobrého počítačového vybavení a specializovaného softwaru) je předpoklad práce jedince, nikoliv kolektivu. Příběh samotný může být natočen (nafocen) skupinou studentů, rotskopie je však dlouhotrvající (týdny i měsíce) prací pro jednotlivce.

d) Recyklované filmy

Recyklované filmy, nebo také secondhand filmy (anglicky found footage), jsou vytvářeny stříhem filmů, které již byly vytvořeny, v nový celek. Lze sestříhat jeden film, stejně tak jako namíchat sekvence z několika filmů i seriálů, které se pro naši práci hodí.

¹³⁶ BRATT, Benjamin. *Rotoscoping: techniques and tools for the aspiring artist*. Burlington, MA: Elsevier/Focal Press, c2011, xii, 287 p. ISBN 02-408-1704-4. s. 14 – 17.

¹³⁷ BUTLER, Jeremy G. *Television: critical methods and applications*. 3rd ed. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2007, xiii, 511 p. ISBN 08-058-5415-0. S. 22.

Nový film je možné vytvořit zcela z filmů již existujících, nebo je možné vytvořit nové dílo, které bude jen doplněno o záběry z existujících filmů. Možné je takto využívat například filmové triky, jejichž vytvoření v počítači by bylo příliš náročné z finančních i časových důvodů.¹³⁸

Ve využití této metody lze shledat jednu zásadní nevýhodu, kterou jsou autorská práva. Filmy pro recyklaci je nutné nějak získat (problematika stahování, respektive pořizování nelegálních kopií) a následně je sestříhat a vytvořit tak zcela nové dílo (porušení autorských práv ve smyslu vlastnictví a celistvosti obsahu).¹³⁹

e) Chromatický klíč – zelená obrazovka

Technika většinou známá jako zelená či modrá obrazovka, správně zvaná chromatický klíč (anglicky chromatic key) je technika filmování, kdy herec stojí před zeleným či modrým pozadím, které je poté počítačově změněno na libovolný obraz.

Zelené a modré pozadí jsou vybírány z toho důvodu, že se tyto barvy přirozeně na lidském těle nevyskytují, a proto je možné je pomocí počítačových programů „odfiltrovat“ a nahradit je jiným obsahem. Prakticky je však možné použít jakoukoliv barvu, neboť funkce chromatický klíč v editorech fotografií a videí dokáže odfiltrovat všechny barvy. Problém však nastává v případě, že nastane potřeba odfiltrovat například černou barvu a herec má černé vlasy. Ty budou odfiltrovány také, včetně obočí, zorniček očí a všeho, co je zbarveno černě.¹⁴⁰

Prostřednictvím chromatického klíče lze vytvářet zajímavá videa – od předpovědi počasí, kdy je za moderátorem puštěna sekvence meteorologických map, po změnu exteriéru, kdy může herec předstírat, že prochází přes ledové pláně Antarktidy.

Princip chromatického klíče je znázorněn na Obrázku č. 7 – MGM. Obrázek je vytvořen ve třech krocích: a) na pozadí je herec, b) před herce je umístěn věnec, c) z věnce

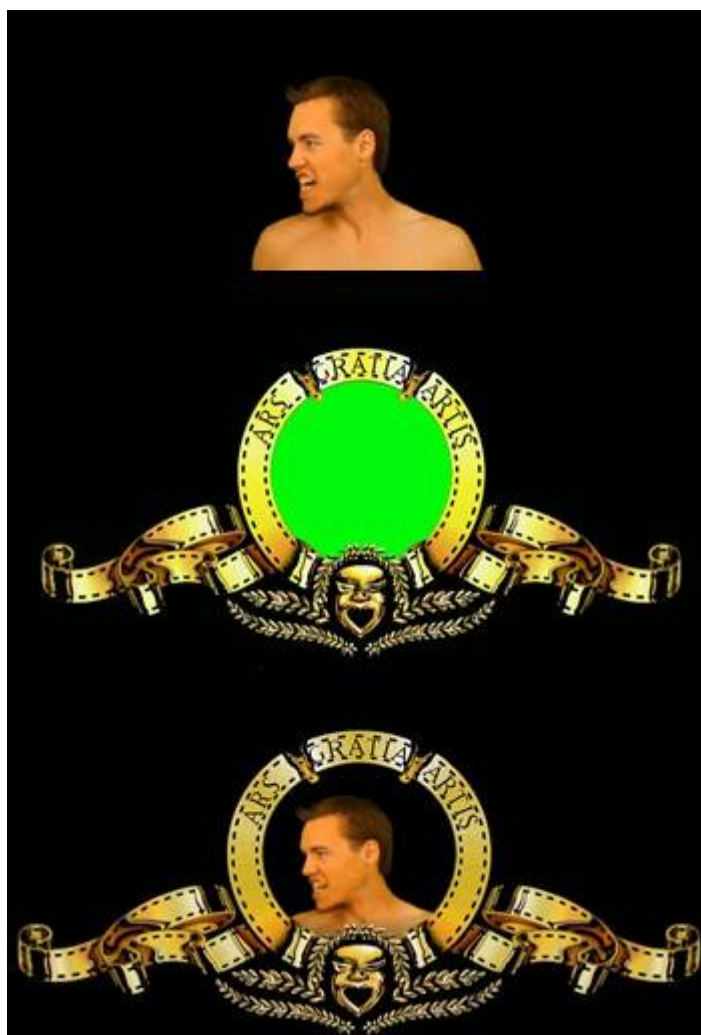
¹³⁸ CARROLL, Noël. *Interpreting the moving image*. New York, NY: Cambridge University Press, 1998, xviii, 370 p. ISBN 05-215-8970-3. S. 314 – 316.

¹³⁹ Autorsky jsou díla chráněna nejen proti odcizení celku, ale také proti pozměňování. Česká republika. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: *Sbírka zákonů České republiky*. 2000, částka 36, s. 1658 – 1691. Dostupný z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/SearchResult.aspx?q=121/2000&typeLaw=za>

kon&what=Cislo_zakona_smlouvy.

