1. **Dramaturgie**

Podtéma:

* Téma, tematická linie
* Vztah rozvojového tématu a cílů
* Teoretická dramaturgie – dramaturgická vlna, dramaturgický oblouk
* Praktická dramaturgie – flexibilní reakce na účastnickou skupinu apod.

Dramaturgie je královskou disciplínou zážitkové pedagogiky. Úzce souvisí s uměleckými dramaturgiemi – jde o výběr tématu, které je pro cílovou skupinu důležité a jeho další konkrétní uzpůsobení za účelem dosažení stanovených cílů – za daných okolností a za pomoci zážitků účastníků.

V užším slova smyslu lze dramaturgii chápat také jako přístup k návrhu a realizaci skladby programů/aktivit v daném čase.

Výchova zážitku je pedagogika, tudíž normativní proces, který má 3 základní fáze jdoucí za sebou v následujícím pořadí: ***cíl – prostředky – záměrný výsledek***

Dramaturgie je umění:

* namíchat z různých programových zdrojů takovou směs, která bude na jedné straně respektovat předem stanovené cíle akce a na druhé straně potřeby účastnické skupiny
* vybrat z každého programového zdroje aktivity nejvhodnější pro danou akci a pro danou účastnickou skupinu
* předložit vybrané programy v pravý čas a ve správné a promyšlené kombinaci, přičemž je potřeba přihlížet také k dynamice skupiny

Rozvojovými částmi jsou v zážitkové pedagogice:

* reálné individuální prožívání a jednání, které se uskutečňuje během, byť modelových herních situací (co prožíváme při realizované aktivitě)
* a reálná skupinová spolupráce a skupinové procesy (jak reálně fungovala skupina)

Přičemž rozvoj neplyne z vlastní aktivity, ale z prožívání, jednání a z fungování skupiny, a právě to jsou momenty učení.

Při tvorbě dramaturgie programu je třeba zvážit/formulovat:

* začátek a konec (odkud – kam)
* dramaturgický oblouk (spojení konce se začátkem)
* moment překvapení (kdy a jaký)
* hlavní téma a podtémata
* vyváženost v následujících oblastech
  + fyzická, psychická, sociální
  + outdoor, indoor
  + vědomosti, dovednosti, postoje
  + atd.
* přesah kurzu
* další dramaturgické prvky a jejich propojení (viz dále)

**5.1 Dramaturgické prvky (principy)**

Ve výchově zážitkem jde o holistické pojetí člověka a ideál harmonického souladu a vyváženosti tělesné i duševní krásy a dobroty, ctnosti a statečnosti.

Dramaturgie kurzu odráží emoční vrchol, mentální vrchol, fyzický vrchol a spirituální vrchol, zasahuje tedy tělo, duši i ducha, emoce i mysl. Všechny tyto části osobnosti musí být zapojeny v rámci programu (NE jednostrannost).

duch

emoce duše ratio



tělo

Mezi základní dramaturgické prvky (principy) patří:

* Vrchol/y kurzu
* Gradace
* Dynamika
* Pestrost
* Přesah kurzu
* Moment překvapení
* Červená niť
* Zlatý řez
* Dramaturgický střih
* Dramaturgický oblouk
* Přechod do reality

**5.2 Programový plán**

Není důležité, jaké aktivity do programového plánu zařadíme, ale jaké cíle jejich volbou sledujeme.

Programový plán je vzájemně provázané kontinuum.

Každá část programu musí být uvedena s ohledem na to, co předchází, a co následuje.

Raději méně aktivit a hlouběji než hodně aktivit a povrchně.

Scénář programu není písmo svaté a je potřeba jej měnit podle dopadu programů na účastnickou skupinu a podle jejího aktuálního vývoje. Zároveň je třeba pamatovat, že ve scénáři je vše propojeno se vším, a když provedete nějakou změnu, vychýlíte z rovnováhy zbytek. Takže jedna změna může znamenat nutnost mnoha dalších změn.

Biologické potřeby spánku, stravy a hygieny jsou základními determinantami programového plánu.

Experimenty na lidech do výchovy zážitkem nepatří. Pravidlo, že není důležité, jaký zážitek si účastníci odnesou, hlavně, že je silný, do výchovy zážitkem nepatří!

