



Co-funded by
the European Union



EUth Compass

E-toolkit s osvědčenými postupy a nástroji



Úvod

Tato příručka je výsledkem dvouleté spolupráce pěti evropských nevládních organizací podporovaných programem Erasmus+ (12/2023 – 12/2025). Naším společným cílem bylo sdílet zkušenosti v oblasti práce s mládeží, rozvíjet občanské dovednosti mladých lidí a posilovat demokratické hodnoty v celé Evropě. V této metodické příručce shrneme nejcennější poznatky, které jsme během projektu získali a sdílíme to, co může pomoci vám, vaší organizaci a vašim mladým lidem i po skončení našeho projektu.

Co v příručce najdete

- 1. Osvědčené postupy** z naší práce – účinné nástroje pro zapojení mladých lidí do občanského života.
- 2. Scénáře aktivit** z projektů **Youth Bridge** (mezinárodní výměny) a **Youth Voice** (workshopy v každé zúčastněné zemi), které posilují leadership, aktivní občanství a propojují mladé lidi s aktivisty a politiky. Doporučení od mladých lidí, kteří se podíleli na navrhování a testování aktivit.
- 3. Praktické tipy**, jak přenést naše zkušenosti do vašeho prostředí. Zahrnuje digitální nástroje, které mohou mladí tvůrci použít k oslovení veřejnosti nebo politiků.

Jak používat příručku

Na straně 5 najdete přehled aktivit podle hlavních témat. Je jich šest a odpovídají hlavním oblastem, kterými se projekt zabývá:

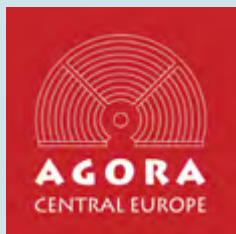
- Občanská participace
- Demokracie a lidská práva
- Digitální dovednosti
- Evropská unie
- Identita a respekt
- Média a kritické myšlení

Zároveň tento hlavní přehled uvádí, jak dlouho každá aktivita trvá. Máme aktivity trvající od 30 minut do 2 dnů. Jednotlivé kapitoly pak poskytují další podrobnosti – pro jak velkou a jakou věkovou skupinu je aktivita plánována, jaké učební pomůcky jsou pro ni potřebné, zda je vhodnější ji provádět ve třídě/místnosti, nebo zda je lepší ji provádět venku. Následuje podrobný popis aktivity, který je zakončen návrhem reflexe, tipy z praxe a případně přílohami (pracovní list, odkazy).

Naše pozvání

Pro nás není tato příručka tečkou, ale pomlčkou: zveme vás, abyste na ní navázali svou vlastní práci, sdíleli další inovace a společně vytvářeli Evropu, kde jsou slyšet hlasy mladých a kde se mládež podílí na rozhodování o naší společné budoucnosti.

O partnerech



Agora Central Europe (Agora CE) je občanské sdružení, které bylo založeno v roce 1998 s cílem podporovat demokracii. Posláním Agory je podněcovat zájem občanů o veřejné dění, vést mladou generaci k aktivním občanským postojům a zlepšovat komunikaci a spolupráci mezi občany a obcemi. Cílem Agory je zvýšit úroveň politické kultury a občanské angažovanosti v České republice i mimo ni.

Hlavními aktivitami Agory jsou participativní projekty vedoucí ke zlepšení rozhodování na místní úrovni a vzdělávací aktivity pro mladé lidi v České republice i v zahraničí. Agora CE se od roku 2001 zaměřuje na práci s mládeží.



Asociace Euni Partners je nevládní organizace se sídlem v Bulharsku, jejíž hlavní oblasti činnosti zahrnují vzdělávání a odbornou přípravu, sociální začleňování osob ze zranitelných skupin a udržitelný rozvoj.

Euni Partners má přes 80 členů z různých profesních oborů, včetně akademické sféry, vzdělávání a odborné přípravy, médií a nových technologií, podnikání a nevládních organizací. Je členem Regionální rady pro celoživotní učení, účastní se procesů tvorby politik v oblasti vzdělávání. Euni Partners je také členem Regionální rady pro spolupráci v oblasti etnické a integrační politiky, účastní se vývoje regionální strategie pro integraci a pracuje v pracovních skupinách pro začleňování prostřednictvím vzdělávání, mezikulturních výměn a sociálního zprostředkování.



Sdružení pro rozvoj dobrovolnické práce Novo Mesto (Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto) je slovinská nevládní a humanitární organizace, která působí ve veřejném zájmu v oblasti sociální péče, mládeže a kultury. Jejím posláním je přispívat k inkluzivnější a otevřenější společnosti pro všechny. Dva hlavní programy organizace se zabývají začleňováním sociálně vyloučených skupin a stimulací rozvoje nevládních organizací a občanského dialogu. Činnosti v rámci těchto programů jsou prováděny odborníky a dobrovolníky. Sdružení prosazuje hodnoty solidarity, tolerance, dobrovolnictví, aktivního života, čistého životního prostředí, občanského uvědomění, mezikulturního dialogu a občanské participace.



European Expression (Evropaiki Ekfrasi) je řecký think tank, který působí již 35 let. Ekfrasi organizuje veřejný dialog a angažuje se za sjednocenou Evropu. Již 28 let koordinuje vydávání svého časopisu (102 čísel). Ekfrasi iniciuje aktivity na podporu evropských myšlenek, jednoty, obrany práv evropských občanů, ochrany zranitelných skupin, podpory dobrovolnictví a třetího sektoru, ochrany životního prostředí, řešení klimatické krize, podpory udržitelného rozvoje, stimulace zaměstnanosti, snižování nezaměstnanosti a modernizace společnosti a ekonomiky. V posledních letech se Ekfrasi podílí na integraci mladých nezletilých imigrantů a uprchlíků do řecké společnosti. Organizace nedávno převzala provoz psychosociální rehabilitační jednotky pro osoby s poruchami autistického spektra, čímž přispívá k duševnímu zdraví.



Evropské hnutí Itálie – CIME (Movimento Europeo Italia), založené v roce 1948 a obnovené v roce 1956 jako italská sekce Mouvement Européen, zastupuje demokratické síly, strany, odbory a sdružení, které se zasazují o evropskou jednotu. Tato jednota je v souladu s duchem manifestu z Ventotene, jehož cílem je federace demokratických evropských států sdružených na základě rovných práv a povinností. Hnutí považuje současné institucionální struktury EU, jejichž počátečním milníkem byla hospodářská a měnová unie, za jádro federace. Usiluje o rozšíření EU, silnější integraci členských států, demokratický institucionální vývoj a aktivní institucionální přínos k prosazování mezinárodního řádu založeného na míru. Za tímto účelem koordinuje členy, předkládá návrhy, prosazuje a lobbuje v parlamentu, národní vládě a v mezinárodních institucích prostřednictvím Mezinárodního evropského hnutí (MEI).

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska představují názory a stanoviska autorů a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo Domu zahraniční spolupráce. Evropská unie ani poskytovatel grantu za ně nenesou odpovědnost.

Obsah

Občanská participace

01

Video Voice07

2 hod. | AGORA CE (Česká republika)

Studenti tvoří město11

3–4 hod. | AGORA CE (Česká republika)

Simulované zastupitelstvo16

2 dny | AGORA CE (Česká republika)

Demokracie a lidská práva

02

Co a proč – demokracie?28

20 min. | DRPDNM (Slovinsko)

Myšlenkový řetězec32

30–45 min. | DRPDNM (Slovinsko)

Lidská práva a leadership34

1 den | DRPDNM (Slovinsko)

Digitální dovednosti

03

Video Voice41

2 hod. | AGORA CE (Česká republika)

Co a proč – demokracie?45

20 min. | DRPDNM (Slovinsko)

Evropská unie

04

L.I.E.? Život v Evropě50

1 hod. | EVROPAIKI EKFRASI (Řecko)

Najdi mě, jestli to dokážeš!53

2 hod. | AGORA CE (Česká republika)

Úniková hra RescEU61

2–4 hod. | CIME (Itálie)

Evropa: být či nebýt65

3–4 hod. | EVROPAIKI EKFRASI (Řecko)

Identita a respekt

05

Bezpečný prostor73

30 min. | CIME (Itálie)

Sousoší změny75

2 hod. | EUNI (Bulharsko)

Najdi mě, jestli to dokážeš!77

2 hod. | EVROPAIKI EKFRASI (Řecko)

Média a kritické myšlení

06

Workshop kritického myšlení86

2 dny | EUNI (Bulharsko)

Lidská práva a leadership89

1 den | DRPDNM (Slovinsko)

Lov na dezinformace95

4–6 hod. | CIME (Itálie)

01

Občanská participace

NÁZEV AKTIVITY**Video Voice****TÉMATATA A DOVEDNOSTI**

Digitální a komunikační dovednosti podporují zájem o veřejné dění, debatní dovednosti, samostatnost a kreativitu.

**POPIS AKTIVITY**

Natáčení krátkých videí je pro mladé lidi přirozenou činností. Video Voice je metoda, která má motivovat studenty k reflexi nad problémy, které vnímají ve svém okolí, a tématy, která je zajímají a znepokojují, ale nejsou zastoupena ve veřejné diskusi. Své nápady rozvíjejí formou krátkých videí, která mohou sloužit jako vzkazy například politikům, vedení školy, vrstevníkům atd.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

2 hodiny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

Neomezený

**VĚK**

13–20 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Mobilní telefon, velké listy papíru, barevné fixy

**PROSTŘEDÍ**

Aktivitu lze provádět uvnitř, venku nebo střídavě.

**POKYNY**

Úvod: Zamyslete se nad tím, která témata jsou pro vás jako členy mladé generace důležitá a s jakými problémy se potýkáte. Co byste chtěli sdělit politikům, osobám s rozhodovací pravomocí, veřejnosti, vedení školy nebo svým vrstevníkům?

1. Stanovte tato pravidla: Kdo nechce vystupovat ve videu, nemusí. Prezentace videa před třídou nebo jeho sdílení online či na sociálních sítích je zcela dobrovolné.
2. Rozdělte účastníky do skupin po 4–5 osobách. Každé skupině dejte pracovní list „Video Voice“. Pracovní list slouží jako vodítko, které účastníkům pomůže zamyslet se nad tématy, která je zajímají. Není nutné jej vyplňovat.
3. Každá skupina má za úkol natočit video podle výše uvedených pokynů. Doporučená délka videa je 60–90 sekund, ale není to podmínkou.
4. Videa mohou být vytvořena v jakémkoli formátu. K ilustracím a sloganům lze použít papír a fixy. Nahrajte krátkou scénku, diskusi, rozhovor atd.
5. Příprava, natáčení a střih vyžadují minimálně 60 minut.
6. Na závěr lze videa společně shlédnout, pokud s tím účastníci a tvůrci souhlasí.



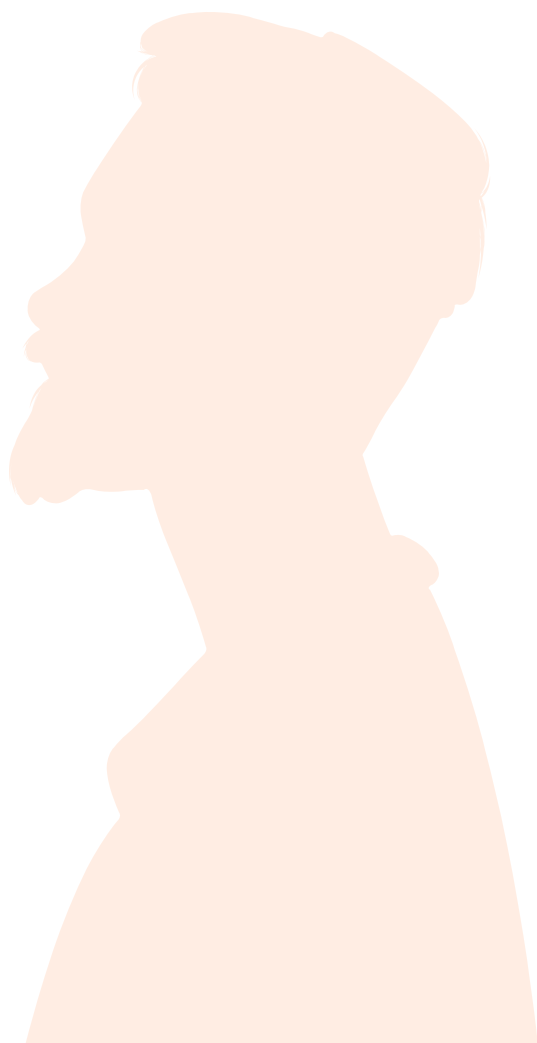
REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Posadte se s účastníky do kruhu. Zeptejte se jich na jejich pocity a dojmy a na to, jak spolupracovali ve skupině. Zeptejte se také, jak si vybrali téma a jak video vytvořili. Měli dost času? Uvědomili si během aktivity něco nového? Jsou nějaká další témata, která by chtěli prozkoumat?



ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

- Video Voice je velmi efektivní aktivita, která motivuje mladé lidi k reflexi témat a problémů, které je zajímají nebo se jich týkají.
- Aktivita je vhodná i pro pasivnější účastníky, kteří neradi mluví na veřejnosti a obvykle se nezapojují do debat.
- Účastníky příliš neomezujte a nedávejte jim příliš mnoho pokynů. Účastníci jsou obvykle velmi kreativní a samostatní.
- Předem zajistěte bezpečný prostor a dohodněte se na pravidlech pro zveřejňování videí.
- Je dobré, aby účastníci měli k dispozici dostatek prostoru (např. učebna, aula, školní chodba, knihovna atd.). Jedna místnost nestačí pro všechny skupiny. Mohou pracovat i venku.
- Zajistěte, abyste měli možnost videa poté společně shlédnout, například pomocí projektoru.
- Účastníci vám mohou videa poslat e-mailem, přes WhatsApp nebo Instagram.





PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Premýšlejte o problému nebo tématu, které vás trápí nebo zajímá! Poté o něm natočte video.

Nahrávejte krátkou zprávu pro osoby odpovědné za daný problém (politiky, úředníky, vedení školy atd.). Můžete ji zpracovat jako scénku, rozhovor, slogany apod.

1. V čem spočívá problém?

Stručně popište, co vás trápí, co podle vás nefunguje nebo co by se dalo zlepšit.

Příklady: V centru města nejsou žádné bezpečné cyklostezky, takže musíme jezdit po silnici, kde na nás řidiči troubí./EU diskutuje o zákazu spalovacích motorů – co to znamená pro české řidiče?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Jak tento problém vznikl?

Zkuste se zamyslet nad tím, proč tento problém vůbec existuje a co k němu vedlo.

Příklady: Cyklostezky ve městech nejsou prioritou, protože městská doprava byla dříve zaměřena hlavně na automobily. / EU chce snížit emise, ale Česká republika je průmyslovou zemí, kde mnoho lidí jezdí staršími automobily.

.....

.....

.....

.....

.....

3. Co by změna přinesla?

Každý problém je také šancí na změnu k lepšímu! Jaké by byly výhody řešení tohoto problému?

Příklady: Bezpečné cyklostezky by znamenaly méně nehod a více lidí jezdících na kole místo autem. / Silnější podpora elektromobilů by mohla znamenat levnější veřejnou dopravu a čistší ovzduší ve městech.

4. Co nebo kdo by mohl pomoci problém vyřešit?

Zkuste určit, co by bylo potřeba k vyřešení tohoto problému a kdo by se měl podílet na hledání řešení.

Příklady: Vytvořte petici požadující nové cyklostezky a oslovte místní zastupitelstvo, cyklistické kluby a veřejnost. / Prosazujte větší podporu pro dobíjecí stanice ve městech. Zapojte stát, automobilky a firmy, které dobíjecí stanice vyrábějí.

NÁZEV AKTIVITY**Studenti tvoří město****TÉMAT A DOVEDNOSTI**

Demokratické hodnoty, občanská participace, participativní rozpočtování, skupinová práce, debatní dovednosti

**POPIS AKTIVITY**

Tato aktivita je určena pro studenty ve věku 13 až 19 let a zaměřuje se na seznámení s principy participativní demokracie a místní správy. Workshop trvá přibližně 4 hodiny a zahrnuje různé aktivity, během nichž se studenti učí, jak se aktivně zapojit do svého okolí prostřednictvím participativního rozpočtování.

Pracují ve skupinách a brainstormují nápady na projekty, které by mohly zlepšit jejich město. Jejich projekty jsou poté projednány se zástupci místní samosprávy (volitelné).

Cílem je inspirovat mladé lidi k zlepšování svého okolí navrhováním praktických změn, které zapadají do participativního rozpočtu města nebo školy.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

3–4 hodiny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

20–30

**VĚK**

14–19 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Velký flipchart, samolepící papírky, propisky, fixy, barevné tužky a formuláře pro návrhy projektů (mohou být navrženy podle požadavků školy nebo místní samosprávy)

**PROSTŘEDÍ**

Uvnitř, venku, škola, neformální prostředí

**POKYNY****Úvod (10 min):**

- Představení: Lektoři, sponzoři, město/obec.
- Motivace a program – co se bude dnes dít a proč je to důležité.
- Představení studentů.
- Cílem je vytvořit přátelskou atmosféru založenou na spolupráci.
- Připravte prostor, odsuňte stoly stranou a uspořádejte židle do kruhu – všichni by v něm měli společně sedět.

1. Aktivita v kruhu (15 min): Představování

- › Všichni (účastníci i lektori) se představí křestním jménem, popíší se třemi slovy a podělí se o něco nečekaného o sobě.

2. Aktivita v kruhu (5–10 min): Demokratické schválení pravidel workshopu

- › Workshop bude zahrnovat skupinovou práci a mnoho diskusí... proto si společně stanovíme pravidla.
- › Lektori se skupiny zeptají, jaká pravidla by měla být dodržována (např. nepřerušovat se, respektovat názory ostatních atd.).
- › Lektori zapíší všechny návrhy na velký list papíru a mohou přidat i vlastní pravidla (např. můžete jíst a pít dle potřeby, pokud to neruší průběh workshopu).
- › Až bude vše řečeno, nechte účastníky pravidla schválit (hlasují zvednutím ruky) a v případě potřeby doplňte další pravidla. Pravidla zůstanou po celou dobu workshopu viditelná, buď na zdi, nebo na tabuli.

3. Aktivita v kruhu (5–10 min): Aktivní občan

- › Každý účastník napíše na lepící papírek, co podle něj dělá/jak se chová aktivní občan.
- › Účastníci papírky nalepí na velký společný list papíru.

4. Aktivita (5–10 min): Úvodní otázky k účasti mládeže

- › Cílem je podnítit diskusi o zapojení mladých lidí do občanské společnosti.
- › Řekněte účastníkům, že jim položíte 2–3 otázky a na základě jejich odpovědí se přesunou do různých částí místnosti (např. vlevo pro souhlas, uprostřed pro neutrální názor a vpravo pro nesouhlas).
- › Po každé otázce a přesunu se skupin zeptejte, proč si zvolily danou pozici.
 - Myslíte si, že jsou mladí občané v naší zemi aktivní?
 - Považujete se za aktivního občana?
 - Jsou mladí občané podporováni v aktivním přístupu?

Můžete přidat další otázky.

ČÁST 2**1. Aktivita (15 min): Nástroje pro občanskou angažovanost (nejen na místní úrovni)**

- › Cílem je ukázat mladým lidem, jak se mohou zapojit do života své komunity a něco změnit.
- › Začněte otázkou, jak by změnili něco ve svém okolí, např. vybudovali dětské hřiště.
- › Po několika odpovědích a krátké diskusi rozdejte karty s příklady nástrojů pro občanskou angažovanost. Rozložte je na podlahu a nechte účastníky, aby si je prohlédli (5 min).
- › Poté požádejte každého účastníka, aby se postavil k nástroji občanské angažovanosti, který by osobně použil. Kolem nástrojů se přirozeně vytvoří skupiny a vy se můžete zeptat, jak by daný nástroj použili a k jakému účelu.

Seznam nástrojů občanské angažovanosti:

- › Účast na dění v obci (veřejná zasedání, participativní rozpočet)
- › Demonstrace
- › Podání návrhu nebo stížnosti úřadům
- › Vést za něco kampaň
- › Vstup do občanského sdružení
- › Mládežnické organizace politických stran
- › Účast na zasedání místního zastupitelstva
- › Využívání zákona o svobodném přístupu k informacím
- › Navržení a podepsání petice
- › Napsání otevřeného dopisu (online/offline)
- › Zajištění finanční podpory pro projekt
- › Iniciativa/informační platforma na sociálních médiích
- › Dobrovolnictví
- › Psaní názorových článků
- › Studentské parlamenty/diskusní kluby
- › Organizace happeningu

2. Aktivita (30 min): Vnímání obce (klady/zápory/chybějící prvky)

- › Cílem je odhalit potenciální nápady pro návrhy participativního rozpočtu.
- › Rozdělte účastníky do menších skupin (max. 5–6 osob) a vysvětlete jim, že budou nyní pracovat samostatně ve skupinách (v případě potřeby upřesněte, jak má skupinová práce fungovat: všichni se mají zapojit, každý může mít svou roli – jeden zapisuje, druhý prezentuje atd.).
- › Každá skupina dostane velký list papíru (nejlépe z flipchartu) a rozdělí ho na tři sloupce, do kterých zapíše své vnímání obce:
 - Pozitivní aspekty / Negativní aspekty / Co chybí
- › Mají 10 minut na to, aby vymysleli vše, co je napadne o jejich obci.
- › Poté skupiny prezentují, co napsaly, a diskutují o tom mezi sebou (např. začněte s pozitivními aspekty města – každá skupina sdělí jeden bod a pak pokračuje další skupina, dokud nejsou pokryta všechna témata – skupiny neopakují to, co již bylo řečeno.).
- › Na konci aktivity vystavte práce studentů na stěny (např. pomocí lepicí gumy), aby je mohli vidět během dalších aktivit.

PŘESTÁVKA

ČÁST 3

1. Aktivita (15 min): Brainstorming a výběr nápadů pro participativní rozpočtování

- › V tomto bodě rozdělte účastníky opět do skupin (max. 5–6 členů ve skupině). Skupiny mohou být stejné jako při aktivitě „Vnímání obce (klady/zápory/co chybí)“.
- › Opět dejte každé skupině velký list z flipchartu a vysvětlete, že jej nyní budou po zbytek workshopu používat k vypracování návrhu projektu pro participativní rozpočtování.
- › Dejte jim různé psací potřeby (pastelky, fixy, propisky atd.) a povzbudte je, aby dnes byli kreativní a nekladli meze své představivosti.
- › V této fázi dostanou první úkol: každá skupina vymyslí téma pro svůj projekt participativního rozpočtování. Je důležité, aby věděli, že nejprve mají brainstormovat (žádný nápad není špatný) a poté skupina vybere/odhlasuje téma, které bude dále rozvíjet.

3. Aktivita (30 min): Dokončení návrhů

- › Rozdělte skupinám formuláře pro podání projektu participativního rozpočtování v tištěné podobě nebo jim dejte vzor, například: název projektu, popis projektu, přínos pro obec nebo školu, odhadované náklady, místo, obrázky nebo náčrtky.
- › Podle tohoto vzoru budou skupiny opět samostatně pracovat na svém tématu na velkém flipchartovém papíře, který dostaly v předchozí aktivitě.

Poznámka k aktivitám 2 a 3: Během skupinové práce by instruktoři měli na skupiny dohlížet a konzultovat s nimi jejich nápady. V případě potřeby by měli skupiny jemně nasměrovat správným směrem.

4. Aktivita (25 min): Prezentace návrhů projektů

- › Cílem je představit všechny návrhy.
- › Každá skupina představí svůj nápad, zatímco ostatní tvoří publikum.
- › Publikum (účastníci, instruktoři, politici atd.) může klást doplňující otázky.
- › Každá skupina představí:
- › Svůj nápad
- › Proč je důležitý a jak pomůže městu/obci

5. Závěr (5–10 min)

- › Povzbuzujte účastníky, aby předložili návrhy a propagovali je během hlasování.
- › Zpětná vazba: Každý účastník napíše na samolepící papírek (nebo do dotazníku prostřednictvím QR kódu), co si z workshopu odnáší a jakýkoliv další feedback.
- › Poděkování a rozloučení.