¹⁴⁰ OZER, Jan. *Pinnacle Studio 11 for Windows*. London: Pearson Education [distributor], c2008, xviii, 477 p. ISBN 03-215-2632-5. S. 61 – 63.

je odfiltrována zelená barva. Postup práce s touto technikou je znázorněn v Příloze č. 9 – MGM.



Obrázek 7 - MGM

f) Skládání obrazu u videa

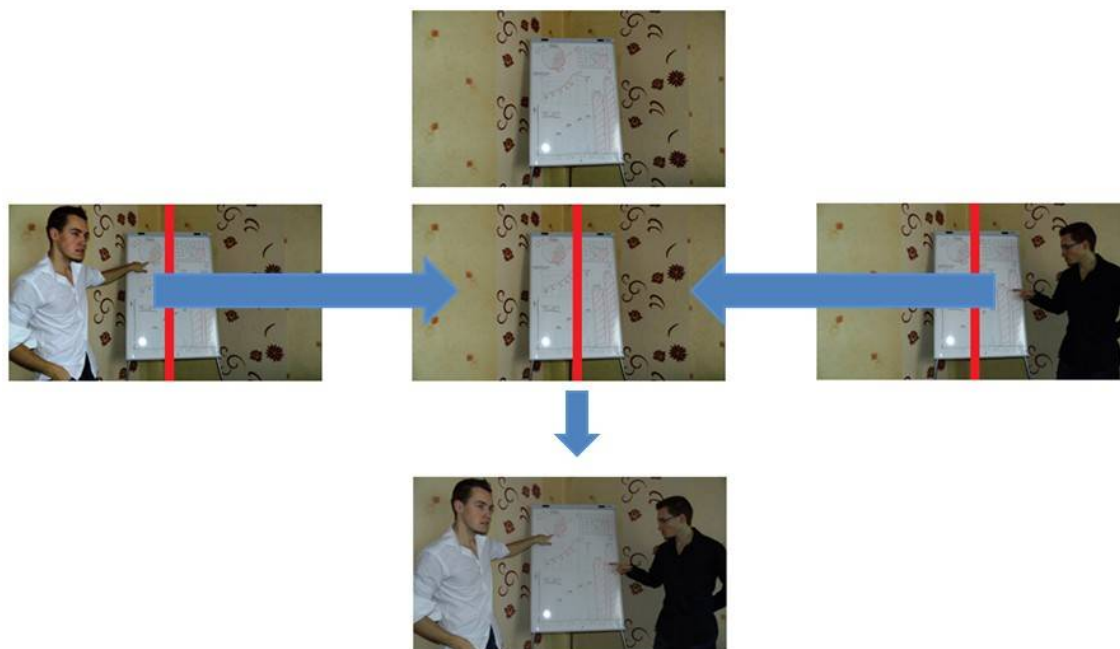
Obdobně, jako lze lidské klony vytvářet u fotografií (viz. kapitola 2.2 Práce s fotografií, oddíl b) Pokročilé úpravy), je možné klony vytvářet také u videa – tato technika se využívá u ztvárňování dvojrolí v jedné scéně.¹⁴¹ Tento postup má svá omezení (herec může sám se sebou mluvit, nesmí se ale sám sebe dotýkat), přesto je však ve svém základu velmi jednoduchý a lze jeho prostřednictvím dosáhnout zajímavých výsledků.

¹⁴¹ Dvojrole jsou ztvárňovány několika způsoby – skládání obrazu je nejlevnější z nich, neboť není nutný grafik, který by druhou postavu vytvářel v počítači v rámci postprodukce, případně není nutné najímat podobného herce.

Samotnému natáčení předchází důkladná příprava – zejména vymezení prostoru, na kterém bude dvojrole ztvárněna. Základem techniky je rozložení obrazu na dvě části, kdy děj se odehraje postupně na jedné a následně na druhé části obrazu. Obrazy jsou poté v editoru videa ořezány a složeny do jednoho celku. Odehrávají se tak dva děje vedle sebe, díky přesnému složení však vzniká iluze jedné reality.

Kamera je přichycena na stativ tak, aby zachycovala prostor, ve kterém se bude herec pohybovat v obou rolích, pak je spuštěno nahrávání. Herec na vymezeném prostoru (aniž by zasahoval do prostoru druhé postavy) odehraje první roli. Natáčení se ukončí, kamera se však ponechá na stativu, aniž by jí bylo pohnuto. Herec změní kostým, spustí se nahrávání a herec ztvárňuje roli v další části vymezeného prostoru. Po natočení obou částí jsou obrazy v editoru videa ořezány a složeny v jeden celek, který působí celistvě a vytváří dojem reality.¹⁴²

Samotný popis techniky může působit složitě, prakticky se však jedná o velmi jednoduchý proces, který lze pro školní praxi doporučit. Obrazový průvodce technikou je znázorněn na Obrázku 8 – Dvojčata. Postup střihání, skládání obrazu a výsledná dvojrole jsou zachyceny na videu Příloha č. 10 – Dvojčata.



Obrázek 8 - Dvojčata

¹⁴² PECINOVSKÝ, Josef. *Pinnacle Studio 15*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011, 120 s. Snadno a rychle (Grada). ISBN 978-80-247-3987-8. S. 89 – 91.

g) Microsoft PowerPoint

Jednoduché animace lze vytvořit také v programu Microsoft PowerPoint, který je součástí kancelářských balíků Office. Program PowerPoint je součástí všech kancelářských balíků společnosti Microsoft, ale jen verze z roku 2010 a vyšší umí ukládat výsledné animace do formátu videa – konkrétně ve formátu Windows Media Video, tedy WMV. Pro práci je proto vhodnější verze 2010 (a vyšší) – výsledné video totiž může být použito například u techniky chromatického klíče či vytváření efektů u rotoskopie a fázové animace.

