



Úvod	2
Předpoklady	3
Cíle a výstupy vzdělávání	4
Plán výuky	5
<b>Workshop 1 Efektivní komunikace v týmu</b>	
Scénář 1 - Komunikace - úvod	6
Scénář 2 - Komunikace v praxi - Věž "Amura"	10
Scénář 3 - Vize a mise projektu	13
<b>Workshop 2 Teambuilding - rozvoj spolupráce a vůdčích schopností</b>	
Scénář 1 - Teambuilding aktivity	16
Scénář 2 - Řízení konfliktů	20
Scénář 3 - Řešení problémů	27
<b>Workshop 3 Kritické myšlení v projektové práci</b>	
Scénář 1 - Aktivity na projektu	29
Scénář 2 - Časový harmonogram projektu	34
Scénář 3 - Projektové zdroje a rozdělení úkolů	40
<b>Workshop 4 Rozvoj kreativity mladých lídrů</b>	
Scénář 1 - Úvod do kreativity	51
Scénář 2 - Kreativní řešení problémů	56
Scénář 3 - Tvorba koncepce projektu	60
Shrnutí	65

## Úvod

### Uplatnění kompetenčního modelu 4C při rozvoji mladých lídrů

Projekt je přímou reakcí na diagnostikované problémy související s nedostatkem kompetencí mladých lidí na trhu práce. Systémové vzdělávání v zemích V4 nepřipravuje efektivně mladé lidi z hlediska klíčových kompetencí důležitých pro jejich budoucí osobní a profesní rozvoj jako iniciátorů pozitivních změn. Naším cílem je vytvořit místní mladé lídry jako iniciátory pozitivních změn, kteří budou mít významný vliv na místní komunitu. Trh práce se neustále proměňuje a rozvoj technologií přináší nové výzvy. Přenositelné měkké dovednosti budou důležité pro určení efektivity působení v různých profesích, které se v průběhu života mění. Měkké dovednosti (jako je flexibilita, týmová práce, komunikace a kritické myšlení) jsou pro většinu malých a středních podniků důležitější než ostatní dovednosti (digitální, hardskills, greenskills). (European Year of Skills, Flash Eurobarometr 529 Report, 2023,p.10) V našem projektu chceme formovat mladé lídry tím, že je vybavíme výše uvedenými kompetencemi a poskytneme jim vhodnou mentorskou podporu, aby mohli své kompetence dále rozvíjet a uplatňovat je v různých aspektech svého života.

Na základě nejnovějších zpráv o trhu práce jsme určili 4 klíčové kompetence, které jsou nezbytné pro osobní a profesní rozvoj mladých lidí v našich zemích. Aktivitu projektu jsou zaměřeny na modelu kompetencí 4C: komunikace, spolupráce, kritické myšlení, kreativita.

Rozvoj těchto kompetencí jsme zařadili do kontextu plnění role mladého lídra a práce na projektu.

## Předpoklady

Příručka je výsledkem práce odborníků ze 4 partnerských zemí v rámci projektu „První kroky mladého lídra“ ID 22410274 .

Vzdělávací materiály byly vytvořeny za účelem práce s mládeží a formování mladých lídrů směrem k pozitivním změnám v místních komunitách.

Hlavním výsledkem realizace vzdělávacího programu bylo vytvoření Komunity mladých lídrů V4 a vypracování jeho koncepce.

Profil účastníka:

- mladí lidé ve věku 15-19 let
- zapojení do místního prostředí
- s vůdčími předpoklady
- motivováni ke změnám ve své komunitě

Optimální počet účastníků workshopu: 12 - 20

	Téma	Hlavní výsledek	Autor	Země
Workshop 1	Efektivní týmová komunikace	Rozvinutí vize a mise projektu Visegrad Young Leader Club	Agáta Wiatr	Polsko
Workshop 2	Teambuilding - rozvoj spolupráce a vůdčích kompetencí	Stanovení pravidel dobré spolupráce ve Visegrad Young Leader Club	Anna Benišová	Česká republika
Workshop 3	Kritické myšlení v projektové práci	Vymezení činnosti komunity a doba realizace  Volba představenstva Visegrad Young Leader Club	Lukáš Hrošovský	Slovenská republika
Workshop 4	Rozvoj kreativity mladých lídrů	Vypracování a prezentace koncepce projektu	Heemanshu Gupta	Maďarsko

**HLAVNÍ CÍL PROJEKTU:** vytvořit místní mládežnické lídry jako iniciátory pozitivních změn v místních komunitách zemí Visegrádu

**HLAVNÍ VÝSLEDEK PROJEKTU:** založení Visegrad Young Leader Club (rozvoj jeho konceptu jako mládežnického projektu)

**CÍL WORKSHOPŮ:** formovat klíčové kompetence mladých lídrů v kontextu týmové a projektové spolupráce založené na modelu 4C (komunikace, spolupráce, kritické myšlení, kreativita) a připravit je na efektivnější implementaci komunitních změn

### KONKRÉTNÍ CÍLE:

- Rozvoj komunikačních dovedností v bezpečném prostředí
- Zlepšení komunikačních dovedností při práci na klíčových prvcích projektu
- Vytváření principů hodnotné komunikace
- Podpora kreativního řešení problémů a adaptability
- Pochopení důležitosti rolí a odpovědností v týmu
- Vybavení účastníků dovednostmi pro zvládání konfliktů prostřednictvím interaktivních simulací a her
- Rozvíjení schopnosti pojmenovat některé problémy ve své komunitě a zhodnotit jejich řešitelnost samostatně nebo s pomocí
- Rozvoj plánovacích dovedností při vytváření harmonogramu projektu
- Posílení spolupráce a koordinace v rámci týmu
- Zapojení účastníků do praktických aktivit, které podpoří kreativní myšlení
- Převádění kreativních nápadů do dobře strukturovaného konceptu projektu
- Vypracování přesvědčivé prezentace, která jasně sděluje vizi projektu

### OČEKÁVANÉ VÝSTUPY UČENÍ:

#### Účastníci:

- jsou schopni vytvářet účinná sdělení
- jsou obeznámeni s osvědčenými postupy v komunikaci
- jsou schopni jasně sdělit své myšlenky ostatním
- mají přehled o různých přístupech k řešení problémů
- rozumějí dynamice konfliktu
- rozvíjejí dovednosti řešení konfliktů
- posilují týmovou práci a spolupráci
- zvýší sebeuvědomění a empatii
- jsou schopni plánovat, realizovat a vyhodnocovat průběh jednotlivých kroků v rámci svého projektu a podle projektové logiky
- mají zkušenosti s plánováním zdrojů (lidských i finančních) v rámci svého projektu
- jsou schopni rozdělit úkoly podle svých schopností a zájmů
- rozumí posloupnosti kroků projektové logiky jako vhodného modelu pro úspěšnou realizaci svého projektu
- mají hluboké pochopení role kreativity ve vedení
- jsou schopni identifikovat a používat různé kreativní techniky
- jsou schopni vytvořit a prezentovat řadu inovativních řešení pro dané výzvy
- jsou schopni vytvořit plně rozvinutý koncept projektu, který odráží kreativní myšlení

## PLÁN VÝUKY

	Hlavní téma workshopu	Téma jednotlivé sekce	Délka relace
Workshop 1	Efektivní komunikace v týmu	Scénář 1 - Komunikace - úvod	2 hodiny
		Scénář 2 - Komunikace v praxi - Věž "Amura"	2 hodiny
		Scénář 3 - Vize a mise projektu	2 hodiny
Workshop 2	Teambuilding - rozvoj spolupráce a vůdčích kompetencí	Scénář 1 - Teambuilding aktivity	2 hodiny
		Scénář 2 - Řízení konfliktů	2 hodiny
		Scénář 3 - Řešení problémů	2 hodiny
Workshop 3	Kritické myšlení v projektové práci	Scénář 1 - Aktivity na projektu	2 hodiny
		Scénář 2 - Časová harmonogram projektu	2 hodiny
		Scénář 3 - Projektové zdroje a rozdělení úkolů	2 hodiny
Workshop 4	Rozvoj kreativity mladých lídrů	Scénář 1 - Úvod do kreativity	90 min
		Scénář 2 - Kreativního řešení problémů	2 hodiny
		Scénář 3 - Tvůrba koncepce projektu	2 hodiny
		Scénář 4 -	2 hodiny

## WORKSHOP 1

### EFEKTIVNÍ TÝMOVÁ KOMUNIKACE

**HLAVNÍ VÝSTUP:** Vypracována vize a poslání projektu Visegrad Young Leader Club

**DÉLKA:** 6 hodin

**Scénář 1 - Komunikace - úvod**

**Scénář 2 - Komunikace v praxi - Věž "Amura"**

**Scénář 3 - Vize a Mise projektu**

#### Scénář 1 Komunikace - úvod

1. Téma	Komunikace - úvod
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Umožnění účastníkům, aby se navzájem poznali</li><li>• Shrnutí znalostí v oblasti teorie komunikace</li><li>• Vytváření principů hodnotné komunikace</li></ul>
4. Očekávané výsledky	<p>Účastníci:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• znají základy teorie komunikace</li><li>• jsou schopni vytvářet účinná sdělení</li><li>• jsou obeznámeni s osvědčenými postupy v komunikaci</li><li>• jsou schopni reagovat na komunikační chyby</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• flipcharty a fixy</li><li>• Shannon - Weaverův model komunikace</li></ul>

### Úvod

**Délka: 10 minut**

**Popis aktivity:**

- Prezentace cílů workshopu
- Krátký úvod ke klíčovým bodům workshopu

### Aktivita č.1

Seznamte se: Rychle! Představte se!

**Délka: 20 min**

**Popis aktivity:**

- Požádejte účastníky, aby se posadili do kruhu.
- Vyzvěte účastníky, aby řekli své jméno, co dělají ve svém volném čase.
- Každá osoba bude mít na prezentaci pouze 7 sekund. Pomocí stopek počítejte uplynulý čas.

### Aktivita č.2

Brainstorming: Co víme o komunikaci?

**Délka: 30 min**

**Popis aktivity:**

- Pozvěte celou skupinu do diskuze o asociacích a znalostech o slovu „komunikace“.
- Zapište si všechny asociace na flipchart. Věnujte pozornost tomu, zda se objevují slova jako příjemce, odesílatel a informace.
- Vysvětlete komunikační schéma Shannon-Weaver.
- Rozdělte účastníky do malých skupin.
- Skupiny jsou požádány, aby definovaly charakteristiky a osvědčené postupy ve 4 oblastech: odesílatel, příjemce, konstrukce zprávy, poskytování zpětné vazby.

### Aktivita č.3

Manifest pro hodnotnou komunikaci

**Délka: 20 min**

**Popis aktivity:**

- Rozdělte skupinu na menší týmy.
- Na základě předchozích zjištění požádejte skupinu, aby vytvořila 2-3 nejdůležitější pravidla v hodnotné komunikaci, kterými se budete řídit během workshopu i jako vedoucí mládeže.
- Prodiskutujte navrhovaná pravidla s celou skupinou.
- Výsledky si zapište na flipchart a zavěste na viditelné místo.



