

METODIKA PROGRAMU „ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA S VYUŽITÍM KONÍ“

ROZŠÍŘENÁ ANOTACE:

Předložený program je snahou o představení možnosti jak lze metodu HAE (Horse Assisted Education) reflektovat v pedagogice a jak ji uvést do školní a volnočasové praxe dětí. Tato metoda staví nejen na zážitkovém modelování ekologických vztahů a poznatkovém rozvíjení v této předmětné oblasti. Důraz je zde kladen i na formování klíčových kompetencí směrem k pozitivnímu environmentálnímu jednání a na rozvoj samostatné a tvořivě přemýšlející osobnosti jedince schopného řešit problémy. Klíčové je komplexní pochopení vztahů a propojenosti mezi člověkem a životním prostředím, kulturou a přírodou. Autorka tohoto textu vidí potenciál HAE a jemu podobných metod, zejména v oblasti environmentální výchovy. Tyto směry se snaží vyučovat v terénu pod širým nebem a vést člověka (dítě) ke kritickému myšlení, vážení si přírodního i kulturního dědictví, myšlení v souvislostech, rozvoji ekologické (ale i obecně lidské) etiky a zodpovědnosti, sociálním a komunikačním schopnostem a schopnostem kolektivní spolupráce. V rámci jednotlivých aktivit usilujeme o předání informací ze života koní, jeho propojení s životem lidí. Současně také o přírodě (jako ekosystému), jíž je kůň součástí. Zároveň skrze aktivity se zvířetem a v kooperaci s ostatními dochází k budování klíčových kompetencí.

V rámci vícedenního programu je žádoucí, aby celý měl mít jasnou jednotící linii, po které se ubírá. Nemá být jen sledem jednotlivých aktivit. Je vhodné střídat aktivity. Klidné aktivity, jako je výtvarné tvoření (zde lze využít výše popsanou výtvarnou řadu), hru na nástroje a písničky o zvířatech a přírodě, nebo čtení či vyprávění příběhů na toto téma střídáme s aktivním ježděním na koni nebo práce u koní. V rámci jezdeckého výcviku je vhodné dopřát dětem zakusit různé typy ježdění, aby u nich došlo k uvědomění, že není jen jedna cesta jak věci dělat. Nýbrž že je jich více a každý si může vybrat tu, která jeho povaze a schopnostem nejvíce sedí a kde se může úspěšně realizovat. To znamená, že si děti vyzkouší jak parkur, tak jízdu bez sedla, jízdu na jízdárně, ale i v terénu. Dále mohou vyzkoušet různé hry na hřbetě koně (koňské pólo, indiánské hry, apod.). Měly by mít pojem, co je to drezura, „práce ze země“, natural horsemanship (přírodní ježdění), přirozená komunikace, westernové a anglické ježdění.

Při každém vícedenním programu je pro maximální efekt vhodné využít „motivaci“ již před tím než začne (např. týden či dva před tím). O tématu vykládat s dětmi, informovat je,...

Stejně tak na konci programu je vhodné udělat shrnutí a pokud možno i po jeho skončení využít „doznívání“ a v zabývání se tématem ještě nějakou dobu pokračovat. (Činčera)

Koně lze také zakomponovat to tématu krajiny, ekosystému a role jednotlivých prvků v něm, nebo při výuce konkrétních témat jako jsou léčivé a jedovaté rostliny apod. Cílem je podpořit systémové myšlení, myšlení v souvislostech, vnímání věcí a faktů v souvislostech. Rozvoj ekologicky šetrného jednání. Rozvoj environmentálního a také estetického cítění. Téma ochrany zvířat. Téma ochrany přírody. Podpoření jemné motoriky, komunikace mezi jednotlivci v rámci skupiny a procvičení si práce s vlastním tělem (a jeho uvědomění si).

ZÁKLADNÍ ÚDAJE O PROGRAMU:

Délka programu: 3dny

Cílová skupina: 1. - 6. ročník ZŠ

Optimální počet účastníků: 6 - 32

CÍLE PROGRAMU:

Environmentální rozměr programu:

Program navozuje kladný vztah člověka k životnímu prostředí a ke zvířatům. Zprostředkovává dětem informace o přírodě, lese a zvířatech v rámci ekosystému. Pomáhá formovat klíčové kompetence dle RVP.

ZAŘAZENÍ DLE RVP:

Průřezové téma: Environmentální výchova/Ekosystémy

Výukový program naplňuje požadavky Doporučených očekávaných výstupů PT EV dle MŠMT z roku 2011 (metodická podpora pro výuku průřezových témat na ZŠ).

Vzdělávací oblast: Člověk a jeho svět, Člověk a příroda/Přírodopis, Člověk a svět práce

Rozvíjené klíčové kompetence:

- kompetence k učení
- kompetence k řešení problémů
- kompetence komunikativní
- kompetence sociální a personální

REFLEXE: myšlenkové mapy, rozhovory s dětmi a rodiči po skončení programu

HARMONOGRAM PROGRAMU „ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA S VYUŽITÍM KONÍ“

PRVNÍ DEN

08.30 – 10.00 přivítání, seznámení, pravidla + návod jak vyplňovat svůj „Deník do divočiny“, který budou děti průběžně vyplňovat po celou dobu programu. (Deník bude převzat z projektu www.jdeteven.cz a lehce upraven)

10.00-12.00 aktivita Ze života koní

12.00 – 13.30 oběd a polední klid

13.30 – 15.00 Poznej koně, poznáš lépe sebe

15.00 – 15.30 svačina

15.30 – 16.30 aktivita Sedm Parelliho her a Hempflingova Rytířská stezka (Přirozená komunikace mezi zvířaty, mezi člověkem a zvířetem i lidmi navzájem)