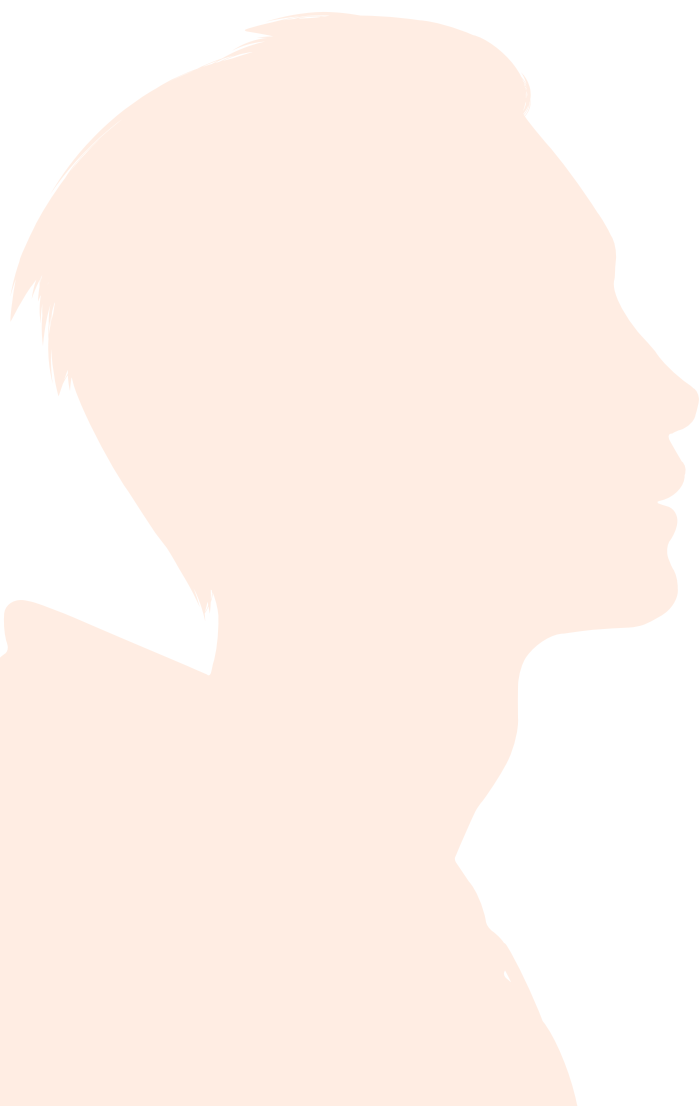
REFLEXE/ZHODNOCENÍ

- › Co jste se naučili o tom, jak být aktivním občanem?
- › Jak můžete tyto nástroje využít ve své komunitě?
- › Který nástroj pro zapojení se vám zdál nejúčinnější a proč?
- › Jaké výzvy by mohly nastat při realizaci vašeho projektu a jak by se daly řešit?



ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

- › Doporučujeme zařadit co nejvíce skupinové práce, diskusí a podobných aktivit a vyhnout se dlouhým přednáškám.
- › Je možné realizovat pouze první část workshopu.
- › Workshopu se mohou zúčastnit zástupci města nebo učitelé. Mohou s účastníky diskutovat o jejich návrzích.
- › Je však důležité dbát na to, aby dospělí nemluvili příliš dlouho, nesnažili se studentům vnucovat své názory a neodrazovali je.



NÁZEV AKTIVITY**Simulované zastupitelstvo****TÉMAT A DOVEDNOSTI**

Demokratické hodnoty, občanská participace, participativní rozpočtování, skupinová práce, debatní dovednosti

**POPIS AKTIVITY**

Tento workshop se zaměřuje na seznámení studentů s participativní demokracií a na posílení jejich role jako aktivních občanů v místních komunitách. Začíná poskytnutím přehledu demokracie a vybízí studenty k zamyšlení nad výzvami a příležitostmi, které vidí ve svém městě. Účastníci se zapojí do interaktivních diskusí a aktivit, během nichž se seznámí s dělbou moci a fungováním místní správy. Ve druhé části studenti pod vedením lektorů a zástupců města vypracují vlastní návrhy participativního rozpočtování. Své nápady představí politikovi a obdrží zpětnou vazbu, což podpoří jejich občanskou angažovanost a schopnost řešit problémy. Na konci workshopu jsou studenti povzbuzeni k tomu, aby své návrhy předložili a propagovali ve své vlastní komunitě.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

2 dny – 5+7 hodin

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

25–30

**VĚK**

13–19 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

3 papírové flipchart bloky, barevné tužky, fixy, fixy na flipchart, pera, bílé samolepky/jmenovky (cca 40), samolepící papírky v různých barvách, malé kousky červeného a zeleného papíru pro zpětnou vazbu (velké množství), nůžky, papírová páska, opakovaně použitelná lepicí hmota, červené/zelené samolepky (dostatečné množství), cca 200 listů bílého papíru.

**PROSTŘEDÍ**

Uvnitř, škola, sál na radnici



POKYNY

Příprava

Simulace zasedání městské rady vyžaduje předběžnou přípravu: tým lektorů, kteří budou workshop vést, se musí předem sejít, připravit pomůcky, prostudovat informace o konkrétním městě a simulaci a rozdělit si role.

Předběžné nastudování: získejte přehled o místní komunální politice

- › Zjistěte složení městské rady a vedení města (známé strany, jméno starosty atd.).
- › Pokud je to možné, informujte se o:
- › Občanském životě ve městě (důležité spolky a jejich činnosti, veřejné akce atd.).
- › Důležitých tématech a problémech, které se ve městě řeší.

1. den (5 hodin – přibližně 8:00–13:00)

Příprava:

- › Rozestavte židle do kruhu.
- › Připevněte první plakáty na zeď/tabuli.
- › Požádejte studenty, aby si připravili jmenovky (tj. napsali své jméno na bílé samolepky nebo jmenovky).
- › Získejte souhlas studentů s pořizováním fotografií.

Zahájení simulační hry a úvod (cca 30 min)

Motivace: „Těšíme se na společné dva dny. Rádi bychom vám dodali odvalu a chuť zapojit se do veřejného dění a podílet se na rozvoji vaší čtvrti. Víme však, že zájem a chuť nestačí – potřebujete také určité znalosti a dovednosti. V tomto workshopu se dozvíte základní informace o místní politice a o tom, jak se můžete aktivně zapojit. Naučíte se také formulovat a prezentovat své názory a návrhy a konstruktivně diskutovat s ostatními, abyste dosáhli konsensu. Seznámíte se dokonce s některými skutečnými zástupci samosprávy, což se vám může v budoucnu hodit :) a na chvíli se ocitnete v kůži osob, které mají moc měnit věci k lepšímu – našich zástupců.“

Představení lektorů (a dalších osob, pokud jsou přítomny), studentů a organizace workshopu

- › Provedte představovací kolečko. Každý, včetně lektorů, se představí a sdělí alespoň jednu věc o sobě (např. zajímá se o politiku, čte noviny atd.).
- › **Představte program workshopu, včetně simulace zasedání městské rady, jeho cíle, průběh a účastníky** (koordinátor má vše předem zapsáno na flipchartu).
- › **1. den:** Základy komunální politiky, možnosti zapojení, debata o problémech ve městě z vašeho pohledu a z pohledu studentů (nebo návštěva skutečné schůze zastupitelstva).
- › **2. den:** Stručné zhodnocení skutečné schůze zastupitelstva, příprava na simulovanou schůzi (rozdělení do stran, příprava návrhů a otázek ve spolupráci se skutečnými zástupci); simulovaná schůze zastupitelstva (veřejná, vedená vysokým úředníkem města).
- › **Vize:** Seznámit studenty s teorií fungování komunální politiky a poskytnout jim aktivní zkušenost s tím, jak ovlivňovat komunální politiku a dění ve městě.

Stanovení pravidel (cca 10 min)

- **Předem připravte flipchart s nadpisem „Pravidla workshopu“.**
- **Vyzvěte studenty, aby se zapojili** – „navrhnete vlastní pravidla, kterými se budeme všichni v následujících dnech řídit.“
- **Pokud studenti nenajdou žádná pravidla, která by pro ně byla výzvou, mohou lektoři přidat např.:**
 - Jíst a pít je povoleno.
 - Pokud možno, mobilní telefony používejte pouze během přestávek nebo pokud je to součástí aktivity.
 - Poslouchejte, když mluví ostatní, nevyrušujte, nechte ostatní domluvit, respektujte se navzájem.
 - Dělejte si přestávky.
 - Neshazujte názory ostatních a nebojte se vyjádřit vlastní názor.
 - Při debatování nesklouzněte k bezhlavému odmítání všeho, co váš oponent řekne.
- **Hodnocení: shrnutí pravidel, hlasování o každém pravidle zvednutím ruky** (nebo nalepením červených/zelených samolepek vedle každého pravidla), aby přijetí pravidel bylo skutečně rozhodnutím všech – toto je první moment jejich aktivní účasti. Na konci studenty požádejte o dodržování přijatých pravidel.

Plakáty (cca 40 min)

- **Vylepte na zeď 3 plakáty:** „Co pro mě znamená demokracie“, „Mapa města“, „Co se mi ve městě líbí x nelíbí“.
- **Pokyny:** Představte každý plakát, rozdělte studenty do 3 skupin a vyzvěte je, aby pracovali samostatně ve svých skupinách (členové skupiny zapíší vše, co je napadne, pomocí barevných samolepících teček ohodnotí, zda s daným tvrzením souhlasí nebo nesouhlasí; v případě mapy zaznamenají, zda se na konkrétních místech cítí dobře nebo špatně). Skupiny se střídají u plakátů a pracují na každém asi 7 minut.
- **Hodnocení plakátů:**
 - „Co pro mě znamená demokracie“: Koordinátor projde všechna tvrzení, v případě potřeby požádá skupinu o vysvětlení a reaguje na názory, např. v případě jednostranného důrazu na svobodu koordinátor připomene, že demokracie je také založena na odpovědnosti. Například při vysloveném názoru, že demokracie je zkorumpovaná a nefunguje, poukážeme na to, že je v našich rukou pokusit se takové podmínky změnit – komunální politika a naše město jsou nám nejbližší úrovní, na které můžeme změn dosáhnout.
 - „Co se mi líbí x nelíbí ve městě“ + „Mapa města“: Předběžný průzkum toho, co se studentům ve městě líbí a co vnímají jako problémy, odkaz na budoucí debatu! Vyhodnoťte oba plakáty společně. **UPOZORNĚNÍ:** Hodnocení těchto dvou plakátů má tendenci se protahovat, proto se ujistěte, že se studenty diskutujete pouze o několika nejrelevantnějších bodech. Tato část by měla být svižná.

Přestávka (10 min)

Rozdělení moci ve státě (cca 10–15 min)

- › **Motivace:** „Náš workshop se zaměří hlavně na místní politiku ve městě, ale je dobré si uvědomit, že město je jen jednou z úrovní státní správy. Proto se nejprve podíváme na to, jak je moc ve státě rozdělena.“
- › **Lektoři představí pojem rozdělení moci a zeptají se studentů, zda o něm již slyšeli** a pokud ano, co si o něm myslí. Vyslechnou jejich návrhy a pokud studenti nezmíní pojmy zákonodárná, výkonná a soudní moc, lektoři je představí.
- › Lektoři kladou otázky a stručně shrnují, co znamenají různé složky a úrovně moci. Studentům jsou poté položeny dvě otázky: „Proč je v demokratickém státě vláda rozdělena do tří nezávislých složek?“ a „Proč je moc rozdělena také na územní úroveň?“
- › **Příklady:**
 - Zákonodárná moc (parlament): schvaluje zákony, rozhoduje o státním rozpočtu, vyhlašuje stanné právo, kontroluje vládu (např. interpelace, návrhy na vyslovení nedůvěry).
 - Výkonná moc (vláda, prezident, ministerstva a úřady): vydává nařízení a vyhlášky, zajišťuje vnitřní a vnější bezpečnost státu, dohlíží na správu školství, zdravotnictví, dopravy atd. Prezident podepisuje zákony a jmenuje členy vlády.
 - Soudní moc (soudy, Nejvyšší soud, Ústavní soud): rozhoduje o rozsudcích a trestech v trestních věcech, řeší občanské spory (např. majetkové spory, rozvody), kontroluje soulad zákonů s ústavou (Ústavní soud), zajišťuje spravedlivý proces a chrání práva občanů.

Komunální politika – instituce a orgány – skupinová práce (cca 40 min)

- › **Studenti jsou rozděleni do 3–5 skupin** podle celkového počtu přítomných studentů.
- › **Vysvětlení skupinového úkolu:** Každá skupina se zaměří na jiný orgán obecní politiky (**rada, výbor, starosta, obecní úřad, rozpočet**). Dostanou prázdné flipcharty, fixy, karty a papír s přehledem obecní politiky (připravený předem). Úkolem je představit různé instituce a jejich fungování tak, aby tomu rozuměl každý („Představte si, že nevím nic o fungování politiky v naší zemi a potřebuji, aby mi to někdo vysvětlil...“). Dejte studentům maximálně 30 minut na přípravu.
- › Zatímco skupiny pracují, lektoři na ně dohlížejí a v případě potřeby jim poradí.
- › Každá skupina postupně představí svůj plakát. Ostatní studenti kladou otázky a pokud studenti nepoloží následující otázky, položí je lektoři:
 - **Zastupitelstvo:** Kdo volí tento orgán? (Občané starší 18 let) Na jak dlouho? (4 roky) Jaké jsou jeho úkoly a pravomoci? Může být rada rozpuštěna? Jak často se schází? Kdo svolává a předsedá zasedáním? Kdy je rada usnášeníschopná?
 - **Rada:** Co to znamená, že rada je výkonným orgánem obce? Komu se zodpovídá? Může být odvolána? Kým je volena? Kdy není rada volena? Kdo tvoří radu? Jaký je rozdíl mezi neobsazeným místem člena rady a členem rady bez hlasovacího práva? Jaké jsou funkce rady?
 - **Starosta:** Jaké jsou úkoly starosty? Kdo volí starostu a místostarostu? Jaké jsou úkoly místostarosty?
 - **Městský úřad:** Je městský úřad volený nebo nevolený orgán? Kdo jej řídí? Jaké jsou jeho úkoly?
 - **Správa obce:** Odkud obec získává peníze? Co obec spravuje? Může se obec zadlužit? Za co utrácí obec nejvíce peněz?

- › Tyto otázky by měly vést k pochopení posloupnosti voliči – zástupci města – městská rada – městský výbor.
- › **Na konci (nebo průběžně) – lektori ukážou a odkazují na flipchart o radě, výboru a obci v konkrétním městě** (který si předem připravili).
 - Rada: funkční období, počet členů, četnost zasedání, počet zvolených radních a stran
 - Výbor: počet členů, četnost zasedání, starosta, místostarostové, počet jmenovaných členů za každou stranu
 - Městský úřad: počet odborů, některé z nich uvedeny
 - Rozpočet: celková částka

Přestávka (20 min)

Sledujte záznam ze skutečného zasedání rady (30 min):

- › **Motivace:** „Jako občan mohu chodit na zasedání rady, abych se dozvěděl, co se děje, a také se zeptal na otázky týkající se rady a města, které mě zajímají. Abychom se seznámili s průběhem zasedání rady a byli připraveni na zítřek, podíváme se nyní na krátký výňatek ze zasedání.“
- › **Žákům je rozdán program zasedání.** Dostanou za úkol, aby si poznamenali, jak program probíhá podle stanoveného plánu, a aby se pokusili na základě toho, co vidí, vyplnit odpovědi na otázky v pracovních listech.
- › 15 min – **Sledování videozáznamu**
- › 10 min – **Diskuse a analýza zasedání**

Možnosti zapojení občanů v dané modelové situaci (cca 35 min)

- › **Motivace:** „Nyní se podíváme na komunální politiku z pohledu občanů, nikoli politiků. Protože to je pro vás v praxi a v životě důležitější.“
- › **Rozdělte studenty do 3–4 skupin a zadejte jim úkol k samostatné práci** (každá skupina dostane list papíru, na kterém je popsána jiná konkrétní situace, kterou mají jako občané města vyřešit):
 1. „Kolují zvěsti, že zastupitelé chtějí na velké části historického náměstí vybudovat parkoviště. Původně tam byla pěkná pěší zóna. Konečné rozhodnutí by mělo padnout asi za tři měsíce. Představte si, že jste skupina občanů, kteří s tímto návrhem nesouhlasí. Co byste udělali z pozice občanů? Snažte se dohodnout a formulovat strategii svého postupu. Jaké kroky byste podnikli? V jakém pořadí a proč?“
 2. „Kolují zvěsti, že zastupitelé chtějí povolit výstavbu dalšího supermarketu ve městě, přestože jich už je pět. O této otázce budou zastupitelé pravděpodobně jednat na příštím zasedání zastupitelstva.“
 3. „Kolují zvěsti, že zastupitelé neplánují v budoucnu stavět žádné nové obecní byty, i když je jich nedostatek a budou potřeba.“
 4. „Kolují zvěsti, že na okraji města má být vybudována skládka, kam bude vyvážen odpad z okolních měst. Rozhodnutí ještě nebylo přijato, ale otázka již byla vznesena na zasedání zastupitelstva a zastupitelé ji podpořili.“

➤ **Skupiny poté představí své strategie.** Lektoři umožní ostatním skupinám klást otázky a poskytnou prostor pro diskusi.

➤ **Při hodnocení strategií studentů by lektoři měli zdůraznit několik bodů:**

- Občané by měli postupovat od smířlivých a vstřícných metod k metodám konfrontačním a donucovacím.
- Občané by měli nejprve zjistit co nejvíce informací o daném problému.
- Občané by měli zjistit, jaké jsou názory ostatních obyvatel města, zda se o daný problém zajímají atd.

Lze také uvést různé konkrétní příklady, zeptat se studentů, zda znají nějaké neziskové organizace ve městě, zda mají zkušenosti s dobrovolnickou činností apod. Cílem je pomocí příkladů poutavě představit různé možnosti zapojení občanů (nejlépe na základě skutečné situace v daném městě).

Přestávka (10 min)

Brainstorming a debata o problémech a tématech ve městě (cca 20–40 min)

- Každý student dostane na začátek dva samolepící papírky (v případě potřeby i více). Má 5 minut na to, aby navrhl dva problémy nebo témata ve městě, které jsou pro něj nejnaléhavější. Nemusí se držet pouze problémů/témat – může také napsat návrhy pozitivních kroků nebo plánů.
- Studenti představí témata, která napsali:
 - Jeden student vstane, přečte problém/téma, nalepí svůj papírek na připravený prázdný flipchart a podrobněji vysvětlí daný problém/téma.
 - Lektoři zjistí, zda někdo napsal stejné téma. Pokud ano, přidají své papírky na stejný flipchart.
 - Následuje debata na dané téma, která vede k co nejlepšímu specifikování problému a zamyšlení se nad možnými řešeními.
- **POZOR:** Může být přítomen host, který uvede věci na pravou míru atd.
- Je dobré nechat nejnaléhavější otázky na konec diskuse, aby se v daném čase mohlo projednat co nejvíce témat (často se jedná o věci typu soužití s národnostními menšinami, migranti, bezpečnost, životní prostředí nebo jiná témata specifická pro danou lokalitu).

Závěr a zpětná vazba

- **Lektoři zrekapitulují program na následující den.**
- Každý student dostane jeden **červený** a jeden **zelený papír**.
- „Na zelený papír napište vše, co se vám na dnešním workshopu líbilo nebo co vás zaujalo, a na červený papír vše, co se vám nelíbilo nebo co vás nepříjemně překvapilo atd.“ Mohou také napsat pozitivní a negativní informace, které si z workshopu odnesou.
- **Listy vloží do připravené nádoby**, čepice nebo něčeho podobného. Pokud zbývá čas a studenti mají zájem, mohou lektoři některé listy vytáhnout, přečíst nahlas a společně se studenty je okomentovat. Pokud studenti nechtějí nebo není čas, zpětná vazba zůstane pouze lektorům.

2. den (4 + 2 hodiny, přibližně 8:00–12:00, 13:00–15:00)

Zahájení (20 min)

- › Ve skupinách – shrnutí předchozího dne.
- › Pokud se vám nepodařilo projít všechna témata z 1. dne, můžete tuto část přeskočit a místo toho se zaměřit na dokončení jejich probrání.

Prezentace dopoledního programu (5 min)

- › **Vysvětlení práce v následujících dvou hodinách:** Celé dopoledne bude věnováno přípravě na simulované zasedání rady, které se bude konat odpoledne. (Simulované zasedání rady bude vést starosta nebo místostarosta. Studenti jako radní budou rozděleni do skupin podle politických stran a budou prezentovat a obhajovat své názory a klást vedení města otázky týkající se témat/problémů, které je zajímají). Dopoledne budou spolupracovat s místními radními/zaměstnanci městského úřadu. (Povzbudme studenty, aby se nenechali radními zastrašit, byli sebevědomí a snažili se obhájit své návrhy, pokud by jim je radní chtěli rozmluvit.)
- › **Výběr témat a rozdělení do politických stran**
 - Lektoři vyvěsí flipchart „Témata a problémy v mém městě“, který byl vytvořen během včerejšího brainstormingu.
 - Každý účastník nahlas jmenuje jedno nebo více témat, která by ho zajímala. Lektoři si je zapíší a během další přestávky se pokusí vytvořit asi 4 nebo více skupin podobné velikosti.
 - Pokud není možné rozdělit studenty podle jejich zájmu o různá témata, lektoři je rozdělí do libovolných skupin a každá skupina se pak rozhodne, na které téma se zaměří.

Přestávka (15 min)

Přidělení úkolů politické straně a samostatná práce před příjezdem zástupců (30 min)

- › **Přidělení úkolů skupině – politické straně:** (Lektoři nejprve vysvětlí vše, co budou studenti muset udělat, poté rozdají skupinám formuláře, se kterými budou pracovat, a zdůrazní, že jim budou k dispozici, pokud budou potřebovat poradit).
 - Studenti si zvolí název své strany, jména členů, rozdělí si funkce atd.
 - Připraví podrobný brief pro svou politickou stranu, který popisuje jejich navrhované řešení zvoleného problému/tématu.
- › **Vyzvěte skupiny k práci:** Před příjezdem zástupců by si skupiny měly vymyslet název a začít diskutovat o tématu, kterým se budou zabývat (snažit se navrhnout možná řešení).
- › **Strany pracují samostatně.**

Přivítání a představení zástupců (10 min)

- › **Informace pro zástupce:**
 - Představení: 3 minuty, jméno, strana nebo hnutí, oblasti činnosti
 - Skupiny studentů stručně představí témata, na kterých budou pracovat a na která připraví projekt a návrh pro zasedání rady.

- Jejich role: Především mají být konzultanty, kteří radí v technických otázkách, přesněji popisují problém, odhadují náklady projektu a zdroje financování atd.
- Zdůrazněte: Měli by se vžít do role učitele, který je zde proto, aby studentům pomohl postupně specifikovat problém a najít vhodná řešení. Jde o to, pomoci jim zjistit, jak to lze udělat, nikoli vysvětlovat, že to nejde nebo že to již bylo vyřešeno/projednáno jiným způsobem.
- Poradí se a každý zástupce se připojí k jedné skupině a pracuje s ní.
- Pokud je dopoledne přítomen také starosta, informujte ho o jeho úloze při vedení simulovaného zasedání městské rady odpoledne.

➤ **Zástupci se představí** a uvedou své povinnosti. Jeden z lektorů předem se zástupci probere, co by mělo být řečeno, a požádá je, aby se vyjadřovali stručně.

- Co dělá radní na zasedáních? Co obnáší práce radního? Mají mimo zasedání ještě jinou práci? Jak často se zabývají otázkami města? Kolik času jim to zabere? Mají nějakou specializaci? Co to pro ně znamená a proč to dělají?

➤ **Studenti představí své politické strany a vybraná témata návrhů.**

➤ **Zástupci si vyberou strany, se kterými by chtěli spolupracovat.**

Práce v politických stranách (cca 120 min)

➤ **Studenti spolupracují se zástupci na vytvoření projektu/návrhu řešení.**

- Vše mohou také napsat na počítači na konci nebo průběžně (vše si uloží na USB, pokud si přinesou vlastní počítače).

➤ **Lektoři:**

- Dohlíží na práci studentů, pomáhají v případě potřeby nebo pokud je málo zástupců.
- Představí hypotetickou výměnu argumentů mezi svou stranou a opozicí, aby byli studenti připraveni obhájit vlastní navrhované řešení proti argumentům opozice.
- Zajistí tisk/kopírování/vyvěšení návrhů stran, aby studenti mohli formulovat své názory na návrhy ostatních.
- Zajistí, aby studenti měli promyšlené odpovědi na návrhy ostatních stran.
- Zajistí, aby byli studenti vybráni do jednotlivých rolí v rámci své strany, tj. řečníci, kteří budou předkládat návrh, klást otázky a prezentovat další postoje své strany v simulovaném zasedání rady.

Příprava interpelace a odpovědi na návrhy ostatních stran, reportážní video (30–45 min)

➤ Shromážděte hotové návrhy projektů od jednotlivých stran a přiďte studentům další úkoly na posledních 30–45 minut.

- Zapiší si otázku/interpelaci (předmět interpelace, datum, tazatel a dotazovaný, znění interpelace). Mohou se zeptat na cokoli, co je o městě zajímavé.
- Připraví si odpovědi na návrhy ostatních stran – zda souhlasí, nesouhlasí nebo neví + jakou otázku by jim položili.
- Zástupce nebo celá strana ve spolupráci s jedním z lektorů natočí krátké video, ve kterém představí svou stranu a svůj návrh. Lektor hraje roli reportéra, který dělá rozhovor se studenty, kteří zastupují svou stranu, a natáčí je na svůj mobilní telefon.