### 6. Průběh workshopu

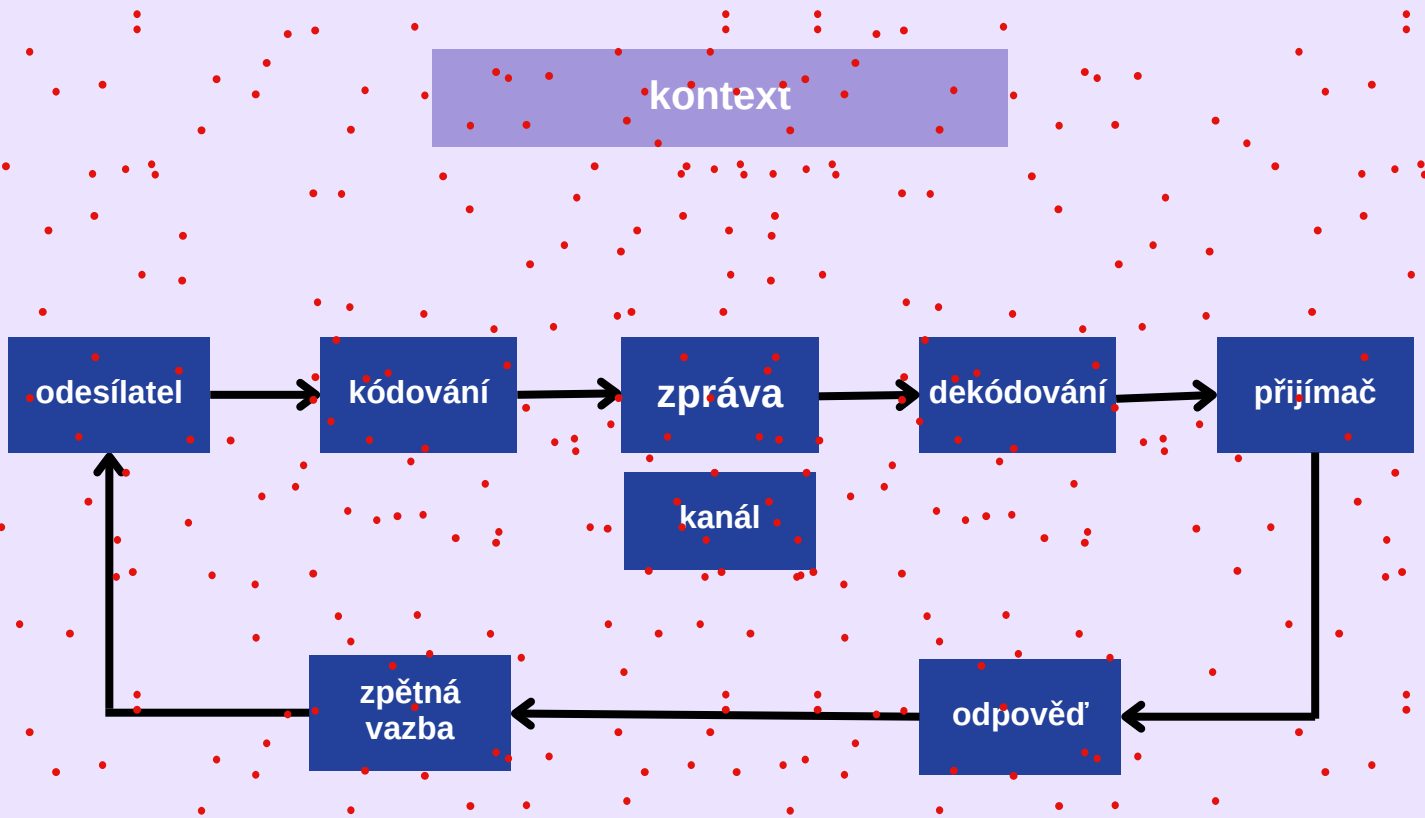
#### **Shrnutí a diskuze**

**Délka: 10 min**

#### **Popis aktivity:**

- Pozvěte skupinu do kruhu.
- Stručně shrňte poznatky získané během lekce, zvýrazněte klíčové momenty.
- Požádejte skupinu, aby shrnula získané znalosti následujícím způsobem...
- Úkolem skupiny je vytvořit společné prohlášení. Každá osoba může říci pouze jedno slovo, takže každé následující slovo musí umožnit rozvinutí věty. Např. Věřím, že tato lekce...

Shannon - Weaverův model komunikace



odesílatel - osoba, která zahajuje komunikaci a chce předat informace

kódování – způsob, jakým budou informace přenášeny (např. volba jazyka)

zpráva - kódovaná informace zasílaná kanálem vhodným pro daný kontext

dekódování - pochopení přijaté informace příjemcem

příjemce - osoba, která přijímá zprávu

odpověď - informace, kterou chce příjemce sdělit jako odpověď na přijatou zprávu

zpětná vazba - výměna rolí v komunikaci (z příjemce se stává odesílatel)

kontext – situace, ve které komunikace probíhá

červené skvrny - šum a rušení ovlivňující komunikaci

## Scénář 2 Komunikace v praxi - Věž "Amura"

1. Téma	Komunikace v praxi - Věž "Amura"
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kontrola komunikačních kompetencí v praxi</li><li>• Umožnit vidět komunikační problémy v praxi</li><li>• Rozvíjení komunikační dovednosti v bezpečném školicím prostředí</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<p>Účastníci:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• jsou schopni rozpoznat komunikační šumy</li><li>• jsou schopni reagovat a řešit konflikty</li><li>• jsou schopni jasně sdělit své myšlenky ostatním</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• pokyny pro obyvatele</li><li>• pokyny pro stavitele</li><li>• pokyny pro pozorovatele (v případě potřeby)</li><li>• prostor pro stavbu věže</li><li>• dva pokoje (možná chodba)</li><li>• svazek listů papíru A4 (včetně bílého, žlutého, červeného a zeleného)</li><li>• špejle a brčka</li><li>• značka/značka zelená a červená</li><li>• žluté nůžky</li><li>• nůžky v jiné barvě než žluté</li><li>• široká lepicí páska (nejlépe průhledná)</li></ul>

### Úvod

**Délka: 10 minut**

**Popis aktivity:**

- Úvod, při kterém si stručně připomenete všechny poznatky o komunikaci.
- Připomenutí skupinových pravidel
- Představení účelu simulace, kterým je otestování získaných znalostí v praxi.

### Část I.

Úvod do rolí

**Délka: 20 min**

**Popis aktivity:**

- Rozdělte skupinu na 2 týmy. (Pokud má skupina více než 16 lidí, rozdělte ji na 3 týmy.)
- Dejte každé skupině kartu s pravidly, která se na ni vztahují.
- Každá skupina má asi 15 minut na to, aby se naučila pravidla a procvičila si role.

### Část II.

Postavte věž

**Délka: 40 min**

**Popis aktivity:**

- Cílem celé skupiny je postavit věž z kousků papíru, lepicí pásky, špejlí a brček. Pravidla jsou podrobně popsána v návodech.
- Pozorujte události během procesu výstavby věže, ke kterým dochází mezi účastníky. Můžete si dělat poznámky o situacích a citacích, na které se budete chtít odkázat.

### Shrnutí a diskuze

**Délka: 20 min**

**Popis aktivity:**

- Simulace může vyvolat mnoho emocí, proto se ujistěte, že máte dostatek času na rozbor.
- Pozvěte skupinu, aby se posadila do kruhu, aby na sebe všichni viděli. (Ujistěte se, že se skupiny Obyvatelé a Stavitelé mísí.)
- Poté prodiskutujte celý proces stavby věže.

**Skupinová diskuze:**

- Obyvatelé / Stavitelé, jak jste se cítili ve své roli?
- Co pomohlo a co ztížilo dosažení cíle?
- Co se dělo krok po kroku?
- Jaké závěry máte z této simulace?

### Věž "Amura"

#### **Pokyny pro obyvatele:**

Jste obyvateli odlehle vesnice v džungli Amura. Vaše vesnice leží v srdci hustého lesa a přístup do ostatních osad je omezený. Abyste byli v kontaktu s ostatními komunitami, mohli se navzájem varovat před nebezpečím a mohli obchodovat, musíte postavit signální věž, která bude vidět na dálku. Pozvali jste do své vesnice stavitele, aby vás naučili, jak takovou věž postavit. Pod jejich dohledem postavíte první věž v Amuře a poté další věže v dalších částech džungle. O tuto spolupráci velmi stojíte, ale pouze za předpokladu, že stavitelé budou respektovat vaše tradice. Pokud vás vyloučí z procesu výstavby, můžete dokonce zničit věž. Vaše tradice jsou pro vás velmi důležité.

- Amuřané se zdraví kývnutím hlavy.
- Mluvit nahlas je považováno za urážlivé. Komunikujete mezi sebou šepem a totéž očekáváte od stavitelů.
- Vyjadřujte náklonnost dotykem vaší paže. Čas od času se navzájem poplácáte po zádech. Stejně tak můžete vyjádřit uznání stavitelům.
- Muži se nesmí dotýkat nástrojů vyrobených z kovu – je to pro ně projev slabosti.
- Ženy nesmí pásku používat – může na ně přinést poutací kletbu.
- Amuřané neznají pojem „lano/páska“, „dřevo/sláma/tyč“ nebo „papír“. Stavitelé vás musí naučit, jak je používat.
- Váš vůdce (vyberte si ho) se nesmí pohybovat v přítomnosti cizích lidí. Pokud ho některý ze stavitelů osloví, vedoucí odpoví pouhým zvednutím prstu nahoru a zvoláním „Ha!“, načež všichni přestanete pracovat, pokleknete a na 15 sekund se k vůdci otočíte zády.
- Žlutá barva ve vaší kultuře znamená nebezpečí. Až to uvidíte, ztuhněte v klidu a zakryjte si obličej rukama a křičte "oho!".
- Amuřané jsou velmi věřící. Každé čtyři minuty provádějí očistný rituál – stojí v kruhu kolem vůdce a sepnou ruce nad hlavou. Rituál trvá asi 20 sekund.
- Amuřané mají velmi omezenou slovní zásobu. Používají verbální jazyk pouze při odpovídání na otázky:
  - U uzavřených otázek: odpověď „ANO“ znamená „ANO“.
  - U uzavřených otázek: odpověď „ANO“ při současném naklonění hlavy doleva znamená „NE“.
  - Na každou otevřenou otázku od cizinců odpovídáte „JE TO JASNÉ“. Ve všech ostatních případech Amuriňané mlčí.

#### **Pokyny pro stavitele:**

Jste skupina zkušených architektů, kteří vyhráli zakázku na stavbu signální věže v neznámé a neprobádané zemi Amura. Jelikož má Amura husté lesy a nepřístupný terén, je vaším úkolem naučit místní obyvatele stavět věže – aby díky vaší výuce sami postavili první věž a pak další věže po celé zemi. K dispozici máte: papír, tyčinky, brčka, pásku a nůžky a asi 10 minut na vypracování strategie stavby věže se signálním praporkem nahoře (také si ho musíte vyrobit). Věž musí být postavena za cca 20 minut (cca 1,5 m vysoká).

Pamatujte: Věž musí mít pevnou konstrukci a její stěny musí být pokryty barevnými papíry. Úlomky stěn z karet stejné barvy se nesmí vzájemně dotýkat.

#### **Pokyny pro pozorovatele:**

Vaším úkolem je sledovat události. Není dovoleno navrhopvat nebo zasahovat. Můžete si dělat poznámky popisující chování a hlášky, které jste slyšeli. Vaše postřehy budou použity k diskusi o celém cvičení.

## Scénář 3 Vize a mise projektu

1. Téma	Vize a mise projektu
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rozvíjení schopnosti společně definovat cíle a hodnoty projektu</li><li>• Rozvoj měkkých komunikačních dovedností při práci na klíčových prvcích projektu</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<p>Účastníci:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• poznat rozdíl mezi vizí a misí</li><li>• vědět, jak definovat efektivní cíle projektu</li><li>• objevovat společné hodnoty</li><li>• zlepšit schopnost efektivně komunikovat při práci na společném projektu</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• flipcharty a fixy</li><li>• Schéma SMART cílů</li></ul>
6. Průběh lekce	<p><b>Úvod</b> <b>Délka: 10 minut</b> <b>Popis aktivity:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Prezentace cílů workshopu</li><li>• Stručný úvod do důležitosti vytváření vize a poslání projektu v kontextu dané kompetence</li></ul>

### Aktivita č. 1

Brainstorming: Vize projektu

**Délka: 30 min**

**Popis aktivity:**

- Rozdělte účastníky do malých skupin.
- Každá skupina vymyslí vizi projektu.
- Prezentace výsledků brainstormingu každou skupinou a diskuze na fóru
- Skupiny si poté vyberou jednu společnou vizi pro celý projekt.

### Aktivita č. 2

Vytvoření mise projektu

**Délka: 30 min**

**Popis aktivity:**

- Skupiny pracují na definování mise projektu, definování hodnot a cílů, které budou sledovány.
- Prezentace mise každé skupiny a diskuze o rozdílech a podobnostech
- Skupiny si pak vyberou jednu společnou misi pro celý projekt.