16.30 – 18.00 smyslové divadlo / Muž, který sázel stromy

18.00-18.30 večere + večer závěrečný kruh

DRUHÝ DEN

8.30 – 9.00 ranní protažení – smyslová aktivita v lese

9.00 – 10.30 Práce na farmě (Lze kombinovat s aktivitou Ekofarma

10.30 – 11.00 svačina

11.00 – 12.30 Domestikace aneb kde se vzala domácí zvířata

12.30 – 14.00 oběd a polední klid

14.00 – 16.00 pohybová aktivita Ochraň své stádo (Lze doplnit didaktickými hrami Sucho, Kukačky)

16.00 – 16.30 svačina

16.30 – 18. 00 výtvarně environmentální program Kůň a jeho svět (Peštová, 2011). (Lze kombinovat s aktivitou průzkum lesa a s malováním hlínou a rostlinami.)

18.00-18.30 večere + večer závěrečný kruh

TŘETÍ DEN

8.30 – 9.00 ranní protažení

9.00 – 10.00 Člověk a kůň

10.00 – 10.30 svačina

10.30 – 12.00 Stezka rostlin (lze zaměnit s Trpasličí stezkou či Prací s komiksy. U starších lze kombinovat s Prací s určovacími klíčem)

12.00 – 14.00 oběd a odpolední klid

14.00 – 15.00 Opakovací hra

15.00 – 15.30 svačina

15.30 – 17.00 myšlenková mapa, zpětnovazebné dotazníky, rozloučení

STRUČNÝ POPIS AKTIVIT:

- **PŘIVÍTÁNÍ, PRAVIDLA:** Lektoři/učitelé přivítají děti a seznámí se pomocí jmenovek, ústního představení nebo pomocí krátké seznamovací hříčky. Pravidla mohou říct buď ústně, nebo použít laminované piktogramy.
- **RANNÍ PROTAŽENÍ:** Ráno přivítat žáky pomocí hry „ledolamky“ (např.: „korálky“ nebo „housenky s lepící páskou“). Dále následuje aktivizující prvek, hra (např.: „paluba“ či „liščí ocásky“), při které se žáci protáhnou.
- **ZE ŽIVOTA KONÍ:** Seznámení s prehistorickým vývojem koně, jeho potravou, na příkladu vývoje koně vysvětlení evoluce, vývojových změn jednotlivých druhů od minulosti (výška, potrava, kdo přežil a proč, přirozená selekce druhů, vývoj sudo a lichokopytníků, až po domestikaci a péči o koně). Komunikace koní, řeč těla. Ukázka jezdecké výstroje a pomůcek pro práci s koněm, možnost čištění koní a vodění na koních. V rámci tohoto programu se žáci seznámí s historií koní, s vybranými koňskými plemeny, ale také se životem koní, jejich potřebami, zvyky i využitím. Díky koním na statku poznají také základy komunikace mezi koňmi. Díky dřevěným modelům koně si pak vyzkouší podkování, sedláni či uzdění. Mohou si také vyzkoušet čištění živého koně. Naučí se zařadit koně do třídy, řádu a čeledě, rozlišovat vybraná plemena koní vč. koní volně žijících. Bude probrána otázka, za jakým účelem byli koně domestikováni a k jakým aktivitám jsou využíváni dnes. Naučí se rozpoznat spokojeného či agresivního koně, jak správně čistit koně, jak jej osedlat či nauzdit, jak probíhá podkování koně.

Cíl programu: poznat původ, vývoj a život koní; rozvoj kompetencí k učení, komunikaci v kolektivu; rozvoj žákovy vnímání přírody všemi smysly; rozvoj respektu a kladného vztahu ke všemu živému; rozvoj trpělivosti, soustředění, sebeovládání a vytrvalosti

- **POZNEJ KONĚ, POZNÁŠ LÉPE SEBE:** Stručné shrnutí základních informací o původu koně, jeho vývoji a životě. Přirozená komunikace s koněm – řeč a komunikace koní – řeč těla – využití při komunikaci s koněm i mezi lidmi. Vysvětlení komunikace koní ve stádě a praktické ukázky, praktické vyzkoušení komunikace s koněm. Práce s koněm ze země (čištění, vodění). Pochopení komunikace v kolektivu, nutnosti nastavení pravidel v kolektivu pro bezpečné soužití Práce s jednotlivci i se skupinou. Práce na komunikaci ve skupině. Možnost vodění na koních. Úroveň kontaktu s koněm dle dohody s pedagogem.

Cíl programu: rozvoj kompetencí k učení, komunikaci v kolektivu, řešení problémů a neposlední řadě také pracovních kompetencí (péče o zvíře); rozvoj žákovy vnímání přírody všemi smysly; posílení kladných vztahů ve skupině; rozvoj respektu a kladného vztahu ke

všemu živému; pochopit základní pravidla chování člověka (žáků) u koní (jak se chovat a proč se tak chovat); rozvoj trpělivosti, soustředění, sebeovládání a vytrvalosti

- **PRÁCE NA FARMĚ:** Program je zaměřen na zážitek pracovního procesu v běžném pracovním dni na statku. Žáci poznají, jaké to je být zapojen do pracovního procesu, jaké povinnosti z něj vyplývají, poznají pocit zodpovědnosti za odvedenou práci, fyzickou aktivitu. Žáci budou pracovat na čištění boxů pro koně, připravovat krmení, uklízet areál a stáje. Získají informace k základním náležitostem pracovního poměru, dobrovolnictví či k pravidlům bezpečnosti práce. Žákům budou zapůjčeny ochranné pracovní pomůcky a příslušné nářadí bezpečnosti práce, bude jim představeno, jaké podmínky musejí být splněny, aby se mohli stát dobrovolníkem, brigádníkem nebo zaměstnancem, základním pracovním dovednostem spojeným s prací na statku.