Program PowerPoint nabízí obsáhlou galerii obrázků a objektů – tzv. klipartů, které je možné rozpohybovat v mnoha předdefinovaných, ale také vlastnoručně určených drahách a rychlostech. Nechybí také efekty blikání, otáčení, změny velikosti a další. Mimo uživatelskou galerii je možné vytvářet a vkládat vlastní objekty a obrázky a animovat je stejným způsobem. V programu je obsažena také sada zvukových souborů, kterými je možné animace doplnit a vytvořit tak plnohodnotné audiovizuální dílo. Pomocí WordArtů, tedy textových efektů pro písmo lze vytvářet zajímavé titulky, popisky a rozhovory mezi animovanými postavami. Vytvořené WordArty lze animovat stejným způsobem, jako jiné objekty.¹⁴³

Kancelářské balíky Microsoft Office jsou běžnou součástí softwarového vybavení školních počítačů, a proto je lze pro práci doporučit. Výhodou tohoto kancelářského balíku je také uživatelská přívětivost, spočívající v přehledném a snadném ovládní. Ukázky animace jednoduchých objektů obsahuje Příloha č. 10 – Cestou necestou.

¹⁴³ SLACK, S.E.Michelle I. *PowerPoint 2007 Graphics and Animation*. New York: McGraw-Hill, 2009. ISBN 978-007-1600-774. S. 176 – 193.

3 Návrh her na vybraná témata resocializační pedagogiky

V této kapitole jsou navrženy hry pro jednotlivá témata resocializační pedagogiky – závislostní chování, násilí a kriminalitu – která jsou popsána v teoretické části diplomové práce. Témata jsou popsána dostatečně podrobně, aby mohla sloužit jako zdroj informací pro lektory i hráče. Doplňující informace lze získat studováním odborné literatury, která je u jednotlivých aktivit doporučena.

Navržené hry, jejich pravidla, potřebné pomůcky, zarámování¹⁴⁴, rizika, délka trvání a příprav, jsou detailně popsány v přehledných tabulkách tak, aby mohly být lektory kdykoliv použity bez nutnosti dohledávání dalších informací a podrobností. Hry obsahují hodnocení fyzické (F) a psychické (P) náročnosti v rozsahu od jedné do pěti, kdy zátěž číslo 1 představuje zátěž minimální, stupeň 5 je pro hráče zatěžující nejvíce.¹⁴⁵ Aktivita obsahují také výčet rizik, která se mohou vyskytnout – samozřejmě je nutné vždy přihlédnout ke konkrétnímu scénáři, který je hráči vytvořen.

Odhadovaná délka trvání her je vždy pouze přibližná. Délka příprav her představuje čas, který potřebuje lektor, aby aktivitu připravil k realizování v konkrétních podmínkách – například ve třídě. Vzhledem k povaze her nejsou rozsáhlé přípravy předpokládány. Vždy stačí nachystat pouze pomůcky (kamery, stativy, fotoaparáty apod.). Vybrané hry však vyžadují jiný druh příprav – přípravy v podobě domlouvání termínů a schůzek s odborníky, lékaři, pracovníky neziskových organizací a podobně. Tento čas však není do příprav započítán.

Věkové omezení pro hráče aktivit je pouze orientační. Dobrý lektor dokáže odhadnout, která aktivita je pro jeho žáky vhodná a která by představovala příliš velkou zátěž – zejména psychickou. Debriefing představuje výstup z aktivity, jedná se o zobecňování výsledků hry, průběh hry a osobní hodnocení hráčů, které je vedeno lektorem. Lektor může klást hráčům otázky, případně nechat hráče aktivitu spontánně hodnotit.

Hry navržené v této diplomové práci byly realizovány, poznatky a zkušenosti z jejich praktického uvedení jsou promítnuty do výsledné podoby pravidel.

¹⁴⁴ Zarámování je způsob, jak je hra představena (uvedena) hráčům. Jedná se o prvek, který pomáhá vtáhnout hráče do děje.

¹⁴⁵ Toto hodnocení je založeno na subjektivním názoru a zkušenostech autora. Lze předpokládat jiné individuální hodnocení u každého lektora i hráče.

Rozhovor svědomí

Zdroj:	vlastní tvorba
Typ:	kreativní aktivita, vzdělávací aktivita
Téma:	kouření, drogy, alkohol, násilí a kriminalita
Stupeň náročnosti:	F2 / P4
Pomůcky:	stativ, videokamera, pc, software pro úpravu videa, rekvizity dle scénáře
Doporučená literatura:	<p>Podle zaměření aktivity:</p> <p>NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. <i>Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat</i>. 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)).</p> <p>MARTÍNEK, Zdeněk. <i>Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana</i>. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009, 152 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4723-105.</p> <p>PRESL, Jiří. <i>Drogová závislost: může být ohroženo i Vaše dítě?</i>. 2. rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 1995, 88 s. MEDICA - Praktické rady lékaře, Sv. 9. ISBN 80-858-0025-X.</p>
Prostředí:	libovolné prostředí, určeno dle scénáře
Délka trvání:	cca 2 hodiny
Délka přípravy:	bez přípravy
Rizika:	žádná rizika

Rozdělení skupiny:	bez rozdělení do skupiny – individuální dle uvážení
Velikost skupiny:	práce v malých skupinách, do 5 hráčů
Věkové omezení:	od 12 let
Příprava:	bez přípravy
Popis aktivity:	Hráči mají za úkol nafilmovat začínajícího kuřáka, respektive jeho rozhodování, kdy mu jeho dobrá a špatná stránka osobnosti radí, zda si zapálit, nebo nezapálit svou první cigaretu.
Technika:	Skládání obrazu po třetinách, případně použití chromatického klíče.
Zarámování:	Rozhovor s hráči o kouření, o tom, jak sami začali kouřit, kolik jim bylo let, jak se rozhodovali, co jim probíhalo hlavou.
Pravidla aktivity:	Hráči jsou rozděleni do skupin, nejprve sestavují scénář, připravují rekvizity. Po sestavení příběhu dochází k natočení samotného videa, které je následně upraveno ve video editoru.
Debriefing	Hodnocení aktivity, rozhovor o průběhu práce – sestavení scénáře, průběh natáčení, editace videa. Vhodné je při hodnocení aktivity promítat výsledné video.
Hodnocení aktivity:	(prostor pro vlastní hodnocení po realizaci)