### Aktivita č. 3

Definování cílů projektu

**Délka: 40 min**

**Popis aktivity:**

- Stručná diskuze o principu SMART (Specifický, Měřitelný, Dosažitelný, Realistický, Časově-omezený) a o tom, jak tato kritéria pomáhají formulovat efektivní cíle.
- Rozdělte účastníky do malých skupin.
- Skupiny jsou požádány, aby definovaly cíle svého projektu pomocí principů SMART.
- Každá skupina prezentuje výsledky své práce.
- Poté společně vyberou cíle, které mají být prostřednictvím projektu sledovány.

### Shrnutí a diskuze

**Délka: 10 min**

**Popis aktivity:**

- Diskuze o tom, jaké kompetence ovlivnily tvorbu vize a mise.
- Diskuze o tom, jak cíle pomáhají plánovat, motivovat a hodnotit úspěch projektu.
- Diskuze o problémech a výhodách týmové práce
- Zapisování klíčových zjištění na flipchart

SMART cíle

**S**

**M**

**A**

**R**

**T**

**SPECIFICKÝ**

**MĚRITELNÝ**

**DOSAŽITELNÝ**

**REALISTICKÝ**

**ČASOVĚ  
OMEZENÝ**

**Čeho chcete  
dosáhnout?**

**Jak poznáte,  
že jste toho  
dosáhli?**

**Je ve vašich  
silách to  
splnit?**

**Dokážete  
toho reálně  
dosáhnout?**

**Kdy přesně  
to chcete  
splnit?**



## WORKSHOP 2

### TEAMBUILDING - ROZVOJ SPOLUPRÁCE A VŮDČÍCH KOMPETENCÍ

**HLAVNÍ VÝSLEDEK:** Stanovená pravidla dobré spolupráce ve Visegrad Young LeaderClub

**DÉLKA:** 6 hodin

Scénář 1 - Teambuildingové aktivity

Scénář 2 - Řešení konfliktů

Scénář 3 - Řešení problémů

#### Scénář 1 Teambuildingové aktivity

1. Téma	Teambuildingové aktivity
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Posílit týmovou spolupráci a komunikaci</li><li>• Podporovat kreativní řešení problémů a přizpůsobivost</li><li>• Pochopit důležitost rolí a odpovědností v týmu</li><li>• Zažít práci pod tlakem a zvládat frustraci</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<p>Účastníci:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• zlepšit týmovou práci a komunikační dovednosti</li><li>• mít přehled o různých přístupech k řešení problémů</li><li>• pochopit, jak mohou omezení ovlivnit dynamiku týmu</li><li>• zvýšit povědomí o tom, jak různé perspektivy mohou přispět k dosažení cílů</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• špejle</li><li>• nůžky</li><li>• páska</li><li>• doklady</li></ul>

### Úvod

**Délka: 20 minut**

#### Popis:

- Vítejte a Icebreaker
- Cíle workshopu
- Přehled agendy

### Aktivita č. 1: Výzva ke stavbě věže

**Délka: +/- 1 hodina**

#### Časový rámec:

##### 1. Úvod a formování skupiny

**Délka: 10 min**

- Představte aktivitu, vysvětlete pravidla a vytvořte skupiny.

#### Instrukce:

- Informujte účastníky o účelu aktivity.
- Rozdělte je do malých skupinek po 5-6 členech.
- Rozdejte kartičky s pokyny, které podrobně popisují konkrétní omezení pro každou skupinu.

##### 2. Vysvětlení omezení a distribuce materiálů

**Délka: 5 minut**

- Popište jednotlivá omezení

#### Omezení:

- Žádná verbální komunikace: Tým musí postavit věž, aniž by spolu mluvili.
  - Pouze jedna osoba může používat své ruce: Pouze jeden člen týmu se smí fyzicky dotýkat materiálů, zatímco ostatní dávají pokyny.
  - Používejte pouze nedominantní ruku: Všichni členové musí ke stavbě používat svou nedominantní ruku.
  - Jazyková bariéra: Členové týmu mohou komunikovat pouze ve svém rodném jazyce, i když ostatní nerozumí.
  - Najednou se konstrukce může dotknout pouze jedna osoba.
- Stavební materiály rozdělte rovnoměrně mezi skupiny.

##### 3. Fáze plánování

**Délka: 5 minut**

#### Návod:

- Dejte týmům 5 minut na to, aby si naplánovaly, jak k výzvě přistoupí v rámci svých omezení.
- Připomeňte jim časový limit pro fázi stavby.

### 4. Stavba věže

**Délka: 20 minut**

- Cíl: Postavit nejvyšší věž v časovém limitu.

Instrukce:

- Spustíte časovač a nechte účastníky začít stavět své věže.
- Monitorujte skupiny a ujistěte se, že dodržují svá přidělená omezení.
- Poskytujte aktualizace času (např. při zbývajících 10, 5 a 1 minutě).

### 5. Měření a vyhodnocování věží

**Délka: 5 minut**

- Pomocí měřicí pásky změřte výšku každé věže.
- Vyhlášte vítěze na základě nejvyšší věže.

### 6. Debriefing & Reflexe

**Délka: 15 minut**

**Otázky k diskuzi:**

- Jak se váš tým vypořádal s omezeními?
- Jaké strategie jste použili k překonání výzev?
- Jak komunikace a role ovlivnily váš úspěch nebo potíže?
- Co byste v podobném úkolu udělali jinak?

### Aktivita č. 2 Krokodýlí řeka

**Přehled aktivity:**

Účastníci musí pracovat jako tým, aby překonali nebezpečnou krokodýlí řeku, označenou dvěma lany. Tým může používat pouze „plovoucí plošiny“ (kartonové čtverce), aby zůstal nad vodou. Háček je v tom, že každá plošina musí po celou dobu zůstat v kontaktu s min. 1 členem týmu, jinak bude plošina uzmuta krokodýlem (lektor). Pokud některý člen týmu vstoupí do řeky, celý tým musí začít znovu. Tým má 5 minut na strategii a odhad času potřebného k dokončení úkolu.

**Délka: celkem 45 minut**

### 1. Úvod a pokyny

**Délka: 5 minut**

- Popište úkol: tým musí překročit řeku pomocí plošin, aniž by se dotkl země.
- Vysvětlete omezení (např. plošiny musí zůstat v kontaktu s částí těla).

### 2. Strategické plánování

**Délka: 5 minut**

- Dejte týmu 5 minut na to, aby naplánoval, jak k výzvě přistoupí.
- Povzbudte je, aby ve své strategii zvažili jak týmovou práci, tak načasování.

### 3. Překročení řeky

**Délka: 20 minut**

- Spustte časomíru a nechte tým začít.
- Pokud některý člen ztratí kontakt s plošinou nebo vstoupí do řeky, tým musí začít znovu.
- Povzbudte je, aby v případě potřeby přizpůsobili svou strategii.

### 4. Reflexe a diskuze

**Délka: 15 minut**

**Otázky k diskuzi:**

- Jak váš tým komunikoval a spolupracoval během úkolu?
- Jakým výzvám jste čelili a jak jste je překonali?
- Fungovala vaše strategie podle plánu, nebo jste ji potřebovali upravit?
- Co jste se díky této aktivitě naučili o týmové práci?

## Scénář 2 Řízení konfliktů

1. Téma	Řízení konfliktů
2. Délka workshopu	120/180 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vybavit účastníky dovednostmi zvládnání konfliktů prostřednictvím interaktivních simulací a her</li><li>• Podpora porozumění, spolupráce a efektivních strategií řešení</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<p>Účastníci:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Opouštějí workshop s lepším pochopením dynamiky konfliktů, praktickými dovednostmi řešení konfliktů a zlepšenými vyjednávacími a komunikačními schopnostmi, které mohou uplatnit ve své každodenní realitě.</li></ul> <p>Výstupy učení:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• porozumět dynamice konfliktu</li><li>• rozvíjet dovednosti řešení konfliktů</li><li>• zlepšit komunikační schopnosti</li><li>• posílit týmovou práci a spolupráci</li><li>• zvýšit sebeuvědomění a empatii</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• stručný scénář pro každou skupinu</li><li>• karty zdrojů (představující rozpočet, čas a další zdroje) – volitelné</li><li>• flip chart nebo tabule</li><li>• fixy a pera</li><li>• letáky o strategiích zvládnání konfliktů</li></ul>

### Úvod

#### Délka: 20 minut

- Vítejte a Icebreaker
- Cíle workshopu
- Přehled agendy

### Teoretický rámec

#### Délka: 30 minut

- Stručný úvod do zvládání konfliktů: typy konfliktů, fáze konfliktu a strategie řešení
- Význam zvládání konfliktů

### Aktivita č. 1

Simulační hra pro řízení konfliktů

#### Délka: +- 2 hodiny celkem

- Scénář: „Konflikt plánování projektu skupiny mládeže“
- Účastníci jsou rozděleni do 5 skupin, z nichž každá představuje různé skupiny zúčastněných stran ve skupině mládeže (např. skupina pro životní prostředí, sportovní skupina, kulturní skupina, akademická skupina a skupina komunitních služeb).
- Každá skupina má jiné priority a omezené zdroje na přidělení svých preferovaných projektů.

#### Fáze aktivity:

##### 1. Zadání a příprava role – 20 minut

- Každá skupina obdrží brief s cíli, zdroji a omezeními.
- Skupiny diskutují o své strategii a volí mluvčího.

##### 2. Kolo vyjednávání 1 – 20 minut

- Skupiny prezentují své projekty a vyjednávají s ostatními o vytvoření aliancí nebo obchodu se zdroji.

##### 3. Eskalace konfliktu

- Představte obrat: neočekávané škrty v rozpočtu nebo nové naléhavé požadavky na projekt.

##### 4. Druhé kolo vyjednávání – 20 minut

- Skupiny znovu vyjednávají a pokoušejí se vyřešit konflikty umocněným zvratem.

##### 5. Usnesení a dohoda – 20 minut

- Skupiny pracují na konečné dohodě, která maximalizuje celkový přínos v rámci nových omezení.

##### 6. Debrief a diskuze – 30 minut

- Každá skupina představí své konečné rozhodnutí a zamyslí se nad svým procesem vyjednávání.

### 6. Průběh workshopu

#### **Reflexe a diskuze**

**Délka: 30 minut**

#### **Otázky k zamyšlení:**

1. Jaké byly hlavní konflikty, které během simulace vznikly?
2. Jak se vaše skupina vypořádala s těmito konflikty?
3. Jaké strategie považujete za nejúčinnější při řešení konfliktů?
4. Byly nějaké momenty, kdy konflikt eskaloval?
5. Jakou roli hrála komunikace při zvládnání konfliktů?
6. Jak jste vyrovnali zájmy vaší skupiny s potřebami ostatních?
7. Co byste udělali jinak, kdybyste tuto simulaci absolvovali znovu?

#### **Délka užití v praxi:**

**Délka: 20 minut**

- Diskutujte o skutečných konfliktních situacích, kterým účastníci čelili ve svých mládežnických organizacích.
- Brainstorming řešení a strategií s využitím dovedností získaných během workshopu.

#### **Závěr a zpětná vazba**

**Délka: 20 minut**

- Shrňte klíčové poznatky z workshopu.
- Získejte zpětnou vazbu od účastníků o efektivitě workshopu.
- Poskytněte zdroje pro další učení a rozvoj v oblasti zvládnání konfliktů.

### Stručný scénář pro simulaci zvládnání konfliktů

#### **Přehled:**

Každá skupina zastupuje v radě mládeže jinou zainteresovanou stranu. Všichni mají své vlastní priority a omezené zdroje. Cílem je vyjednávat a dospět k dohodě o tom, jak efektivně alokovat dostupné zdroje.

#### **Scénář:**

Mládežnická skupina získala grant ve výši 1 000 EUR, který bude rozdělen mezi pět různých projektů. Každá skupina má svůj vlastní návrh projektu a specifické potřeby. Neočekávané snížení rozpočtu však v průběhu vyjednávání snižuje grant na 800 EUR.

#### **Skupina 1: Ekologická skupina**

##### **Projekt: Komunitní zahrada**

##### **Cíle:**

- Vytvořte udržitelnou komunitní zahradu.
- Vzdělávat komunitu o ochraně životního prostředí.

##### **Potřebné zdroje:**

- Náklady na počáteční realizaci: 400 EUR (fixní)
- Měsíční údržba: 50 EUR

**Body vyjednávání:** Ochota snížit měsíční údržbu, pokud pomohou dobrovolníci.

#### **Skupina 2: Sportovní skupina**

##### **Projekt: Sportovní program mládeže**

##### **Cíle:**

- Vytvořit sportovní program pro (neprivilegovanou) mládež.
- Podporovat fyzické zdraví a týmovou práci.