Cíl programu: rozvoj kompetencí k učení, komunikaci v kolektivu, pracovních kompetencí (péče o zvíře); rozvoj žákovy vnímání přírody všemi smysly; posílení kladných vztahů a spolupráce ve skupině; rozvoj respektu a kladného vztahu ke všemu živému; poznat původ, vývoj a život koní pochopit základní pravidla chování člověka (žáků) u koní (jak se chovat a proč se tak chovat)

•SMYSLOVÉ DIVADLO – LES / MUŽ, KTERÝ SÁZEL STROMY (lze volit mezi dvěma těmito dvěma aktivitami):

Smyslové divadlo: třída je rozdělena na poloviny. Obě skupiny mají za úkol vytvořit „les“ a to za použití pomůcek, které dostanou k dispozici – židle, molitanové kostky, rozprašovač, kožešiny apod. a vymyslet, jakým způsobem zprostředkuje druhé skupině zážitek lesa. Na vytvoření prostředí dostanou cca 20 minut. Potom první skupina pozve druhou do sálu k zážitku lesa. Následně se skupiny vymění. Lektori upřesňují nápady dětí a pomáhají s jejich realizací. Je nutné důkladně dohodnout způsob provádění lesem.

Muž, který sázel stromy: Lektor odvede žáky do sálu, nebo se s nimi sejde v sále, a oznámí jim, že budou sledovat film. Nejdřív ale zkusí společně zapřemýšlet, o čem by ten film mohl být. Řekne dětem, že budou vymýšlet vlastní příběh. Jejich úkolem je co nejbližší uhádnout, o čem by mohl být příběh ve filmu, ve kterém se vyskytují tato slova: **pustina, pastýř, žaludy, studna, štěstí**. Lektor postupně píše slova na flipčárt, tabuli, nebo je postupně odkrývá. Ptá se žáků na významy, vyjasňuje. Poté žáci ve dvojicích, nebo sami vymýšlejí příběh. Až mají příběhy vymyšlené (10 – 15 minut), mohou je buď říct nahlas všem (časově náročné), nebo si je sdělit navzájem mezi sebou. Vždy dvě skupiny spolu (méně časově náročné). Poté lektor pustí film „Muž, který sázel stromy“. Postupně jej třikrát zastaví a ptá se žáků, o čem sledovaná část byla (případně, jaká byla hlavní myšlenka toho, co jsme viděli, případně, jaké slovo se již v příběhu vyskytlo), a co si myslí, že bude následovat. Na závěr s žáky shrne vyznění filmu a jeho význam pro program „Co se děje v lese“.

•DOMESTIKACE ANEB KDE SE VZALA HOSPODÁŘSKÁ ZVÍŘATA: Domestikace hrála významnou roli jak v životě člověka, tak i zvířat. Žáci se seznámí s tím, jak domestikace probíhala, jaká měla specifika, která zvířata byla domestikována jako první a proč. Poznají také původní česká plemena hospodářských zvířat, která bývala a jsou na statcích chována.

Cíl programu: zamyšlení se nad tématy jako je etika chovu či ekologické zemědělství; obecné zamyšlení nad „kořistnickým“ způsobem přístupu člověka k Zemi; ukázání toho, co to je domestikace, jak probíhala a co lidem přinesla; poznání základních pravidel chovu hospodářských zvířat a šlechtitelství; uvedení do toho, co je to welfare hospodářských zvířat a v čem spočívá, v čem spočívá ekologické zemědělství.

•ČLOVĚK A KŮŇ: Základní seznámení s vývojem koně, zařazení koně do biologického systému, etologie, plemena koní, využití koní. Komunikace a výchova hříbat ve stádě, porovnání s komunikací v kolektivu, v rodině. Vysvětlíme si řeč těla, práci s koněm, potřeby koně a zvířat při soužití s člověkem obecně. Práce se skupinou a na komunikaci ve skupině.

Ukázka jezdecké výstroje a pomůcek pro práci s koněm, možnost čištění koní a vodění na koních.

Cíl programu: rozvoj kompetencí k učení, komunikaci v kolektivu, pracovních kompetencí (péče o zvíře); rozvoj žákova vnímání přírody všemi smysly; posílení kladných vztahů ve skupině; rozvoj respektu a kladného vztahu ke všemu živému; poznat původ, vývoj a život koní; pochopit základní pravidla chování člověka (žáků) u koní (jak se chovat a proč se tak chovat); rozvoj trpělivosti, soustředění, sebeovládání a vytrvalosti

- **STEZKA ROSTLIN:** Lektori pro žáky přichystají stezku v lese, kde podél cesty označí vybrané rostliny, které následně žáci určují za pomoci určovacích klíčů. Lektor přihlíží k ročnímu období, na jaře vybírá kvetoucí rostliny.

- **TRPASLIČÍ STEZKA:** Na louce u pozorovatelny se děti rozdělí do trojic (případně dvojic, nebo čtveřic podle počtu dětí ve skupině). Každá trojice dostane nejdříve mapu s čísly stanovišť a posléze pracovní list s fotkami, desky a tužku. Žáci mají za úkol projít stezku značenou trpaslíky s bílou hlavičkou a červenou čepicí a po cestě splnit úkoly v pracovním listu. Lektor nejdříve rozdá mapy a instruuje žáky, aby si zorientovali mapu podle terénu (měli by umět z pondělka). Stezka je okruh, lektor se žáků otáže, kterým směrem od pozorovatelny půjdou na stanoviště 1 a kterou cestou se vrátí zpět k pozorovatelně. Pak rozdá zbytek pomůcek. Zadání je projít celý okruh po značené stezce, na stanovištích, které jsou v mapě (pozor, pouze v mapě, nikoli v terénu) označena čísly, se rozhlédnout. Z každého stanoviště byla focena jedna fotografie v pracovním listu. Žáci k fotografiím dopisují čísla, podle toho, o které stanoviště se jedná – cílem je mít správně očíslované všechny fotky. Krom toho, u některých fotografií je ještě otázka, kterou mají žáci za úkol zodpovědět. Lektor zdůrazní, že hra není soutěž na rychlost a že cílem je mít očíslované fotografie a pracovní list vyplněný co nejlepšími odpověďmi. Po návratu ze stezky lektor probere s každou pracovní skupinkou (nebo s celou skupinou naráz) číslování fotek a odpovědi na otázky.