Základní tři kroky metody výchovy zážitkem, rozpracovaný každý do několika kroků, jsou:

* ***Záměr*** – *kdo příliš spěchá, bude hotov později*
  + Příprava programu na základě analýzy potřeb (příprava)
  + Formulace témat a cílů (příprava)
  + Přetavení do scénáře skrze dramaturgii (příprava)
* ***Program*** – *program je dobrý sluha, ale zlý pán*
  + Výběr vhodných programových prostředků (příprava)
  + Motivace a uvedení programu (realizace)
  + Zprostředkování zážitku skrze programy (realizace)
* ***Reflexe*** – *zkušenost není, co zažijeme, ale co uděláme s tím, co jsme zažili*
  + Zpracování zážitků a emocí (realizace)
  + Formulace zkušeností a konkrétních výstupů (realizace)
  + Aplikace nabitých zkušeností do reálného života (realizace)

***Záměr***

Vstupními informacemi jsou:

* Cílová skupina (počet, věk, složení atd.) – prvním krokem je tedy analýza potřeb cílové skupiny, ze které vyplyne:
  + pro koho to má být
  + rozvojové téma (o co nám jde, tedy oblast učení, na kterou se zaměříme)
  + cíl/e – rozvojové téma je dále rozpracováno do formulací konkrétních cílů (jde o edukační cíle, tedy o znalosti, dovednosti a postoje)
* Téma, vize
* Čas (délka, roční období atd.)
* Prostředí (kde to bude probíhat)
* Zdroje – materiální, finanční, personální (co k tomu budeme potřebovat)

***Program***

Program koncipujeme na základě záměru a jde o volbu konkrétních her, aktivit, modelových situací nebo reálných výzev. Při jejich výběru vycházíme z pedagogického záměru, takže postupujeme o pedagogického záměru k hernímu principu, nikdy opačně!!

***Reflexe***

Na reflexi se vedoucí musí připravit a koncipovat ji tak, aby mohlo dojít k vytěžení učebního potenciálu zažitého tj., aby došlo k převedení zážitku na zkušenost. K reflexi můžeme zvolit některý z modelů učení, např. Kolbův cyklus. Při reflexi směřujeme k edukačním cílům a formulujeme zkušenosti, které aplikujeme do reality. *(Reflexe bude pojednána v samostatném bloku.)*

**5.3 Teoretická dramaturgie**

Teoretická dramaturgie obsahuje:

* Vytvoření rozvojového záměru akce
* Vyhodnocení rozvojového záměru akce
* Stanovení téma akce na základě potřeb účastnické skupiny
* Stanovení cílů akce na základě potřeb účastnické skupiny

***Záměr*** – jde o celkový obraz o tom, co chceme vytvořit, obecnější představa nápadu

***Téma*** – je to srdce zážitkové akce, hlavní myšlenka, pojmenování oblasti rozvoje (tj. rozvojové téma) a herního motivu (herní téma). Téma vytváříme na základě analýzy potřeb účastnické skupiny a jde o oblast, ve které se chceme pohybovat (např. komunikace, interpersonální vztahy apod.)

***Tematické linie/podtémata*** – rozpracování tématu do několika konkrétnějších a uchopitelnějších linek, které ukazují, čemu přesně z daného tématu se budeme věnovat (např. téma je komunikace – podtéma je verbální formulování myšlenek, naslouchání s porozuměním).

***Cíl/e*** – přesně formulovaná oblast rozvoje. Stanovujeme na základě analýzy potřeb cílové skupiny v rámci podtémat. Formulujeme, na co přesně v dané oblasti zacílíme, čeho chceme v dané oblasti dosáhnout. Pro každé podtéma by měl být stanoven cíl/e (např. téma komunikace – podtéma naslouchání s porozuměním – cíl účastník se ovládne a vyslechne ostatní bez skákání do řeči, účastník se naučí rozpoznat jádro sdělení a zopakovat ho).

***Námět*** – inspirativní dějová linie, do které lze dění na kurzu zabalit jako do kabátu (např. nějaký příběh, u kurzu na téma blahobyt to může být např. příběh Boháč a chuďas). Námět pomáhá vytvořit dějové zarámování veškerého dění, propojuje jednotlivé programy, síla fikce zvyšuje motivovanost účastníků procházet aktivity naplno.