##### **Potřebné zdroje:**

- Vybavení: 300 € (fixní)
- Pronájem místa: 200 €

**Fixní:** Pro zajištění bezpečnosti je potřeba plná částka za vybavení.

**Body jednání:** Flexibilní pronájem místa; můžete prozkoumat levnější možnosti.

#### **Skupina 3: Kulturní skupina**

##### **Projekt: Festival umění a kultury**

##### **Cíle:**

- Uspořádejte místní festival umění a kultury.
- Ukažte talenty z komunity.

##### **Potřebné zdroje:**

- Účinkující a umělci: 350 EUR (fixní)
- Marketing a propagace: 150 EUR

**Fixní:** Musí se financovat známé umělce, aby byla zajištěna vysoce kvalitní akce.

**Body jednání:** Možnost snížení marketingového rozpočtu prostřednictvím spolupráce.



### Stručný scénář pro simulaci zvládání konfliktů

#### Skupina 4: Akademická skupina

##### Projekt: Tutoring a mentoring

##### Cíle:

- Poskytovat doučování a mentoring pro studenty.
- Zlepšit akademické výsledky a poskytovat kariérové poradenství.

##### Potřebné zdroje:

- Stipendia lektorů: 250 € (fixní)
- Vzdělávací materiály: 150 €

**Fixní:** Potřebujete finanční prostředky pro lektory, abyste přilákali kvalifikované jednotlivce.

**Body vyjednávání:** Můžete žádat o finanční podporu na vzdělávací materiály.

#### Skupina 5: Skupiny komunitních služeb

##### Projekt: Čištění a zlepšení sousedství

##### Cíle:

- Organizace pravidelných úklidů okolí
- Zlepšit místní infrastrukturu (lavičky, odpadkové koše atd.).

##### Potřebné zdroje:

- Úklidové prostředky: 150 EUR
- Zlepšení infrastruktury: 250 EUR (fixní)

**Fixní:** Nezbytné pro financování infrastruktury pro motivaci dobrovolníků.

**Body vyjednávání:** Mohou se snížit náklady na úklid prostřednictvím věcných darů.

#### Neočekávaný zvrat: Snížení rozpočtu

Po prvním kole vyjednávání je oznámeno, že grant byl snížen z 1 000 EUR na 800 EUR. Skupiny nyní musí znovu projednat své plány a najít způsoby, jak se vyrovnat se sníženým financováním a přitom dosáhnout svých primárních cílů.

#### Šablona karet zdrojů:

##### 1. Rozpočtové karty (celkem 1 000 EUR původně, sníženo na 800 EUR po obratu)

- 20 karet po 50 EUR (každá skupina obdrží 4 karty)
  - Použijte tyto karty k zobrazení počátečního a upraveného přidělení rozpočtu.

##### 2. Karty potřebných zdrojů

###### • Ekologická skupina:

- Náklady na počáteční realizaci: 1 karta ve výši 400 EUR
- Měsíční údržba: 2 karty po 50 EUR

###### • Sportovní skupina:

- Vybavení: 1 karta v hodnotě 300 EUR
- Pronájem místa: 1 karta v hodnotě 200 EUR

###### • Kulturní skupina:

- Umělci a umělci: 1 karta v hodnotě 350 EUR
- Marketing a propagace: 1 karta v hodnotě 150 EUR

###### • Akademická skupina:

- Stipendia tutorů: 1 karta v hodnotě 250 EUR
- Vzdělávací materiály: 1 karta v hodnotě 150 EUR

###### • Skupina komunitních služeb:

- Potřeby na úklid: 1 karta v hodnotě 150 EUR
- Vylepšení infrastruktury: 1 karta v hodnotě 250 EUR

### Strategie zvládání konfliktů

#### 1. Pochopení konfliktu

Co je to konflikt? 🧡 Konflikt je neshoda nebo střet mezi myšlenkami, principy nebo lidmi. Může vzniknout z rozdílů v názorech, hodnotách, potřebách nebo zájmech.

#### Typy konfliktů:

- Intrapersonální konflikt: Vyskytuje se uvnitř jednotlivce.
- Interpersonální konflikt: Mezi jednotlivci.
- Konflikt uvnitř skupiny: V rámci skupiny.
- Meziskupinový konflikt: Mezi různými skupinami.

#### Fáze konfliktu:

- Latentní konflikt: Základní napětí.
- Vnímaný konflikt: Uvědomění si konfliktu.
- Pocit konfliktu: Emocionální zapojení.
- Manifest konfliktu: Otevřené vyjádření konfliktu.
- Následky konfliktu: Výsledek a řešení.

#### 2. Styly zvládání konfliktů

##### a) Vyhýbání se (👉):

- Nízká asertivita, nízká kooperace.
- Užitečné, když je konflikt triviální nebo když je potřeba více času na přemýšlení.

##### b) Usazení (🧡):

- Nízká asertivita, vysoká kooperace.
- Užitečné, když udržení harmonie je důležitější než vítězství.

##### c) Soutěživý (🏆):

- Vysoká asertivita, nízká kooperace.
- Užitečné, když je potřeba rychlá, rozhodná akce.

##### d) Kompromisní (🧡🧡):

- Mírná asertivita, mírná spolupráce.
- Užitečné, když jsou obě strany stejně silné a chtějí dočasné řešení.

##### e) Spolupráce (🧡🧡🧡):

- Vysoká asertivita, vysoká spolupráce.
- Užitečné, když je cílem najít oboustranně výhodné řešení.

### Strategie zvládání konfliktů

#### 3. Strategie řešení konfliktů

##### a) Aktivní naslouchání 🗣️

- Věnujte plnou pozornost mluvčímu.
- Reflektujte zpět, co slyšíte, abyste se ujistili v porozumění.

##### b) Efektivní komunikace 💬

- Použijte prohlášení „já“ k vyjádření svých pocitů.
- Jasně a konkrétně vyjadřujte své obavy.

##### c) Empatie ❤️

- Snažte se porozumět perspektivě druhé osoby.
- Uznejte jejich pocity a názory.

##### d) Hledání společné řeči 🌟

- Identifikujte sdílené cíle nebo zájmy.
- Zaměřte se na tyto oblasti a vytvořte základ pro dohodu.

##### e) Řešení brainstormingu 💡

- Generujte více možností pro řešení konfliktu.
- Společně zhodnotte klady a zápory.

##### f) Vyjednávání 🤝🤝

- Buďte připraveni dávat a brát.
- Zaměřte se na řešení, které uspokojí potřeby obou stran.

##### g) Mediace 🤝🤝🤝

- Zapojte neutrální třetí stranu k usnadnění řešení.
- Mediátor pomáhá objasňovat problémy a hledat řešení.

#### 4. Kroky k vyřešení konfliktu

1. Identifikujte problém 🎯
2. Pochopte zájmy! (Objevte základní potřeby a zájmy každé strany.)
3. Vygenerujte možnosti 🌐 (Přemýšlejte o možných řešeních.)
4. Vyhodnoťte možnosti 📊 (Diskutujte o výhodách a nevýhodách každé možnosti.)
5. Vyberte řešení ✅ (Vyberte možnosti nejpřijatelnější pro všechny zúčastněné strany.)
6. Implementujte řešení 🛠️ (Vypracujte plán, jak zvolené řešení uvést do praxe.)
7. Sledujte (Testujte, abyste se ujistili, že řešení funguje. V případě potřeby proveďte úpravy.)

## Scénář 3 Řešení problémů

1. Téma	Řešení problémů
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rozvoj schopností spolupráce při řešení problémů jako tým</li><li>• Naučit se spolupracovat v krizových situacích</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<p>Účastníci:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• dozvědět se o různých přístupech k řešení problémů</li><li>• zlepšit klíčové dovednosti pro týmovou práci</li></ul>
5. Potřebné materiály	flipcharty a fixy
6. Průběh workshopu	<p><b>Úvod</b> <b>Délka: 10 min</b> <b>Popis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Stručný úvod do předmětu řešení problémů</li><li>• Úvod do konceptu stakeholderů projektu a jejich role</li></ul>

### Aktivita č. 1

Simulace problémů

**Délka: 30 min**

**Popis aktivity:**

- Rozdělte účastníky do malých skupin.
- Každá skupina obdrží popis problému, na který může narazit
- Skupiny mají 20 minut na prodiskutování problému a nalezení možných řešení.
- Každá skupina zapíše řešení

### Aktivita č. 2

Prezentace řešení problémů

**Délka: 30 min**

**Popis aktivity:**

- Každá skupina prezentuje svá řešení a jak spolupracovala a komunikovala, aby je našla.
- Diskuze o prezentaci v celé skupině s důrazem na různé přístupy k řešení problémů.

### Aktivita č. 3

Zásady dobré spolupráce

**Délka: 30 min**

**Popis aktivity:**

- Rozdělte účastníky do malých skupin.
- Každá skupina si vytvoří seznam skupinových pravidel s přihlédnutím k úvahám z předchozích cvičení (15 min)
- Každá skupina představí své návrhy
- Všichni účastníci se poté dohodnou na společném seznamu pravidel, která mohou přijmout všichni

### Shrnutí a diskuze

**Délka: 20 min**

**Popis aktivity:**

**Skupinová diskuze**

Otázky do diskuze:

- Které metody byly nejučinnější?
- Jaké byly největší problémy při řešení problémů?
- Jaký význam mají měkké dovednosti při řešení problémů?
- Jaké nové dovednosti jste díky těmto cvičením získali?

## WORKSHOP 3

### KRITICKÉ MYŠLENÍ PŘI PRÁCI NA PROJEKTECH

#### HLAVNÍ VÝSTUPY:

- Definice činnosti Klubu a doba realizace
- Volba představenstva Visegrad Young Leader Club

DÉLKA: 6 hodin

Scénář 1 - Aktivity na projektu

Scénář 2 - Časový harmonogram projektu

Scénář 3 - Zdroje projektu a rozdělení úkolů

#### Scénář 1 Aktivity na projektu

1. Téma	Aktivity na projektu
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rozvíjení schopnosti pojmenovat některé problémy ve své komunitě a zhodnotit jejich řešitelnost samostatně nebo s pomocí druhých</li><li>• Rozvíjení schopnosti plánovat postup jednotlivých kroků v rámci svého projektu na základě projektové logiky</li></ul>
4. Očekávané výstupy	Účastníci jsou schopni plánovat, realizovat a vyhodnocovat průběh jednotlivých kroků v rámci svého projektu a podle projektové logiky.
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• tištěný hrdinský čin/projektový úkol, pro každý tým v jiné barvě</li><li>• vytištěné a nastříhané papírky s aktivitami pro každý tým na jiný barevný papír (cca 30 pro každý tým)</li><li>• papíry, kde se týmy aktivit přilepí a rozdělí do dvou kategorií</li><li>• čísla pro označení míst, kde jsou uloženy aktivity hrdinských činů - počet čísel závisí na počtu míst, kam se aktivity uloží</li><li>• euro balíčky, kolíčky na prádlo - počet závisí na množství zavěšených věcí</li></ul>

## Scénář 1 Aktivity na projektu

### 5. Potřebné materiály

Lektor rozdělí činnosti rozstříháním barevného papíru do eurobalíčků tak, aby každý balíček obsahoval stejnou aktivitu v barvě každého týmu. Lektor rozloží eurobalíčky s aktivitami a čísla pro označení míst po okolí tak, aby čísla byla dostatečně viditelná z pozic jednotlivých týmů.

### 6. Průběh workshopu

#### Úvod

**Délka: 10 minut**

#### Popis aktivity:

- Diskuze o cíli workshopů.
- Úvod: Rozdělení účastníků do 5 týmů Rozdělení do týmů probíhá náhodně - účastníci si vylosují barevný papír v barvě týmu. Každému týmu je přidělen hrdinský čin. Každý má stejný úkol, každý tým v jiné barvě.

Zadání pro účastníky obsahuje název hrdinského činu/projektu, popis problému, na který projekt reaguje a cíl projektu.