- **PRÁCE S URČOVACÍM KLÍČEM:** Cílem této přípravy na průzkum lesa je, aby žák dovedl samostatně pojmenovat živočicha na fotografii podle určovacího klíče na základě jeho morfologických znaků. Lektor nejdříve modeluje práci s určovacím klíčem na příkladu určování svinky podle laminovaných obrázků s otázkami. Žáci pomáhají umisťovat karty ANO, NE a šipky. Poté se žáci spojí do dvojic a každá dvojice si vyzkouší postup určování bezobratlého podle malých fotografií živočichů a určovacího klíče.

- **PRŮZKUM LESA:** Žáci obdrží pracovní list s vybranými živočichy, které lze nalézt v lesní hrabance. Následně pomocí pomůcek získaných při „nakupování“ začínají bádát a

zkoumat život v lesní hrabance. Nalezené živočichy a rostliny je třeba zakreslit do pracovního listu. Lektori skupinky průběžně obcházejí a konzultují nálezy a výsledky.

- **DIDAKTICKÁ HRA – „KUKAČKY“** :Lektor žákům nejprve popíše život kukačky a její životní strategii. Následně se hraje didaktická hra „kukačky“. Většina žáků představuje pěvce, kteří si v páru umístí své hnízdo (misku), do které si vloží barevná vejce. Úkolem pěvců je nosit do hnízda potravu (lístičky) tak, aby je nezpozorovala kukačka. Vybraní žáci, kteří představují kukačky, mají v ruce své barevné vejce, které chtějí nasadit do hnízda pěvcům. Mají za úkol najít hnízdo s vejci stejné barvy a vyměnit jejich větší vejce za to menší z hnízda.

- **OPAKOVACÍ HRA:** Opakovací hra slouží k reflexi nabytých vědomostí z aktivit, které žáci absolvovali během prvních dvou dnů pobytu. Před začátkem opakovací hry lektori roznesou a umístí v areálu 12 očíslovaných otázek (výběr otázek záleží na tom, co bylo probráno během průzkumu, na věku žáků a jejich vědomostech). Otázky nejsou umístěny úplně viditelně. Otázky 1-6 je dobré umístit v zadní části areálu Jezírka a otázky 7-12 v přední části areálu. Podle počtu dětí je možné zachovat buď skupiny z průzkumu lesa, nebo se mohou žáci rozdělit znova tak, aby ve skupině byli maximálně tři žáci (zároveň je lepší mít maximálně 10 skupin). Každá skupina obdrží odpovědní formulář. Každý z lektorů se odebere na předem určené místo (např. molo a stůl u habrů). Jeden lektor přijímá odpovědi na otázky 1-6, druhý lektor na otázky 7-12. Úkolem žáků je objevovat otázky a chodit na ně odpovídat k danému lektorovi. Za správně zodpovězenou otázku dostávají body. Tři body pokud jsou první, dva body pokud jsou druzí a jeden bod za jakékoliv další místo. Cílem hry je získat minimálně 10 bodů.

- **MYŠLENKOVÁ MAPA NA TÉMA „CO UMÍ LES?“ A „ZVÍŘATA JAKO SOUČÁST EKOSYSTÉMU“:** Lektor nejprve vysvětlí princip mentálních map. Princip myšlenkových map ukáže na příkladu jiného biotopu, než je les (např. rybník). Lektor naslouchá dětem a graficky zapisuje jejich nápady. Mentální mapa obvykle začíná uprostřed papíru a rozkresluje se do stran. Její větve mohou být jednotlivá témata (půda, voda, vzduch, atd.), nebo typy funkcí (produkční, mimoprodukční, atd.), nebo to může být jen grafický zápis bouření mozků, kterému pak dodají jakéhosi řádu barvy. Záleží na lektorovi, který způsob zvolí a jakou cestou procesem reflexe získaných znalostí žáky provede. Cílem je zaznamenat na papír souhrn znalostí, které se žáci dosud dozvěděli na pobytovém programu.

- **ZÁVĚREČNÝ KRUH:** a závěr dne lektori s žáky zasednou v komunitním kruhu. Jeho cílem je reflexe celého dne, zjištění a ošetření emocí, zjištění atmosféry ve skupině, navození důvěrné a bezpečné atmosféry. Prostor pro žáky k vyjádření vlastního názoru bez nebezpečí

hodnocení. Žáci si zopakují a propojí průběh celého dne, orientují se ve vlastních pocitech z programu, vyslechnou pocity a názory ostatních.

- **PRÁCE S KOMIKSEM:** V učebně vytvoříme 6 stanovišť, na každém stanovišti je jiný komiks ve více verzích. Každý komiks je zaměřen na jedno z relevantních témat. Úkolem žáků je alespoň tři (i více podle čtenářské dovednosti žáků) komiksy přečíst, svými slovy si jednoduše zapsat jejich obsah (popřípadě vymyslet nadpis). Lektor si musí ponechat dostatek času na následnou reflexi, kdy s dětmi probere jednotlivé funkce lesa. Současně by měl dohlédnout na to, aby žáci přečetli všechny následně diskutované komiksy.