Závěr dopoledne

- › Ujistěte se, že studenti přesně vědí, kdy se mají po obědové přestávce vrátit a kde mají být. Zdůrazněte také, v kolik hodin akce končí.

Obědová přestávka

Lektoři:

- › Sepíšíou a upraví návrhy všech stran, a pro všechny je vytisknou.
- › Zajistí přípravu zasedací místnosti: vytisknou jmenovky politických stran, hlasovací zařízení a mikrofony (podle zvyklostí daného města), vodu, občerstvení, tištěné materiály pro všechny atd.
- › Připraví a vytisknou program simulovaného zasedání městské rady.

Simulace zasedání městské rady

Před zahájením lektoři zopakují pravidla chování a role studentů:

- › Popište, co se bude dít: vysvětlení pravidel, zasedání, krátká přestávka, zasedání k předání certifikátů, krátká zpětná vazba
- › Společně projděte program zasedání:
 - Schválení programu; studenti mohou navrhopvat změny (doplnění, úpravy).
 - Projednává se vždy jeden návrh. Zástupce strany jej představí podrobněji než v sepsaném návrhu.
 - Poté se otevře diskuse o daném návrhu. Všichni se mohou zapojit a sdílet připravené názory na návrhy jiných stran nebo spontánně vzniklé nápady.
- › Strana se také může přihlásit k zodpovězení otázek a reakci na komentáře.
- › Strany mohou navrhopvat pozměňovací návrhy nebo protinávhrhy (i ke svým vlastním návrhům, například pokud vidí, že jejich původní návrh by neprošel, ale v pozměněné podobě by mohl být přijat).
 - Hlasuje se nejprve o naposledy navržených pozměňovacích návrzích; jsou-li přijaty, další hlasování se nekoná.
 - Otázky/interpelace na konci – v pořadí, v jakém vznikají; lze klást otázky i k návrhům, které nebyly připraveny předem.
- › Zasedání předsedá starosta.
- › Vysvětlení materiálů, které mají všichni před sebou.
- › Požádejte o slovo, počkejte, až budete vyzváni, mluvte pouze do mikrofonu.
- › Mějte na paměti, že máme omezený čas, a buďte struční.
- › Vysvětlete, jak funguje mikrofon a hlasovací zařízení (je-li k dispozici).
- › Nebojte se!

- › **Seznamte starostu s aktivitou a zdůrazněte pravidla a jednotlivé kroky.** Zdůrazněte, že není třeba vyjadřovat osobní nebo politické názory, ale že cílem je dát prostor studentům, povzbudit je k aktivitě a v případě potřeby jen lehce nasměrovat jejich nápady.
- › **Informujte ostatní přítomné radní, členy rady a zaměstnance obce, že mohou komentovat návrhy studentů.** Zdůrazněte, že cílem není prosazovat osobní nebo politické zájmy, ale podpořit aktivitu a motivaci studentů.
- › **Oficiální zahájení jedním z lektorů.** Představí organizaci pořádající workshop, stručně shrne dosavadní průběh simulační hry (zejména pro veřejnost), poděkuje partnerům (škole a radnici) atd.
- › **Během jednání lektori** někdy nosí mikrofony nebo zapisují. Také sledují obsah jednání, aby například v případě, že si jedna ze stran zástupců udělá přestávku, mohli této straně poradit s rychlým formulováním protinávrhu atd.
- › **Oficiální ukončení jedním z lektorů,** který oznámí 5minutovou přestávku. Účastníkům mohou být předány certifikáty.

Závěrečné hodnocení simulace a celé hry

- › Lektori se mohou zeptat, zda by někdo ze studentů měl zájem napsat článek o projektu, který by mohl být zveřejněn v místních médiích/na webových stránkách školy atd. (tuto otázku lze položit i později, podle uvážení lektorů).
- › **Krátká reflexe**
 - Co se studenti naučili? Jaké dojmy si odnesou ze simulace?
 - Vytvořte kruh a požádejte všechny účastníky, aby na závěr formulovali jeden dojem – jedním slovem/větou – či zkušenost, kterou si odnesou z workshopu (mohou si vybrat z věcí, které napsali na pracovní list).
- › **Předání certifikátů o absolvování workshopu** lektory nebo starostou (lektori předem vyplní jména účastníků na certifikáty).
- › **Závěrečné slovo starosty** – např. o tom, jak mohou návrhy a nápady studentů inspirovat skutečné vedení města atd.
- › **Závěrečné slovo lektorů** – poděkování partnerům (škole, radnici atd.) a připomenutí studentům, že jim bude e-mailem zaslán online hodnotící dotazník, který by měli vyplnit.



ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

- › Doporučujeme vybrat studenty, kteří mají o danou aktivitu skutečný zájem, například zástupce studentské rady.
- › Nezapomeňte předem informovat studenty i zástupce města o tom, co mohou očekávat.
- › Workshop by měli vést alespoň tři facilitátoři.
- › Nepodceňujte důležitost důkladné přípravy předem.



PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Předem si připravte:

- › Stručný přehled fungování místní (obecní) politiky ve vaší zemi – vytvořte leták.
- › Flipchartový list s informacemi o městské radě, městském zastupitelstvu a obecním úřadu v městě, kde se workshop koná.
- › Program zasedání obecního zastupitelstva, které budou studenti sledovat (na videu) první den.
- › Program simulovaného zasedání obecního zastupitelstva pro druhý den.



02

Demokracie a lidská práva

NÁZEV AKTIVITY**Co a proč – demokracie?****TÉMATA A DOVEDNOSTI**

Demokracie, vývoj a význam demokracie

**POPIS AKTIVITY**

Cílem této aktivity je informovat mládež nebo jiné účastníky o demokracii a demokratických hodnotách EU a uvést jim do povědomí jejich důležitost v dnešním světě.

Aktivita umožňuje účastníkům prověřit své znalosti o demokracii a získat na ni pozitivní náhled.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

Přibližně 20 minut

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

10+

**VĚK**

16+ let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Stránka Mentimeter na vytváření interaktivních prezentací – účastníci potřebují své mobilní telefony

**PROSTŘEDÍ**

Uvnitř

**POKYNY**

Koordinátor předem připraví Mentimeter prezentaci (případně podobnou prezentaci) ve které budou vypsány otázky uvedené v přílohách této aktivity nebo případně vytvoří nové otázky v závislosti na věku účastníků. Otázky v přílohách jsou vhodné pro účastníky ve věku 16 až 25 let.

Koordinátor představí aktivitu a vyzve účastníky, aby naskenovali QR kód, který je přenesen k prezentaci na Mentimeter (nebo podobnou kvízovou aplikaci, pokud se používá jiná alternativa). Koordinátor začne číst příběh. Každý odstavec příběhu má odpovídající otázku, na kterou mají účastníci pomocí svého telefonu odpovědět. Po přečtení odstavce dá koordinátor účastníkům čas na zodpovězení otázky, vyhodnotí jejich odpovědi a poskytne správnou odpověď.

Příběh musí být spíše informativní než kritický.



ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Doporučujeme nechat Mentimeter otevřený a účastníkům neukazovat průběh sbírání odpovědí, ale pouze výsledky každé otázky. Tímto způsobem účastníci nebudou odpovídat na otázky na základě odpovědí většiny, což zajistí přesnější výsledky.



REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Na konci aktivity koordinátor požádá účastníky, aby individuálně zhodnotili své znalosti demokracie, a povzbudí je, aby se zapojili do demokratických aktivit s cílem zdokonalit své dovednosti a být více aktivní.



PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Facilitátor provede účastníky prezentací Mentimeter o historii demokracie. Každý odstavec je koncipován tak, aby se účastníci mohli shromáždit a poslouchat a poté, bez ohledu na své znalosti, se pokusit správně odpovědět na otázku položenou v prezentaci.

Vítejte! Dnes se vydáme na cestu fascinujícím světem demokracie. Jedná se o systém vlády, který formoval národy, inspiroval revoluce a ovlivnil způsob, jakým žijeme ve společnosti. Začneme tím, že se zamyslíme nad pojmem demokracie a tím, jak byl chápán v průběhu historie.

Otázka č. 1: Kdo pronesl tento slavný výrok? „Demokracie je vláda lidu, lidem a pro lid.“

Někdo kdysi hovořil o vládě, která by zastupovala a sloužila lidu. Věřil, že moc by neměla být v rukou několika málo lidí, ale v srdcích a myslích lidu. Jeho slova se nesou dějinami a připomínají nám, že demokracie je hlas lidu, který řídí svou vládu. Jeden z jeho nejslavnějších citátů se stal symbolem síly demokracie. Tato slova pronesl muž, jehož spisy vyjadřovaly hlubokou oddanost myšlence demokracie. Je zajímavé, že slovo „demokracie“ se v jeho sebraných spisech objevuje pouze 137krát. Pro něj však žádné jiné slovo nevyjadřovalo nejpřirozenější, nejspravedlivější a nejprogresivnější formu vlády. Kdysi řekl, že nic nemůže být „tak očividně pravdivé jako pravda demokracie“. Tato pravda však nebyla za jeho života všeobecně přijímána, protože demokracie má dlouhou a často kontroverzní historii. Zatímco ji bránil, myšlenka demokracie se během staletí vyvíjela a nebyla vždy vnímána pozitivně.

Otázka č. 2: Kde byl poprvé použit termín „demokracie“?

Koncept demokracie nevznikl přes noc. Objevil se ve městě známém svými neuvěřitelnými mysliteli a filozofy. V 5. století př. n. l. jeho obyvatelé vytvořili formu vlády, ve které se svobodní občané přímo podíleli na rozhodovacích procesech. Používali termín „demokratia“, což znamená „vláda lidu“. V té době byla tato myšlenka, podle níž vládli lidé namísto králů nebo diktátorů, radikální. Lze říci, že toto místo bylo pilotním programem demokracie, který začal v 6. století př. n. l., poté co obyčejní občané zachránili své město před okupací spartskými silami a předali politickou moc do rukou lidu. Mnoho myslitelů, jako například historik Thúkydídés a filozof Platón, však bylo skeptických ohledně převedení kontroly nad městem na lid, který se často choval jako rozvášněný dav. Platón odmítl svým spoluobčanům odpustit popravu svého učitele Sokrata a byl přesvědčen, že mnoho lidí „nemá znalosti o skutečné podstatě věcí a nemá v mysli jasné představy o spravedlnosti, kráse a pravdě“.

A jak je tomu dnes? Otázka č. 3: Je demokracie hodnotou, na které je založena EU?

Po zodpovězení otázky č. 3 si přečtete tento text: „Demokracie je v moderním světě stále silnou silou. Jedním z nejznámějších příkladů je Evropská unie (EU), jedinečné politické a hospodářské seskupení 27 evropských zemí. Demokracie v EU však není jen hezkým pojmem, je jednou ze základních hodnot, na nichž je celá EU založena. Pro EU znamená demokracie zajistit, aby její občané měli slovo při rozhodování o věcech, které ovlivňují jejich životy, ať už prostřednictvím hlasování, zastoupení nebo práv.“

Otázka č. 4: Demokracie v EU je...

V případě EU není demokracie jen abstraktní pojmem – je viditelná každý den v tom, jak EU funguje. Například každý občan EU má právo volit své zástupce do Evropského parlamentu, který přijímá rozhodnutí, která ovlivňují miliony lidí. Tento systém zajišťuje, že EU zůstává odpovědná vůči občanům a jejich potřebám. Evropský parlament je nejbezprostřednějším projevem demokracie v EU, protože zastupuje společnou vůli občanů všech členských států. Jakými dalšími způsoby se kromě voleb projevuje demokracie v EU?

Právní stát a lidská práva: EU je založena na zásadách právního státu, což znamená, že všechny její činnosti a rozhodnutí musí být v souladu s platnými zákony a právními rámci. Tím je zajištěno, že se se všemi občany zachází rovně a spravedlivě a že jsou chráněna základní práva. Tato práva jsou zakotvena v Listině základních práv EU a občané se mohou obrátit na evropské soudy, pokud se domnívají, že byla porušena jejich práva.

Účast veřejnosti: EU podporuje občany, aby se podíleli na demokratického procesu prostřednictvím konzultací, petic a veřejných slyšení. Evropská občanská iniciativa (EOI) umožňuje občanům navrhnout nové právní předpisy EU, pokud získají dostatečnou podporu v členských státech. Jedná se o silný příklad toho, jak EU dává svým občanům přímou roli v tvorbě politik EU.

Transparentnost a odpovědnost: Orgány EU jsou povinny být transparentní ve svých rozhodovacích procesech. Občané mají přístup k informacím o tom, jak jsou rozhodnutí přijímána, a existují mechanismy odpovědnosti. Například Evropský veřejný ochránce práv vyšetřuje stížnosti na protiprávní jednání orgánů EU a zajišťuje, aby EU jednala spravedlivě a transparentně.

Zapojení občanů prostřednictvím politik EU: EU pravidelně pořádá veřejné konzultace, aby zjistila názory občanů na nové zákony, politiky a iniciativy. Orgány EU příležitostně organizují otevřené debaty, akce a fóra, kde mohou občané klást otázky, prezentovat své názory a vyjádřit se k různým záležitostem týkajících se EU.

Otázka č. 5: Demokratická země je...

Nechte je nejprve odpovědět na otázku – poté představte ústavu: Co zajišťuje fungování demokracie? V každé demokracii existuje soubor zákonů, které řídí činnost vlády a zajišťují ochranu práv občanů. Tyto zákony jsou často zaznamenány v dokumentu zvaném ústava. Ústava je základem demokracie, protože stanoví práva a povinnosti vlády a občanů a zajišťuje, že nikdo není nad zákonem a že každý má právo vyjádřit se k tomu, jak je na něm vládnuto.

Otázka č. 6: Co podle vás činí demokracii odolnou?

Existuje však hlubší otázka: Proč demokracie přetrvává? Proč je odolná i v dobách krize nebo nejistoty? Demokracie funguje, protože umožňuje flexibilitu, spolupráci a přizpůsobení. Umožňuje lidem vyjádřit své obavy, změnit vedení a přijímat rozhodnutí na základě svých hodnot a potřeb. Systém je založen na přesvědčení, že když mají lidé moc rozhodovat, mohou se spojit a najít řešení, i když cesta vpřed není jasná.

Je důležité si uvědomit, že demokracie není dokonalá – vyžaduje neustálou péči, bdělost a ochotu se zlepšovat. Odolnost demokracie však vychází z myšlenky, že lidé jako kolektiv mají moc utvářet svou budoucnost.

NÁZEV AKTIVITY**Myšlenkový řetězec****TÉMAT A DOVEDNOSTI**

Dezinformace (fake news), problémy životního prostředí, aktivní občanství, komunikace, kritické myšlení, demokratické hodnoty

**POPIS AKTIVITY**

Účastníci vyslechnou nahlas čtené kontroverzní výroky a podle vlastního názoru si vyberou, na kterou z těchto stran se postaví: souhlas/nesouhlas/neutrální názor.

Poté, co se účastníci postaví na zvolenou stranu, jsou vedoucím aktivity požádáni, aby vysvětlili své rozhodnutí. Pod dohledem vedoucího se rozvíjí debata mezi protichůdnými stranami. Prostor je poskytnut všem, kteří se k danému výroku chtějí vyjádřit.

Tato aktivita podporuje a rozvíjí dovednosti, jako je naslouchání, argumentace, tolerance, respekt a porozumění. Pomáhá budovat mosty mezi různými názory a myšlenkami a nacházet soudržné řešení.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

minimálně 30–45 minut

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

20+

**VĚK**

16+ let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Velký prostor – učebna nebo konferenční místnost s kapacitou alespoň 20 osob ve které se budou účastníci moci volně pohybovat.

**PROSTŘEDÍ**

Uvnitř, venku, ve škole nebo v neformálním prostředí. Workshop lze realizovat ve škole nebo v neformálních vzdělávacích institucích.

**POKYNY**

Facilitátor vysvětlí rozdělení prostoru na tři části: souhlas/nesouhlas/neutrální názor. Přečte tvrzení, účastníci se rozmístí v prostoru a facilitátor je posléze požádá o vysvětlení svého rozhodnutí. Poté dohlíží na to, aby byli účastníci vyslechnuti a respektováni a aby diskuse probíhala hladce a bez diskriminace, s důrazem na toleranci a naslouchání. Pokud dojde k diskriminaci, facilitátor diskusi přeruší a situaci náležitě vysvětlí a vyřeší. Každé tvrzení by mělo být diskutováno maximálně 5 minut.



ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Moderování této aktivity je velmi jednoduché. Prohlášení a témata však bývají kontroverzní, což může vést k dlouhým a bouřlivým diskusím mezi účastníky. Diskusi na dané téma omezte na maximálně 5 minut. Důrazně doporučujeme, aby facilitátor každou diskusi ukončil pokojným způsobem a pokusil se vyjednat kompromis.



REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Po skončení aktivity facilitátor vede moment reflexe, během kterého účastníci zhodnotí, jak se jim aktivita líbila, zda vše bylo srozumitelné, zda považují výroky za dobře formulované, zda se o daných tématech dozvěděli něco nového, zda se nějak změnily jejich hodnoty, co se dozvěděli o sobě samých a zda si zdokonalili nějaké konkrétní dovednosti.



PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Tvrzení k diskusi

Během workshopů jsme pro aktivitu Myšlenkový pochod používali následující tvrzení.

Facilitátoři mohou použít tato tvrzení, nebo jakákoli jiná podobná tvrzení, která se vztahují k tématům aktivity.

Média jsou velmi zaujatá a nelze jim důvěřovat jako zdroji pravdivých informací.

Lidé by měli mít možnost sdílet online jakékoli informace, i ty nepravdivé.

Imigranti obohacují společnost rozmanitostí a inovací.

Svoboda projevu by měla být omezena pro ty, kteří propagují antidemokratické hodnoty.

Veganská strava přispívá k udržitelnosti světa.

Změna klimatu je jen politická propaganda a není skutečná.

NÁZEV AKTIVITY

Lidská práva a leadership



TÉMATA A DOVEDNOSTI

Lidská práva, vůdčí schopnosti a kritické myšlení



POPIS AKTIVITY

Aktivita **Lidská práva a vůdčí schopnosti** podporuje rozvoj dovedností v oblasti kritického myšlení, hodnocení a vůdčích schopností. Ve světě nadměrného množství informací, odlišných hodnot a různých situací, ve kterých se nacházíme, jsou tyto dovednosti důležité pro každého mladého člověka. Může díky nim efektivně filtrovat informace, jednat a reagovat v daných situacích, a zároveň si vytvářet názor na otázky a situace, s nimiž se setkává v každodenním životě.

Přístup zaměřený na spolupráci navíc posiluje pocit sounáležitosti s komunitou a podporuje porozumění, respekt a přijetí. Kritické myšlení a zvažování rozhodnutí na základě kvalifikovaných argumentů rozvíjí analytické dovednosti a logické uvažování. Tento přístup také rozvíjí techniky kladení otázek a zvyšuje informační gramotnost. Dovednosti umožňující získávání a vyhodnocování informací vycházejí z mechanismů zpětné vazby a schopnosti identifikovat klíčové ukazatele výkonnosti. Vůdčí schopnosti rozvíjejí sebeuvědomění, zlepšují komunikaci, podporují efektivní rozhodování a zdůrazňují hodnotu integrity a její vliv na výsledky.

Od mladých lidí – jakožto takzvané generace budoucnosti – se očekává, že budou rozvíjet kritické myšlení, které je nezbytné pro důkladné hodnocení, tj. eliminaci zbytečných informací. Kreativní řešení problémů zahrnuje nejen přístup k důkazům, ale také zohlednění různých úhlů pohledu.

Kromě toho jsou kolektivní přístup a týmová práce osvědčenými postupy pro budování osobního porozumění různým rolím (koordinátor, vedoucí, realizátor atd.). Tyto postupy rozvíjejí různé dovednosti, jako je efektivní komunikace (např. poskytování konstruktivní zpětné vazby, testování různých technik) a společné řešení problémů (např. brainstorming, budování konsensu atd.). A co je nejdůležitější, účastníci se naučí stanovit si jasné a dosažitelné cíle pro kolektivní vizi a poslání. Participativní rozhodování je nezbytné pro pochopení demokratických procesů a budování pocitu sounáležitosti a příslušnosti. Porozumění a ocenění různých myšlenek a perspektiv přispívá k respektu a mírovému soužití lidí ve společnosti.



DÉLKA TRVÁNÍ

8 hodin



POČET ÚČASTNÍKŮ

20–30



VĚK

16–25 let



POTŘEBNÉ MATERIÁLY

Počítač, projektor, papír s otázkami a odpověďmi, 5 kopií Všeobecné deklarace lidských práv, 1 kopie aktivity pro koordinátora, 5 příběhů, papír, propisky, bonbóny, provázek, samolepky/jmenovky, lepidlo, taška na kruhy, 15 červených kruhů, 15 modrých kruhů.



PROSTŘEDÍ

Vnitřní prostor – je důležité mít možnost připojit projektor nebo televizi. Workshop lze realizovat ve škole nebo v neformálních vzdělávacích institucích.



POKYNY

Část 1 (max. 30 min):

Před workshopem je třeba připravit prostor jako kino. Poté, co se účastníci posadí a rozdělí se podle barev (modrá a červená), koordinátoři natáhnou provázek mezi dvě židle. Odpovědi na otázky jsou rozloženy na stolech. Je připraven film o lidských právech. Připravená je také taška s modrými a červenými kruhy.

Když účastníci vstoupí do místnosti, koordinátoři požádají každého z nich, aby si vzal jeden kruh. Poté co si všichni vezmou kruh a rozdělí se tak do dvou barevných skupin, jsou rozsazeni tak, aby účastníci s modrými kruhy seděli vepředu a účastníci s červenými kruhy vzadu.

Provázek mezi židlemi je odděluje. Koordinátoři workshopu jsou ke skupině s modrými kruhy velmi milí, dávají jim bonbóny a povídají si s nimi. Červená skupina je ignorována.

Spustí se film (jakýkoli film o lidských právech nebo jeden z níže uvedených návrhů – max. 20 minut).

Diskuse po filmu: O čem byl film? Co vás nejvíce zaujalo?

Část 2 (90 minut bez přestávky):

Účastníci již nejsou rozděleni do skupin s modrými a červenými kruhy. Jsou rozděleni do 4–5 skupin a zbytek bonbónů je rozdám všem. Každý účastník napíše své jméno na jmenovku a nalepí si ji na tričko.

Pravidla:

- Zákaz používání telefonů.
- Všichni účastníci se musí aktivně zapojit.
- Poslouchajte, když mluví ostatní.
- Respektujte názory ostatních a neubližujte jim (slovně ani fyzicky).
- Vytvořte ve skupině bezpečný prostor (safe space).

Nejprve se diskutuje o experimentu – o významu rozdělení pomocí provázku.

- Jaký byl podle vás význam experimentu?
- Jak jste se při něm cítili?
- Jaké asociace ve vás experiment vyvolal?

Druhou aktivitou je abstraktní konceptualizace. Koordinátoři workshopu předem rozdají odpovědi na dané otázky po celé učebně. Každá skupina dostane 4–5 otázek a musí v místnosti najít odpovědi. Některé odpovědi je třeba pouze najít, jiné je třeba zapsat. Jakmile všechny skupiny najdou nebo zapíší všechny odpovědi, prezentují je zbytku účastníků a koordinátorům. Následuje diskuse.

Přestávka (15 min)

Část 3 (45 min):**Příběhy/scénáře ze skutečného života**

Účastníci jsou opět rozděleni do 4–5 skupin (v závislosti na celkovém počtu účastníků). Skupiny by měly být jinak namíchané než v předchozí aktivitě.

Každá skupina obdrží jednu kopii Všeobecné deklarace lidských práv a jeden příběh.

Témata příběhů:

- Šikana ve škole.
- Mladá žena hledá práci.
- Lidé se zdravotním postižením se nemohou zúčastnit kulturní akce.
- Neslyšící student bez tlumočnicka navštěvuje přednášky na škole.
- Mladý chlapec je ohrožován na sociálních sítích.

Účastníci musí najít odpovědi na následující otázky (15 min):

- Která lidská práva byla porušena? (Zkonzultujte poskytnutou deklaraci lidských práv).
- Co byste udělali, abyste pomohli osobě v příběhu?
- Na kterou instituci se může osoba v příběhu obrátit pro ochranu?

Účastníci příběhy a otázky prodiskutují v rámci své skupiny a během posledních 30 minut prezentují své závěry ostatním skupinám.

Část 4 (30 min):**Vůdcovství v akci**

Účastníci zůstávají ve stejných skupinách. Každá skupina si zvolí vedoucího. Po diskusi příběhů z minulé části jsou účastníci požádáni, aby se hráli scénku o tom, jak organizují komunitní akci nebo vzdělávací projekt pro mládež, řeší konflikt v týmu, nebo na podobné jako které probírali v části 3. (15 min)

Na posledních 15 minut jsou skupiny rozpuštěny, s výjimkou vedoucích skupin, kteří v této roli zůstanou, aby představili jednotlivé přístupy a diskutovali o jejich účinnosti. Do diskuse se zapojí všichni účastníci.