#### **Název aktivity č. 1: Zachraňme Hero Training School:**

Škola Hero Training School má finanční problémy. Navštěvuje ji málo studentů a studentek, kteří si nemohou dovolit platit za školné více než dříve. Škole proto od příštího školního roku hrozí uzavření.

**Cíl:** Navrhnout metodu, která umožní fungování školy na další rok a skončí finančně v plusu.

**Délka: 45 min**

#### Popis aktivity:

Chybí hrdinský čin/projekt ze zadávacích aktivit. Úkolem každého týmu je tedy posbírat co nejrychleji všechny papírky s aktivitami v barvě svého týmu. Sběratelská činnost je nastavena jako soutěž.

Papíry s aktivitami jsou rozmístěny v prostoru a pověšeny na místa (např. stromy), která jsou označena číslem. Každý tým si může z označeného místa odnést pouze papíry v barvě svého týmu.

Všichni členové týmu mohou sbírat papíry současně. Pro každý tým je asi 30 listů papíru s aktivitami (aktivity jsou pro všechny týmy stejné).

Na začátku startují účastníci z jedné startovní čáry.

Linie je poblíž týmových stanic. Účastníci odloží nasbírané papírky na stanoviště svého týmu, odkud mohou volně vybíhat pro další papírky. Během každého běhu může jeden účastník přinést zpět na stanoviště týmu pouze jeden papír s aktivitami.

Po sesbírání všech aktivit je soutěž vyhodnocena.

Lektor následně týmům zadá úkol rozřídít nasbírané aktivity na reálné a nereálné, související a nesouvisející s cílem, resp. k činnostem, které plní nebo neplní cíl. Po týmové práci na řazení aktivit proběhne společná diskuze o deseti aktivitách a jejich vhodnosti pro daný cíl.

### **Aktivita č. 2**

Teoretická část

**Délka: 15 min**

#### **Popis aktivity:**

V této části lektor účastníkům představí aktivity projektu v rámci přípravy a realizace projektu, který úzce souvisí s cílem a podporuje jeho naplňování. V tomto krátkém teoretickém bloku lektor zdůrazní, že aktivity je nutné posuzovat z hlediska toho, jak podporují naplnění cíle a jak jsou reálné, z hlediska času, místa, lidí, financí či jiných zdrojů.

### **Aktivita č. 3**

Práce na projektu

**Délka: 35 min**

#### **Popis aktivity:**

Účastníci následně pracují ve svých projektových týmech. Mají cca 30 minut na sepsání vlastních aktivit pro svůj projekt tak, aby aktivity splnily cíl. Na tomto zadání již pracují ve svých projektových týmech dle zadání z formuláře projektového záměru za pomoci a konzultace lektora.

### **Shrnutí a diskuze**

**Délka: 15 min**

#### **Popis aktivity:**

- Diskutujte o důležitosti cíle a správných činnostech k naplnění cíle.
- Shrnutí klíčových zjištění a jejich zapsání na flipchart



### Aktivita č. 1 Zachraňme školu Hero Training School

#### **Název: Zachraňme školu Hero Training School**

#### **Problém:**

Škola Hero Training School má finanční potíže. Navštěvuje ji málo žáků, kteří nemohou platit více za školné než nyní. Škole proto od příštího školního roku hrozí uzavření.

#### **Cíl:**

Navrhnout metodu, která umožní, aby škola zůstala otevřena i další rok a skončila finančně v plusu.

#### **Aktivita:**

Oslovte všechny lidi a požádejte je o pomoc a podporu.

Promluvte si s vedením školy o problémech, které škola má.

Najděte další hrdiny, kteří chtějí také zachránit Hero Training School.

Uspořádejte soutěž o nejlepšího žáka Hero Training School.

Zjistěte příjmy a výdaje školy.

Zjistěte, kolik studentů školu navštěvuje.

Zjistěte, jak jsou studenti se školou spokojeni.

Navrhněte, jak bude škola financována.

Naučte se hrát na kytaru.

Pište o problémech školy do místních novin.

Zjistěte, jak fungují jiné školy, co jim pomáhá, co nefunguje.

Zeptejte se žákovské školské rady, zda má zájem zapojit se do tvorby plánu na záchranu školy.

Zjistěte možnosti sponzorských darů, dlouhodobého financování školy.

### Aktivita č. 1 Zachraňme Hero Training School

- Přemalujte stěny ve třídách na zeleno, tak, aby prostor působil pozitivně.
- Změňte jídelníček školní jídelny a nabídněte větší výběr jídel.
- Navrhněte, jak by škola mohla ušetřit peníze na udržování pořádku.
- Předneste projev na setkání seniorů, abyste získali nové sponzory pro školu.
- Připravte si časový plán. Promyslete si, zda je reálné udělat návrh do konce roku.
- Po využití plánu během školního roku zhodnoťte, zda byla škola v mínusu s financemi.
- Promluvte si na rodičovském sdružení. Počítejte s tím, že škola z projevu získá více sponzorů.
- Povolte domácí mazlíčky v každé třídě.
- Kupte si nové auto z prostředků školy.
- Zvyšte platy učitelů ve škole.
- Propusťte všechny pracovníky kuchyně a údržby.
- Požádejte o pomoc odborníky z oblasti financování organizací a institucí.

## Scénář 2 Časový harmonogram projektu

1. Téma	Časový harmonogram projektu
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	Rozvíjení schopnosti plánovat postup jednotlivých kroků v rámci svého projektu na základě projektové logiky
4. Očekávané výstupy	Účastníci jsou schopni plánovat, realizovat a vyhodnocovat průběh jednotlivých kroků v rámci svého projektu a podle projektové logiky.
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• vzorový harmonogram modelového projektu – vytisknout pro každý tým a rozdělit na jednotlivé aktivity</li><li>• prázdný rozvrh - tisk pro každý tým</li><li>• připínáčky nebo provázky pro umístění aktivit</li><li>• tužky nebo pastelky pro každý tým</li><li>• desky pro každý tým</li></ul>
6. Průběh workshopu	<p><b>Úvod:</b> <b>Délka: 10 minut</b> <b>Popis aktivity:</b> „V tuto chvíli je na vás, abyste potkali někoho, kdo může být vaším přítelem nebo nepřítelem v projektu, podle toho, jak ho dokážete zkrotit. Kdo to je, zjistíte z následující hádanky: Nevidíte, necítíte, nemá křídla a přesto létá. (čas) Nyní vám nabídnu otěže, které vám pomohou zkrotit letící čas. Jsou časovou osou projektu.“</p>

### Aktivita č. 1

Časový harmonogram projektu

**Délka: 30 min**

#### Popis aktivity:

Každý účastník (nebo dvojice, je-li jich na stanici více) obdrží jednu z aktivit ukázkového projektu. Poté má celá skupina za úkol seřadit se v davu tak, jak jdou jednotlivé aktivity jedna za druhou. Když tak učiní, jeden bod je určen k označení začátku měsíce a další bod k označení konce měsíce. Ve skupině by se pak měli rozdělit tak, aby aktivitu zvládli za měsíc. Vždy se pohybují na své úrovni v davu, aby některé aktivity mohly běžet paralelně. Pokud aktivita trvá jeden den, osoba stojí se založenýma rukama, pokud je aktivita delší, rozevře náruč na znamení, že to trvá delší dobu. Pokud zabere více času, než dokáže rukama ukázat, pomůže mu někdo jiný.

### Aktivita č. 2

Odras činnosti

**Délka: 15 min**

#### Popis aktivity:

V reflexi lektor se skupinou diskutuje o následujících otázkách:

Zdá se vám plán, který jste vytvořili, realistický?

Co pro vás bylo snadné do plánu zakomponovat a co naopak obtížné?

Jak jste se vypořádali s aktivitami, které bylo těžké zařadit?

Které aktivity jste dal paralelně a proč?

Co to znamená pro úkolový personál?

Kde mohou být úzká místa (co může být zpožděno atd.) a jak byste reagovali úpravou plánu?

### Aktivita č. 3

Teorie

**Délka: 15 min**

#### Popis aktivity:

Lektor společně se skupinou shrne zásady pro tvorbu časového plánu, které v reflexi zazněly, případně doplní tipy, které vyslyšeny nebyly.

## Scénář 2 Časový harmonogram projektu

### 6. Průběh workshopu

#### **Aktivita č. 4**

Práce na projektu

**Délka: 35 min**

#### **Popis aktivity:**

Následně se skupina rozdělí na projektové týmy a v nich navrhnu časovou osu svého projektu (cca 30 minut).

#### **Shrnutí a diskuze**

**Délka: 15 min**

#### **Popis aktivity:**

- Diskuze o tom, co ovlivňuje efektivní plánování a přidělování úkolů
- Shrnutí klíčových zjištění a jejich zapsání na flipchart.

**Aktivita č. 1 - Aktivita vzorového projektu**

**Aktivita vzorového projektu**

Koordinační schůzka týmu s plánováním postupu.

Připravte prezentaci projektu pro vedení školy.

Setkejte se s vedením školy a představte svůj projekt.

Poskytněte 2 krabice pro každou třídu.

"Zkrášlit" krabice.

Připravte pro žáky minipřednášku o třídění odpadu.

Realizace minipřednášek ve třídách.

Kontrola řazení a stavu krabic.

Plánování dalších aktivit na podporu třídění.

Vyhodnocení projektu.

## Vzdělávací materiály k Scénáři 2 časovému harmonogramu projektu

### Aktivita č. 1 - Ukázka harmonogramu modelového projektu

ACTIVITIES	12.2.	13.2.	14.2.	15.2.	16.2.	17.2.	18.2.	19.2.	20.2.	21.2.	22.2.	23.2.	24.2.	25.2.	26.2.	27.2.	28.2.	1.3.	2.3.	3.3.	3.3.	4.3.	5.3.	6.3.	7.3.	
Activity 1																										
Activity 2																										
Activity 3																										
Activity 4																										
Activity 5																										
Karel																										
Jana																										
Alena																										





## Scénář 3 Zdroje projektu a rozdělení úkolů

1. Téma	<b>Zdroje projektu a rozdělení úkolů</b>
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rozvoj plánovacích dovedností při vytváření harmonogramu projektu</li><li>• Posílení spolupráce a koordinace v rámci týmu</li><li>• Rozvoj schopnosti identifikovat role v týmech</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<p>Účastníci:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• mají zkušenosti s plánováním zdrojů (lidských i finančních) v rámci svého projektu</li><li>• jsou schopni rozdělit úkoly podle svých schopností a zájmů</li><li>• umějí přijmout posloupnost kroků projektové logiky jako vhodný model pro úspěšnou realizaci svého projektu.</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• nůžky</li><li>• papírová lepicí páska</li><li>• papír pro každý projektový tým</li><li>• pera</li><li>• obrázky ke zdrojům (nutno vytvořit)</li></ul> <p>Vytiskněte ilustrační obrázky pro rozpočet s € tak, aby obrázky byly srozumitelné pro všechny účastníky. Skryjte/nalepte ilustrační obrázky po místnosti.</p>
6. Průběh workshopu	<p><b>Úvod:</b> <b>Délka: 10 minut</b> <b>Popis aktivity:</b> Přednášející uvede tento blok krátkým vyprávěním: „Hrdina by se neměl snadno vzdávat. Měl by umět čelit problémům a nacházet řešení, měl by mít také bystrou mysl a trochu logického myšlení.</p> <p>Ač se to nezdá, i hrdinové potřebují k hrdinskému činu nějaké prostředky. Nemusí jít jen o finance. Může to být jejich čas, energie, kterou do projektu vkládají, nebo materiál, který se podaří získat sponzoringem.“</p>

### **Aktivita č. 1**

Vyhledávání zdrojů

**Délka: 20 min**

#### **Popis aktivity:**

Lektor následně uvede aktivitu: Po místnosti jsou ukryty názorné obrázky včetně množství nebo vypočítaných časových údajů (minimálně 15 obrázků), které se vážou na zdroje projektu, např. obrázky mladých lidí (symbolizující vedoucího projektu, fotografa a další pozice...), místnost (symbolizující pronájem místnosti), kancelářské potřeby, jídlo (symbolizující občerstvení) a tak dále. Úkolem účastníků je roztřídit ilustrační obrázky do jednotlivých kategorií a následně spočítat všechny položky a uvést výslednou částku nebo časovou náročnost projektu.