- **DIDAKTICKÁ HRA SUCHO:** Lektorů najdou vhodný prostor v lese pro didaktickou hru – sucho. Hru je vhodné hrát ve smrkové monokultuře. Rozdělí hráče v poměru 2: 1: 1: 1 na smrky, duby, sucho a brouky. Hráči představující sucho, obdrží novinové – šedé lístky (do začátku stačí, když každý dostane 3 kartičky). Zelené lístky jsou rozházeny v prostoru hry. Stromy čerpají živiny tím, že sbírají zelené lístky. Sucho chytá stromy – dotekem je „poškozuje“ – předá stromu vždy jeden novinový lístek. Než bude honit stejný strom, který už jím byl chycen, musí chytit jiný. Pokud mají duby od sucha dva a více bílých lístků, může je napadnout brouk. U smrků stačí jeden bílý lístek. Brouk také chytá stromy a při chycení (doteku) vezme stromu jeden zelený lístek (při chytání platí stejné pravidlo jako pro sucho), strom mu jej odevzdá. Kdokoliv při napadení broukem už nemá žádný zelený lístek, který by odevzdal, vypadává ze hry a jde se k lektorovi „rozkládat na humus a obohacovat lesní půdu živinami. Hru ukončíme po vysbírání všech zelených lístků.

- **OCHRAŇ SVÉ STÁDO:** Aktivita je zaměřena na chov hospodářských zvířat na pastvině a správný způsob jejich ochrany. Příprava zahrnuje vyznačení území, výrobu kartiček. Pomůcky: šátky, dvě lana, kartičky s obrázky zvířecích rodin, velká fotografie či obrázek stáda s vysokou ohradou nebo elektr. ohradníkem a hlídacími psy. (hovoříme o ohrožení zdivočelými psy, vlky, způsobu ochrany, o životě vlka atd. Hospodářská zvířata rozdělíme tak, že si každý žák vylosuje jednu kartičku, na které bude obrázek jednoho člena zvířecí rodiny. Děti své obrázky ostatním neukazují. První kolo: děti které mají už v ruce vylosované kartičky se v kruhu z lana snaží pouze zvukem vyhledat zbytek své rodiny (např. bučením.) Pokud se najdou, chytí se za ruce. Pouze tak jsou chráněni před vlkem. Jinak před ním musí utíkat. Vlk má zavázané oči a po sluchu se snaží vyhledat stádo (jeho nej. smysly jsou čich a sluch Když se mu podaří dostat až ke kruhu z lana odkryjeme mu oči a on může lovit, chytat zvířata která se nikoho nedrží. 2 kolo: v dalším kole přidáme roli hlídacího psa. Poté co se vlk k ohradě poslepu přiblíží, sundáme mu šátek z očí a musí ohradu (kterou předtím z něčeho

vytvoříme) přeskočit. Hlídací pes brání vlku vejít do ohrady. Když ho chytí, musí se vlk vrátit za ohradu odkud vyšel.

- **EKOFARMA:** S využitím listu péče zvířete diskutujeme nad životními podmínkami hospodářských zvířat v intenzivních velkochovech. Žáci sami navrhnou, jaké zásady by měly být v chovech dodržovány, aby byla zvířatům zajištěna životní pohoda. Můžeme je srovnat se zásadami ekologického chovu zvířat, jak jsou uvedeny v zákoně. Děti navrhnou jednotlivé přirozené potřeby daných zvířat a diskutují, zda je ve skutečnosti opravdu mají. Seznámíme žáky s pojmem biovýrobek, s principy certifikace bio a diskutujeme nad ukázkami biopotravin živočišného původu. Pomůcky: list péče, podložka, tužka, fotografie ekofarem.

- **SEDM PARELLIHO HER A HEMPFLINGOVA RYTÍŘSKÁ STEZSKA:** Parelliho hry s koněm, nebo Hempflingův přístup (popsány v pomocných materiálech pro učitele). Tyto přístupy lze využít jak v tématu přirozené komunikace se zvířaty (taktéž popsáno v minulých blocích kurzu), tak v rámci výchovy, rozvoji klíčových kompetencí a osobního rozvoje dětí.

- **VÝTVARNĚ ENVIRONMENTÁLNÍ AKTIVITY (Peštová, 2011):**

A) Kůň a jeho svět - jak kůň vnímá prostředí, ve kterém žije? Vnímám ho stejně?

- **Téma Čich. Motivace před aktivitou:** Čichem dovedou koně rozpoznat pachy či vůně na vzdálenost několika desítek metrů. Díky čichu se kůň orientuje ve tmě, v mlze nebo hustém lese. Čich koně varuje před nebezpečím. Také rozpoznává jeho pomocí i příslušníky stáda nebo člověka, který se o něj stará. Podle pachu kůň vycítí i různé psychické stavy příslušníků stáda (když má kůň strach, je nervózní nebo nemocný, potí se, zbytek stáda pot cítí, zpozorní a reagují tak na nebezpečí nebo napětí, podobně vycítí i strach člověka.

Žáky v rámci motivace požádáme: Představ si, že jsi kůň a zkus popsat, jak například voní tráva, les a jehličí, jinak voní seno nebo oves, jakou vůni mají otruby, jak to voní ve stáji, nebo jak páchne/voní hnůj. A jak vlastně voní kůň nebo jak může vonět člověk, který se bojí anebo je přítel?

Cíl: Skrze smyslový zážitek přírody a zvířete výtvarné vyjádření pocitu.

Výtvarná technika: kombinace technik, akvarel, tužka, tuš

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. co je to surrealismus, abstraktní umění atd.