Obědová přestávka (60 min)**Část 5 (30 min):****Úvod do činností týkajících se prosazování daných cílů**

Koordinátor představí význam a definici činností týkajících se prosazování daných cílů. Projde s účastníky příklady úspěšných kampaní příklady kroků, které lze k dosažení cíle podniknout.

Mapování činností týkajících se prosazování daných cílů

Účastníci se vrátí do svých skupin po 4–5 lidech. Najdou si téma, které je zajímavé, a vyhledají si zdroje a zainteresované strany, které s ním souvisejí.

Část 6 (40 min):**Vytvoření vlastní kampaně**

Každá skupina z části 5 vytvoří téma vlastní kampaně (mohou změnit skupinu, pokud jim přijde zajímavější téma jiné skupiny). (10 min)

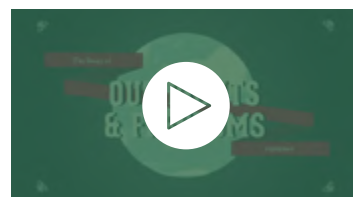
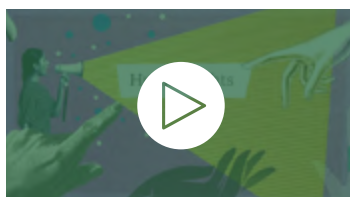
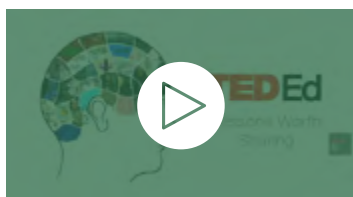
Každá skupina představí svou kampaň a zdůrazní důležitost a lidská práva zranitelné skupiny lidí, kterou hájí. (30 min)

**ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY**

Téma je rozsáhlé, což znamená, že facilitátor musí udržet pozornost účastníků po celou dobu aktivity. Pro tuto aktivitu se důrazně doporučuje, aby byli k dispozici alespoň dva asistenti facilitátora.

**REFLEXE/ZHODNOCENÍ**

Účastníci se v kruhu podělí o své hlavní poznatky z workshopu. Diskutují také o tom, jak plánují uplatnit to, co se naučili.

**PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY**

Otázky a odpovědi

Co jsou to lidská práva?

Lidská práva jsou práva, která náleží všem lidským bytostem bez ohledu na rasu, pohlaví, národnost, etnický původ, jazyk, náboženské vyznání nebo jakékoli jiné postavení. Lidská práva jsou základní práva a svobody, které náleží nám všem od narození až do smrti.

Kde jsou lidská práva univerzálně definována?

Všeobecná deklarace lidských práv.

Dokážete jmenovat 3 základní lidská práva?

Právo na život, právo na vzdělání, svoboda projevu.

Můžete uvést alespoň jeden případ porušení lidských práv, jehož jste byl svědkem?

Například: diskriminace, mučení, omezení svobody atd.

Co znamená pojem „nediskriminace“ v kontextu lidských práv?

Nediskriminace znamená, že všechny osoby mají nárok na svá lidská práva bez jakékoli diskriminace, například na základě rasy, barvy pleti, pohlaví, jazyka, náboženského vyznání, politického nebo jiného smýšlení, národního nebo sociálního původu, majetku, narození nebo jiného postavení.

Pokud jsou má práva porušena, jak se mohu bránit?

V závislosti na zemi můžete pomoc hledat u komisí pro lidská práva, advokátů, organizací poskytujících právní pomoc, orgánů činných v trestním řízení, nevládních organizací zabývajících se ochranou práv atd.

Jak mohou jednotlivci chránit a prosazovat lidská práva ve své komunitě?

Jednotlivci mohou chránit a prosazovat lidská práva tím, že vzdělávají ostatní, zasazují se o změny, pracují jako dobrovolníci v organizacích zabývajících se lidskými právy, ozývají se, když jsou svědky porušování lidských práv, a staví se proti nespravedlnosti.

Co to znamená prosazování svých cílů/zájmu?

Jedná se o činnost, při které se člověk vyjadřuje, podporuje, hájí nebo vede kampaň za určitou věc, politiku nebo práva jiných.

Jaké jsou klíčové kroky při přípravě kampaně na podporu určitého tématu/věci?

Identifikace problému, stanovení jasných cílů, zkoumání problému, identifikace cílových skupin, vývoj strategie a realizace kampaně.

Proč je výzkum důležitý při tvorbě kampaně?

Výzkum je důležitý, protože poskytuje nezbytné důkazy a informace na podporu dané věci, pomáhá lidem pochopit souvislosti a slouží jako podklad pro tvorbu strategie.

Jaká je role sociálních médií při vedení kampaně na podporu určitého tématu/věci?

Sociální média hrají v oblasti prosazování zájmů klíčovou roli, protože zvyšují povědomí, mobilizují příznivce, rychle šíří informace a oslovují široké publikum.

Jak lze měřit úspěšnost kampaně na podporu určité věci?

Úspěch lze měřit na základě hodnocení toho, zda byly splněny cíle kampaně, zda se zvýšila informovanost veřejnosti a/nebo došlo ke změnám politiky, a také na základě zapojení cílové skupiny a její zpětné vazby.

Jaké vlastnosti má dobrý lídr?

Dobří lídři se vykazují vlastnostmi jako je integrita, empatie, komunikační schopnosti, vize, rozhodnost a schopnost inspirovat a motivovat ostatní.

Jak se liší vedení od managementu?

Vedení znamená inspirovat a vést lidi k vizi nebo cíli, zatímco management se zaměřuje na plánování, organizaci a koordinaci zdrojů k dosažení konkrétních cílů.

Jaké dovednosti musí mít lídr?

Komunikační dovednosti, emoční inteligence, rozhodovací schopnosti, strategické myšlení, budování týmu, time management, inovace a kreativita, networking a mentoring.

Proč je pro lídra důležité sebeuvědomění?

Sebeuvědomění pomáhá lídrům pochopit své silné a slabé stránky, zvládat své emoce a zlepšovat interakci s ostatními, díky čemuž jsou efektivnější při vedení a inspirování svého týmu.

Jak mohou lídři prosazovat lidská práva?

Vedoucí představitelé (lídři) mohou prosazovat lidská práva tím, že zvyšují povědomí, ovlivňují politiku, jdou příkladem, mobilizují zdroje a vytvářejí platformy pro marginalizované skupiny.

Jaká je role lídrů z řad mládeže v prosazování lidských práv?

Vedení z řad mládeže je klíčové pro prosazování lidských práv, protože mladí lídři přinášejí nové pohledy, energii a inovativní přístupy k řešení problémů v oblasti lidských práv.

Můžete uvést příklad úspěšného mladého lídra nebo kampaně vedené mladými lidmi?

Greta Thunberg (ochrana životního prostředí), Abaad MENA (Libanon, boj za znásilněné dívky), #StandUp4Migrants, atd.

Dokážete úspěšně hájit své zájmy sami? Proč?

Ne. Spolupráce je mnohem lepší. Spolupráce spojuje různé dovednosti, pohledy a zdroje, zesiluje úsilí a zvyšuje šance na dosažení společných cílů.

03

Digitální dovednosti

NÁZEV AKTIVITY**Video Voice****TÉMAT A DOVEDNOSTI**

Digitální a komunikační dovednosti podporují zájem o veřejné dění, debatní dovednosti, samostatnost a kreativitu.

**POPIS AKTIVITY**

Natáčení krátkých videí je pro mladé lidi přirozenou činností. Video Voice je metoda, která má motivovat studenty k reflexi nad problémy, které vnímají ve svém okolí, a tématy, která je zajímají a znepokojují, ale nejsou zastoupena ve veřejné diskusi. Své nápady rozvíjejí formou krátkých videí, která mohou sloužit jako vzkazy například politikům, vedení školy, vrstevníkům atd.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

2 hodiny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

Neomezený

**VĚK**

13–20 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Mobilní telefon, velké listy papíru, barevné fixy

**PROSTŘEDÍ**

Aktivitu lze provádět uvnitř, venku nebo střídavě.

**POKYNY**

Úvod: Zamyslete se nad tím, která témata jsou pro vás jako členy mladé generace důležitá a s jakými problémy se potýkáte. Co byste chtěli sdělit politikům, osobám s rozhodovací pravomocí, veřejnosti, vedení školy nebo svým vrstevníkům?

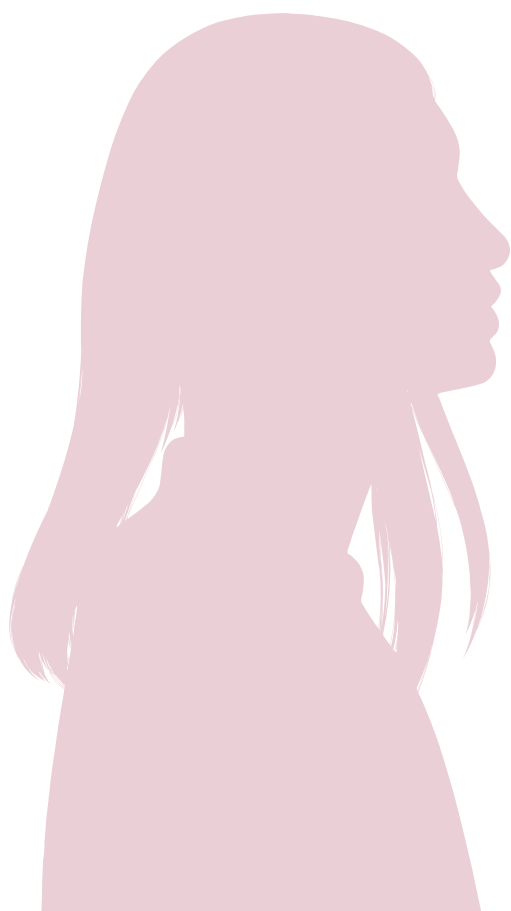
1. Stanovte tato pravidla: Kdo nechce vystupovat ve videu, nemusí. Prezentace videa před třídou nebo jeho sdílení online či na sociálních sítích je zcela dobrovolné.
2. Rozdělte účastníky do skupin po 4–5 osobách. Každé skupině dejte pracovní list „Video Voice“. Pracovní list slouží jako vodítko, které účastníkům pomůže zamyslet se nad tématy, která je zajímají. Není nutné jej vyplňovat.
3. Každá skupina má za úkol natočit video podle výše uvedených pokynů. Doporučená délka videa je 60–90 sekund, ale není to podmínkou.
4. Videa mohou být vytvořena v jakémkoli formátu. K ilustracím a sloganům lze použít papír a fixy. Nahrajte krátkou scénku, diskusi, rozhovor atd.
5. Příprava, natáčení a střih vyžadují minimálně 60 minut.
6. Na závěr lze videa společně shlédnout, pokud s tím účastníci a tvůrci souhlasí.

REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Posadte se s účastníky do kruhu. Zeptejte se jich na jejich pocity a dojmy a na to, jak spolupracovali ve skupině. Zeptejte se také, jak si vybrali téma a jak video vytvořili. Měli dost času? Uvědomili si během aktivity něco nového? Jsou nějaká další témata, která by chtěli prozkoumat?

ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

- Video Voice je velmi efektivní aktivita, která motivuje mladé lidi k reflexi témat a problémů, které je zajímají nebo se jich týkají.
- Aktivita je vhodná i pro pasivnější účastníky, kteří neradi mluví na veřejnosti a obvykle se nezapojují do debat.
- Účastníky příliš neomezujte a nedávejte jim příliš mnoho pokynů. Účastníci jsou obvykle velmi kreativní a samostatní.
- Předem zajistěte bezpečný prostor a dohodněte se na pravidlech pro zveřejňování videí.
- Je dobré, aby účastníci měli k dispozici dostatek prostoru (např. učebna, aula, školní chodba, knihovna atd.). Jedna místnost nestačí pro všechny skupiny. Mohou pracovat i venku.
- Zajistěte, abyste měli možnost videa poté společně shlédnout, například pomocí projektoru.
- Účastníci vám mohou videa poslat e-mailem, přes WhatsApp nebo Instagram.





PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Premýšlejte o problému nebo tématu, které vás trápí nebo zajímá! Poté o něm natočte video.

Nahrávejte krátkou zprávu pro osoby odpovědné za daný problém (politiky, úředníky, vedení školy atd.). Můžete ji zpracovat jako scénku, rozhovor, slogany apod.

1. V čem spočívá problém?

Stručně popište, co vás trápí, co podle vás nefunguje nebo co by se dalo zlepšit.

Příklady: V centru města nejsou žádné bezpečné cyklostezky, takže musíme jezdit po silnici, kde na nás řidiči troubí./EU diskutuje o zákazu spalovacích motorů – co to znamená pro české řidiče?

2. Jak tento problém vznikl?

Zkuste se zamyslet nad tím, proč tento problém vůbec existuje a co k němu vedlo.

Příklady: Cyklostezky ve městech nejsou prioritou, protože městská doprava byla dříve zaměřena hlavně na automobily. / EU chce snížit emise, ale Česká republika je průmyslovou zemí, kde mnoho lidí jezdí staršími automobily.

3. Co by změna přinesla?

Každý problém je také šancí na změnu k lepšímu! Jaké by byly výhody řešení tohoto problému?

Příklady: Bezpečné cyklostezky by znamenaly méně nehod a více lidí jezdících na kole místo autem. / Silnější podpora elektromobilů by mohla znamenat levnější veřejnou dopravu a čistší ovzduší ve městech.

4. Co nebo kdo by mohl pomoci problém vyřešit?

Zkuste určit, co by bylo potřeba k vyřešení tohoto problému a kdo by se měl podílet na hledání řešení.

Příklady: Vytvořte petici požadující nové cyklostezky a oslovte místní zastupitelstvo, cyklistické kluby a veřejnost. / Prosazujte větší podporu pro dobíjecí stanice ve městech. Zapojte stát, automobilky a firmy, které dobíjecí stanice vyrábějí.

NÁZEV AKTIVITY**Co a proč – demokracie?****TÉMATATA A DOVEDNOSTI**

Demokracie, vývoj a význam demokracie

**POPIS AKTIVITY**

Cílem této aktivity je informovat mládež nebo jiné účastníky o demokracii a demokratických hodnotách EU a uvést jim do povědomí jejich důležitost v dnešním světě.

Aktivita umožňuje účastníkům prověřit své znalosti o demokracii a získat na ni pozitivní náhled.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

Přibližně 20 minut

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

10+

**VĚK**

16+ let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Stránka Mentimeter na vytváření interaktivních prezentací – účastníci potřebují své mobilní telefony

**PROSTŘEDÍ**

Uvnitř

**POKyny**

Koordinátor předem připraví Mentimeter prezentaci (případně podobnou prezentaci) ve které budou vypsány otázky uvedené v přílohách této aktivity nebo případně vytvoří nové otázky v závislosti na věku účastníků. Otázky v přílohách jsou vhodné pro účastníky ve věku 16 až 25 let.

Koordinátor představí aktivitu a vyzve účastníky, aby naskenovali QR kód, který je přenesen k prezentaci na Mentimeter (nebo podobnou kvízovou aplikaci, pokud se používá jiná alternativa). Koordinátor začne číst příběh. Každý odstavec příběhu má odpovídající otázku, na kterou mají účastníci pomocí svého telefonu odpovědět. Po přečtení odstavce dá koordinátor účastníkům čas na zodpovězení otázky, vyhodnotí jejich odpovědi a poskytne správnou odpověď.

Příběh musí být spíše informativní než kritický.



ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Doporučujeme nechat Mentimeter otevřený a účastníkům neukazovat průběh sbírání odpovědí, ale pouze výsledky každé otázky. Tímto způsobem účastníci nebudou odpovídat na otázky na základě odpovědí většiny, což zajistí přesnější výsledky.



REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Na konci aktivity koordinátor požádá účastníky, aby individuálně zhodnotili své znalosti demokracie, a povzbudí je, aby se zapojili do demokratických aktivit s cílem zdokonalit své dovednosti a být více aktivní.



PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Facilitátor provede účastníky prezentací Mentimeter o historii demokracie. Každý odstavec je koncipován tak, aby se účastníci mohli shromáždit a poslouchat a poté, bez ohledu na své znalosti, se pokusit správně odpovědět na otázku položenou v prezentaci.

Vítejte! Dnes se vydáme na cestu fascinujícím světem demokracie. Jedná se o systém vlády, který formoval národy, inspiroval revoluce a ovlivnil způsob, jakým žijeme ve společnosti. Začněme tím, že se zamyslíme nad pojmem demokracie a tím, jak byl chápán v průběhu historie.

Otázka č. 1: Kdo pronesl tento slavný výrok? „Demokracie je vláda lidu, lidem a pro lid.“

Někdo kdysi hovořil o vládě, která by zastupovala a sloužila lidu. Věřil, že moc by neměla být v rukou několika málo lidí, ale v srdcích a myslích lidu. Jeho slova se nesou dějinami a připomínají nám, že demokracie je hlas lidu, který řídí svou vládu. Jeden z jeho nejslavnějších citátů se stal symbolem síly demokracie. Tato slova pronesl muž, jehož spisy vyjadřovaly hlubokou oddanost myšlence demokracie. Je zajímavé, že slovo „demokracie“ se v jeho sebraných spisech objevuje pouze 137krát. Pro něj však žádné jiné slovo nevyjadřovalo nejpřirozenější, nejspravedlivější a nejprogresivnější formu vlády. Kdysi řekl, že nic nemůže být „tak očividně pravdivé jako pravda demokracie“. Tato pravda však nebyla za jeho života všeobecně přijímána, protože demokracie má dlouhou a často kontroverzní historii. Zatímco ji bránil, myšlenka demokracie se během staletí vyvíjela a nebyla vždy vnímána pozitivně.

Otázka č. 2: Kde byl poprvé použit termín „demokracie“?

Koncept demokracie nevznikl přes noc. Objevil se ve městě známém svými neuvěřitelnými mysliteli a filozofy. V 5. století př. n. l. jeho obyvatelé vytvořili formu vlády, ve které se svobodní občané přímo podíleli na rozhodovacích procesech. Používali termín „demokratia“, což znamená „vláda lidu“. V té době byla tato myšlenka, podle níž vládli lidé namísto králů nebo diktátorů, radikální. Lze říci, že toto místo bylo pilotním programem demokracie, který začal v 6. století př. n. l., poté co obyčejní občané zachránili své město před okupací spartskými silami a předali politickou moc do rukou lidu. Mnoho myslitelů, jako například historik Thúkydídés a filozof Platón, však bylo skeptických ohledně převedení kontroly nad městem na lid, který se často choval jako rozvášněný dav. Platón odmítl svým spoluobčanům odpustit popravu svého učitele Sokrata a byl přesvědčen, že mnoho lidí „nemá znalosti o skutečné podstatě věcí a nemá v mysli jasné představy o spravedlnosti, kráse a pravdě“.

A jak je tomu dnes? Otázka č. 3: Je demokracie hodnotou, na které je založena EU?

Po zodpovězení otázky č. 3 si přečtete tento text: „Demokracie je v moderním světě stále silnou silou. Jedním z nejznámějších příkladů je Evropská unie (EU), jedinečné politické a hospodářské seskupení 27 evropských zemí. Demokracie v EU však není jen hezkým pojmem, je jednou ze základních hodnot, na nichž je celá EU založena. Pro EU znamená demokracie zajistit, aby její občané měli slovo při rozhodování o věcech, které ovlivňují jejich životy, ať už prostřednictvím hlasování, zastoupení nebo práv.“

Otázka č. 4: Demokracie v EU je...

V případě EU není demokracie jen abstraktní pojmem – je viditelná každý den v tom, jak EU funguje. Například každý občan EU má právo volit své zástupce do Evropského parlamentu, který přijímá rozhodnutí, která ovlivňují miliony lidí. Tento systém zajišťuje, že EU zůstává odpovědná vůči občanům a jejich potřebám. Evropský parlament je nejbezprostřednějším projevem demokracie v EU, protože zastupuje společnou vůli občanů všech členských států. Jakými dalšími způsoby se kromě voleb projevuje demokracie v EU?

Právní stát a lidská práva: EU je založena na zásadách právního státu, což znamená, že všechny její činnosti a rozhodnutí musí být v souladu s platnými zákony a právními rámci. Tím je zajištěno, že se se všemi občany zachází rovně a spravedlivě a že jsou chráněna základní práva. Tato práva jsou zakotvena v Listině základních práv EU a občané se mohou obrátit na evropské soudy, pokud se domnívají, že byla porušena jejich práva.

Účast veřejnosti: EU podporuje občany, aby se podíleli na demokratického procesu prostřednictvím konzultací, petic a veřejných slyšení. Evropská občanská iniciativa (EOI) umožňuje občanům navrhopvat nové právní předpisy EU, pokud získají dostatečnou podporu v členských státech. Jedná se o silný příklad toho, jak EU dává svým občanům přímou roli v tvorbě politik EU.

Transparentnost a odpovědnost: Orgány EU jsou povinny být transparentní ve svých rozhodovacích procesech. Občané mají přístup k informacím o tom, jak jsou rozhodnutí přijímána, a existují mechanismy odpovědnosti. Například Evropský veřejný ochránce práv vyšetřuje stížnosti na protiprávní jednání orgánů EU a zajišťuje, aby EU jednala spravedlivě a transparentně.

Zapojení občanů prostřednictvím politik EU: EU pravidelně pořádá veřejné konzultace, aby zjistila názory občanů na nové zákony, politiky a iniciativy. Orgány EU příležitostně organizují otevřené debaty, akce a fóra, kde mohou občané klást otázky, prezentovat své názory a vyjádřit se k různým záležitostem týkajících se EU.

Otázka č. 5: Demokratická země je...

Nechte je nejprve odpovědět na otázku – poté představte ústavu: Co zajišťuje fungování demokracie? V každé demokracii existuje soubor zákonů, které řídí činnost vlády a zajišťují ochranu práv občanů. Tyto zákony jsou často zaznamenány v dokumentu zvaném ústava. Ústava je základem demokracie, protože stanoví práva a povinnosti vlády a občanů a zajišťuje, že nikdo není nad zákonem a že každý má právo vyjádřit se k tomu, jak je na něm vládnuto.

Otázka č. 6: Co podle vás činí demokracii odolnou?

Existuje však hlubší otázka: Proč demokracie přetrvává? Proč je odolná i v dobách krize nebo nejistoty? Demokracie funguje, protože umožňuje flexibilitu, spolupráci a přizpůsobení. Umožňuje lidem vyjádřit své obavy, změnit vedení a přijímat rozhodnutí na základě svých hodnot a potřeb. Systém je založen na přesvědčení, že když mají lidé moc rozhodovat, mohou se spojit a najít řešení, i když cesta vpřed není jasná.

Je důležité si uvědomit, že demokracie není dokonalá – vyžaduje neustálou péči, bdělost a ochotu se zlepšovat. Odolnost demokracie však vychází z myšlenky, že lidé jako kolektiv mají moc utvářet svou budoucnost.

04

Evropská
unie

NÁZEV AKTIVITY**L.I.E.? Život v Evropě****TÉMATA A DOVEDNOSTI**

Komunikace, demokratické hodnoty, kritické myšlení atd.

**POPIS AKTIVITY**

L.I.E.? Living in Europe je zážitková hra, která účastníkům umožňuje seznámit se s příklady každodenního života v Evropské unii a poté je klasifikovat podle svých vlastních priorit. Cílem této vzdělávací hry je rozvíjet kritické myšlení, dialog a vědomé rozhodování. Každý účastník je požádán, aby se rozhodl pro své volby a priority s ohledem na příklady z každodenního života v Evropské unii.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

1 hodina

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

Neomezený počet, jednotlivci nebo skupiny

**VĚK**

16+let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Tužky, pera, karton, nůžky, stativ, lepidlo, flipchart, barevný karton A4, hrací karty

**PROSTŘEDÍ**

Formální a neformální vzdělávání, vnitřní nebo venkovní prostory

**POKYNY**

L.I.E.? Living in Europe je zážitková hra, ve které jsou na kartách znázorněny příklady témat z každodenního života v Evropské unii (roaming mobilních telefonů, volný pohyb v EU, studium v EU, zelená infrastruktura, ochrana soukromí atd.). Hraje se na desce nebo flipchartu, na kterém jsou vypsána čísla od 1 do 10.

Koordinátor rozdává účastníkům hry karty s příklady témat z každodenního života v Evropské unii a vysvětlí jim, že každý účastník má karty seřadit podle svých preferencí (pod číslo 10 umístit kartu s tématem, které je pro něj nejvíce relevantní/důležité, pod číslo 1 téma, které je pro něj nejméně relevantní atd.) a poté zdůvodnit svůj výběr.

L.I.E.? Living in Europe dává účastníkům příležitost prezentovat své potřeby a preference týkající se života v Evropské unii a zkušenostním způsobem zdůrazňuje výhody každodenního života v EU.