Tabulka 2 – Rozhovor svědomí

Sladké mámení	
Zdroj:	vlastní tvorba
Typ:	kreativní aktivita, vzdělávací aktivita
Téma:	kouření, drogy
Stupeň náročnosti:	F2 / P3
Pomůcky:	stativ, videokamera, pc, software pro úpravu videa, rekvizity dle scénáře, cigaretové nedopalky, latexové rukavice pro manipulaci s nedopalky
Doporučená literatura:	Podle zaměření aktivity: NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. <i>Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat.</i> 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)). PRESL, Jiří. <i>Drogová závislost: může být ohroženo i Vaše dítě?.</i> 2. rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 1995, 88 s. MEDICA - Praktické rady lékaře, Sv. 9. ISBN 80-858-0025-X.
Prostředí:	libovolné prostředí, určeno dle scénáře
Délka trvání:	cca 2 hodiny
Délka přípravy:	bez přípravy
Rizika:	riziko zašpinění, vdechnutí zbytků kuřiva, cigaretové nedopalky zajišťuje lektor – z hygienických a etických důvodů
Rozdělení skupiny:	bez rozdělení do skupiny – individuální dle uvážení

Velikost skupiny:	práce v malých skupinách, do 5 hráčů
Věkové omezení:	od 12 let
Příprava:	bez přípravy
Popis aktivity:	Hráči vytvářejí ze zbytků kuřiva výzvy, jaké na ně míří ze strany tabákového průmyslu, respektive zábavního průmyslu. Přemýšlejí obecně, co si od kouření slibují, proč kouřit začínají.
Technika:	fázová animace – postupným skládáním nedopalků vzniká nápis
Zarámování:	Rozhovor s hráči o kouření, o tom, jak sami začali kouřit, kolik jim bylo let, jak se rozhodovali, co jim probíhalo hlavou.
Pravidla aktivity:	Hráči jsou rozděleni do skupin, nejprve sestavují scénář, připravují rekvizity. Po sestavení příběhu dochází k nafocení snímků a jejich zpracování v editoru videa. Vhodné je vyzkoušení práce „nanečisto“ před zahájením focení.
Debriefing	Hodnocení aktivity, rozhovor o průběhu práce – sestavení scénáře, průběh focení, editace videa. Dále se hráčů ptáme na konkrétní prvky, které se ve výsledné práci vyskytnou.
Hodnocení aktivity:	(prostor pro vlastní hodnocení po realizaci)

Tabulka 3 – Sladké mámení

Reportáž	
Zdroj:	vlastní tvorba
Typ:	kreativní aktivita, vzdělávací aktivita
Téma:	kouření, drogy, alkohol, násilí a kriminalita
Stupeň náročnosti:	F2 / P4
Pomůcky:	stativ, videokamera, pc, software pro úpravu videa, rekvizity dle scénáře
Doporučená literatura:	<p>Podle zaměření aktivity:</p> <p>NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. <i>Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat</i>. 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)).</p> <p>MARTÍNEK, Zdeněk. <i>Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana</i>. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009, 152 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4723-105.</p> <p>PRESL, Jiří. <i>Drogová závislost: může být ohroženo i Vaše dítě?</i>. 2. rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 1995, 88 s. MEDICA - Praktické rady lékaře, Sv. 9. ISBN 80-858-0025-X.</p>
Prostředí:	libovolné prostředí, určeno dle scénáře
Délka trvání:	cca 3 – 4 hodiny
Délka přípravy:	bez přípravy
Rizika:	rizika vyplývající z práce v terénu

Rozdělení skupiny:	bez rozdělení do skupiny – individuální dle uvážení
Velikost skupiny:	práce v malých skupinách, do 5 hráčů
Věkové omezení:	od 12 let
Příprava:	bez přípravy
Popis aktivity:	Hráči mají za úkol vytvořit televizní reportáž ve stopáži do tří minut. Reportáž je možné zaměřit několika směry – může se jednat například o ankety – např.: kouříte, nekouříte, kolik cigaret denně, kolik Vás kouření stojí měsíčně, jak dostupné jsou cigarety pro děti a mládež, znáte rizika kouření ap.
Technika:	klasické natáčení videa
Zarámování:	Rozhovor s hráči o tématu (dle zaměření reportáží) a jeho důsledcích.
Pravidla aktivity:	Hráči jsou rozděleni do skupin, nejprve sestavují scénář a stanovují si cíle pro natáčení reportáže.
Debriefing	Hodnocení aktivity, rozhovor o průběhu práce – sestavení scénáře, průběh focení, editace videa, dotazování se cizích lidí ap. Dále se hráčů ptáme na konkrétní prvky, které se ve výsledné práci vyskytnou. Vhodné je při hodnocení promítat výsledek natáčení.
Hodnocení aktivity:	(prostor pro vlastní hodnocení po realizaci)

Tabulka 4 – Reportáž

Rentgen	
Zdroj:	vlastní tvorba
Typ:	kreativní aktivita, vzdělávací aktivita
Téma:	kouření, drogy, alkohol
Stupeň náročnosti:	F4 / P4
Pomůcky:	Stativ, fotoaparát, případně videokamera, pc, software pro úpravu videa, rekvizity dle scénáře. Dále popisovací prostředky pro kreslení na tělo – fixa, tužka na oči, uhel.
Doporučená literatura:	Podle zaměření aktivity: NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. <i>Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat.</i> 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)). PRESL, Jiří. <i>Drogová závislost: může být ohroženo i Vaše dítě?.</i> 2. rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 1995, 88 s. MEDICA - Praktické rady lékaře, Sv. 9. ISBN 80-858-0025-X.
Prostředí:	libovolné prostředí, určeno dle scénáře
Délka trvání:	cca 3 hodiny
Délka přípravy:	bez přípravy
Rizika:	bez rizika, nutné ohlídat zásady slušného chování
Rozdělení skupiny:	bez rozdělení do skupiny – individuální dle uvážení
Velikost skupiny:	práce v malých skupinách, do 5 hráčů