- **Téma Sluch. Motivace před aktivitou:** Na velké vzdálenosti kůň rozpozná i jemný šelest. Velký hluk je pro koně velice nepříjemný a kůň se může i polekat. Uši jsou pohyblivé a kůň je podle přicházejícího zvuku natáčí. Když kůň vycítí blížící se překážku, kterou nemůže vidět začne frkat a podle odrazu zvuku rozpozná, jak je překážka daleko a jaké má rozměry. Žáky v rámci motivace požádáme: Zaposlouchej se velmi pozorně do zvuků, které slyšíš okolo sebe

a pomocí linií, bodů nebo ploch se pokus vyjádřit, jaký je zvuk cvrčka v trávě, listí šumícího ve větru. Jak zní klapot podkov na dlažbě, hlasy lidí ve stáji. Jaký hluk vydává traktor se slámou, nebo automobil jedoucí po silnici za stájí. Soustředte se na rytmus, hlasitost, intenzitu zvuků.

Cíl v rámci EV: Uvědomění si významu a důležitosti smyslů pro přežití v přírodě. Lze upozornit na téma handicapovaných lidí a podstatu inkluzivního vzdělávání. Předání informací z oblasti zoologie a upozornění na význam a roli asociací v lidském životě.

Výtvarná technika: kresba dřívkem a tuší, rudkou, tužkou, uhlíkem.

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: vyjádření rytmu, hlasitosti, ostrosti zvuku pomocí linií bodů a ploch. Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění umělců jako jsou Hans Hartung, Vladimír Boudník, Jean Foutrier

• **Téma Hmat. Motivace:** Pro ohmatávání používají koně velice citlivý horní pysk a hmatové chloupky na něm. Pomocí pysku prověřují potravu, předmět nebo se jím vzájemně do dotýkají. Hmatem také pozná kůň, na co šlape, po jakém povrchu jde. Cítí, jak ho hladí člověk, nebo že na něm sedí moucha a šimrá ho.

Žáky v rámci motivace požádáme: Sáhni si do kbelíku s ovsem, granulemi nebo otrubami. Zujte se a projděte se bosí po trávě nebo po cestě, která vede ke stáji. Pohladte kamaráda nebo ho pošimrejte stéblem trávy. Lehněte si do trávy nebo sena, ponořte ruku do pilin. Jaký je to pocit? Pokuste se své pocity slovně popsat na papír. Jeden z nich si vyberte a zkuste ho výtvarně vyjádřit.

Cíl v rámci EV: Uvědomění si významu a důležitosti smyslů pro přežití v přírodě. Lze upozornit na téma handicapovaných lidí a podstatu inkluzivního vzdělávání. Předání informací z oblasti zoologie.

Výtvarná technika: papírmašé, modelace papíru

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: plastické vyjádření haptických vjemů, trháním řezáním, muchláním a lepením papíru Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění umělců jako jsou Kurt Schwitters, Lucio Fontana, akční malba.

• **Téma Zrak. Motivace před aktivitou:** Vysvětlení problematiky koňského zraku. Zrakem vidí kůň zpomaleně veškerý pohyb, vidí ploše, takže nepozná, jestli je před ním stín nebo díra v zemi. Před sebou a za sebou má slepý úhel, a zrakem obsáhne téměř celých 360 okolo sebe. Žáky v rámci motivace požádáme: Prohlédněte si krajinu okolo sebe a pokuste se ji namalovat tak, jak jí vidí kůň. Kůň by na dětemi tvořeném obrázku neměl figurovat, neboť koněm se mají stát děti sami, vcítit se do něj. (Pakliže je ale přítomnost koně na obrázku pro děti důležitá, necháme je tam koně zanést.)

Cíl v rámci EV: rozvinutí představivosti. Předání informací z oblasti zoologie. Využití v rámci tématu krajiny.

Výtvarná technika: malba temperou

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: vytváření a tvorba imaginární krajiny. Rozvoj fantazie a abstraktního vidění/myšlení. (pozn. zde je možné sklouznutí k estetizování a malování krajinky, jak ji vidím já a nikoli kůň – více hlídat). Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění umělců jako jsou Paul Sérusier, Oskar Kokoschka

B) Stádo a komunikace mezi koňmi

• **Téma *Stádo – jedna velká rodina.* Motivace před aktivitou:** Vysvětlení hierarchie stáda. Četba z knihy Montyho Robertse – *Muž, který naslouchá koním.*

Žáky v rámci motivace požádáme: Pozoruj, jak se chovají koně v ohradě. Vytvoř si vlastní systém značek (jako v mapě) a jejich pomocí zaznamenej jejich pohyby ohradě na papír. Zapisuj si, jak se koně na pastvině pohybovali. Kde se zastavily, kde se pásly, drbaly se, kde popošli o kousek dál, nebo si hrály a běhaly. Podle jejich chování se pokus určit, kteří koně spolu kamarádi nebo, který z nich stádo vede a jak se k sobě ve stádě chovají. Nasbírej si na pastvině různé druhy trav a rostlin, které na ní rostou. Vytvoř si vlastní pastvinu a do ní vlož všechny svoje zápisky a zakresli mapu pohybu.

Cíl v rámci EV: rozpoznání hierarchie stáda, poznání způsobu dorozumívání se zvířat a také toho, že oproti lidem často používají nehlasovou komunikaci, řeč těla.

Výtvarná technika: tisk přírodních materiálů doplněný textem a kresbou

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: schéma a záznam pohybu koní, umístění několika prvků do formátu, kompoziční varianty, variabilnost řešení. Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění umělců je Anselm Kiefer.