**5.4 Praktická dramaturgie**

Praktická dramaturgie překlápí záměr do podoby konkrétního programu, přičemž se řídí dramaturgickými principy a zásadami.

***Program*** – konkrétní řízené aktivity na zážitkové akci, z nichž tým sestavuje programový plán

***Programový plán/scénář*** – plánovaný sled programů sestavený podle logické provázanosti, jejíž klíč si přípravný tým volí sám

***Výstup*** ­– přesně formulovaný hmatatelný/vizuální výsledek konkrétní aktivity či celého programu

***Přesah*** – záměrný výrazný dopad patrný v reálném životě i po skončení akce, a to ne nutně jen v životech účastníků. Může být např. ve formě díla v krajině, řízené aktivity účastnické skupiny po skončení akce, vytvoření publikace apod.

***Červená niť*** – pomyslná linie, která propojuje vzájemně jednotlivé části programu (aktivity) a směřuje je tak k zamýšlenému cíli.

***Dramaturgický střih*** – zařazení programu s opačným nábojem než program předcházející. Slouží k vyvážení psychosomatické rovnováhy, k odstřižení se od hloubky prožitku, k navození kontrastních zážitků.

***Dramaturgický oblouk*** – propojení konce a začátku (např. na začátku nějaká aktivita, na kterou navážeme na konci).

***Gradace*** – postupné zvyšování intenzity a hloubky prožitku při programech.

***Vrcholy*** – klíčové aktivity programového plánu, které přinášejí účastníkům výrazné zážitky, a ke kterým směřují předcházející programy. Pracujeme se třemi vrcholy: intelektový, fyzický a emoční.

***Zlatý řez*** – termín převzatý z výtvarného umění. Jde o určité místo v nějakém celku, které člověk přirozeně vnímá intenzivněji než zbytek celku. Toto místo působí harmoničtěji a vyváženěji, ve výchově zážitkem mluvíme zhruba o přelomu druhé a třetí třetiny akce (zhruba mezi fází normingu a performingu) jako o momentu, který má potenciál zasáhnout účastníka více. Zlatý řez se může linout chronologicky, ale i napříč kurzem.

***Rytmus akce*** – různá dynamika programů vytváří specifický rytmus celku, který je dobré vnímat a upravovat skrze nastavení konkrétních programů a jejich řazení a v programovém plánu.

***Přechod*** – převedení účastnické skupiny z každodenní reality do časoprostoru zážitkové akce, po jejím skončení zase zpět.

***Doznívání*** – některé programy nekončí tím, že skončí jejich čas, v účastnících běží emoce dál.

***Skupinová dynamika*** – vývoj skupiny a jejích reakcí na nabízený program, na sebe navzájem, na lektory. Monitorování skupiny je důležité pro průběžnou reflexi dosahování cílů a pro řízení rizika na zážitkové akci.

***Bezpečná jistota*** – pocit bezpečí umožňuje těšení na neznámé.

***Leitmotiv*** – jde o zasazení programu do nějakého příběhu, který sjednocuje/propojuje jednotlivé aktivity do nějaké souvislosti, zasazuje je do určitého celku. Nejde o téma (pojednané výše) a ani cíle se od leitmotivu neodvíjejí. Příkladem může být kurz na téma spolupráce, cíle se týkají rozvoje spolupráce ve skupině a leitmotivem můžeme být např. film Harry Potter. Leitmotiv může zvyšovat motivaci k zapojení se do aktivit s větší intenzitou, protože účastníci se vžijí do postav z příběhu apod. Leitmotiv není ale nezbytnou součástí, je spíš něčím navíc, co zvyšuje atraktivitu, míru participace a prožívání.

Tým instruktorů by měl na kurzu stále sledovat:

* Vývoj skupiny (vztahy, komunikace, konflikty atd.
* Reakce účastníků na jednotlivé aktivity
* Vyznění jednotlivých aktivit
* Reálnou provázanost červených nití
* Reálnou intenzitu plánovaných vrcholů kurzu
* Časový potenciál pro naplnění cílů kurzu

Fyzický a psychický stav jednotlivých účastníků a členů týmu