Věkové omezení:	od 12 let
Příprava:	bez přípravy
Popis aktivity:	Hráči mají za úkol vytvořit video, které předvádí, jakým způsobem kouření škodí jejich tělu. Každá skupina se může zaměřit na jinou část těla či orgán.
Technika:	fázová animace – postupným fotografováním vzniká video animující zasažení orgánů
Zarámování:	Rozhovor s hráči o kouření a jeho důsledcích.
Pravidla aktivity:	Hráči jsou rozděleni do skupin, nejprve sestavují scénář a stanovují si cíle pro práci.
Debriefing	Hodnocení aktivity, rozhovor o průběhu práce – sestavení scénáře, průběh focení, editace videa. Dále se hráčů ptáme na konkrétní prvky, které se ve výsledné práci vyskytnou. Během hodnocení je vhodné promítat výsledné video.
Hodnocení aktivity:	(prostor pro vlastní hodnocení po realizaci)

Tabulka 5 – Rentgen

Rozhovor s odborníkem	
Zdroj:	vlastní tvorba
Typ:	kreativní aktivita, vzdělávací aktivita
Téma:	kouření, drogy, alkoholismus, násilí a kriminalita
Stupeň náročnosti:	F1 / P3
Pomůcky:	stativ, fotoaparát, případně videokamera, pc, software pro úpravu videa
Doporučená literatura:	<p>Podle zaměření aktivity:</p> <p>NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. <i>Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat.</i> 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)).</p> <p>MARTÍNEK, Zdeněk. <i>Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana.</i> Vyd. 1. Praha: Grada, 2009, 152 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4723-105.</p> <p>PRESL, Jiří. <i>Drogová závislost: může být ohroženo i Vaše dítě?.</i> 2. rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 1995, 88 s. MEDICA - Praktické rady lékaře, Sv. 9. ISBN 80-858-0025-X.</p>
Prostředí:	libovolné prostředí, určeno dle scénáře
Délka trvání:	cca 3 hodiny
Délka přípravy:	bez přípravy
Rizika:	rizika vyplývající z práce v terénu

Rozdělení skupiny:	bez rozdělení do skupiny – individuální dle uvážení
Velikost skupiny:	práce v malých skupinách, do 5 hráčů
Věkové omezení:	od 12 let
Příprava:	bez přípravy, kontaktovat odborníka a požádat jej o spolupráci
Popis aktivity:	Hráči mají za úkol vytvořit videoreportáž / rozhovor do rozhlasu / článek do novin s odborníkem na zvolenou problematiku.
Technika:	klasické filmování, klasický záznam zvuku, přepis textu z audionahrávky, doplnění textu grafickými materiály
Zarámování:	Všichni jste reportéři věhlasné televizní stanice / rozhlasové stanice / prestižního deníku. Večerní uzávěrka se blíží a je nutné do X hodin vytvořit televizní/rozhlasovou/novinovou reportáž na téma závislosti – alkohol, drogy, kouření, násilí a kriminalita.
Pravidla aktivity:	Hráči jsou rozděleni do skupin, nejprve sestavují scénář a stanovují si cíle pro natáčení rozhovorů, následně vytvářejí rozhovory.
Debriefing	Hodnocení aktivity, rozhovor o průběhu práce – sestavení scénáře, průběh focení, editace videa, rozhovor s odborníkem. Dále se hráčů ptáme na konkrétní prvky, které se ve výsledné práci vyskytnou. Během hodnocení je vhodné promítat výslednou práci.
Hodnocení aktivity:	(prostor pro vlastní hodnocení po realizaci)

Tabulka 6 – Rozhovor s odborníkem

Kolik mě to stojí?

Zdroj:	vlastní tvorba
Typ:	kreativní aktivita, vzdělávací aktivita
Téma:	kouření, drogy, alkoholismus
Stupeň náročnosti:	F1 / P2
Pomůcky:	PC a grafický editor
Doporučená literatura:	Podle zaměření aktivity: NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. <i>Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat</i> . 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)). PRESL, Jiří. <i>Drogová závislost: může být ohroženo i Vaše dítě?</i> . 2. rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 1995, 88 s. MEDICA - Praktické rady lékaře, Sv. 9. ISBN 80-858-0025-X.
Prostředí:	libovolné prostředí, určeno dle scénáře
Délka trvání:	cca 2 hodiny
Délka přípravy:	bez přípravy
Rizika:	bez rizika
Rozdělení skupiny:	bez rozdělení do skupiny – individuální dle uvážení
Velikost skupiny:	práce v malých skupinách, do 5 hráčů
Věkové omezení:	od 12 let

Příprava:	bez přípravy
Popis aktivity:	Hráči mají za úkol vytvořit koláž – reklamní panel na zastávce, ve kterém porovnají měsíční/roční náklady na kouření, s možností investování peněz za cigarety do jiného zboží.
Technika:	grafická koláž, fotomontáž
Zarámování:	bez zarámování
Pravidla aktivity:	Hráči jsou rozděleni do skupin, případně pracují jednotlivě. Propočítávají finanční náklady na individuálně stanovenou spotřebu cigaret. Po vytvoření cenové kalkulace vytvářejí koláž – porovnání cigaret s jiným, stejně finančně náročným zbožím.
Debriefing	Hodnocení aktivity, rozhovor o průběhu práce – sestavení scénáře, realizace. Dále se hráčů ptáme na konkrétní prvky, které se ve výsledné práci vyskytnou.
Hodnocení aktivity:	(prostor pro vlastní hodnocení po realizaci)

Tabulka 7 – Kolik mě to stojí?