• **Téma *Koňská řeč.* Motivace před aktivitou:** Aby se koně mohli mezi sebou ve stádě dorozumívat mají svou vlastní řeč, podobně jako lidé. Jejich řeč je tichá, málokdy se koně ve volné přírodě projevují hlasitě, aby je nenapadli predátoři. Jejich řeč je řečí těla, komunikují svými pohyby, postavením těla, mimikou. Řeč koní někdy vypadá jako tanec, když krouží okolo sebe nebo se prohánějí po výběhu a vyhazují.

Žáky v rámci motivace požádáme: Pozorně sledujte koně při lonžování, vyzkoušejte si jak reaguje na vaše pohyby. Jan málo stačí, aby jste koně zastavily nebo přiměli k pohybu? Pozorně sledujte rytmus jeho kroku, klusu nebo cvalu. Zahrajte si na koně a vyzkoušejte si jejich řeč těla.

Cíl v rámci EV: nonverbální komunikace, poznání způsobu dorozumívání se zvířat a také toho, že oproti lidem často používají nehlasovou komunikaci, řeč těla. Poznatky ze života koní. Rozvoj citlivosti a pozornosti pro zvířata a přírodu.

Výtvarná technika: modelovací hlína

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: schéma a záznam pohybu koní, umístění několika prvků do formátu, kompoziční varianty, variabilnost řešení. Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění umělců je Karl Otto Götz, gestická malba, informel.

• **Téma *Osobnost koně*. Motivace:** Každý kůň má jinou povahu a nenašli bychom koně, kteří jsou stejní, ať už povahově nebo vzhledově. Někdy můžeme poznat povahové rysy podle vzhledu (čtení z knihy K. F. Hempflinga: *Poznej svého koně* a na základě toho „Hra s 26 kartami“). Některý kůň je plachý a lekavý, jiný je hrdý, odvážný. Někteří se chovají jako ochranitelé nebo učitelé. Další z nich jsou skeptičtí nebo flegmatictí (vysvětlení pojmu). Jejich povahu nám může prozradit vzhled, tělesné proporce.

Žáky v rámci motivace požádáme: Vyber si ve stáji koně, kterého znáš a vytvoř jeho portrét tak, aby odpovídal i jeho povaze. Vlastnosti můžeš vyjádřit i pomocí různých barev.

Cíl v rámci EV: charakteristika koně, anatomie koňského těla; poznání toho, že nejen ve světě lidí, ale i ve světě zvířat se vyskytují různé charaktery a odlišnosti (lze využít také v tématu inkulze)

Výtvarná technika: koláž doplněná malbou a kresbou

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: portrét koně, skládání různých prvků do jednoho celku. Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. Gericault, Delacroix, Salvator Dalí, Josef Čapek

C) Já a kůň

• **Téma *Koňský domov – stáj*. Motivace před aktivitou:** Když lidé koně domestikovali (vysvětlení pojmu) a začali ho využívat pro práci a sport, vytvořili mu také nové prostředí pro život. Novým domovem se stala stáj. Je to místo, kde se kůň musí cítit dobře a bezpečně. Stáj také musí odpovídat jeho fyzickým potřebám (rozměr boxu; druh podestýlky: piliny, sláma; míra podestýlky – hluboká x jednovrstvá). Kydáním se stáj udržuje v čistotě, aby koně nebyli nemocní. Ve stáji musí být pravidelný režim. Tzn. ranní krmení, kydání, polední krmení, večerní vyčištění stáje, večerní krmení.

Žáky v rámci motivace požádáme: Popište jako v deníku jeden den, který jste strávili ve stáji. Situace, které pro vás byly nejvíce zajímavé nakreslete a připojte text.

Cíl v rámci EV: péče o koně, práce ve stáji.

Výtvarná technika: lavírovaná kresba, doplněná textem

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: schéma a záznam pohybu koní, umístění několika prvků do formátu, kompoziční varianty, variabilnost řešení. Pojem comix. Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění umělců Pop-art, Karel Saudek

• **Téma *Hřebelcování*. Motivace:** Jaké to je hladit a hřebelcovat srst koně? Je hladká, někde jsou výry chlupů, ocas a hřívá jsou hrubší a dlouhé. Každý kůň je jinak barevný a jeho srst se leskne a střídá barevné odstíny.

Žáky v rámci motivace požádáme: Vytvoř koňskou srst tak, aby bylo příjemné se jí dotýkat.

Cíl: haptický zážitek, péče o koně

sešitového románu nebo časopisu, série obrázků doplněna krátkým textem, péče o koně, práce ve stáji.

Výtvarná technika: modelace a lepení papíru, vlny, provázků

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: vyjádření rytmu, struktury. Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění umělců Nancy Graves

• **Téma *Postroj – oblek pro koně*. Motivace před aktivitou:** Než jdeme s koněm pracovat, musíme ho také řádně postrojít (obléci). Každý koňský postroj je přizpůsobený činnosti, kterou bude kůň vykonávat (různé, postroje pro zápřah těžký x lehký, různé typy sedla a uzdění pro western, parkur, drezuru, endurance, cross country, atd). Postroj musí být ušitý koni na míru tak, aby seděl a neublížoval mu, neodíral a netlačil ho ani při velmi náročné práci a velké zátěži. Koně ale neoblékáme jen do postroje. Dáváme jim čabraky (ušanky), aby je neobtěžovaly mouchy. Oblékáme je do letních dek, které odvádějí pot po práci nebo zimních dek, které brání prochladnutí při velkých mrazech. Líbí se, ale koni jeho oblek? Představ si, že jsi kůň.

Žáky v rámci motivace požádáme: Navrhni pro sebe oblek (postroj), který by ti nejlépe seděl a vyhovoval tvé oblíbené činnosti, byl ti pohodlný, neomezoval tě při pohybu a hlavně by se ti líbil. Zahraj si na koňského návrháře. Oblek vytvořte z papíru, látek a dalších materiálů. Udělejte si módní přehlídku a popište funkce, výhody a nevýhody, které oblek má.