Hra se hraje v následujících fázích:

1. Účastníkům jsou vysvětleny pokyny a pravidla hry a je stanoven časový harmonogram. Připraví se hrací prostor, účastníci se rozdělí do skupin a rozdají se materiály. (20 minut)

2. Účastníci, buď ve skupinách, nebo jednotlivě, dostanou karty s obrázky ze života v EU. Účastníci si je prostudují a poté je začnou umisťovat na tabuli. Pořadí, v jakém účastníci karty umisťují, není tak důležité jako zdůvodnění, které poté pro své rozhodnutí uvedou. (25 minut)
3. Koordinátor požádá účastníky, aby spontánně vyjádřili ke svým rozhodnutím, a poté zvážili různé scénáře změnou pořadí karet na tabuli. (15 minut)

REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Tato aktivita byla navržena s cílem prohloubit znalosti mladých lidí o Evropské unii a jejích institucích, jejím přínosu pro kulturu, právech občanů žijících v EU a výhodách života v EU, a také o problémech, které existují v zemích, které nejsou součástí EU. Pokud je vám 15–30 let a chcete se dozvědět více o Evropské unii, pak je tato aktivita právě pro vás. Hravou, ale poučnou formou získáte stručné informace o hodnotách, které EU zastává, o tom, co dělají lidé, kteří v ní žijí, co je pro občany EU důležité, co nám život v EU přináší a čeho můžeme dosáhnout.

Cílem aktivity je v první řadě seznámit účastníky se základními informacemi o EU, její geografickou oblastí a významnými místy, a v druhé řadě pomoci účastníkům rozvíjet kritické myšlení, povzbudit je k iniciativě a změnit jejich postoje k otázkám, které se týkají společnosti Evropské unie.

ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Tato aktivita je převážně individuální a rozhodnutí účastníků jsou také individuální. Koordinátor vyzve účastníky, aby zdůvodnili svá rozhodnutí, a pomocí otázek je vede k tomu, aby o každé ze svých voleb přemýšleli podruhé a potřetí, aby si tak rozšířili znalosti a rozvinuli kritické myšlení.



PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Instrukce:

Na flipchart umístěte kartičky, které znázorňují příklady z vašeho každodenního života v Evropské unii. Vysvětlete vaši volbu.

L. I. E.?

LIVING IN EUROPE



SVOBODA CESTOVÁNÍ,
STUDIA, PRÁCE



SVOBODA NAKUPOVAT
VŠE A VŠUDE



ZRUŠENÍ HRANIČNÍCH
KONTROL



ZDRAVOTNÍ
PÉČE VŠUDE



ČASTĚJŠÍ A LEVNĚJŠÍ
CESTOVÁNÍ



ROAMING – STEJNÉ
POPLATKY VŠUDE



OCHRANA
SOUKROMÍ



OCHRANA PŘI
TRANSAKČÍCH



EKOLOGICKÉ VÝROBKY –
ENERGETICKÉ ŠTÍTKY



OCHRANA SLANÉ
A PITNÉ VODY

NÁZEV AKTIVITY**Najdi mě, jestli to dokážeš!****TÉMATATA A DOVEDNOSTI**

Komunikace, demokratické hodnoty, kritické myšlení atd.

**POPIS AKTIVITY**

Najdi mě, jestli to dokážeš! je zážitková hra, která účastníkům pomáhá seznámit se s vlajkami a hlavními městy členských států Evropské unie a také s nejdůležitějšími památkami v každé zemi. Díky této hře se účastníci seznámí s důležitými památkami členských států EU a začnou přemýšlet o tom, proč jsou Evropa a Evropská unie tak důležité, proč byla EU založena, jaké prvky jsou nezbytné pro budování dobrých mezilidských vztahů a jak moc demokratický systém k tomu všemu přispěl.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

2+ hodiny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

20–25 osob rozdělených
do skupin po 5

**VĚK**

15+ let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Tužky, pera, papír formátu A4, karton o rozměru 1 m2, nůžky, stativ, lepidlo, flipchart, barevný karton formátu A4, karty

**PROSTŘEDÍ**

Formální a neformální vzdělávání, vnitřní nebo venkovní prostory

**POKYNY**

Najdi mě, jestli to dokážeš! je zážitková vzdělávací hra o vlajkách a památkách členských států Evropské unie. Hraje se na tabuli nebo flipchartu, na kterém je vyobrazená mapa Evropy.

Koordinátor rozdává skupinám hráčů karty s vlajkami a památkami členských států Evropské unie. Vysvětlí, že každá skupina se má podívat na vlajky a památky na svých kartách, najít na mapě zemi, ke které patří, a poté na ni příslušné karty umístit (např. karty s francouzskou vlajkou a Eiffelovou věží umístit na Francii).

Hru Najdi mě, jestli to dokážeš! lze také obohatit například tím, že účastníci sami vyrobí a namalují vlajky jednotlivých zemí, doplní mapu více památkami nebo čímkoli dalším, co koordinátor nebo oni sami vymyslí.

Tato hra pomáhá účastníkům seznámit se s geografickou oblastí Evropy, pochopit význam používání mapy, určit hranice a polohu jednotlivých zemí a rozpoznat členské státy Evropské unie, jejich památky a vlajky.

Hra se hraje v následujících fázích:

1. Účastníkům jsou vysvětleny pokyny a pravidla hry a je stanoven časový harmonogram. Připraví se hrací prostor, účastníci se rozdělí do skupin a rozdá se materiál. (30 minut)
2. Každá skupina účastníků dostane karty s vlajkami a památkami. Účastníci si karty prostudují a poté je začnou umisťovat na mapu Evropy. Koordinátor požádá účastníky, aby vyjmenovali vše, co vědí o členském státě, který identifikovali, a/nebo o jeho památkách. (1 hodina)
3. Následuje diskuse, během níž se analyzují, komentují a hodnotí získané znalosti. Facilitátor vyzve účastníky, aby se podělili o nové závěry, které ze hry vyplynuly. Tím se zdůrazní účel hry. (30 minut)

**REFLEXE/ZHODNOCENÍ**

Tato aktivita byla navržena s cílem prohloubit znalosti mladých lidí o Evropské unii a jejích institucích, jejím přínosu pro kulturu, právech občanů žijících v EU a výhodách života v EU, a také o problémech, které existují v zemích, které nejsou součástí EU. Pokud je vám 15–30 let a máte zájem dozvědět se více o Evropské unii, pak je tato aktivita právě pro vás. Hravou, ale poučnou formou získáte stručné informace o hodnotách, které EU zastává, o tom, co dělají lidé, kteří v ní žijí, co je pro občany EU důležité, co nám život v EU přináší a čeho můžeme dosáhnout.

Cílem aktivity je v první řadě seznámit účastníky se základními informacemi o EU, její geografickou oblastí a památkami, a v druhé řadě pomoci účastníkům rozvíjet kritické myšlení, povzbudit je k iniciativě a změnit jejich postoje k otázkám, které se týkají společnosti Evropské unie.

**ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY**

Tím, že se aktivita soustředí na mapu, vyvolává tato vzdělávací hra pocit, že všichni patříme do stejného geografického prostoru. Cílem je vytvořit prostředí, ve kterém se účastníci navzájem propojí a uvědomí si, že Evropa je jednotný prostor, který si zaslouží náš zájem a umožňuje obyvatelům aktivně se zapojit do života místní komunity, a později třeba i v širším měřítku. Viditelnost a význam kulturních památek a zajímavostí zdůrazňuje, jak lidé z jednotlivých zemí přispívají ke kultuře a rozvoji na evropské úrovni.



PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Vlajky zemí EU



Belgie



Evropská unie



Česká republika



Bulharsko



Dánsko



Lucembursko



Německo



Malta



Estonsko



Maďarsko



Irsko



Nizozemsko



Řecko



Rakousko



Španělsko



Polsko



Francie



Portugalsko



Chorvatsko



Slovinsko



Itálie



Rumunsko



Kypr



Slovensko



Lotyšsko



Švédsko



Litva



Finsko



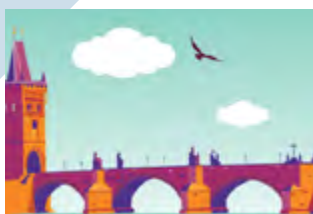
Belgie

Toto je Atomium. Bylo postaveno v roce 1958 pro světovou výstavu v Bruselu, hlavním městě Belgie. Představuje molekulu železa, ale 165 miliardkrát větší, než je ve skutečnosti! Skládá se z devíti koulí spojených trubkami. Můžete vstoupit dovnitř koulí nebo se výtahem vyvézt nahoru a podívat se na celý Brusel!



Bulharsko

Víte, co je to klášter? Je to místo, kde žijí a pracují mniši. Mniši uctívají Boha, pomáhají nemocným a chudým lidem a starají se o sebe navzájem. Jeden slavný klášter nedaleko Sofie, hlavního města Bulharska, je takzvaný Rilský klášter, pojmenovaný po mnichovi jménem Ivan. Ten žil před stovkami let sám v jeskyni. Ivan byl později prohlášen za svatého a nyní mnoho lidí navštěvuje tento po něm pojmenovaný klášter.



Česká republika

Král Karel IV. nechal v roce 1357 postavit Karlův most, aby chránil hlavní město Prahu před nepřáteli. Most je 516 metrů dlouhý a 10 metrů široký, má 16 oblouků a stojí na něm 30 soch různých svatých. Pokud někdy navštívíte Prahu, nezapomeňte se na most zajít podívat a všimněte si psa na jednom ze sousoší – jeho pohazení prý přináší štěstí!



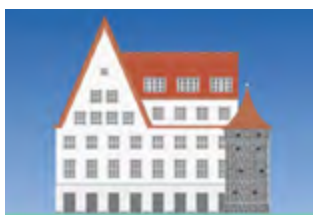
Dánsko

Tento barevný přístav se jmenuje Nyhavn, což v dánštině znamená „nový přístav“, ale ve skutečnosti se jedná o starý přístav dánského hlavního města Kodaně. Přístav je plný pestrobarevných měšťanských domů, obchodů, kaváren a restaurací ze 17. a počátku 18. století, a také mnoha historických dřevěných lodí.



Německo

Braniborská brána v Berlíně, postavená v roce 1788, je jednou z nejznámějších památek Německa. Byla uzavřena v roce 1961 po stavbě Berlínské zdi oddělující východní a západní Německo. Po stržení zdi v roce 1989 a sjednocení země se opět stala vstupní bránou do jedné z nejelegantnějších ulic města a jeho symbolem.



Estonsko

Tallinn je hlavním městem Estonska a jeho staré město je jedním z nejlépe zachovaných v Evropě. Je ale také moderním městem. Možná jste už slyšeli o „Silicon Valley“ v Kalifornii ve Spojených státech? Tam vznikly společnosti jako Google a Facebook. Tallinn je často nazýván „Silicon Valley Evropy“, protože zde pracuje mnoho počítačových odborníků.



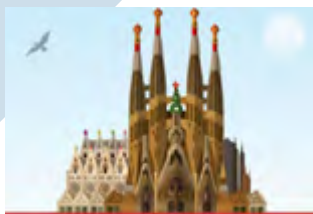
Irsko

Moherské útesy v irském hrabství Clare jsou přírodním divem. Rozprostírají se na délce 14 kilometrů a každoročně je navštíví kolem 1,5 milionu lidí, kteří sem přijíždějí obdivovat skalní útvary, rostliny, ptáky a další divokou zvěř. Viděli jste film „Harry Potter a Princ dvojí krve“? Moherské útesy se v něm objevují – až se na film budete příště dívat zkuste je najít!



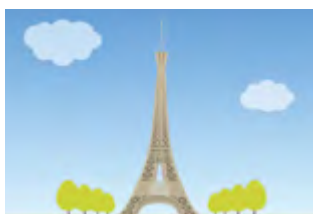
Řecko

Akropole je vysoký skalnatý kopec v hlavním městě Řecka, Aténách, na kterém bylo postaveno mnoho starověkých chrámů. Sloužily jako útočiště pro obyvatele Atén v případě, že město bylo pod útokem. Parthenón je největší z chrámů a byl postaven pro řeckou bohyni moudrosti Athény. Město Atény bylo po bohyni pojmenováno.



Španělsko

Stavba kostela Sagrada Família (Svatá rodina) v Barceloně byla zahájena v roce 1882, ale doposud nebyla dokončena a stále pokračuje. Navrhl ji slavný architekt Antoni Gaudí a její dokončení se očekává v roce 2026, 100 let po Gaudího smrti.



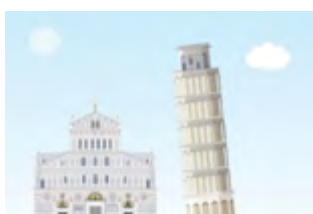
Francie

Eiffelova věž v Paříži je jednou z nejznámějších památek na světě. Je pojmenována po Gustavu Eiffelovi, který ji postavil pro světovou výstavu, která se konala v Paříži v roce 1889. Až do roku 1928, kdy byla postavena Chrysler Building v New Yorku, byla Eiffelova věž nejvyšší stavbou na světě.



Chorvatsko

Střecha kostela svatého Marka v chorvatském hlavním městě Záhřebu je známá svou barevností: zobrazuje erb bývalých království Chorvatska, Slavonie a Dalmácie a také erb samotného Záhřebu, který tvoří bílý hrad na červeném poli. Erb je obrázek složený z různých motivů, někdy vyobrazující lvy a draky, který byl v dávných dobách velmi oblíbený, zejména malovaný na štíty, které nosili vojáci do války. Mnoho bohatých rodin mělo svůj vlastní erb a někteří lidé je používají dodnes.



Itálie

Pisa je město v Itálii, kde v roce 1173 začali stavět zvonici. Když však stavitelé dosáhli druhého patra, věž se začala propadat a naklánět. A od té doby tak už zůstala! Po zajištění toho, že věž nespadne, bylo návštěvníkům opět umožněno vystoupat 294 schodů na vrchol věže.



Kypr

Kostel svatého Lazara v Larnace na Kypru byl postaven před asi 1200 lety nad hrobem svatého Lazara. Lazar byl muž, který žil ve stejné době jako Ježíš. Když Lazar zemřel, Ježíš ho prý vzkřísil zpět k životu. Později ve svém životě Lazar odešel na Kypr, kde se stal jeho prvním biskupem (vedoucím církve) a patronem (zvláštním ochráncem) Larnaky.



Lotyšsko

Dům Černohlavců stojí ve starém městě Rigy, hlavním městě Lotyšska. Byl postaven ve 14. století, zničen během druhé světové války a znovu postaven v roce 1995. Je pojmenován po cechu svobodných obchodníků a majitelů lodí, kteří zde pořádali mnoho hostin a večírků. Tradice stavění vánočního stromku prý začala, když Černohlavci během vánočního období postavili stromeček a zpívali a tančili kolem něj.



Litva

Gediminova věž je jedinou dochovanou částí Horního hradu v litevském hlavním městě Vilniusu. Byla dokončena v roce 1409. Legenda praví, že po dni lovu se velkoknížeti Gediminovi zdálo, že se na vrcholu kopce, kde lovil, objevil velký železný vlk a začal výt jako sto vlků! Když tento sen vyprávěl čaroději, ten mu řekl, že to znamená, že by tam měl postavit město, které se později stane velkolepým a světově proslulým.



Lucembursko

Pevnost Thüngen byla postavena v roce 1732 a byla součástí hradeb kolem města Lucemburk, které ho chránily před útoky. Je také známá jako „Tři žaludy“ kvůli třem zlatým žaludům na vrcholu každé věže. Pevnost bývala také obklopena hlubokým příkopem a byla přístupná pouze dlouhým podzemním tunelem. Dnes slouží jako muzeum.



Maďarsko

Tato velkolepá budova je sídlem maďarského parlamentu v Budapešti. Stojí na břehu Dunaje, druhé nejdelší řeky v Evropě. Parlament je místo, kde se lidé scházejí, aby diskutovali a rozhodovali o tom, jak se budou věci v zemi řešit: například o stavbě silnic, o tom, co se bude učit ve školách, o péči o krajinu. Budova je tak velká, že na její stavbu bylo potřeba asi 100 000 lidí, 40 milionů cihel, půl milionu drahých kamenů a dokonce 40 kilogramů zlata!



Malta

Katedrála svatého Jana Křtitele v hlavním městě Valletta byla otevřena v roce 1577 a je zasvěcena svatému Janu Křtiteli, který pokřtil Ježíše Krista. Uvnitř katedrály je na mnoha místech vyobrazený život svatého Jana, včetně bohatě zdobeného stropu a oltáře.



Nizozemsko

Vesnice Kinderdijk (což znamená „dětská hráz“) se nachází v nizozemské provincii Jižní Holandsko. Hráz je stavba, která slouží k získání půdy, která by jinak byla pod vodou, například podél mořského pobřeží. Kolem roku 1740 postavili Holanďané těchto 19 větrných mlýnů, aby udrželi nížiny suché a zabránili záplavám.



Rakousko

Rakousko má mnoho hor. Většina z nich se nachází v pohoří zvaném Alpy, které je tak obrovské, že zasahuje i do jiných zemí. Nejvyšší hora Rakouska se jmenuje Großglockner. V zimě jsou tyto hory pokryté sněhem, takže lidé rádi jezdí do Rakouska lyžovat!



Polsko

Palác kultury a vědy v polském hlavním městě Varšavě je se svou výškou 237 m nejvyšší budovou v zemi. Byl postaven v roce 1955 a sídlí v něm divadla, muzea a kino. V roce 2000 byly k budově přidány „hodiny tisíciletí“. Jejich minutová ručička je dlouhá téměř 4 metry!



Portugalsko

Belémská věž je symbolem doby, kdy Portugalsko vysílalo průzkumníky na objevování nových zemí. Byla postavena v roce 1519 na břehu řeky Tajo a sloužila k ochraně hlavního města Lisabonu.



Rumunsko

Hrad Bran, který se nachází v rumunském regionu Transylvánie, je nejznámější jako „hrad hraběte Drákuly“. Ačkoli upíří hrabě existoval pouze v románu, byl ve skutečnosti inspirován skutečnou postavou, Vladem Napichovačem, a tento hrad – který Vlad pravděpodobně nikdy nenavštívil – vypadá velmi podobně jako hrad popsany v románu.



Slovinsko

Bledské jezero v severozápadní části Slovinska je velmi oblíbenou turistickou destinací. Na ostrově uprostřed jezera se nachází několik budov, ale nejnavštěvovanější je kostel Nanebevzetí Panny Marie. Novomanželům prý přinese štěstí, pokud ženich vynese nevěstu po 99 kamenných schodech kostelní věže.



Slovensko

Bratislavský hrad, stojící na kopci nad Dunajem, pochází z 9. století. V průběhu let prošel mnoha úpravami a v roce 1811 byl dokonce poškozen velkým požárem. Hrad má čtyři křídla, každé s věží na vrcholu. V jihozápadní věži byly kdysi uloženy maďarské korunovační klenoty. To proto, že Slovensko bylo po určitou dobu pod maďarskou nadvládou.



Švédsko

Avicii Arena (dříve Ericsson Globe), která nese tvar obrovského golfového míčku, je největší polokulovitá (tj. ve tvaru polokoule) budova na světě. Byla otevřena v roce 1989 a slouží jako krytá aréna pro pořádání hokejových turnajů, představení a rockových koncertů. V noci je osvětlena a je vidět na míle daleko!



Finsko

Evangelická katedrála v Helsinkách s vysokou zelenou kopulí a čtyřmi menšími kopulemi se stala symbolem města. Je také orientačním bodem pro ty, kteří přijíždějí po moři. Byla postavena v roce 1852 na počest cara Mikuláše, když bylo Finsko součástí Ruska.

NÁZEV AKTIVITY**Úniková hra RescEU****TÉMATA A DOVEDNOSTI**

Vzdělávání o výhodách Evropské unie pro občany EU a o fungování orgánů EU.

**POPIS AKTIVITY**

Účastníci se na úvod shromáždí v první místnosti, kde jim vedoucí hry představí scénář a pravidla únikové hry. Skupina bude mít 60 minut na to, aby vyřešila osm hádanek v únikové místnosti a dosáhla cíle stanoveného ve scénáři. Hádanek na sebe navazují a jejich obtížnost se zvyšuje s postupem účastníků. Celkem je k dispozici 5 různých místností (první slouží pouze k úvodní prezentaci) a zážitek končí závěrečným shrnutím, během kterého vedoucí hry (Herní mistr) vede diskusi s účastníky za účelem upevnění nabytých znalostí.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

2–4 hodiny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

20–30

**VĚK**

16–25 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Aktivita je rozdělena do různých místností.

Místnost 1

➤ **Úvod:** 1 sáček Lego kostek na skupinu, 1 barevný kus látky na účastníka pro označení týmů.

Místnost 2

➤ **Hádanka 1:** vytisknutá a laminovaná mapa EU rozstříhaná podle oblastí, obálky, permanentní fix, průhledná fólie s nakresleným obrysem Evropy, lepicí páska na slepení hádanky za účelem vylustění slova na zadní straně, visací zámek se 4 čísly, krabička (nebo podobná nádoba).

➤ **Hádanka 2:** časová osa vyrobená z velké kartonové desky, barevné fixy, vytisknuté a laminované fotografie, suchý zip, vytištěné nebo nakreslené rébusy, vytištěný obrázek mince s nápovědou na zadní straně.

Místnost 3:

➤ **Hádanka 3:** krabice/kufr/jiná uzamykatelná schránka s číselnou kombinací, tištěné letáky s otázkami a korespondujícími odpověďmi na téma životního prostředí, baterka nebo lampa, klíč od krabice, která obsahuje dílky hádanky 4, papírová páska, listy papíru, pero.

➤ **Hádanka 4:** vytištěné a laminované obrázky, krabice/zásuvka/jiná schránka, kterou lze otevřít klíčem a ve které jsou uloženy falešné telefony, tištěné pokyny, které se vloží do krabice/zásuvky spolu s laminovanými obrázky, oboustranný lepicí suchý zip na připevnění obrázků na zeď nebo podlahu, pero a listy papíru, řešení hádanek, papírový pas, tištěné emoji obrázky (hovínko a srdce) se suchým zipem.

- **Hádanka 5:** uniforma pohraniční stráže a její součásti (stačí i falešná policejní čepice a sluneční brýle), papírový pas vytištěný na středně silném nebo silném kartonu, generická razítka s inkoustem, stůl a židle (nekupujte, musí být k dispozici na místě), karty s čísly, která pohraniční stráž rozdává, vytištěné celní otázky a odpovědi.

Místnost 4:

- **Hádanka 6:** obálka na křížovku – formát A4, křížovka vytištěná na papíře formátu A4 nebo A3, list s rýmovanými nápovědami, který se nalepí na obálku, kniha představující listinu práv, vytištěný list jako obal knihy, lepicí páska na připevnění obalu ke knize, lepicí páska nebo provázek na zavření knihy, pera na vyplnění křížovky, list s další nápovědou.
- **Hádanka 7:** průkazy totožnosti vytištěné na silném kartonu formátu A3 nebo A2, informace pro průkazy totožnosti vytištěné na silném kartonu formátu A6 nebo A5 k doplnění průkazů, oboustranný suchý zip, 1 sáček Lego kostek pro každou skupinu, obsahující jednu kostku pro každého účastníka.
- **Hádanka 8:** lego kostky, vědecký plášť, lampa s více barvami světla nebo zvukový efekt sirény.

Závěrečné shrnutí: desková hra Dixit



PROSTŘEDÍ

Vnitřní prostor, nejlépe s 6 různými místnostmi.



POKYNY

Místnost 1 – Úvod:

Aktivita začíná v první místnosti, která slouží k úvodu do hry. Účastníci vstupují do špatně osvětlené místnosti s postapokalyptickou atmosférou. Herní mistr vysvětlí scénář: je rok 2030 v alternativní dimenzi. Volby do EU v roce 2024 selhaly, což vedlo k rozpadu EU, chaosu na celém kontinentu a globálním důsledkům. Jeden vědec vytvořil tesseract, aby EU obnovil, ale byl sabotován a zmizel neznámo kam. Účastníci jsou jediní, kdo mohou tento svět zachránit.

Herní mistr dá každé skupině hráčů 1 sáček Lego kostek, které musí během hry sestavit, aby misi splnili. Každý účastník dostane kus látky, který si uváže kolem paže – tímto jsou všichni ve skupině označeni jako své spojenci. Po dokončení instruktáže začíná dobrodružství!

Místnost 2:

Účastníci vstoupí do místnosti a najdou na visací zámek zamčenou krabičku a průhlednou fólii, na níž je zakreslen obrys Evropy. Herní mistr vysvětlí, že v této dimenzi byly hranice Evropy vymazány a mapy již nejsou známy. Účastníci musí mapu znovu sestavit, aby mohli pokračovat.