#### **Příklady kategorií:**

- lidské zdroje, tedy tým, který bude projekt realizovat
- občerstvení
- služby
- materiál

Následně lektor zkontroluje výsledek, kolik lidí na projektu pracovalo, kolik materiálu bylo potřeba zajistit a kolik bylo potřeba na nákup.

#### **Výsledkem může být například:**

1. personalistika/tým: 3 lidé budou projekt realizovat po dobu 8 týdnů a 1 dne
2. materiál: 11 €
3. občerstvení: 9,50 €
4. služby jako sponzorské dary

Projekt vyžaduje finanční prostředky ve výši 20,5 EUR.

### Aktivita č. 2

Teoretická část

**Délka: 15 min**

#### Popis aktivity:

Lektor účastníkům vysvětlí, že existují i jiné kategorie zdrojů, než se kterými během aktivity pracovali. Ani ve všech zúčastněných projektech nemusí být uvedeny všechny kategorie. Lektor také upřesní, co se rozumí personalistikou – v tomto případě je to realizační tým, který tvoří samotní účastníci. Do týmu však mohou přizvat i další kamarády a spolužáky.

Dále je nutné, aby lektor jasně vysvětlil rozdíl mezi cílovou skupinou projektu (nepatří do kategorie personalistika) a realizačním týmem. Cílovou skupinou projektu jsou lidé, pro které účastníci projekt dělají.

V dalším kroku bude úkolem účastníků specifikovat, jaké zdroje budou pro realizaci svého projektu potřebovat.

Lektor může doporučit, aby zdroje definovali v rámci výše uvedených kategorií (ale ne každý projekt musí mít zdroje v každé kategorii, např. nemusí potřebovat žádné zdroje na občerstvení). Je důležité, aby si účastníci uvědomili, co budou k projektu potřebovat, a výše uvedené kategorie mohou sloužit pouze jako vodítko či kontrolní seznam, aby na nic potřebného nezapomněli.

Lektor následně zkontroluje, zda účastníci pochopili, co je obsahem projektu, a zodpoví případné dotazy.

### Aktivita č. 3

Praktická část

**Délka: 30 min**

#### Popis aktivity:

Lektor zadá účastníkům, případně jednotlivým projektovým týmům, úkol, aby si nejprve pomocí brainstormingu definovali, co potřebují pro aktivity, které chtějí v rámci projektu realizovat. Poté musí vyčíslit materiál a služby nebo přemýšlet, koho ze svých přátel by do projektu mohli zapojit. Měli by také popsat, co mohou získat bez použití finančních prostředků, a vypočítat konečnou výši rozpočtu, který potřebují k realizaci aktivit.

Lektor pak s jednotlivými projektovými týmy projde jejich plán zdrojů a zkontroluje, zda jejich projekt není příliš finančně náročný.

Pokud je dostatek času, může lektor na závěr otevřít téma hledání zdrojů/sponzorů.

### Aktivita č. 4

Rozdělení a analýza rolí v týmu (týmech)

#### **Délka: 30 min Popis aktivity:**

- Skupiny analyzují rozdělení úkolů a rolí v týmech
- Volba Rady klubu
- Diskuze o komunikační strategii mezi týmy a Radou klubu.

Lektor vysvětlí teorii týmové spolupráce a základních 30 týmových rolí a funkcí. Tým v angličtině znamená, že společně dosáhneme více – „společně každý dosáhne více“. A přestože každý člen týmu dělá něco jiného, důležité je, že jdou společně za stejným cílem. Práce v různých týmech se může měnit v závislosti na počtu lidí, povaze členů nebo délce členství. V týmu má obvykle každý svou roli a funkci. Je dobré se společně ve skupině dohodnout, kdo co preferuje dělat (jaká bude jeho funkce) a proč, ale vzít v úvahu i to, co je lidem přirozené (role).

Lektor vysvětlí rozdíl mezi rolí a funkcí:

Role – obvyklý způsob chování

Funkce – akceptovaná „role“, která se může měnit

#### **Role může být:**

- ambulance – vyhlazuje hrany konfliktů v týmu, stará se o účastníky, je empatický, vyhýbá se konfliktům. Nejdůležitější pro ni je udržet tým v pohodě.
- buldozer – má svůj nápad a snaží se ho realizovat, nevyhýbá se konfliktům, je plný energie, nadšený, aktivní, posouvá věci dopředu. Nejdůležitější je pro něj dosažení cíle.
- ponorka – snaží se uchopit podstatu, mluví jen v případě, že chce říct něco zásadního. Je to většinou nenápadná osoba v pozadí.

#### **Funkce v týmu může být:**

- koordinátor – osoba, která přerozděluje úkoly a koordinuje celý projekt;
- promotér – osoba odpovědná za propagaci a marketing projektu;
- materialista – osoba, která má na starosti materiál;
- finančník – osoba odpovědná za finance;
- dokumentátor – osoba odpovědná za projektovou dokumentaci – fotografie, videa;
- zdravotnický pracovník – osoba, která má na starosti bezpečnost během projektu;
- časový koordinátor – osoba, která zajišťuje dodržování termínů atp.

Funkce se mohou lišit v závislosti na projektu, výše uvedené funkce mohou sloužit jako příklady.

### **Je dobré vysvětlit následující:**

V ideálním případě by zastoupení v týmu mělo být co nejpestřejší, protože se může stát, že pokud budou mít v týmu jen ponorky, bude týmu chybět jiskra a schopnost převzít iniciativu. Pokud budou mít jen buldozery, je možné, že v týmu dojde k výraznějším střetům.

Lektor zmíní, že všechny role jsou důležité a potřebné a mají své výhody a nevýhody, žádná není jednoznačně pozitivní nebo negativní. Tyto role přitom neplatí navždy. Naopak jsou dynamické v závislosti na osobním rozvoji nebo týmu, ve kterém pracujete a jak se týmu přizpůsobíte.

Je dobré připomenout i rovné zastoupení mužů a žen v týmu.

### **Lektor účastníkům zmíní pár tipů a triků pro fungování týmu, např.**

- snažte se být konstruktivní, to znamená, nedovoďte, aby vás problém rozdělil;
- každý má právo vyjádřit svůj názor;
- vzájemně se informovat (ukládat informace o projektu, domlouvat další schůzky...);
- starat se o sebe;
- respektovat se navzájem;
- klást otázky, pokud něčemu nerozumíte;
- komplimenty.

### **Shrnutí a diskuze**

**Délka: 15 min**

#### **Popis aktivity:**

- Diskuze o tom, co ovlivňuje efektivní plánování a přidělování úkolů
- Shrnutí klíčových zjištění a jejich zapsání na flipchart.

Aktivita č. 1 1



**Eva pomáhala 7 hodin při realizaci jednodenní aktivity a měla na starosti materiál.**



**Erika fotografovala 5 hodin během celého projektu.**



**Karol pomáhal 2 týdny s komunikací a propagací.**

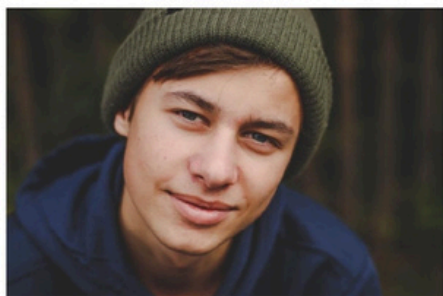
**Martin byl součástí koordinačního týmu 3 týdny a pomáhal od začátku do konce.**



Aktivita č. 1 1



Rozpočtu a financím se Klára věnovala 8 hodin.



Juraj byl také 3 týdny součástí koordináčního týmu.



Andrea pomáhala 4 hodiny uklízet po aktivitě.



Pronájem tělocvičny byl se svolením ředitele školy zdarma.



Aktivita č. 1 1

Kancelářské papíry a výkresy dostali sponzorským darem od místního papírnickví.



Voda byla zdarma, džbány a sklenice si půjčili ze školní jídelny.



Koupili jsme čaj za 1,50 € a dostali horkou vodu v konvici z kantýny.



Staré listy jako plátno jsme sbírali společně se spolužáky vyhlášením sousedské sbírky.



Aktivita č. 1 1

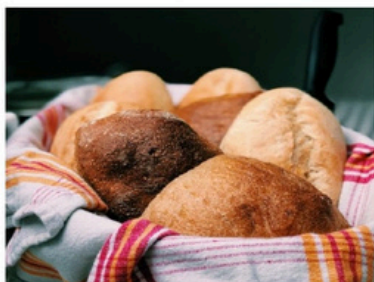
Propisky jim půjčili další spolužáci.



Svíčky byly koupeny za 5€.



Štětce a barvy byly koupeny za 5€.



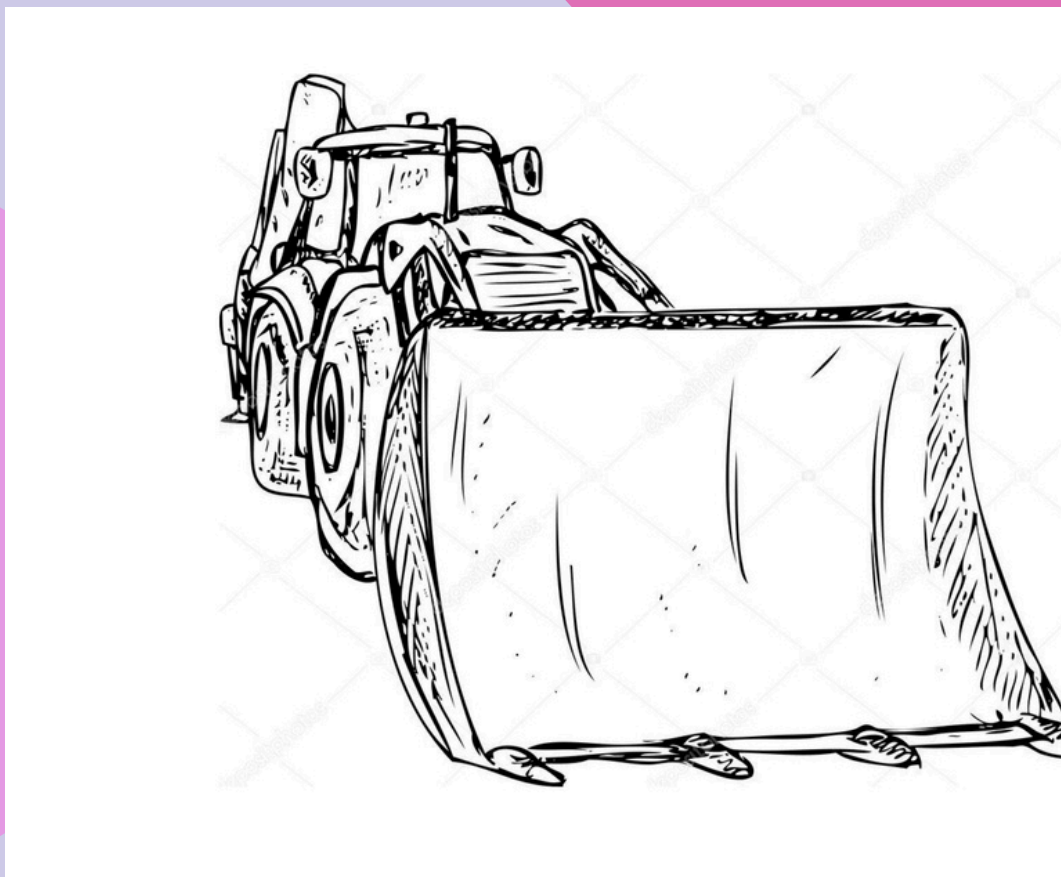
Chléb koupen za 5€.

Se svolením mámy marmeláda byla vzána ze spíže.

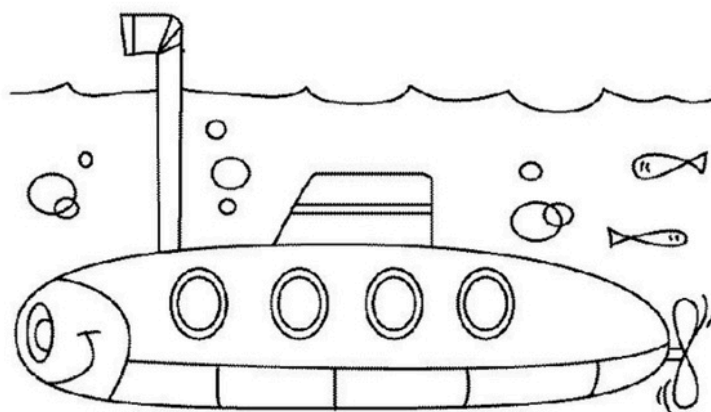


2kg jablek byly z babiččiny zahrádky.