IV. Závěr

Cílem této diplomové práce, jejímž tématem je grafická a audiovizuální tvorba jako součást práce resocializačního pedagoga, je vymezení vybraných témat resocializační pedagogiky, jejich popis a vytvoření her, k jejichž realizaci je nutno využít grafickou a audiovizuální tvorbu.

Resocializační pedagogikou, jejím obsahem a vybranými tématy tohoto vědního oboru se zabývá teoretická část diplomové práce. V této části práce jsou popsány principy zážitkové pedagogiky a stručně charakterizována a kategorizována média. Teoretických východisek je následně využito v praktické části diplomové práce, ve které jsou, po charakteristice technik grafické a audiovizuální tvorby, navrženy také konkrétní hry.

Vzhledem k důkladnému a přehlednému popisu vybraných témat resocializační pedagogiky, metod grafické a audiovizuální tvorby a detailně popsaným hrám, poskytuje diplomová práce lektorům praktický návod, jak s médii pracovat v rámci závažných celospolečensky diskutovaných témat.

Téma této diplomové práce bylo zvoleno vzhledem ke snaze o nenásilné, avšak výrazně tvůrčí zapojení dětí a mládeže do diskuze o vybraných problematických tématech, při použití netradičních metod práce. Produkty grafické a audiovizuální tvorby jsme v běžném životě doslova obklopeni. Televizní, filmová, hudební a internetová produkce je na těchto médiích postavena a děti a mládež patří mezi hlavní cílové skupiny těchto médií. Práce s médii dětem umožňuje nahlédnout takzvaně „za oponu“ a zjišťovat, jak taková média vznikají. Prostřednictvím hry mají děti možnost stát se součástí světa médií, zároveň však důkladně poznávají pracnost a v některých hrách také motivy pro vznik určitých mediálních produktů (reklam). Vhled do produkce může dětem umožnit kritické hodnocení produktů, které vnímají jako samozřejmé součásti svých životů.

Všechny hry, které jsou součástí této diplomové práce, byly předem vyzkoušeny a podle zkušenosti z jejich hraní byla upravena pravidla. Hry jsou funkční, pro děti velmi poutavé a zábavné, čímž tato diplomová práce splňuje vytyčené cíle.

V. Použitá literatura

- 1 BRATT, Benjamin. *Rotoscoping: techniques and tools for the aspiring artist*. Burlington, MA: Elsevier/Focal Press, c2011, xii, 287 p. ISBN 02-408-1704-4.
- 2 BUTLER, Jeremy G. *Television: critical methods and applications*. 3rd ed. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2007, xiii, 511 p. ISBN 08-058-5415-0.
- 3 BYRNE, Mark T. *The art of layout and storyboarding*. Leixlip, Co Kildare: Mark T. Byrne Production, 1999. ISBN 09-535-7320-6. S. 17 – 50.
- 4 CARROLL, Noël. *Interpreting the moving image*. New York, NY: Cambridge University Press, 1998, xviii, 370 p. ISBN 05-215-8970-3.
- 5 CZAPÓW a Stanislaw JEDLEWSKI. *Resocializační pedagogika*. 1. Vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1981. ISBN 14-646-81.
- 6 ČÁP, Jan. *Psychologie pro učitele*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001, 655 s. ISBN 80-717-8463-X.
- 7 ČERNÍKOVÁ, Vratislava. *Sociální ochrana: (kriminologický pohled na terciární prevenci)*. Vyd. 1. Praha: Vydavatelství PA ČR, 2005, 163 s. ISBN 80-725-1207-2.
- 8 Česká republika. Zákon č. 40 ze dne 8. ledna 2009 trestní zákoník. In: *Sbírka zákonů České republiky*. 2009, částka 11, s. 353 – 464. Dostupný z: http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/SearchResult.aspx?q=121/2000&typeLaw=zakon&what=Cislo_zakona_smlouvy.
- 9 Česká republika. Zákon č. 121 ze dne 7. dubna 2000 o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). In: *Sbírka zákonů České republiky*. 2000, částka 36, s. 1658 – 1691. Dostupný z: http://aplikace.mvcr.cz/sbirka-zakonu/SearchResult.aspx?q=121/2000&typeLaw=za kon&what=Cislo_zakona_smlouvy.
- 10 ČINČERA, Jan a Milan CAHA. *Výchova a budoucnost: hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno: Paido, 2005. ISBN 80-731-5099-9.

- 11 ČINČERA, Jan, KLÁPŠTĚ Petr a MAIER Karel. *Hry a výchova k občanské společnosti*. Vyd. 1. Praha: BEZK, 2005. ISBN 80-239-5144-0.
- 12 ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 115 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4719-740.
- 13 FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie: Analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. Vydání 1. Praha: Grada, 2009. ISBN 987-80-247-2781-3.
- 14 GARDNER, Howard. *Dimenze myšlení*. 1. vyd. Praha: Portál, 1999, 398 s. ISBN 80-7178-279-3.
- 15 GIDDENS, Anthony. *Sociologie*. Vyd. 1. Praha: Argo, 1999, 594 s. ISBN 80-720-3124-4.
- 16 GILMAN, Sander L. a Zhou XUN. *Příběh kouře: člověk a kouření od úsvitu dějin až po současnost*. Vyd. 1. Praha: Dybbuk, 2006, 457 s. ISBN 80-868-6223-2.
- 17 GOELKER, Klaus. *Gimp 2.6 for photographers: image editing with open source software*. North Sebastopol, CA: Distributed by O'Reilly Media, c2011, xv, 367 p. ISBN 978-193-3952-499.
- 18 GÖHLERT, Fr a Frank KÜHN. *Od návyku k závislosti: toxikomanie, drogy: účinky a terapie*. Vyd. 1. Praha: Ikar, 2001, 143 s. Z pohledu lékaře. ISBN 80-720-2950-9.
- 19 GOODYER, Paula. *Drogy teenager*. 1. české vyd. Praha: Slovanský dům, 2001, 162 s. ISBN 80-864-2144-9.
- 20 GRIVNA, Tomáš. *Trestní právo hmotné*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Wolters Kluwer Česká republika, 2010, 311 s. ISBN 978-807-3575-090.
- 21 HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Vydání 1. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.
- 22 HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Velký psychologický slovník*. Vyd. 4., V Portálu 1. Ilustrace Karel Nepraš. Praha: Portál, 2010, 797 s. ISBN 978-80-7367-686-5.
- 23 HELUS, Zdeněk. *Sociální psychologie pro pedagogy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 280 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1168-3.
- 24 HOSEK, Jan. *Sám proti alkoholu*. 1. vyd. Praha: Grada, 1998, 182 s. Psychologie pro každého. ISBN 80-716-9624-2.