Hádanka 1: Zeměpis

Účastníci musí odpovědět na vědomostní otázky (poskytnuté Herním mistrem), aby získali kód k odemčení krabičky. Uvnitř krabičky jsou tři nápovědy vedoucí ke skrytým obálkám obsahujícím části mapy (např. pod stoly, za dveřmi). Jakmile všechny části najdou, musí účastníci mapu sestavit na průhledné fólii. Musí části slepit dohromady lepicí páskou, celou mapu pak otočit a tím odhalí slovo STORIA (historie), které vede k další hádance.

Hádanka 2: Historie a kultura

Na zdi je časová osa s významnými daty EU. Účastníci přiřazují obrázky událostí, které jim byly rozdány, ke správným datům. Za každým obrázkem je krátký popis. Musí vyřešit hádanku, aby tak odhalili větu: Najdi minci na zdi. Poté by měli najít obrázek mince, který má zadní straně nápovědu: Najdi krabičku s nápovědou, cenné informace v ní budou. Rok založení EU je tvůj klíč, s ním osvobodíš pravdu rychleji, než práskne bič.

Cíl: Vyřešit hádanku a najít další nápovědu k pokračování ve hře!

Místnost 3:

Po vstupu do místnosti se účastníkům pustí video o výpadku elektřiny v Římě. Herní mistr vysvětlí, že kvůli nedostatku finančních prostředků na obnovitelné zdroje energie došlo ke kolapsu infrastruktury. Úkolem účastníků je znovu nahodit osvětlení, aby mohli pokračovat v cestě.

Hádanka 3: Energie a světlo

Cíl: Rozsvítit světlo nalezením skryté baterky/lampy.

Účastníky čeká zamčená krabička s číselnou kombinací. Nápovědy potřebné k jejímu otevření jsou rozesety po místnosti v podobě otázek týkajících se energie (např. obnovitelné zdroje energie, energetická účinnost). Uvnitř krabičky jsou smíchané lístky s otázkami a odpověďmi. Účastníci musí přiřadit správné páry. Každá správná odpověď odhalí písmeno, které dohromady tvoří slovo LIGHT (světlo). Účastníci hledají skrytou baterku nebo lampu. Klíč přilepený k ní odemkne další krabici obsahující materiály pro hádanku 4.

Hádanka 4: Svoboda projevu a informací

Cíl: Rozlišit pravdivé zprávy od dezinformací neboli „fake news“ a získat pas.

V místnosti jsou připraveny dvě tabule, každá s jedním emoji symbolem (❤️ pro pravdivé zprávy, 🤖 pro fake news). Účastníci najdou falešné smartphony s vytištěnými novinovými články. Články roztřídí – pravdivé připojí k ❤️ a fake news k 🤖. Po správném roztřídění tvoří počáteční písmena článků kód. Za správný kód získají účastníci pas, který je zavede k hádance 5.

Hádanka 5: Svoboda pohybu

Cíl: Projít celní kontrolou a odemknout další místnost.

V místnosti je maketa celní stanice, ve které je pohraniční důstojník a Herní mistr. Účastníci odevzdají své pasy k ověření. Musí odpovědět na otázky a získat číslice telefonního čísla. Po zavolání na číslo získají povolení k překročení hranice. Po splnění úkolu účastníci postoupí do další místnosti, kde je čeká hádanka na téma demokracie.

Místnost 4:

Hádanka 6: Demokracie a evropské hodnoty

Cíl: Vyřešit křížovku o hodnotách EU a odemknout skrytou nápovědu pro další úkol.

Koordinátor/Herní mistr by měl připravit knihu představující Listinu základních práv. Do knihy je třeba schovat nápovědu (např. symbol vedoucí k správné krabici pro další hádanku). Kniha by se měla převázet stuhou, aby k ní účastníci neměli přístup, dokud nevyřeší hádanku. Účastníci v místnosti najdou zapečetěnou obálku s křížovkou. Vyřešení hádanky odhalí text LISTINA ZÁKLADNÍCH PRÁV. Jakmile tento nápis účastníci napíší na obálku knihy, budou moci rozvázat stuhu a knihu otevřít. Uvnitř najdou symbol. Symbol odpovídá jedné z několika krabiček v místnosti. Správná krabička obsahuje dílky pro hádanku 7.

Hádanka 7: Instituce EU a průkazy totožnosti**Cíl:** Sestavit identifikační karty pro instituce EU

Na zdi nebo na stole jsou rozložené neúplné průkazy totožnosti. Účastníci použijí dílky z předchozí hádanky k doplnění průkazů. Za každý správně doplněný průkaz obdrží uzavřený sáček obsahující dílky hádanky 8. Každý účastník dostane jeden sáček. Obtížnost lze upravit předem umístěním některých dílků na průkazy nebo ponecháním více dílků, které musí účastníci doplnit.

Hádanka 8: Dimenzionální klíč**Cíl:** Sestavit „dimenzionální klíč“ z nasbíraných dílků a aktivovat ho zprávou vytvořenou týmem.

V místnosti bude buď sám vědec, který tesseract vytvořil, nebo jím napsaný dopis. Nasbírané sáčky obsahují jedinečné dílky pro sestavení klíče. Účastníci společně sestaví dimenzionální klíč ze všech nasbíraných dílků. Jakmile je klíč sestaven, aktivují ho „magickým vzorcem“ – napíší a přednesou krátkou zprávu o významu hlasování a účasti v EU. Herní mistr pak spustí speciální efekty (světla, zvuky), které signalizují úspěch.

Tím končí úniková hra oslavující hodnoty EU a týmovou práci!

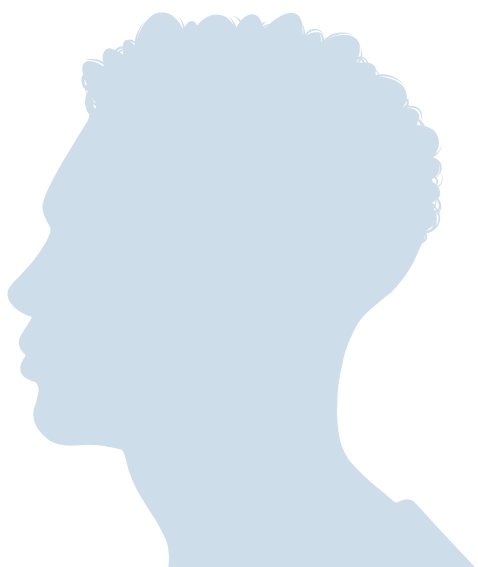
Účastníci se přesunou do poslední místnosti, kde si hru zhodnotí pomocí deskové hry Dixit.

**REFLEXE/ZHODNOCENÍ**

Zhodnocení se provádí pomocí deskové hry Dixit. S pomocí obrázků ze hry účastníci zamýšlí nad tím, co se naučili a jaké pocity měli během hry.

**ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY**

Načasování je zásadní. Pokud se skupina zasekne na hádance, lze jí pomoci, ale neměla by se rovnou sdělovat správná odpověď.

**PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY****Stáhnout soubory**

NÁZEV AKTIVITY**Evropa: být či nebýt****TÉMAT A DOVEDNOSTI**

Komunikace, demokratické hodnoty, kritické myšlení atd.

**POPIS AKTIVITY**

Vzdělávací hra **Evropa: být či nebýt** je obzvláště užitečným nástrojem pro každého učitele. Je také snadno aplikovatelná, protože nevyžaduje od účastníků žádné speciální znalosti nebo předchozí zkušenosti s danými tématy. Taktéž nevyžaduje žádnou speciální přípravu ze strany učitele nebo koordinátora aktivity. Jejím cílem je rozvíjet kritické myšlení prostřednictvím získávání znalostí a reflexe o právech občanů Evropské unie.

Účastníci volně sdílejí své dosavadní znalosti o jednotlivých tématech formou brainstormingu. Pojmy zmíněné ve hře často mají pouze velmi málo nebo dokonce nic společného s danými tématy, ale během tohoto procesu se shromažďují nápady, které lze využít v pozdější fázi hry nebo v diskusi, která může vzniknout.

Tuto hru obvykle hraje jedna skupina mladých lidí s koordinátorem, ale lze ji provádět i v několika skupinách po čtyřech nebo pěti lidech, což usnadňuje koordinaci a zlepšuje výsledek aktivity.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

2–4 hodiny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

20–25 osob rozdělených
do skupin po 5 osobách

**VĚK**

15+ let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Tužky, pera, papír formátu A4, karton o rozměru 1 m2, nůžky, stativ, lepidlo, flipchart, barevný karton formátu A4, karty

**PROSTŘEDÍ**

Formální a neformální vzdělávání, vnitřní nebo venkovní prostory

**POKYNY**

Vzdělávací hra **Evropa: být či nebýt** je zážitková hra o Evropě. Hraje se na desce nebo flipchartu rozděleném na dvě strany (**být/nebýt**).

Koordinátor rozdává účastníkům hrací karty a vysvětlí, že karty znázorňují myšlenky, hodnoty, instituce, práva, výhody a úspěchy sjednocené Evropy (**být**). Poté vysvětlí, že balíček karet obsahuje také karty znázorňující situace, politiky a postupy, které nejsou v souladu s evropským procesem (**nebýt**).

Účastníci individuálně umístí karty, které se vztahují k právům, postupům, hodnotám, úspěchům a výhodám plynoucím z evropské integrace, na stranu **být**.

Účastníci individuálně umístí karty, které se NEVZTAHUJÍ k Evropě, jejím hodnotám a postupům, na stranu **nebýt**.

Celkovým cílem každého účastníka a samotné hry je získat předběžný, ale ucelený obraz o Evropě, Unii a institucích EU a stát se aktivním členem EU jako občan zítřka.

Hra **Evropa: být či nebýt** může být také vyvinuta jako stolní verze na 1 m2 kartonu a hrána s více týmy.

Hra se hraje v následujících fázích:

1. Účastníkům jsou vysvětleny pokyny a pravidla hry a je stanoven časový harmonogram. Připraví se hrací prostor, účastníci se rozdělí do skupin a rozdá se materiál. (1 hodina)
2. Každý tým účastníků dostane karty. Účastníci si je prostudují a poté je začnou umisťovat na správnou stranu flipchartu nebo kartonu. Nezáleží na tom, zda účastníci znají téma na dané kartě – cílem je vybavit si relevantní již existující znalosti a/nebo klást otázky a zapojit se do dialogu. Koordinátor požádá účastníky, aby se k danému tématu vyjádřili rychle, několika slovy nebo krátkými větami, a zasahuje pouze v případě nutnosti. V této fázi jsou povoleny komentáře nebo připomínky, aby účastníci lépe porozuměli tématům zobrazeným na kartách. (1 hodina)
3. Následuje diskuse, během níž se analyzují, komentují a hodnotí získané znalosti. Facilitátor vyzve účastníky, aby se podělili o nové závěry, které ze hry vyplynuly. Tímto se zdůrazní účel hry. (30 minut)
4. Na závěr účastníci zhodnotí zážitek, včetně znalostí a zkušeností, které ocenili, a také obtíže, s nimiž se setkali. Porovnáním myšlenek, které měli před a po hraní hry, diskutují o změnách, ke kterým došlo v oblasti znalostí, pocitů, hodnot atd. (30 minut)



REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Tato aktivita byla navržena s cílem prohloubit znalosti mladých lidí o Evropské unii a jejích institucích, jejím přínosu pro kulturu, právech občanů žijících v EU a výhodách života v EU, a také o problémech, které existují v zemích, které nejsou součástí EU. Pokud je vám 15–30 let a máte zájem dozvědět se více o Evropské unii, pak je tato aktivita právě pro vás. Hravou, ale poučnou formou získáte stručné informace o hodnotách, které EU zastává, o tom, co dělají lidé, kteří v ní žijí, co je pro občany EU důležité, co nám život v EU přináší a čeho můžeme dosáhnout.

Cílem aktivity je v první řadě seznámit účastníky se základními informacemi o EU, její geografickou oblastí a významnými místy, a v druhé řadě pomoci účastníkům rozvíjet kritické myšlení, podnítit je k iniciativě a změnit jejich postoje k otázkám, které se týkají společnosti Evropské unie.

 ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Hraním této vzdělávací hry účastníci získávají nové znalosti o Evropské unii a připomínají si úspěchy EU a výhody, které plynou z její existence. Hra také posiluje pocit sounáležitosti ke skupině. Během aktivity účastníci obvykle kladou mnoho otázek, což znamená, že koordinátor se musí předem připravit, aby byl schopen na různé dotazy odpovědět. To je však také účelem aktivity – vyvolat otázky a odpovědět na všechny tak, aby se diskuse soustředila na Evropskou unii. Účastníci se mohou neshodnout na tom, na kterou stranu desky umístit mnohé z karet. V takovém případě může koordinátor zdůraznit ducha demokracie, který vládne v Evropě.

 PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY



**PRESUMPC
NEVINY**



ZÁKLADNÍM PRINCIPEM JE DEMOKRACIE



ZÁKLADNÍM PRINCIPEM JE MÍR PRO EU – NE VÁLČENÍ



EU RESPEKTUJE LIDSKÁ PRÁVA



**VEŘEJNÁ A BEZPLATNÁ
ZDRAVOTNÍ PÉČE VŠUDE
A PRO VŠECHNY**



KORUPCE A LŽI JSOU NEPŘÁTELÉ DEMOKRACIE



SPRAVEDLIVÝ OBCHOD –
OCHRANA MIKROVÝROBCŮ
– UDRŽITELNOST



SPOLUPRÁCE
S EVROPSKÝM SBOREM
SOLIDARITY



ZAPOJENÍ ARMÁDY
DO POLITIKY ZEMĚ



PODNIKATELÉ NEBO
POLITICI?



MNOHO PŘÍLEŽITOSTÍ
V PROGRAMECH ERASMUS



EURO PRO SNADNĚJŠÍ
TRANSAKCE



ZAVEDENÍ
TRESTU SMRTI



HODNOTA JE V ROVNOSTI
– NE DISKRIMINACI



PRINCIP
DIFERENCE



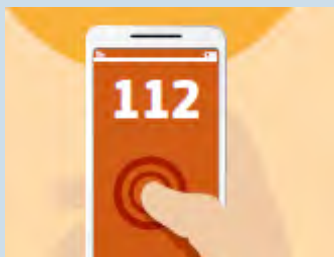
EU JE ÚTOČIŠTĚ
– SOLIDARITA



STEJNÁ VLÁDA
NAVŽDY, S VOLBAMI
NEBO BEZ NICH



KAŽDÝ OBČAN MŮŽE
POSÍLAT DOPISY V JAZYCE
SVÉ ZEMĚ V EU



V PŘÍPADĚ NOUZE
VOLEJTE 112



ŽÁDNÁ ZEŽ UŽ LIDI
NEROZDĚLUJE (9.11.1989)



UZAVŘENÉ HRANICE
V EVROPĚ



NAVRHUJI ZÁKON
S 1 000 000 PODPISŮ



DÍKY SCHENGENSKÉ
ÚMLUVĚ NEMÁME
HRANIČNÍ KONTROLY



CHRÁNÍM ŽIVOTNÍ
PROSTŘEDÍ EU SÍTÍ
CHRÁNĚNÝCH ÚZEMÍ
NATURA 2000



MŮJ „HLAS“ SE POČÍTÁ
NA ULICÍCH



MŮŽU PRACOVAT
KDEKOLI V EU



MŮŽU SE ZAPOJIT
DO POLITIKY



NACISTICKÉ STRANY
V EU



ŽENY NEMAJÍ
STEJNÁ PRÁVA



VŠICHNI
LIDÉ SPOJENI



LGBTQ KOMUNITY
NEJSOU PODPOROVÁNY



TURISTÉ – CESTUJÍCÍ
CESTUJÍ VOLNĚ



ZEMĚ MIMO EU
PODEPSALY ZELENÉ
DOHODY



ZEMĚ SE MUSÍ
DEMOKRATICKY
DOHODNOUT – SUMMIT
PREMIÉRŮ



MONITOROVÁNÍ
– OCHRANA OSOBNÍCH
ÚDAJŮ



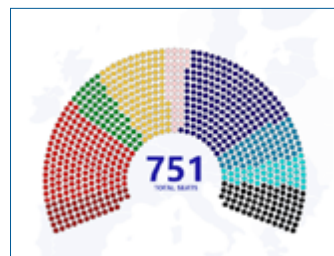
FAKE NEWS,
DEZINFORMACE
A KONTROLA MÉDIÍ



POLITICKÉ
„HRY“ V EU



MNOHO JAZYKŮ
V EU – MULTIKULTURA



PLURALISMUS
V EVROPSKÉM
PARLAMENTU



OCHRANA PRACOVNÍKŮ
PŘED NEZAMĚSTNANOSTÍ



POSÍLÁM SVŮJ
ŽIVOTOPIS VŠUDE V EU



MŮŽU STUDOVAT
KDEKOLI V EU



V ZEMÍCH EU OBČANÉ
PRAVIDELNĚ VOLÍ
SVÉ VLÁDY



CÍLEM EVROPSKÉ UNIE
JE ROZŠÍŘENÍ



MÉDIA JSOU
KONTROLOVÁNA



CESTOVNÍ KARTA
– DiscoverEU



ROAMING – NÍZKÉ
NÁKLADY A VOLÁNÍ
VŠUDE V EU



ZEMĚ EU VZDÁLENÉ
OD EVROPY



BEZPEČNÉ NAKUPOVÁNÍ
– ZÁRUKA PRODUKTŮ

05

Identita a respekt

NÁZEV AKTIVITY**Bezpečný prostor****TÉMATA A DOVEDNOSTI**

Vzájemný respekt a nediskriminace

**POPIS AKTIVITY**

Neformální aktivita pro skupinu lidí všech věkových kategorií, jejímž cílem je vzájemné seznámení. Pokud jsou všichni účastníci mladší 25 let, neměl by mezi nimi být velký věkový rozdíl.

Aktivita podporuje vzájemný respekt a prevenci diskriminačního chování ve skupině lidí předtím, než začnou pracovat na společných aktivitách. Preventivní potenciál aktivity spočívá v ochotě účastníků sdílet s ostatními, v anonymitě a ve strachu, zranitelnosti nebo vůli účastníků, aby si zbytek skupiny uvědomil témata, chování nebo postoje, které mohou zranit jiného člena skupiny.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

30 minut

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

9–50

**VĚK**

14+ let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Tabule, barevné fixy

**PROSTŘEDÍ**

V prostorném prostředí uvnitř nebo venku, kde nic nebrání volnému pohybu účastníků.

**POKYNY**

KROK 1: Účastníci se procházejí po místnosti. Na předem určené znamení se zastaví a rozdělí do malých skupin po 3 nebo 4. Každý člen skupiny se představí, a řekne, odkud je, co rád dělá a jednu věc, kterou by o sobě chtěl sdílet. Každé představování trvá 5 minut. Tento krok se opakuje třikrát a účastníci by se měli pokaždé setkat s jinými lidmi.

KROK 2: Bezpečný prostor (safe space) – co je potřeba k vytvoření vlastního bezpečného prostoru? Brainstorming v malých skupinách na základě této otázky a vytvoření „BEZPEČNÉ STĚNY“, při čemž se na tabuli napíše všechna klíčová slova/fráze z každé skupiny, nebo sepišou PRAVIDLA akce, která zajistí bezpečný prostor.

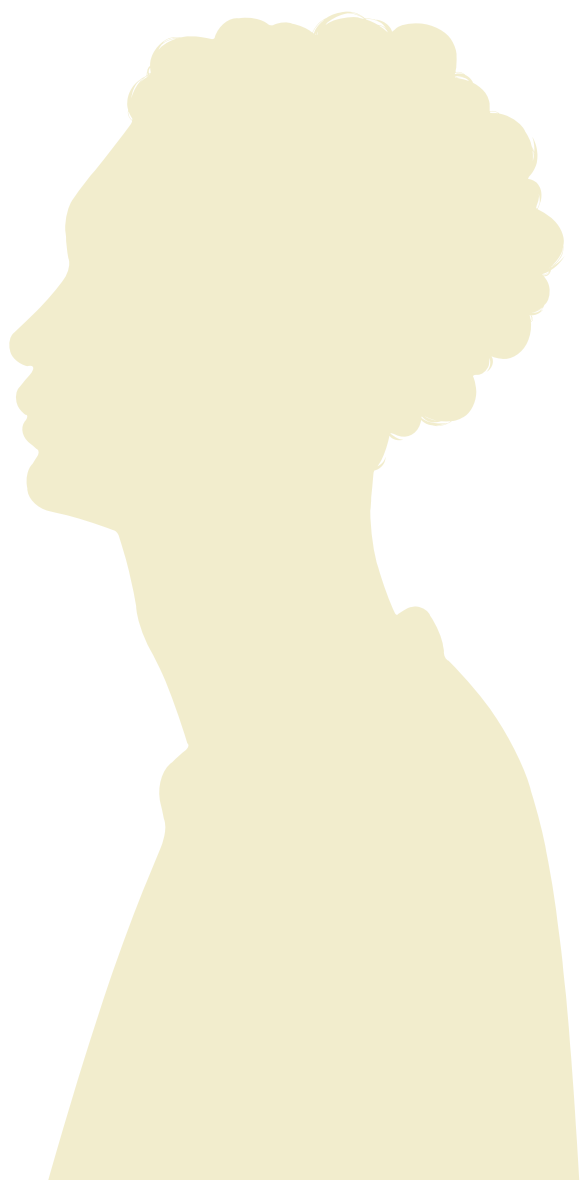
(Možnost pro pokročilejší účastníky): Využijte otázky „Jak vytvořím bezpečný prostor?“ a povzbudte všechny, aby se podělili o to, jak se chovají, aby bezpečný prostor vytvořili.

REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Tato aktivita může vyvolat diskusi, je proto důležité ji vést tak, aby nezabrala příliš mnoho času.

ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Je nezbytné být při udělování bodů spravedlivý, ale přísný, a věnovat pozornost tomu, jak různé skupiny spolupracují, a odměňovat ty nejdemokratičtější.



NÁZEV AKTIVITY**Sousoší změny****TÉMAT A DOVEDNOSTI**

Tato aktivita pomáhá mladým lidem získat nadhled a podporu v jakékoli situaci, ve které se mohou ocitnout. Je to skvělý způsob, jak stmelit skupinu mladých lidí, aktivizovat je a motivovat k tomu, aby si uvědomili své poslání a následovali ho.

**POPIS AKTIVITY**

Cílem této aktivity je, aby účastníci identifikovali hlavní faktory, které jim brání stát se nejlepší verzí sebe sama (faktory mohou zahrnovat lidi, okolnosti, pocit, že jim něco chybí, nejistota atd.).

**DÉLKA TRVÁNÍ**

Minimální doba: 1,5 hodiny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

10–15

**VĚK**

16–29 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Nejsou potřeba žádné speciální materiály, pouze prostor, který je dostatečně velký, aby mladí lidé mohli rozvinout svou kreativitu.

**PROSTŘEDÍ**

Ideální je neformální prostředí.

**POKYNY**

Sousoší změny je aktivita, která pomáhá mladým lidem vyjádřit sebe sama, a zejména překážky, které jim brání dosáhnout svých cílů a snů. Účastníci jsou požádáni, aby tyto překážky vyjádřili prostřednictvím sochy, přičemž jako „hlínu“ použijí těla ostatních účastníků.

Každý účastník má dostatek času na vytvoření sochy pohybem a úpravou „hlíny“, ale nesmí při tom mluvit. Když je „sochař“ hotov, představí své dílo zbytku skupiny. Následuje diskuse, ve které jsou „diváci“ vyzváni, aby se podělili o svůj výklad významu sochy. Na závěr sochař vysvětlí svou původní myšlenku, je-li to nutné.

Po prezentaci se sochař stává divákem a sleduje, jak jeho socha prochází proměnou pod rukama ostatních účastníků, kteří se snaží do sochy vnést možná řešení, aby ukázali přechod od útlaču k posílení. Sochař tak získá několik řešení problémů, kterým čelí. Výsledkem je, že sochař získá pocit posílení, podpory a schopnosti změnit situaci, která mu brání žít svůj sen. Stejný proces se opakuje u každého účastníka.