Aktivita č. 4



Aktivita č. 4



i-creative.cz

## WORKSHOP 4

### ROZVOJ KREATIVITY MLADÝCH LÍDRŮ

**HLAVNÍ VÝSTUPY:** Vývoj a prezentace koncepce projektu

**DĚLKA:** 6 hodin

Scénář 1 - Úvod do kreativity

Scénář 2 - Workshop kreativního řešení problémů

Scénář 3 - Vývoj koncepce projektu

#### Scénář 1 Úvod do kreativity

1. Téma	Pochopení kreativity ve vedení
2. Délka workshopu	90 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Seznamte účastníky s konceptem kreativity v kontextu vedení.</li><li>• Prozkoumejte, jak kreativita pohání inovace a řešení problémů ve vedení.</li><li>• Zapojte účastníky do praktických aktivit, abyste stimulovali kreativní myšlení.</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<ul style="list-style-type: none"><li>• Účastníci pochopí roli kreativity ve vedení</li><li>• Budou schopni identifikovat a používat různé kreativní techniky</li><li>• Účastníci se budou cítit nabití energií a připraveni na následující workshop</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• Předváděcí sešity, značky a lepicí poznámky</li><li>• Multimediální projektor pro promítání videí a diapozitivů</li><li>• Pracovní listy o technikách kreativity</li><li>• Kreativní karty s výzvami pro skupinové aktivity</li></ul>

### A. Úvod a nastavení tónu

#### Délka: 15 minut

- **Přivítání a přehled:** Začněte vřelým přivítáním a úvodem k tématu dne: kreativita ve vedení. Proč je kreativita pro lídry nezbytná, zejména při řešení problémů a inspirování inovací?
- **Stanovení cíle:** Jasně nastínění toho, co účastníci očekávají, že se během tohoto workshopu naučí a dosáhnou. Diskutovat o tom, jak jim aktivity pomohou rozvíjet kreativní dovednosti, které lze uplatnit v jejich vedoucích rolích.

### B. Zahřívací aktivity pro kreativitu

#### Délka: 25 minut

- **Aktivita č. 1: Asociace náhodných slov**
- **Pokyny:** Rozdělte účastníky do malých skupin po 4–5. Každé skupině poskytněte sadu karet s náhodnými slovy (karty s kreativními výzvami). Úkolem bude vytvořit pomocí těchto slov krátký příběh za pouhých 10 minut.
- **Účel:** Toto cvičení pomůže účastníkům myslet na vlastní pěst a podpoří spontánní kreativitu, prolomí ledy a vytvoří kreativní atmosféru.
- **Diskuze:** Po skončení aktivity bude každá skupina požádána, aby se podělila o svůj příběh s větší skupinou. Diskutovat o tom, jak rychle byli schopni vytvořit spojení mezi nesouvisejícími nápady, klíčovou složkou kreativního myšlení.
  
- **Aktivita 2: Cvičení 30 kruhů**
- **Pokyny:** Dejte každému účastníkovi list papíru s 30 prázdnými kruhy. Úkolem bude během 5 minut proměnit co nejvíce kruhů na rozpoznatelné předměty (např. z kruhu se mohou stát hodiny, ciferník atd.).
- **Účel:** Toto cvičení podpoří divergentní myšlení a ukáže, jak mohou omezení podněcovat kreativitu.
- **Reflexe:** Diskuze o různých strategiích, které účastníci použili. Zdůraznění, že kreativita často zahrnuje vidění příležitostí v rámci omezení.

### C. Hluboký ponor do kreativity ve vedení

#### Délka: 30 minut

- **Prezentace:** Použití snímků a krátkého videoklipu k představení klíčových konceptů kreativity ve vedení. Diskutujte o tom, jak kreativita může řešit složité problémy, inspirovat týmy a řídit změny.
- **Příklad videa:** Promítání TED talk videa: "Zabíjejí školy kreativitu?" Sir Ken Robinson (TED.com) předvádí kreativitu k překonání významné výzvy.
- **Skupinová diskuze:** Rozdělte účastníky do dvojic a nechte je diskutovat o tom, jak viděli kreativitu aplikovanou ve vedení (buď ve svých zkušenostech nebo ve slavných příkladech). Po 10 minutách se skupina znovu sejde a podělí se o své poznatky.

## Scénář 1 Úvod do kreativity

### 6. Průběh workshopu

#### **D. Skupinový brainstorming: Definice kreativity ve vedení**

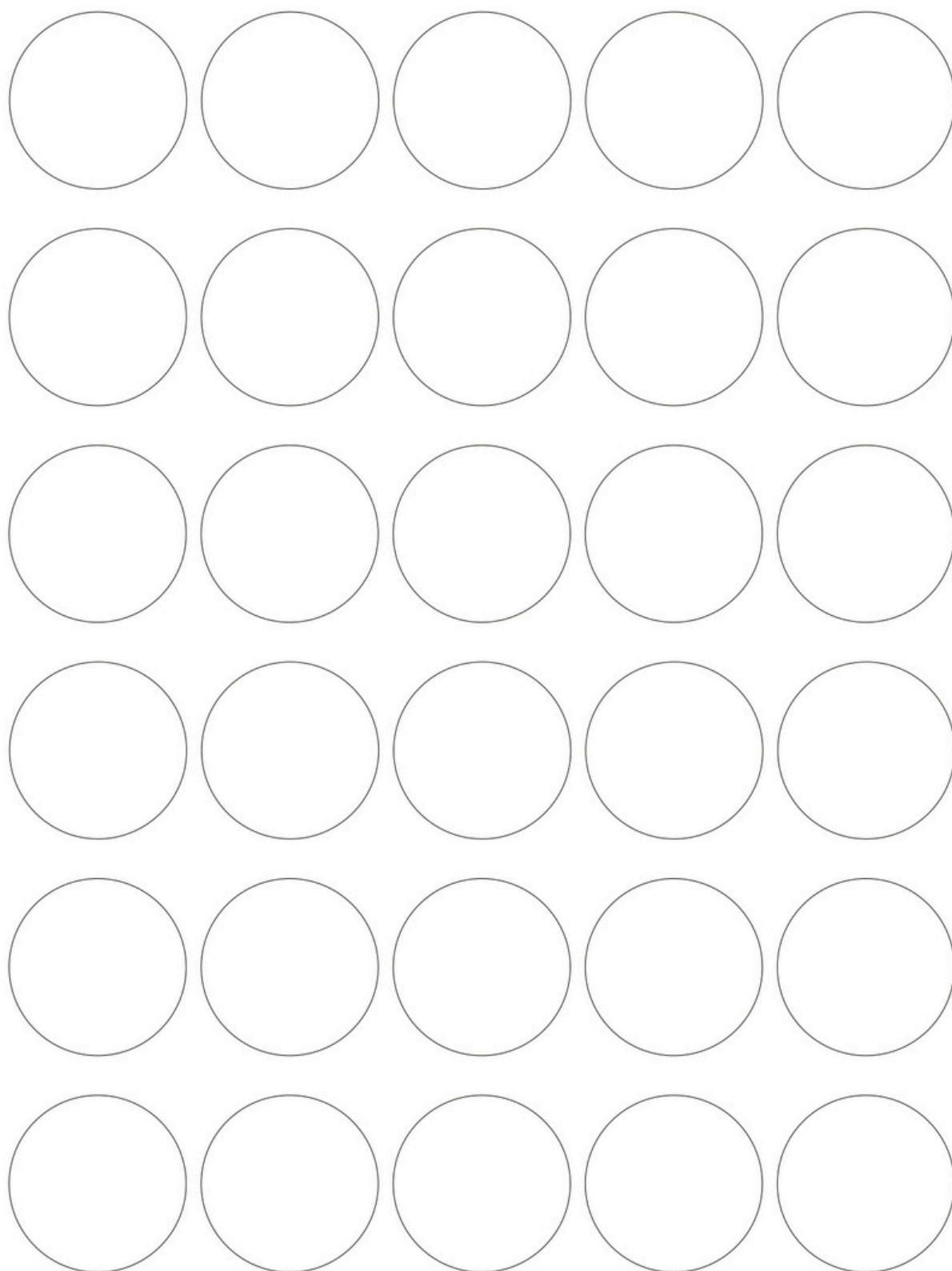
##### **Délka: 20 minut**

- Pokyny: Opět rozdělte účastníky do malých skupin. Každá skupina bude přemýšlet o tom, co znamená kreativita ve vedení, konkrétně se zaměří na vlastnosti a chování, které dělají vůdce kreativní.
- Výstup: Každá skupina zapíše své nápady na flipchart a představí je větší skupině.
- Diskuze: Usnadnění skupinové diskuze s cílem syntetizovat myšlenky do sdíleného chápání kreativního vedení. Zapsání klíčových bodů na flipchart, který bude viditelný po celý den.

Aktivita č. 1 - Kreativní kartičky s výzvou

<b>Inovace</b>	<b>Spolupráce</b>	<b>Výzva</b>
<b>Růst</b>	<b>Vize</b>	<b>Strategie</b>
<b>Inspirace</b>	<b>Vedení</b>	<b>Kreativita</b>
<b>Změna</b>	<b>Řešení problému</b>	<b>Motivace</b>
<b>Týmová spolupráce</b>	<b>Posílení postavení</b>	<b>Flexibilita</b>

Aktivita č. 2 - Prázdné kruhy





## Scénář 2 Kreativní řešení problémů

1. Téma	<b>Kreativní řešení problémů</b>
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vybavení účastníků praktickými kreativními technikami řešení problémů</li><li>• Podpoření spolupráce a inovativního myšlení při řešení problémů s vedením</li><li>• Příprava účastníků na aplikaci těchto technik v reálném světě</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<ul style="list-style-type: none"><li>• Účastníci budou efektivně aplikovat kreativní metody řešení problémů.</li><li>• Týmy vyvinou a představí několik inovativních řešení pro dané výzvy.</li><li>• Lepší týmová práce a schopnost kreativně myslet v rámci skupiny.</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• Karty scénářů, které nastiňují několik výzev vedoucích</li><li>• Pracovní listy o technikách kreativity</li><li>• Flipcharty a post-its pro skupinové prezentace</li></ul>
6. Průběh workshopu	<p><b>Úvod do kreativních technik řešení problémů</b> <b>Délka: 20 minut</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Přehled technik: Seznámení účastníků s několika kreativními metodami řešení problémů, jako je brainstorming, myšlenkové mapy a SCAMPER.</li><li>• Rychlá ukázka: Použití jednoduchého problému k předvedení, jak lze použít myšlenkové mapy. Ukazuje, jak lze myšlenky rozšířit a propojit pomocí této metody.</li></ul>

### **Skupinová aktivita č. 1**

#### **Kreativní řešení výzev vedoucích**

**Trvání: 80 minut**

- Formace skupin: Rozdělení účastníků do malých týmů (každý po 7 členech). Poskytnout každému týmu kartu scénáře, která představuje výzvu vedení vyžadující kreativní řešení.
- Proces řešení problémů: Týmy budou spolupracovat pomocí diskutovaných kreativních technik. Jejich cílem by mělo být vyvinout alespoň tři různá řešení problému s ohledem na proveditelnost a dopad každého z nich.
- Role facilitátora: Pohybovat se po místnosti, nabízet vedení a odpovídat na otázky. Povzbuzení týmů, aby přemýšlely nad rámcem samozřejmého a zpochybňovaly konvenční přístupy.

### **Aktivita č. 2**

#### **Prezentace a zpětná vazba**

**Délka: 20 minut**

- Prezentace týmu: Každý tým představí své nejlepší řešení zbytku skupiny.
- Skupinová zpětná vazba: Po každé prezentaci poskytnou ostatní účastníci konstruktivní zpětnou vazbu a prodiskutují silné stránky a potenciální oblasti pro zlepšení navrhovaných řešení.
- Reflexe: Ukončení aktivity reflexí různých přístupů různých týmů. Zdůraznění hodnoty kreativního myšlení při vytváření různorodých a inovativních řešení.