- 25 ILLES, Tom. *Děti a drogy: Fakta Informace Prevence*. 1. vyd. Praha: ISV, 1999. ISBN 80-85866-50-6.
- 26 JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, 285 s. ISBN 978-80-7367-269-0.
- 27 JIRÁSEK. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004-2009, č. 1, s. 6-16. ISSN 1214-603X.
- 28 KALHOUS, Zdeněk. *Školní didaktika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2002, 447 s. ISBN 80-717-8253-X.
- 29 KALINA, Kamil, a kol. *Drogy a drogové závislosti: mezioborový přístup*. 1. vyd. Praha: Úřad vlády České republiky, c2003, 319 s. ISBN 80-86734-05-61.
- 30 KASÍKOVÁ, Hana. *Kooperativní učení, kooperativní škola*. Vyd. 2., rozš. a aktualiz. Praha: Portál, 2010, 151 s. ISBN 978-807-3677-121.
- 31 KLIMEŠ, Lumír. *Slovník cizích slov*. 5. vyd. Praha: SPN, 1994, 855 s. ISBN 80-04-26059-4.
- 32 *Léky a jejich použití*. 1. vyd. Překlad Vladimír Devečka. Bratislava: Gemini, 1993, 448 s., ilustr. The British Medical Association. ISBN 80-716-1058-5.
- 33 MARHOUNOVÁ, Jana a Karel NEŠPOR. *Alkoholici, fetišti a gambleři*. 1. vyd. Praha: Empatie, 1995, 110 s. ISBN 80-901-6189-8.
- 34 MARTÍNEK, Zdeněk. *Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009, 152 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4723-105.
- 35 MIOVSKÝ, Michal. *Konopí a konopné drogy: adiktologické kompendium*. 1. vyd. Praha: Grada, 2008, 533 s. ISBN 978-802-4708-652.
- 36 MITCHELL, Larry. *Character animation with Poser Pro*. Boston, MA: Charles River Media, c2009, x, 357 p. ISBN 15-845-0517-6.
- 37 MORENO, Joseph J. *Rozehrát svou vnitřní hudbu: muzikoterapie a psychodrama*. Vyd. 1. Překlad Hana Loupová. Praha: Portál, 2005, 128 s. Spektrum (Portál). ISBN 80-717-8980-1.
- 38 NAKONECĀNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2., rozšířené vyd., v Akademii vyd. 1. Praha: Academia, 1997, 437 p. ISBN 80-200-0625-7.

- 39 NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. *Alkohol, drogy a vaše děti: Jak problémům předcházet, jak je včas rozpoznat a jak je zvládat*. 2. rozš. vyd. Praha: Sportpropag ve spolupráci s MŠMT, 1994. ISBN ((brož.)).
- 40 NOŽINA, Miroslav. *Svět drog v Čechách*. 1. vyd. Praha: KLP-Koniasch Latin Press, 1997, 347 s., obr. ISBN 80-859-1736-X.
- 41 OZER, Jan. *Pinnacle Studio 11 for Windows*. London: Pearson Education [distributor], c2008, xviii, 477 p. ISBN 03-215-2632-5.
- 42 PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, 231 s. ISBN 80-717-8711-6.
- 43 PECINOVSKÝ, Josef. *Pinnacle Studio 15*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011, 120 s. Snadno a rychle (Grada). ISBN 978-80-247-3987-8.
- 44 PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, 205 s. ISBN 978-807-3673-536.
- 45 PELÁNEK, Radek. *Zážitkové výukové programy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2010, 133 s. ISBN 978-807-3676-568.
- 46 PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Vyd. 5. Překlad Štěpán Kovařík. Praha: Portál, 2008, 380 s. ISBN 978-80-7367-427-4.
- 47 POKORNÝ, Vratislav, Jana TELCOVÁ a Anton TOMKO. *Patologické závislosti*. 2. vydání. Brno: Ústav patologického poradenství a diagnostiky, 2002. ISBN 80-86568-02-04.
- 48 PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE. *Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-807-3675-066.
- 49 PRESL, Jiří. *Drogová závislost: může být ohroženo i Vaše dítě?*. 2. rozš. vyd. Praha: Maxdorf, 1995, 88 s. MEDICA - Praktické rady lékaře, Sv. 9. ISBN 80-858-0025-X.
- 50 PRIEBE, Ken A. *The advanced art of stop-motion animation*. Boston, MA: Course Technology Cengage Learning, c2011, xxi, 329 p. ISBN 14-354-5613-0.
- 51 PRŮCHA, Jan a Jaroslav VETEŠKA. *Andragogický slovník*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012, 294 s. ISBN 978-802-4739-601.
- 52 PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2009, 395 s. ISBN 978-807-3676-476.