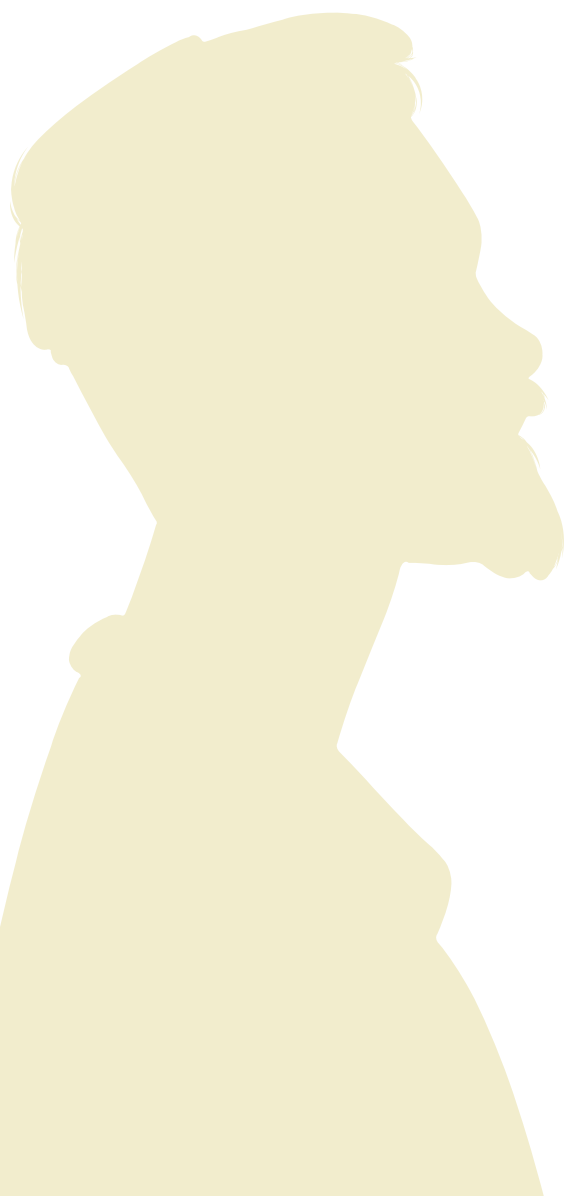
Tato aktivita zanechává velmi silný dojem a nejenže pomáhá sochaři vidět jeho situaci z různých úhlů, ale také poskytuje skupině příležitost k utužení vztahů.

REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Po každé prezentaci následuje krátké zhodnocení.

ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Účastníci dostanou pokyny k aktivitě a čas (asi 20–30 minut) na „vyvinutí“ své sochy. Každá socha je prezentována bez slovního vysvětlení. Poté jsou ostatní účastníci vyzváni, aby se prošli kolem sochy, prohlédli si ji a vyjádřili, co v ní vidí. Nakonec autor sochy vysvětlí svůj záměr a vyslechne řešení ostatních účastníků, která jsou opět vyjádřena pomocí „hlíny“. Tato aktivita je užitečným nástrojem, protože pomáhá účastníkům nahlížet na situaci, ve které se nacházejí, z různých úhlů pohledu. Navíc neverbální vyjádření problému umožňuje účastníkům soustředit se na jádro věci, místo aby se ztráceli v detailech, které se obvykle objevují při verbálním vyjádření.



NÁZEV AKTIVITY**Najdi mě, jestli to dokážeš!****TÉMATATA A DOVEDNOSTI**

Komunikace, demokratické hodnoty, kritické myšlení atd.

**POPIS AKTIVITY**

Najdi mě, jestli to dokážeš! je zážitková hra, která účastníkům pomáhá seznámit se s vlajkami a hlavními městy členských států Evropské unie a také s nejdůležitějšími památkami v každé zemi. Díky této hře se účastníci seznámí s důležitými památkami členských států EU a začnou přemýšlet o tom, proč jsou Evropa a Evropská unie tak důležité, proč byla EU založena, jaké prvky jsou nezbytné pro budování dobrých mezilidských vztahů a jak moc demokratický systém k tomu všemu přispěl.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

2+ hodiny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

20–25 osob rozdělených
do skupin po 5

**VĚK**

15+ let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Tužky, pera, papír formátu A4, karton o rozměru 1 m2, nůžky, stativ, lepidlo, flipchart, barevný karton formátu A4, karty

**PROSTŘEDÍ**

Formální a neformální vzdělávání, vnitřní nebo venkovní prostory

**POKYNY**

Najdi mě, jestli to dokážeš! je zážitková vzdělávací hra o vlajkách a památkách členských států Evropské unie. Hraje se na tabuli nebo flipchartu, na kterém je vyobrazená mapa Evropy.

Koordinátor rozdává skupinám hráčů karty s vlajkami a památkami členských států Evropské unie. Vysvětlí, že každá skupina se má podívat na vlajky a památky na svých kartách, najít na mapě zemi, ke které patří, a poté na ni příslušné karty umístit (např. karty s francouzskou vlajkou a Eiffelovou věží umístit na Francii).

Hru Najdi mě, jestli to dokážeš! lze také obohatit například tím, že účastníci sami vyrobí a namalují vlajky jednotlivých zemí, doplní mapu více památkami nebo čímkoli dalším, co koordinátor nebo oni sami vymyslí.

Tato hra pomáhá účastníkům seznámit se s geografickou oblastí Evropy, pochopit význam používání mapy, určit hranice a polohu jednotlivých zemí a rozpoznat členské státy Evropské unie, jejich památky a vlajky.

Hra se hraje v následujících fázích:

1. Účastníkům jsou vysvětleny pokyny a pravidla hry a je stanoven časový harmonogram. Připraví se hrací prostor, účastníci se rozdělí do skupin a rozdá se materiál. (30 minut)
2. Každá skupina účastníků dostane karty s vlajkami a památkami. Účastníci si karty prostudují a poté je začnou umisťovat na mapu Evropy. Koordinátor požádá účastníky, aby vyjmenovali vše, co vědí o členském státě, který identifikovali, a/nebo o jeho památkách. (1 hodina)
3. Následuje diskuse, během níž se analyzují, komentují a hodnotí získané znalosti. Facilitátor vyzve účastníky, aby se podělili o nové závěry, které ze hry vyplynuly. Tím se zdůrazní účel hry. (30 minut)

**REFLEXE/ZHODNOCENÍ**

Tato aktivita byla navržena s cílem prohloubit znalosti mladých lidí o Evropské unii a jejích institucích, jejím přínosu pro kulturu, právech občanů žijících v EU a výhodách života v EU, a také o problémech, které existují v zemích, které nejsou součástí EU. Pokud je vám 15–30 let a máte zájem dozvědět se více o Evropské unii, pak je tato aktivita právě pro vás. Hravou, ale poučnou formou získáte stručné informace o hodnotách, které EU zastává, o tom, co dělají lidé, kteří v ní žijí, co je pro občany EU důležité, co nám život v EU přináší a čeho můžeme dosáhnout.

Cílem aktivity je v první řadě seznámit účastníky se základními informacemi o EU, její geografickou oblastí a památkami, a v druhé řadě pomoci účastníkům rozvíjet kritické myšlení, povzbudit je k iniciativě a změnit jejich postoje k otázkám, které se týkají společnosti Evropské unie.

**ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY**

Tím, že se aktivita soustředí na mapu, vyvolává tato vzdělávací hra pocit, že všichni patříme do stejného geografického prostoru. Cílem je vytvořit prostředí, ve kterém se účastníci navzájem propojí a uvědomí si, že Evropa je jednotný prostor, který si zaslouží náš zájem a umožňuje obyvatelům aktivně se zapojit do života místní komunity, a později třeba i v širším měřítku. Viditelnost a význam kulturních památek a zajímavostí zdůrazňuje, jak lidé z jednotlivých zemí přispívají ke kultuře a rozvoji na evropské úrovni.



PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Vlajky zemí EU



Belgie



Evropská unie



Česká republika



Bulharsko



Dánsko



Lucembursko



Německo



Malta



Estonsko



Maďarsko



Irsko



Nizozemsko



Řecko



Rakousko



Španělsko



Polsko



Francie



Portugalsko



Chorvatsko



Slovinsko



Itálie



Rumunsko



Kypr



Slovensko



Lotyšsko



Švédsko



Litva



Finsko



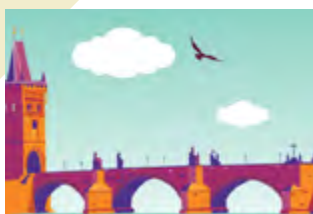
Belgie

Toto je Atomium. Bylo postaveno v roce 1958 pro světovou výstavu v Bruselu, hlavním městě Belgie. Představuje molekulu železa, ale 165 miliardkrát větší, než je ve skutečnosti! Skládá se z devíti koulí spojených trubkami. Můžete vstoupit dovnitř koulí nebo se výtahem vyvézt nahoru a podívat se na celý Brusel!



Bulharsko

Víte, co je to klášter? Je to místo, kde žijí a pracují mniši. Mniši uctívají Boha, pomáhají nemocným a chudým lidem a starají se o sebe navzájem. Jeden slavný klášter nedaleko Sofie, hlavního města Bulharska, je takzvaný Rilský klášter, pojmenovaný po mnichovi jménem Ivan. Ten žil před stovkami let sám v jeskyni. Ivan byl později prohlášen za svatého a nyní mnoho lidí navštěvuje tento po něm pojmenovaný klášter.



Česká republika

Král Karel IV. nechal v roce 1357 postavit Karlův most, aby chránil hlavní město Prahu před nepřáteli. Most je 516 metrů dlouhý a 10 metrů široký, má 16 oblouků a stojí na něm 30 soch různých svatých. Pokud někdy navštívíte Prahu, nezapomeňte se na most zajít podívat a všimněte si psa na jednom ze sousoší – jeho pohazení prý přináší štěstí!



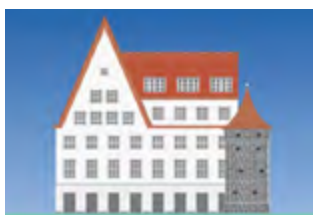
Dánsko

Tento barevný přístav se jmenuje Nyhavn, což v dánštině znamená „nový přístav“, ale ve skutečnosti se jedná o starý přístav dánského hlavního města Kodaně. Přístav je plný pestrobarevných měšťanských domů, obchodů, kaváren a restaurací ze 17. a počátku 18. století, a také mnoha historických dřevěných lodí.



Německo

Braniborská brána v Berlíně, postavená v roce 1788, je jednou z nejznámějších památek Německa. Byla uzavřena v roce 1961 po stavbě Berlínské zdi oddělující východní a západní Německo. Po stržení zdi v roce 1989 a sjednocení země se opět stala vstupní bránou do jedné z nejelegantnějších ulic města a jeho symbolem.



Estonsko

Tallinn je hlavním městem Estonska a jeho staré město je jedním z nejlépe zachovaných v Evropě. Je ale také moderním městem. Možná jste už slyšeli o „Silicon Valley“ v Kalifornii ve Spojených státech? Tam vznikly společnosti jako Google a Facebook. Tallinn je často nazýván „Silicon Valley Evropy“, protože zde pracuje mnoho počítačových odborníků.



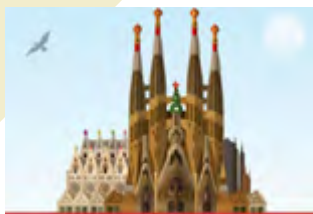
Irsko

Moherské útesy v irském hrabství Clare jsou přírodním divem. Rozprostírají se na délce 14 kilometrů a každoročně je navštíví kolem 1,5 milionu lidí, kteří sem přijíždějí obdivovat skalní útvary, rostliny, ptáky a další divokou zvěř. Viděli jste film „Harry Potter a Princ dvojí krve“? Moherské útesy se v něm objevují – až se na film budete příště dívat zkuste je najít!



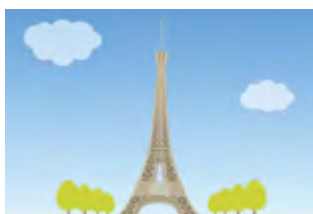
Řecko

Akropole je vysoký skalnatý kopec v hlavním městě Řecka, Aténách, na kterém bylo postaveno mnoho starověkých chrámů. Sloužily jako útočiště pro obyvatele Atén v případě, že město bylo pod útokem. Parthenón je největší z chrámů a byl postaven pro řeckou bohyni moudrosti Athény. Město Atény bylo po bohyni pojmenováno.



Španělsko

Stavba kostela Sagrada Família (Svatá rodina) v Barceloně byla zahájena v roce 1882, ale doposud nebyla dokončena a stále pokračuje. Navrhl ji slavný architekt Antoni Gaudí a její dokončení se očekává v roce 2026, 100 let po Gaudího smrti.



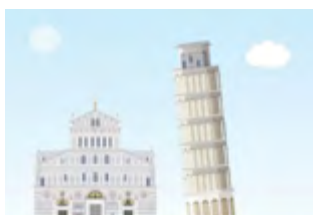
Francie

Eiffelova věž v Paříži je jednou z nejznámějších památek na světě. Je pojmenována po Gustavu Eiffelovi, který ji postavil pro světovou výstavu, která se konala v Paříži v roce 1889. Až do roku 1928, kdy byla postavena Chrysler Building v New Yorku, byla Eiffelova věž nejvyšší stavbou na světě.



Chorvatsko

Střecha kostela svatého Marka v chorvatském hlavním městě Záhřebu je známá svou barevností: zobrazuje erb bývalých království Chorvatska, Slavonie a Dalmácie a také erb samotného Záhřebu, který tvoří bílý hrad na červeném poli. Erb je obrázek složený z různých motivů, někdy vyobrazující lvy a draky, který byl v dávných dobách velmi oblíbený, zejména malovaný na štíty, které nosili vojáci do války. Mnoho bohatých rodin mělo svůj vlastní erb a někteří lidé je používají dodnes.



Itálie

Pisa je město v Itálii, kde v roce 1173 začali stavět zvonici. Když však stavitelé dosáhli druhého patra, věž se začala propadat a naklánět. A od té doby tak už zůstala! Po zajištění toho, že věž nespadne, bylo návštěvníkům opět umožněno vystoupat 294 schodů na vrchol věže.



Kypr

Kostel svatého Lazara v Larnace na Kypru byl postaven před asi 1200 lety nad hrobem svatého Lazara. Lazar byl muž, který žil ve stejné době jako Ježíš. Když Lazar zemřel, Ježíš ho prý vzkřísil zpět k životu. Později ve svém životě Lazar odešel na Kypr, kde se stal jeho prvním biskupem (vedoucím církve) a patronem (zvláštním ochráncem) Larnaky.



Lotyšsko

Dům Černohlavců stojí ve starém městě Rigy, hlavním městě Lotyšska. Byl postaven ve 14. století, zničen během druhé světové války a znovu postaven v roce 1995. Je pojmenován po cechu svobodných obchodníků a majitelů lodí, kteří zde pořádali mnoho hostin a večírků. Tradice stavění vánočního stromku prý začala, když Černohlavci během vánočního období postavili stromeček a zpívali a tančili kolem něj.



Litva

Gediminova věž je jedinou dochovanou částí Horního hradu v litevském hlavním městě Vilniusu. Byla dokončena v roce 1409. Legenda praví, že po dni lovu se velkoknížeti Gediminovi zdálo, že se na vrcholu kopce, kde lovil, objevil velký železný vlk a začal výt jako sto vlků! Když tento sen vyprávěl čaroději, ten mu řekl, že to znamená, že by tam měl postavit město, které se později stane velkolepým a světově proslulým.



Lucembursko

Pevnost Thüngen byla postavena v roce 1732 a byla součástí hradeb kolem města Lucemburk, které ho chránily před útoky. Je také známá jako „Tři žaludy“ kvůli třem zlatým žaludům na vrcholu každé věže. Pevnost bývala také obklopena hlubokým příkopem a byla přístupná pouze dlouhým podzemním tunelem. Dnes slouží jako muzeum.



Maďarsko

Tato velkolepá budova je sídlem maďarského parlamentu v Budapešti. Stojí na břehu Dunaje, druhé nejdelší řeky v Evropě. Parlament je místo, kde se lidé scházejí, aby diskutovali a rozhodovali o tom, jak se budou věci v zemi řešit: například o stavbě silnic, o tom, co se bude učit ve školách, o péči o krajinu. Budova je tak velká, že na její stavbu bylo potřeba asi 100 000 lidí, 40 milionů cihel, půl milionu drahých kamenů a dokonce 40 kilogramů zlata!



Malta

Katedrála svatého Jana Křtitele v hlavním městě Valletta byla otevřena v roce 1577 a je zasvěcena svatému Janu Křtiteli, který pokřtil Ježíše Krista. Uvnitř katedrály je na mnoha místech vyobrazený život svatého Jana, včetně bohatě zdobeného stropu a oltáře.



Nizozemsko

Vesnice Kinderdijk (což znamená „dětská hráz“) se nachází v nizozemské provincii Jižní Holandsko. Hráz je stavba, která slouží k získání půdy, která by jinak byla pod vodou, například podél mořského pobřeží. Kolem roku 1740 postavili Holanďané těchto 19 větrných mlýnů, aby udrželi nížiny suché a zabránili záplavám.



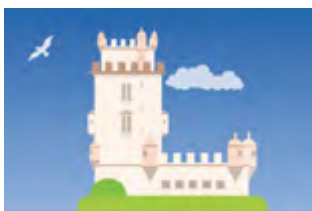
Rakousko

Rakousko má mnoho hor. Většina z nich se nachází v pohoří zvaném Alpy, které je tak obrovské, že zasahuje i do jiných zemí. Nejvyšší hora Rakouska se jmenuje Großglockner. V zimě jsou tyto hory pokryté sněhem, takže lidé rádi jezdí do Rakouska lyžovat!



Polsko

Palác kultury a vědy v polském hlavním městě Varšavě je se svou výškou 237 m nejvyšší budovou v zemi. Byl postaven v roce 1955 a sídlí v něm divadla, muzea a kino. V roce 2000 byly k budově přidány „hodiny tisíciletí“. Jejich minutová ručička je dlouhá téměř 4 metry!



Portugalsko

Belémská věž je symbolem doby, kdy Portugalsko vysílalo průzkumníky na objevování nových zemí. Byla postavena v roce 1519 na břehu řeky Tago a sloužila k ochraně hlavního města Lisabonu.



Rumunsko

Hrad Bran, který se nachází v rumunském regionu Transylvánie, je nejznámější jako „hrad hraběte Drákuly“. Ačkoli upíří hrabě existoval pouze v románu, byl ve skutečnosti inspirován skutečnou postavou, Vladem Napichovačem, a tento hrad – který Vlad pravděpodobně nikdy nenavštívil – vypadá velmi podobně jako hrad popsany v románu.



Slovinsko

Bledské jezero v severozápadní části Slovinska je velmi oblíbenou turistickou destinací. Na ostrově uprostřed jezera se nachází několik budov, ale nejnavštěvovanější je kostel Nanebevzetí Panny Marie. Novomanželům prý přinese štěstí, pokud ženich vynese nevěstu po 99 kamenných schodech kostelní věže.



Slovensko

Bratislavský hrad, stojící na kopci nad Dunajem, pochází z 9. století. V průběhu let prošel mnoha úpravami a v roce 1811 byl dokonce poškozen velkým požárem. Hrad má čtyři křídla, každé s věží na vrcholu. V jihozápadní věži byly kdysi uloženy maďarské korunovační klenoty. To proto, že Slovensko bylo po určitou dobu pod maďarskou nadvládou.



Švédsko

Avicii Arena (dříve Ericsson Globe), která nese tvar obrovského golfového míčku, je největší polokulovitá (tj. ve tvaru polokoule) budova na světě. Byla otevřena v roce 1989 a slouží jako krytá aréna pro pořádání hokejových turnajů, představení a rockových koncertů. V noci je osvětlena a je vidět na míle daleko!



Finsko

Evangelická katedrála v Helsinkách s vysokou zelenou kopulí a čtyřmi menšími kopulemi se stala symbolem města. Je také orientačním bodem pro ty, kteří přijíždějí po moři. Byla postavena v roce 1852 na počest cara Mikuláše, když bylo Finsko součástí Ruska.

06

Média a kritické myšlení

NÁZEV AKTIVITY**Workshop kritického myšlení****TÉMATATA A DOVEDNOSTI**

Informační gramotnost, mediální gramotnost, kritické myšlení, diskurz

**POPIS AKTIVITY**

Jedná se o interaktivní workshop, jehož cílem je zvýšit povědomí a znalosti účastníků o tom, jak jsou informace vnímány, jak komunikace v médiích a politice ovlivňuje naše volby, postoje k vnějšmu prostředí a k nám samým, sebevědomí a sebedůvěru. Zahrnuje následující témata:

Politika a společnost:

Podle doktorky Nicki Lisy Cole, se diskurz „vztahuje na to, jak přemýšlíme a komunikujeme o lidech, událostech, organizaci společnosti a vztazích mezi všemi třemi. Diskurz obvykle vychází ze sociálních institucí, jako jsou média a politika (mimo jiné), a tím, že dává strukturu a řád jazyku a myšlení, strukturuje a uspořádává naše životy, vztahy s ostatními a společnost.“

Proto je důležité rozumět a být si vědom kvality dominantního diskurzu v naší společnosti v daném okamžiku, abychom pochopili jeho důsledky, mohli si zodpovědně utvářet názory a informovaně využívat svá občanská práva při utváření naší budoucnosti.

Média a jejich vliv na sebevědomí a vnímání vlastního těla:

Média ovlivňují naše vnímání a způsob, jakým toto vnímání ovlivňuje naši sebeúctu, emoce, myšlenky, činy a reakce. Abychom mohli činit správná životní rozhodnutí, musíme vědět, jak vybírat spolehlivé informace, na nichž můžeme založit svá přesvědčení a názory.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

2 dny

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

až 20

**VĚK**

16–29 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Počítač, projektor, texty a vizuální materiály z médií/sociálních sítí v příslušném jazyce

**PROSTŘEDÍ**

Uvnitř, neformální



POKYNY

Doporučujeme, aby workshop byl co nejvíce interaktivní a aby byly použity snadno srozumitelné příklady a vizuální pomůcky. Používejte aktuální příklady vhodné pro daný věk účastníků a zaměřte se na témata, která jsou pro ně relevantní. Požádejte účastníky, aby našli a sdíleli své vlastní příklady diskutovaných témat, aby se cítili zapojeni a mohli si látku lépe osvojit a vytvořit si vlastní asociace.

Nejprve se zaměříme na to, co je to „kvalitní“ diskurz, jaké jsou jeho základní prvky a struktura a jaké poselství vysílá. To nám pomůže naučit se rozlišovat kvalitní diskurz od jeho opaku, tedy zavádějícího a manipulativního diskurzu, a od jeho extrémní podoby, tj. propagandy. Poté se podíváme na hlavní manipulační a přesvědčovací techniky používané v politickém diskurzu, abychom si osvojili dovednosti potřebné k jejich rozpoznání. Budeme také pracovat na pochopení toho, co činí zdroje informací spolehlivými nebo nespolehlivými, a to prostřednictvím zkoumání vazeb mezi médii, politikou a obchodem/reklamou.

Nejprve budeme diskutovat o rozdílu mezi fakty, pravdou a názorem a o tom, jak je od sebe odlišit.

Dále objasníme rozdíl mezi logikou, validitou a robustností v diskurzu. Použijeme snadno dostupné příklady, aby to bylo pro účastníky zcela jasné.

Nakonec vysvětlíme logické klamy, formální a neformální klamy a běžné logické klamy. Opět bude k dispozici mnoho srozumitelných příkladů, aby bylo učení snadno použitelné v praxi.

V části workshopu, kdy se budeme zaměřovat na „Média a jejich vliv na sebevědomí a vnímání vlastního těla“ prozkoumáme různé typy mediálního obsahu a naučíme se rozlišovat informace od reklamy, pravdu od fikce, a přesný obsah od nepřesného nebo zaujatého obsahu.

Média silně ovlivňují to, jak vnímáme sami sebe. Jsme neustále bombardováni zprávami, které nám říkají, jak by naše tělo mělo vypadat, jak bychom se měli chovat, jaké by měly být naše vztahy atd. Problémem těchto zpráv však je, že obrazy, informace a pohledy na věc, které nám jsou vnucovány, často nejsou pravdivé ani realistické.

- Sociální média, reklamy, móda, časopisy a celebrity ovlivňují naše názory a vnímání toho, jak by ženy a muži měli vypadat. Tyto představy o žádoucích vlastnostech se nazývají standardy krásy. Ale standardy krásy zdaleka nejsou univerzální ani reálné. Často se srovnáváme s celebritami a máme sklon si myslet, že jejich úspěch je alespoň do určité míry dán jejich vzhledem. To naznačuje, že pokud se budeme snažit dosáhnout „vzhledu úspěchu“, můžeme být také úspěšní. Ale je to opravdu pravda? Pokud se podíváme na neupravené snímky celebrit, které obdivujeme, zjistíme, že se více podobají nám a lidem, které potkáváme v každodenním životě, než těm, které propagují média.
- Reklamy jsou prostředek komunikace se stávajícími a potenciálními uživateli produktu nebo služby. Reklamy jsou zprávy placené těmi, kdo je vysílají, a jejich cílem je informovat nebo ovlivnit lidi, kteří je přijímají. V dnešním světě reklama využívá všech možných médií, aby dostala svou zprávu k lidem. Dělá to prostřednictvím televize, tisku (noviny, časopisy, odborné časopisy atd.), rozhlasu, internetu, přímého prodeje, billboardů, letáků, soutěží, sponzorství, plakátů, oblečení, akcí, barev, zvuků, vizuálních prvků, a dokonce i lidí (reklamních tváří). Ačkoli reklamy používají různé strategie k ovlivnění zákazníků (tj. vás), všechny sdílejí stejné základní poselství – něco nám chybí a koupí produktu dané společnosti to získáme.