### Materiály o technikách kreativity

#### Kreativní techniky pro vedení

##### 1. Brainstorming:

- Spontánně shromažďujte nápady od všech členů skupiny.
- Zpočátku se zaměřte na kvantitu před kvalitou.
- Podporujte divoké nápady - během brainstormingu není povolen žádný úsudek.
- Po vygenerování nápadů je zkontrolujte a upřesněte.

##### 2. Myšlenkové mapy:

- Začněte s ústřední myšlenkou uprostřed stránky.
- Rozvětvejte se se souvisejícími nápady a vizuálně je propojte.
- Používejte barvy a obrázky ke stimulaci kreativního myšlení.

##### 3. Technika SCAMPER:

- Náhrada: Co můžete nahradit ve svém procesu/produktu?
- Kombinovat: Jaké nápady, služby nebo procesy můžete kombinovat?
- Přizpůsobit se: Jak můžete něco přizpůsobit svým potřebám?
- Upravit: Co můžete upravit nebo změnit?
- Dát k jinému použití: Můžete to použít na něco jiného?
- Eliminovat: Co můžete odstranit?
- Přeskupit: Co můžete přeskupit nebo obrátit?

##### 4. Asociace náhodných slov:

- Vezměte náhodné slovo a připojte jej k vašemu problému nebo projektu.
- Prozkoumejte, jak tato nová perspektiva může vést k inovativním řešením.

##### 5. Cvičení 30 kruhů:

- Proměňte 30 prázdných kruhů na rozpoznatelné předměty během 5 minut.
- Toto cvičení podporuje rychlé myšlení a kreativitu v rámci omezení.

### Aktivita č. 1 – Karty scénářů popisující několik výzev vedoucích

#### Karta 1: Výzva pro zapojení komunity

##### Scénář:

Váš tým má za úkol zvýšit zapojení mládeže do aktivit místní komunity. Tradiční metody nefungují a návštěvnost je nízká. Použijte kreativní techniky k vymýšlení nové strategie, jak přilákat více mladých lidí k účasti na komunitních akcích.

##### Úvahy:

- Jaké jsou současné překážky zapojení?
- Jak můžete změnit značku komunitních aktivit, aby byly atraktivnější?
- Jaké inovativní platformy (např. sociální média, interaktivní akce) můžete použít k oslovení své cílové skupiny?

#### Karta 2: Iniciativa pro zvyšování povědomí o životním prostředí

##### Scénář:

Vaše komunita čelí ekologickým problémům, ale povědomí veřejnosti je minimální. Váš tým musí vytvořit poutavou kampaň na zvýšení povědomí a podporu ekologických postupů.

##### Úvahy:

- Jaké kreativní metody můžete použít ke vzdělávání veřejnosti?
- Jak můžete do své iniciativy zapojit místní podniky a školy?
- Jaké nezapomenutelné vizuální nebo interaktivní prvky můžete začlenit?

#### Karta 3: Program školení vedoucích pracovníků

##### Scénář:

Jako mladý vůdce musíte vytvořit školicí program, který bude mentorem budoucích vedoucích ve vaší komunitě. Úkolem je, aby byl program vzdělávací a inspirativní.

##### Úvahy:

- Jak můžete udělat školení vedení interaktivnějším a poutavějším?
- Jaké kreativní přístupy můžete použít k výuce základních vůdčích dovedností?
- Jak můžete do školení začlenit skutečné výzvy vedení?

## Scénář 3 Vývoj koncepce projektu

1. Téma	<b>Od nápadů k akci – vytvoření konceptu projektu</b>
2. Délka workshopu	120 min
3. Cíle	<ul style="list-style-type: none"><li>• Transformace kreativních nápadů do dobře strukturovaného konceptu projektu</li><li>• Vytvoření působivé prezentace, která jasně sděluje vizi projektu</li><li>• Integrace učení z předchozích workshopů a vytvoření společného, inovativní plán projektu</li></ul>
4. Očekávané výstupy	<ul style="list-style-type: none"><li>• Účastníci vytvoří plně rozvinutý koncept projektu, který odráží kreativní myšlení</li><li>• Týmy připraví pro svůj koncept projektu uhlazenou a přesvědčivou prezentaci</li><li>• Zvýšená sebedůvěra při prezentaci a obhajobě inovativních nápadů</li></ul>
5. Potřebné materiály	<ul style="list-style-type: none"><li>• Šablony tvorby koncepce projektu</li><li>• Formuláře zpětné vazby pro hodnocení kolegů a facilitátorů</li></ul>
6. Průběh workshopu	<p>Aktivita č. 1</p> <p><b>Skupinová práce:</b></p> <p><b>Vypracování konceptu projektu</b></p> <p><b>Délka: 90 minut</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pokyny: Každý tým si vezme kreativní řešení, která vyvinul dříve, a zdokonalí jej do konkrétního konceptu projektu. Koncepce by měla obsahovat jasné cíle, strategii implementace, očekávané výsledky a plán měření úspěchu.</li><li>• Použití šablon: Poskytněte týmům strukturované šablony, které jim pomohou uspořádat jejich nápady. Tyto šablony budou obsahovat části o analýze problému, cíle projektu, klíčové aktivity, časovou osu a potřebné zdroje.</li><li>• Vedení facilitátora: Procházení po místnosti za účelem poskytování podpory, odpovídání na otázky a zajištění toho, aby týmy zůstaly na správné cestě. Povzbudte je, aby kreativně přemýšleli o tom, jak prezentují své nápady – s ohledem na vizuální prvky, vyprávění příběhů a inovativní prezentační techniky.</li></ul>

## Scénář 3 Vývoj koncepce projektu

6. Průběh workshopu

### Aktivita č. 2

#### Cvičné prezentace a zpětná vazba od kolegů

**Délka: 30 minut**

- **Prezentace:** Každý tým představí svůj projektový koncept, jako by jej předkládal panelu zainteresovaných stran. Zdůraznění důležitosti srozumitelnosti, kreativity a přesvědčivosti ve svých prezentacích.
- **Peer Review:** Po každé prezentaci poskytnou ostatní týmy zpětnou vazbu pomocí strukturovaného formuláře zpětné vazby. To bude zahrnovat posouzení kreativity, proveditelnosti a jasnosti konceptu projektu.
- **Zpětná vazba od facilitátora:** Nabízí konstruktivní zpětnou vazbu k obsahu projektů a prokázaným prezentačním dovednostem.

## Shrnutí a reflexe

Délka workshopu

30 min

- **Skupinová reflexe:** Shromáždění účastníků v kruhu, aby se zamysleli nad denními aktivitami. Povzbuzení každého účastníka, aby se podělil o jeden klíčový poznatek, který získal o kreativitě ve vedení.
- **Propojení jednotlivých bodů:** Usnadnění diskuse o tom, jak lze dnes naučené kreativní techniky aplikovat pro jejich budoucí vedoucí role. Diskuze o použití v reálném světě a o tom, jak může kreativita vést ke smysluplným změnám.
- **Motivační závěr:** Zakončení motivační přednáškou zdůrazňující důležitost kreativity ve vedení a dopad, který může mít na jejich komunity. Povzbuzení účastníků, aby pokračovali v rozvoji svých kreativních dovedností i po skončení workshopu.

Aktivita č. 1 - Šablona vývoje koncepce projektu

**Šablona koncepce projektu**

**1. Název projektu:**

---

**2. Cíl projektu:**

Co je hlavním cílem vašeho projektu?

---

---

**3. Cílové publikum:**

Kdo bude mít z tohoto projektu prospěch?

---

---

**4. Klíčové aktivity:**

Jaké jsou hlavní kroky, které podniknete, abyste dosáhli svého cíle?

- 

---

- 

---

- 

---

**5. Očekávané výsledky:**

Jakých výsledků očekáváte, že dosáhnete?

---

---

**6. Potřebné zdroje:**

Jaké zdroje (např. čas, peníze, lidé) budete potřebovat?

---

---

**7. Kreativní prvky:**

Jak začleníte kreativitu do tohoto projektu?

---

---

**8. Prezentační strategie:**

Jak představíte svůj projektový koncept zainteresovaným stranám?

---

---

Aktivita č. 2 – Formuláře zpětné vazby pro hodnocení kolegů a facilitátorů

**Formulář zpětné vazby k prezentaci**

**1. Kreativita:**

Jak inovativní byl koncept projektu?

Vynikající  Dobré  Slušné  Vyžaduje zlepšení

**2. Jasnost:**

Byl koncept projektu prezentován jasně a efektivně?

Vynikající  Dobré  Slušné  Vyžaduje zlepšení

**3. Proveditelnost:**

Jak praktický a proveditelný je koncept projektu?

Vynikající  Dobré  Slušné  Vyžaduje zlepšení

**4. Celkový dojem:**

Jak hodnotíte celkovou kvalitu prezentace?

Vynikající  Dobré  Slušné  Vyžaduje zlepšení

**Komentáře/návrhy:**

---

---



### Možnosti využití učebních materiálů

Použití vzdělávacích materiálů k rozvoji kompetencí 4C (komunikace, spolupráce, kritické myšlení, kreativita) mezi mladými lidmi ve věku 15-19 let je skvělý způsob, jak je připravit na jejich budoucí role lídrů a profesionálů. Možnosti jejich využití jsou široké a lze je realizovat v široké škále, od školních tříd až po mimoškolní programy, workshopy a mezinárodní projekty. Je klíčové postavit mladým lidem výzvy, které vyžadují spolupráci, kreativní přístup a kritickou analýzu problémů, což posílí jejich vůdčí schopnosti do budoucna.

Jednou z možností je vytvoření Young Leaders Club jako vynikající iniciativy pro rozvoj 4C kompetencí (komunikace, spolupráce, kritické myšlení, kreativita) u mladých lidí ve věku 15-19 let. Takový klub se může stát prostorem pro rozvoj vůdčích schopností, kreativního řešení problémů, vytváření a realizaci projektů pro místní komunitu.

Další příklady použití:

#### 1. Tematické kroužky a mimoškolní programy

- Tematické kluby: Zájmové skupiny se mohou zaměřit na rozvoj kompetencí 4C organizováním projektů v týmech, které vyžadují komunikaci a spolupráci. Mládež může rozvíjet společné sociální kampaně, vytvářet inovativní technologické projekty nebo ekologické programy.
- Workshopy pro vedoucí mládeže: Mládežnické organizace, skauting, městské rady mládeže a školní kluby mohou využívat materiály, které učí mladé lidi, jak spolupracovat, řešit problémy a budovat týmy. Toho lze dosáhnout prostřednictvím místních, národních nebo mezinárodních projektů, jejichž cílem je řešit skutečné sociální problémy.

#### 2. Mentoring a tutoring programy

- Setkání s mentory: Mentorské programy, ve kterých starší studenti nebo dospělí vedoucí sdílejí své znalosti a zkušenosti, jsou vynikající příležitostí k rozvoji dovedností 4C. Mladí lidé se učí nejen od svých mentorů, ale také interagují s ostatními účastníky programu, rozvíjejí komunikační a kooperativní dovednosti.
- Skupinové projekty s lektorem: Mladí lidé mohou pracovat v malých skupinách pod dohledem lektorů a dokončovat dlouhodobé vzdělávací nebo sociální projekty. Tento typ práce posiluje zodpovědnost, rozvíjí kritické myšlení a vůdčí schopnosti.

#### 3. Praktické použití v běžném školním životě

- Studentská rada: Zapojení studentů do aktivit studentské rady jim umožňuje rozvíjet komunikační dovednosti a schopnosti spolupráce a činit zásadní rozhodnutí o škole. Učí se vedení tým, že dělají, řídí projekty, organizují akce a řeší konflikty.
- Organizování školních akcí: Studenti mohou být zodpovědní za plánování a realizaci akcí, jako jsou tematické dny, festivaly nebo soutěže. Práce na takových akcích rozvíjí všechny prvky modelu 4C.
- Kurzy podnikání: Programy podnikání pro mladé učí jak kreativnímu myšlení, tak kritickému přístupu k řešení problémů. Vytváření vlastních projektů rozvíjí dovednosti vedoucích, výuku odpovědnosti a řízení.



# • Visegrad Fund