- 53 PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-717-8772-8.
- 54 SHAW, Susannah. *Stop motion: craft skills for model animation*. 2nd ed. Burlington, Mass: Focal Press, 2008. ISBN 978-024-0520-551.
- 55 SCHELLMANN, Bernhard. *Média: základní pojmy, návrhy, výroba*. Vyd. 1. Praha: Sobotáles, 2004, 482 s. ISBN 80-867-0606-0.
- 56 SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. 2., rozš. a aktualiz. vyd., [V nakl. Grada] vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7.
- 57 SLACK, S.E.Michelle I. *PowerPoint 2007 Graphics and Animation*. New York: McGraw-Hill, 2009. ISBN 978-007-1600-774.
- 58 SVOBODOVÁ, Eva. *Vzdělávání v mateřské škole: školní a třídní vzdělávací program*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2010, 166 s. ISBN 978-807-3677-749.
- 59 ŠÁMAL, Pavel. *Trestní zákoník: komentář*. 1. vyd. V Praze: C.H. Beck, 2009-2010, 2 v. ISBN 978-80-7400-178-9.
- 60 TYLER, Andrew. *Drogy v ulicích: mýty, fakta, rady*. Praha: Ivo Železný, 2000, 426 s. ISBN 80-237-3606-X.
- 61 URBAN, Lukáš a Josef DUBSKÝ. *Sociální deviace*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008, 167 s. Vysokoškolské učebnice (Aleš Čeněk). ISBN 978-807-3801-335.
- 62 VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Vyd. 2., rozšířené. Praha: Agentura Strom, 1998, 279 p. ISBN 80-861-0602-0.
- 63 VALENTA, Milan. *Dramaterapie*. 4., aktualiz.a rozš. vydání. Praha: Grada, 2011. ISBN 987-80-247-3851-2.
- 64 VALIŠOVÁ, Alena a Hana KASÍKOVÁ. *Pedagogika pro učitele*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 402 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4717-340.
- 65 VAVROUŠKOVÁ, Romana. *Aplikace prožitkové pedagogiky do výuky odborných předmětů*. Liberec, 2006. Signatura V 63/06 Pb. Bakalářská práce. Technická univerzita v Liberci. Vedoucí práce Jan Činčera.
- 66 VÁŽANSKÝ, Mojmír a Vladimír SMÉKAL. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno: Paido, 1995, 176 s. ISBN 80-901-7379-9.

- 67 VECHETA, Vladimír. *Indoor aktivity: 50 her a aktivit pro trénink, školení i zábavu*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009, 191 s. Edice aktivit a her. ISBN 978-802-5125-618.
- 68 VOKURKA, Martin a Jan HUGO. *Velký lékařský slovník*: Martin Vokurka, Jan Hugo a kol. 9., aktualiz. vyd. Praha: Maxdorf, 2009, 1159 s. ISBN 978-807-3452-025.
- 69 VYMĚTAL, Jan. *Úvod do psychoterapie*. 3., aktualiz. a dopl. vyd. Praha: Grada, 2010, 287 s. Psyché (Grada). ISBN 978-802-4726-670.
- 70 VÝROST, Jozef a kol. *Sociální psychologie*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Editor Ivan Slaměník. Praha: Grada, 2008, 404 s. Psyché (Grada). ISBN 978-802-4714-288.
- 71 WELLS, Paul. Joanna Quinn. *Basics animation: drawing for animation*. Lausanne: AVA Academia, 2008. ISBN 978-294-0373-703.
- 72 WELLS, Paul. *Scriptwriting: n. developing and creating text for a play, film or broadcast*. Lausanne: AVA Books, 2007. ISBN 978-294-0373-161.
- 73 ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*: 1, Hry v přírodě. 2. vyd. Praha: Leprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6.

VI. Doporučená literatura k vybraným tématům

- 1 ARMSTRONG, Michael. *Řízení lidských zdrojů: nejnovější trendy a postupy : 10. vydání*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007, 789 s. ISBN 978-80-247-1407-3.
- 2 BEŇO, Pavel. *Můj šéf, můj nepřítel?*. 1. vyd. Šlapanice: ERA group, 2003, xiv, 181 s. ISBN 80-865-1734-9.
- 3 ČEVELA, Lubomír. *Digitální fotografie v programu GIMP*. 2., aktualiz. vyd. Brno: Computer Press, 2012, 200 s. ISBN 978-80-251-3582-2.
- 4 DAVID W. JOHNSON, David W. Frank P. *Joining Together: group theory and group skills*. 11th Intern ed. Boston [etc.]: Pearson Australia Group P/L, 2006. ISBN 978-013-2989-794.
- 5 *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, v, 211 s. Edice aktivit a her. ISBN 978-802-5116-753.
- 6 FRANC, Daniel, Daniela ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007, vii, 201 s. Edice aktivit a her. ISBN 978-802-5117-019.
- 7 GOELKER, Klaus. *Gimp2.6 for photographers: image editing with open source software*. North Sebastopol, CA: Distributed by O'Reilly Media, c2011, xv, 367 p. ISBN 978-193-3952-499.
- 8 HRABÁNEK, Jiří. *Film z hlediska autorského práva: otázky a odpovědi*. Praha: Linde, 2009, 83 s. ISBN 978-807-2017-942.
- 9 LONG, Ben a Sonja SCHENK. *Velká kniha digitálního videa*. Vyd. 1. Překlad Magdalena Kolínová. Brno: Computer Press, 2005, 478 s. ISBN 80-251-0580-6.
- 10 MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.
- 11 NEFF, Ondřej, Jan BŘEZINA a Petr PODHÁJSKÝ. *Fotografování s digitálním fotoaparátem*. Praha: Institut digitální fotografie, 2002-2003. Edice praktické fotografie. ISBN 80-903210-1-1.
- 12 NEFF, Ondřej. *Tajná kniha o digitální fotografii*. Aktualiz. 4. vyd. Brno: Computer Press, 2004, 192 s. ISBN 80-251-0220-3.

- 13 PECK, Akkana. *Beginning GIMP: from novice to professional*. New ed. Berkeley, Calif: Apress, 2006. ISBN 978-159-0595-879.
- 14 PRIEBE, Ken A. *The advanced art of stop-motion animation*. Boston, MA: Course Technology Cengage Learning, c2011, xxi, 329 p. ISBN 14-354-5613-0.
- 15 SHEPPARD, Rob. *Digital photography: top 100 simplified tips*. 4th ed. Indianapolis, Ind.: Visual/Wiley, c2010, xi, 227 p. ISBN 04-705-9710-0.