Cíl v rámci EV: empatie k živým tvorům, environmentální citlivost.

Výtvarná technika: vytvoření sešitového románu nebo časopisu, série obrázků doplněna krátkým textem, péče o koně, práce ve stáji; libovolný materiál (látky, papír, igelit), asambláže, koláže, frotáže přírodních materiálů

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: návrh obleku, estetika x komfort. Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění umělců Stelarc, Hussein Chalayan.

• **Téma *Kentaur*. Motivace před aktivitou:** Krátce představíme řeckou mytologii a u starších dětí se pozastavíme nad pojmem mýtus. Motivace by měla vypadat poté následovně: Řecké báje a pověsti – Kentauři. Jízda na koni bez sedla.

Žáky v rámci motivace požádáme: Zavřete oči, uvolněte se a sed'te vzpřímeně, jako by jste byli loutky na provázku, který vás vytahuje vzhůru. Ramena, bedra a nohy máte uvolněné. Cítíte teplo a každý pohyb koňského těla, které vás unáší. Přiložte obě nohy ke koni. Cítíte, jak se kolébá a střídavě se dotýká vašich nohou? V tomto okamžiku spolu srůstáte a měníte se v jednu bytost. Aby jste koně mohli dobře ovládat musíte nejprve srůst, vrůst do jeho zad a naučit se automaticky vnímat jeho pohyby. Stáváte se jednou bytostí. Podívejte se do vašeho stínu. Jak tato bytost vypadá? Co cítíte a jak se cítíte?

Průběh této hodiny: Jezdění cca 30 minut, Jezdeckou hodinu jsme zkrátili na 20 minut – 30 minut. A po ježdění nechat chvíli odpočinout, aby se hned nemuseli soustředit na další úkol a nebyli unavené. Po pauze dětem v krátkosti vysvětlíme, co znamenají pojmy asociace, kompozice, výtvarný jazyk a jak mohou pracovat s liniemi, body nebo plochou. Jejich úkolem je popsat svoje pocity, když sedí na koni, co všechno vnímají? Rytmus kroku, teplo koňského těla.

Cíl v rámci EV: osvětlení toho co jsou to řecké báje a pověsti; pojem rovnováha, vysvětlení řeckého pojmu kalokagathia. Na základě toho tematizovat uměřenost ve spotřebě a šetrné nakládání s přírodou a přírodními zdroji.

Výtvarná technika: suchý pastel kombinovaný s tuší

Využití tématu v rámci výtvarné výchovy: vyjádření pocitů, silueta, stylizace. Vysvětlení rozdílů mezi teplými a studenými barvami. Starším dětem můžeme na tomto příkladu osvětlit např. umění Jean Metzinger, abstraktní malíři.

• ZPĚTNOVAZEBNÍ DOTAZNÍKY

Lektor žáky motivuje k pravdivému a samostatnému vyplnění zpětnovazebních dotazníků, odpovídá na zpřesňující otázky žáků. Záleží na volbě každého, jestli dotazník podepíše nebo jej nechá anonymní. Lektor dá učitelům k vyplnění dotazníky pro učitele.

• ROZLOUČENÍ

Lektoři dají žákům prostor odpovědět na otázky, co si z pobytu odnáší, co se jim líbilo či s čím měli problém. Zároveň se vrátí k motivaci z prvního dne.

Použité inspirační zdroje pro tvorbu metodiky:

- Government of Ireland. (1999). *Social, Personal and Health Education, Teacher guidelines*. Dublin: The stationery office.
- Jančaříková, K. (2009). Zooasistence v pedagogické praxi. *Envigogika*. 2009/IV/3.
- Kirchner, J. (2009). *Psychologie prožitku a dobrodružství pro pedagogiku a psychoterapii*. Brno: Computer press.
- Peštová, J. (2011). *Člověk a kůň*. Diplomová práce PF UK.
- Right no. 30/2004, Education for persons with special educational needs act*. (2004). Dublin: Department of education and skills.
- Shapiro, L. E. (2009). *Emoční inteligence dítěte a její rozvoj* (3rd ed.). Praha: Portál.
- Jančaříková, K., Havlova, J. (2010). *Činnosti se zvířaty v předškolním vzdělávání*. Praha: Raabe.
- Opršal, J. (2018). *Co se děje v lese*. Diplomová práce FSS Mu.
- Peštová, J. (2011). *Člověk a kůň*. Diplomová práce PF UK.
- ŠULA, B. (2002) *Pohádky o květinách*. Praha: Junák - svaz skautů a skautek. VLADISLAV, Jan. *Proměny: legendy o stromech a květinách*. Praha: Malvern, 2016. ISBN 978-80-7530-056-0.
- Brtnová, I. Kroufek, R. (2006) *Environmentální výchova jako průřezové téma školního vzdělávacího programu: příručka pro učitele*. V Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně.
- Nešpor, J. (2016). *A ta kráva mléko dává*. Lipka.
- Šebeševá, P., Šimonová, P. (2013). *Environmentální výchova pro ZŠ a SŠ: tři kroky k aktivnímu vyučování*. Praha: Portál.
- Skýbová, J. (2008). *Environmentální výchovné projekty: pro učitelství MŠ a prvního stupně ZŠ*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta.
- Seton, E. T. (1970). *Kniha lesní moudrosti*. Praha: Olympia.

Dále: vzdělávací programy Lipky, Toulcova dvora, sdružení Arpitha, J. Opršal a jeho inovace programu Co se děje v lese, program Jděte ven a vlastní invence autorky textu.