Reklamy a média jsou silně propojeny. V podstatě všechny obrázky, které vidíme v médiích, jsou retušované. Lidé, které vidíme ve filmech, televizních pořadech, hudbě a zábavě, na internetu a sociálních sítích, mají nereálný vzhled, který byl intenzivně upraven. Pod vlivem těchto mediálních obrazů si v mysli vytváříme nedosažitelný ideál těla. Reklama pak využívá právě tento rozpor mezi obrazem a realitou k ovlivnění našich spotřebních a nákupních rozhodnutí.

K vyřešení rozporu mezi obrazem a realitou můžete použít jednu ze dvou strategií:

1. Pokusit se co nejvíce změnit, abyste se co nejvíce přiblížili obrazu, který považujete za ideální.
2. Upravit ideální obraz na realističtější, čímž se stanete více tolerantní k sobě samým, méně kritičtí a více se zaměříte na věci, které na sobě máte rádi.

Strategie, kterou si zvolíte, bude utvářet váš vztah k médiím a reklamnímu průmyslu. Pokud budete mít vždy na paměti, že to, co vidíte, nemusí být skutečné, budete mít nutkání informovat se, než se rozhodnete, co je vaším ideálem, vypracujete strategie, jak ho dosáhnout, a koupíte produkty, které vám k tomu mohou pomoci.

REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Požádejte účastníky, aby našli a sdíleli své vlastní příklady diskutovaných témat, aby se cítili zapojeni, internalizovali materiál a vytvořili si vlastní asociace. Nechte diskusi plynout přirozeně, bez přerušování.

ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Workshop by měl být pro účastníky zážitkem, při kterém se učí praxí, kde je každý pojem demonstrován na srozumitelných příkladech z témat, která jsou pro mládež zvláště zajímavá. Podle našich zkušeností je nejlepším přístupem požádat účastníky, aby pracovali v týmech a společně se zapojili tím, že si sami najdou nejvhodnější příklady a podělí se o ně se svými vrstevníky.

PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Níže uvedený zdroj je k dispozici v EN, EL, PT, BG. Vyžaduje registraci uživatele.

SUMMERCHALLENGE



NÁZEV AKTIVITY**Lidská práva a leadership****TÉMATA A DOVEDNOSTI**

Lidská práva, vůdčí schopnosti a kritické myšlení

**POPIS AKTIVITY**

Aktivita **Lidská práva a vůdčí schopnosti** podporuje rozvoj dovedností v oblasti kritického myšlení, hodnocení a vůdčích schopností. Ve světě nadměrného množství informací, odlišných hodnot a různých situací, ve kterých se nacházíme, jsou tyto dovednosti důležité pro každého mladého člověka. Může díky nim efektivně filtrovat informace, jednat a reagovat v daných situacích, a zároveň si vytvářet názor na otázky a situace, s nimiž se setkává v každodenním životě.

Přístup zaměřený na spolupráci navíc posiluje pocit sounáležitosti s komunitou a podporuje porozumění, respekt a přijetí. Kritické myšlení a zvažování rozhodnutí na základě kvalifikovaných argumentů rozvíjí analytické dovednosti a logické uvažování. Tento přístup také rozvíjí techniky kladení otázek a zvyšuje informační gramotnost. Dovednosti umožňující získávání a vyhodnocování informací vycházejí z mechanismů zpětné vazby a schopnosti identifikovat klíčové ukazatele výkonnosti. Vůdčí schopnosti rozvíjejí sebeuvědomění, zlepšují komunikaci, podporují efektivní rozhodování a zdůrazňují hodnotu integrity a její vliv na výsledky.

Od mladých lidí – jakožto takzvané generace budoucnosti – se očekává, že budou rozvíjet kritické myšlení, které je nezbytné pro důkladné hodnocení, tj. eliminaci zbytečných informací. Kreativní řešení problémů zahrnuje nejen přístup k důkazům, ale také zohlednění různých úhlů pohledu.

Kromě toho jsou kolektivní přístup a týmová práce osvědčenými postupy pro budování osobního porozumění různým rolím (koordinátor, vedoucí, realizátor atd.). Tyto postupy rozvíjejí různé dovednosti, jako je efektivní komunikace (např. poskytování konstruktivní zpětné vazby, testování různých technik) a společné řešení problémů (např. brainstorming, budování konsensu atd.). A co je nejdůležitější, účastníci se naučí stanovit si jasné a dosažitelné cíle pro kolektivní vizi a poslání. Participativní rozhodování je nezbytné pro pochopení demokratických procesů a budování pocitu sounáležitosti a příslušnosti. Porozumění a ocenění různých myšlenek a perspektiv přispívá k respektu a mírovému soužití lidí ve společnosti.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

8 hodin

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

20–30

**VĚK**

16–25 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

Počítač, projektor, papír s otázkami a odpověďmi, 5 kopií Všeobecné deklarace lidských práv, 1 kopie aktivity pro koordinátora, 5 příběhů, papír, propisky, bonbóny, provázek, samolepky/jmenovky, lepidlo, taška na kruhy, 15 červených kruhů, 15 modrých kruhů.



PROSTŘEDÍ

Vnitřní prostor – je důležité mít možnost připojit projektor nebo televizi. Workshop lze realizovat ve škole nebo v neformálních vzdělávacích institucích.



POKYNY

Část 1 (max. 30 min):

Před workshopem je třeba připravit prostor jako kino. Poté, co se účastníci posadí a rozdělí se podle barev (modrá a červená), koordinátoři natáhnou provázek mezi dvě židle. Odpovědi na otázky jsou rozloženy na stolech. Je připraven film o lidských právech. Připravená je také taška s modrými a červenými kruhy.

Když účastníci vstoupí do místnosti, koordinátoři požádají každého z nich, aby si vzal jeden kruh. Poté co si všichni vezmou kruh a rozdělí se tak do dvou barevných skupin, jsou rozsazeni tak, aby účastníci s modrými kruhy seděli vepředu a účastníci s červenými kruhy vzadu.

Provázek mezi židlemi je odděluje. Koordinátoři workshopu jsou ke skupině s modrými kruhy velmi milí, dávají jim bonbóny a povídají si s nimi. Červená skupina je ignorována.

Spustí se film (jakýkoli film o lidských právech nebo jeden z níže uvedených návrhů – max. 20 minut).

Diskuse po filmu: O čem byl film? Co vás nejvíce zaujalo?

Část 2 (90 minut bez přestávky):

Účastníci již nejsou rozděleni do skupin s modrými a červenými kruhy. Jsou rozděleni do 4–5 skupin a zbytek bonbónů je rozdám všem. Každý účastník napíše své jméno na jmenovku a nalepí si ji na tričko.

Pravidla:

- Zákaz používání telefonů.
- Všichni účastníci se musí aktivně zapojit.
- Poslouchajte, když mluví ostatní.
- Respektujte názory ostatních a neubližujte jim (slovně ani fyzicky).
- Vytvořte ve skupině bezpečný prostor (safe space).

Nejprve se diskutuje o experimentu – o významu rozdělení pomocí provázku.

- Jaký byl podle vás význam experimentu?
- Jak jste se při něm cítili?
- Jaké asociace ve vás experiment vyvolal?

Druhou aktivitou je abstraktní konceptualizace. Koordinátoři workshopu předem rozdají odpovědi na dané otázky po celé učebně. Každá skupina dostane 4–5 otázek a musí v místnosti najít odpovědi. Některé odpovědi je třeba pouze najít, jiné je třeba zapsat. Jakmile všechny skupiny najdou nebo zapíší všechny odpovědi, prezentují je zbytku účastníků a koordinátorům. Následuje diskuse.

Přestávka (15 min)

Část 3 (45 min):**Příběhy/scénáře ze skutečného života**

Účastníci jsou opět rozděleni do 4–5 skupin (v závislosti na celkovém počtu účastníků). Skupiny by měly být jinak namíchané než v předchozí aktivitě.

Každá skupina obdrží jednu kopii Všeobecné deklarace lidských práv a jeden příběh.

Témata příběhů:

- Šikana ve škole.
- Mladá žena hledá práci.
- Lidé se zdravotním postižením se nemohou zúčastnit kulturní akce.
- Neslyšící student bez tlumočnicka navštěvuje přednášky na škole.
- Mladý chlapec je ohrožován na sociálních sítích.

Účastníci musí najít odpovědi na následující otázky (15 min):

- Která lidská práva byla porušena? (Zkonzultujte poskytnutou deklaraci lidských práv).
- Co byste udělali, abyste pomohli osobě v příběhu?
- Na kterou instituci se může osoba v příběhu obrátit pro ochranu?

Účastníci příběhy a otázky prodiskutují v rámci své skupiny a během posledních 30 minut prezentují své závěry ostatním skupinám.

Část 4 (30 min):**Vůdcovství v akci**

Účastníci zůstávají ve stejných skupinách. Každá skupina si zvolí vedoucího. Po diskusi příbězích z minulé části jsou účastníci požádáni, aby se hráli scénku o tom, jak organizují komunitní akci nebo vzdělávací projekt pro mládež, řeší konflikt v týmu, nebo na podobné jako které probírali v části 3. (15 min)

Na posledních 15 minut jsou skupiny rozpuštěny, s výjimkou vedoucích skupin, kteří v této roli zůstanou, aby představili jednotlivé přístupy a diskutovali o jejich účinnosti. Do diskuse se zapojí všichni účastníci.

Obědová přestávka (60 min)**Část 5 (30 min):****Úvod do činností týkajících se prosazování daných cílů**

Koordinátor představí význam a definici činností týkajících se prosazování daných cílů. Projde s účastníky příklady úspěšných kampaní příklady kroků, které lze k dosažení cíle podniknout.

Mapování činností týkajících se prosazování daných cílů

Účastníci se vrátí do svých skupin po 4–5 lidech. Najdou si téma, které je zajímavé, a vyhledají si zdroje a zainteresované strany, které s ním souvisejí.

Část 6 (40 min):**Vytvoření vlastní kampaně**

Každá skupina z části 5 vytvoří téma vlastní kampaně (mohou změnit skupinu, pokud jim přijde zajímavější téma jiné skupiny). (10 min)

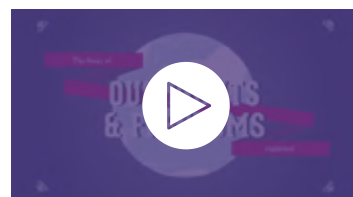
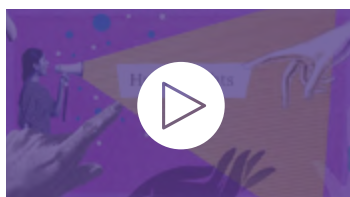
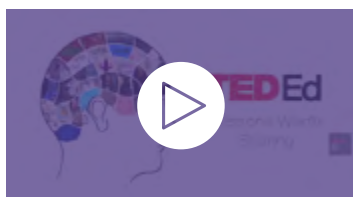
Každá skupina představí svou kampaň a zdůrazní důležitost a lidská práva zranitelné skupiny lidí, kterou hájí. (30 min)

**ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY**

Téma je rozsáhlé, což znamená, že facilitátor musí udržet pozornost účastníků po celou dobu aktivity. Pro tuto aktivitu se důrazně doporučuje, aby byli k dispozici alespoň dva asistenti facilitátora.

**REFLEXE/ZHODNOCENÍ**

Účastníci se v kruhu podělí o své hlavní poznatky z workshopu. Diskutují také o tom, jak plánují uplatnit to, co se naučili.

**PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY**

Otázky a odpovědi

Co jsou to lidská práva?

Lidská práva jsou práva, která náleží všem lidským bytostem bez ohledu na rasu, pohlaví, národnost, etnický původ, jazyk, náboženské vyznání nebo jakékoli jiné postavení. Lidská práva jsou základní práva a svobody, které náleží nám všem od narození až do smrti.

Kde jsou lidská práva univerzálně definována?

Všeobecná deklarace lidských práv.

Dokážete jmenovat 3 základní lidská práva?

Právo na život, právo na vzdělání, svoboda projevu.

Můžete uvést alespoň jeden případ porušení lidských práv, jehož jste byl svědkem?

Například: diskriminace, mučení, omezení svobody atd.

Co znamená pojem „nediskriminace“ v kontextu lidských práv?

Nediskriminace znamená, že všechny osoby mají nárok na svá lidská práva bez jakékoli diskriminace, například na základě rasy, barvy pleti, pohlaví, jazyka, náboženského vyznání, politického nebo jiného smýšlení, národního nebo sociálního původu, majetku, narození nebo jiného postavení.

Pokud jsou má práva porušena, jak se mohu bránit?

V závislosti na zemi můžete pomoc hledat u komisí pro lidská práva, advokátů, organizací poskytujících právní pomoc, orgánů činných v trestním řízení, nevládních organizací zabývajících se ochranou práv atd.

Jak mohou jednotlivci chránit a prosazovat lidská práva ve své komunitě?

Jednotlivci mohou chránit a prosazovat lidská práva tím, že vzdělávají ostatní, zasazují se o změny, pracují jako dobrovolníci v organizacích zabývajících se lidskými právy, ozývají se, když jsou svědky porušování lidských práv, a staví se proti nespravedlnosti.

Co to znamená prosazování svých cílů/zájmu?

Jedná se o činnost, při které se člověk vyjadřuje, podporuje, hájí nebo vede kampaň za určitou věc, politiku nebo práva jiných.

Jaké jsou klíčové kroky při přípravě kampaně na podporu určitého tématu/věci?

Identifikace problému, stanovení jasných cílů, zkoumání problému, identifikace cílových skupin, vývoj strategie a realizace kampaně.

Proč je výzkum důležitý při tvorbě kampaně?

Výzkum je důležitý, protože poskytuje nezbytné důkazy a informace na podporu dané věci, pomáhá lidem pochopit souvislosti a slouží jako podklad pro tvorbu strategie.

Jaká je role sociálních médií při vedení kampaně na podporu určitého tématu/věci?

Sociální média hrají v oblasti prosazování zájmů klíčovou roli, protože zvyšují povědomí, mobilizují příznivce, rychle šíří informace a oslovují široké publikum.

Jak lze měřit úspěšnost kampaně na podporu určité věci?

Úspěch lze měřit na základě hodnocení toho, zda byly splněny cíle kampaně, zda se zvýšila informovanost veřejnosti a/nebo došlo ke změnám politiky, a také na základě zapojení cílové skupiny a její zpětné vazby.

Jaké vlastnosti má dobrý líder?

Dobří lídři se vykazují vlastnostmi jako je integrita, empatie, komunikační schopnosti, vize, rozhodnost a schopnost inspirovat a motivovat ostatní.

Jak se liší vedení od managementu?

Vedení znamená inspirovat a vést lidi k vizi nebo cíli, zatímco management se zaměřuje na plánování, organizaci a koordinaci zdrojů k dosažení konkrétních cílů.

Jaké dovednosti musí mít líder?

Komunikační dovednosti, emoční inteligence, rozhodovací schopnosti, strategické myšlení, budování týmu, time management, inovace a kreativita, networking a mentoring.

Proč je pro lídra důležité sebeuvědomění?

Sebeuvědomění pomáhá lídrům pochopit své silné a slabé stránky, zvládat své emoce a zlepšovat interakci s ostatními, díky čemuž jsou efektivnější při vedení a inspirování svého týmu.

Jak mohou lídři prosazovat lidská práva?

Vedoucí představitelé (lídři) mohou prosazovat lidská práva tím, že zvyšují povědomí, ovlivňují politiku, jdou příkladem, mobilizují zdroje a vytvářejí platformy pro marginalizované skupiny.

Jaká je role lídrů z řad mládeže v prosazování lidských práv?

Vedení z řad mládeže je klíčové pro prosazování lidských práv, protože mladí lídři přinášejí nové pohledy, energii a inovativní přístupy k řešení problémů v oblasti lidských práv.

Můžete uvést příklad úspěšného mladého lídra nebo kampaně vedené mladými lidmi?

Greta Thunberg (ochrana životního prostředí), Abaad MENA (Libanon, boj za znásilněné dívky), #StandUp4Migrants, atd.

Dokážete úspěšně hájit své zájmy sami? Proč?

Ne. Spolupráce je mnohem lepší. Spolupráce spojuje různé dovednosti, pohledy a zdroje, zesiluje úsilí a zvyšuje šance na dosažení společných cílů.

NÁZEV AKTIVITY**Lov na dezinformace****TÉMAT A DOVEDNOSTI**

komunikace, veřejné vystupování, kritické myšlení, analýza zpráv, občanská uvědomělost, povědomí o demokratických hodnotách

Témata: rozpoznávání a dopad fake news, charakteristika a dopad populismu, polarizace společnosti a politický extremismus mezi mládeží a ostatními věkovými skupinami

**POPIS AKTIVITY**

Tato aktivita je založena na modelu soft escape room (úniková hra), ale lze ji spíše definovat jako hravou vzdělávací cestu.

Na této cestě, která se skládá ze 4 různých aktivit, zkoumají mladí účastníci dvě vzájemně propojená témata – šíření fake news a vzestup populismu – prostřednictvím neformální metodiky vhodné pro program Erasmus plus.

Úroveň zapojení a složitost aktivit a obsahu jsou progresivní a přizpůsobitelná podle místa, cílové skupiny a kontextu.

Během workshopu je aktivita realizována po úvodním otevřeném dialogu a diskusi s politiky, místními osobami s rozhodovací pravomocí a odborníky, která je organizována s více frontálním přístupem.

Politici a odborníci mají možnost se hry zúčastnit.

**DÉLKA TRVÁNÍ**

3–5 hodin

**POČET ÚČASTNÍKŮ**

12–30

**VĚK**

16–25 let

**POTŘEBNÉ MATERIÁLY**

4 listy papíru formátu A3, hrací karty Dixit, barevné fixy, vytisknuté kartičky „klaunských bodů“, mikrofony.

**PROSTŘEDÍ**

Lze využít jak vnitřní, tak venkovní prostory. Aktivita se může konat v jakémkoli veřejném prostoru, včetně škol nebo veřejných parků.



POKYNY

Hlavní aktivita spočívá v předem zmíněné vzdělávací cestě, tj. sérii 5 her, které lze prostorově uspořádat do pěti (nebo méně) různých místností nebo zorganizovat v jednom vnitřním nebo venkovním prostoru jako po sobě jdoucí akce.

Účastníci jsou rozděleni do tří týmů, které v průběhu dne soutěží ve třech různých aktivitách. Každý tým získává body podle svého výkonu v jednotlivých aktivitách. Pro zaznamenávání skóre připravte jednoduchou tabulku na list papíru nebo flipchart. Do řádků napište názvy týmů a do sloupců názvy aktivit. Po každé aktivitě aktualizujte tabulku zaznamenáním bodů získaných každým týmem. To vám pomůže udržet přehled o celkovém průběhu soutěže v průběhu dne.

Hra č. 1 – 2 pravdy, 1 lež: Připravte 3 sady krátkých novinových článků, z nichž každá obsahuje 3 články: dva by měly být pravdivé (nebo fakticky spolehlivé) a jeden by měl být nepravdivý. Nepravdivý článek může být buď zcela vymyšlený (dezinformace), nebo pouze částečně nepřesný/zavádějící (misinformace), ale všechny články v každé sadě by se měly týkat stejného tématu nebo události. Účastníci si přečtou články v každé sadě a diskutují o nich, aby zjistili, který z nich je nepravdivý.

Bodování: Každý tým získá 1 bod za každý správně určený nepravdivý článek, maximální dosažitelné skóre za tuto aktivitu je tedy 3.

Cíl: Cílem této aktivity je pomoci účastníkům rozpoznat fake news a zamyslet se nad tím, jak se šíří misinformace a dezinformace. Po každém kole povzbudte skupiny k diskusi, ve které představíte klíčové strategie kritického čtení zpráv, jako je ověřování zdrojů, rozpoznávání zaujatosti v titulcích a odhalování politického nebo ideologického rámování. Na konci aktivity by si účastníci měli uvědomit, jak rozšířené jsou fake news a jak náročné může být jejich odhalení, i v případech kdy se jedná o známá témata.

Hra č. 2 – Debatní aréna: Tato aktivita simuluje zjednodušenou debatu v soudní síni, jejímž cílem je prozkoumat, jak se šíří misinformace a jak ovlivňují vnímání veřejnosti. Každému týmu účastníků je přidělena jedna z následujících rolí:

- Zastánci: hájí tvrzení, jako by bylo pravdivé
- Oponenti: argumentují proti tvrzení
- Porota: hodnotí argumenty a určuje, která strana předložila přesvědčivější argumenty

Lektoři přednesou provokativní tvrzení inspirované běžnou narativní strukturou fake news (např. „Volební právo by mělo být sníženo na 16 let.“). Týmy musí připravit své argumenty bez předchozího ověřování faktů a své úvahy založit výhradně na přidělené roli, bez ohledu na osobní přesvědčení nebo faktickou správnost.

Struktura debaty:

- Přípravná fáze: Zastánci a oponenti mají 8 až 15 minut na přípravu svých argumentů.
- Fáze debaty: Oba debatující týmy se střídají v předkládání argumentů, přičemž na každý argument mají 1 minutu.
- Porota zasedá: Porota poté zhodnotí, který tým přednesl nejpřesvědčivější argumenty, a vyhlásí vítěze.

Bodování: Porota vyhlásí vítězný tým, který získá 3 body. Lektoři přidělí zbývajícím dvěma týmům (včetně poroty) 1 nebo 2 body na základě jejich výkonu – dodržení časového limitu, srozumitelnost a struktura argumentů, řečnické dovednosti a zapojení. Pokud to čas dovolí, mohou týmy v několika kolech (na různá témata) střídat role, aby každý tým vyzkoušel roli poroty, zastánců i oponentů.

Cíl: Zdůraznit, jak forma a styl komunikace mohou významně ovlivnit naše chápání tématu, a to i v případě, kdy nejsou fakta přesná. Tato aktivita podněcuje kritické myšlení o tom, jak přesvědčovací techniky a rétorické strategie mohou formovat názor a diskurz, zejména když fakta nejsou jasná nebo chybí.

Hra č. 3 – Laboratoř na fake news: Tato kreativní aktivita vychází z myšlenky, že nejlepší způsob, jak rozpoznat fake news, je pochopit, jak jsou konstruovány. Každý tým vytvoří vlastní příklad fake news. Cílem je navrhnout článek, který bude originální, vysoce virální a potenciálně škodlivý – stejně jako často jsou skutečné dezinformace.

Každý tým dostane list papíru formátu A3 a barevné fixy. Týmy mají 15 minut na vymyšlení svého příkladu. Prezентují jej jako falešnou titulní stránku novin, která obsahuje:

- Poutavý titulek
- Velmi krátký článek nebo propagační text
- Volitelné: vizuální prvky, citáty, loga nebo jiné designové prvky, aby vypadal realističtěji

Na konci přípravného času každý tým vyšle dva zástupce, kteří představí jejich vymyšlené fake news, jako by byli televizní moderátoři, pouliční prodejci novin nebo recenzenti tisku. Kreativita při prezentaci je vítána!

Bodování: Každý lektor (minimálně 2 nebo 3) ohodnotí vymyšlené fake news pomocí kartiček s klaunskými body, 1 až 3 body za každé z následujících kritérií:

- Originalita
- Potenciál virality
- Potenciální škoda nebo zavádějící dopad

Všechny klaunské body budou převedeny na běžné body a přidány do výsledkové tabulky.

Cíl: Tato aktivita pomáhá účastníkům zamyslet se nad mechanismy, technikami a záměry fake news. Vcítí se do role těch, kteří dezinformace vytvářejí, a získají tak náhled do toho, jak manipulace funguje, proč mohou být fake news tak přesvědčivé a komu může jejich šíření prospívat. Aktivita podporuje empatii, povědomí a mediální gramotnost prostřednictvím aktivního učení a skupinové kreativity.



REFLEXE/ZHODNOCENÍ

Dixit Debrief: Tato závěrečná aktivita je kreativní a reflexivní zhodnocení workshopu, jehož cílem je změřit vzdělávací dopad celé herní cesty. Pomocí ilustrovaných karet z deskové hry Dixit – známé svými surrealistickými, snovými nebo symbolickými obrázky – jsou účastníci vyzváni, aby se zamysleli nad tím, co si z této zkušenosti odnášejí. Každý účastník si vybere jednu kartu Dixit, která ho osloví. S využitím obrázku jako inspirace se podělí o krátkou reflexi se skupinou a mentory. Jejich reflexe by se měla zaměřit na pozitivní účinky boje proti fake news a populismu ve společnosti nebo na negativní důsledky ignorování těchto problémů, spolu s úvahami o tom, co se naučili prostřednictvím aktivit. Tato aktivita umožňuje účastníkům vyjádřit své postřehy, emoce a získaný náhled symbolickým a osobním způsobem.

Cíl: Podpořit osobní reflexi a zhodnotit transformativní dopad aktivit. Použití metaforických obrázků pomáhá účastníkům vyjádřit složité myšlenky a emoce a zároveň posiluje význam kritického myšlení, hledání pravdy a aktivního občanství tváří v tvář dezinformacím a populismu. Hra je velmi užitečným způsobem, jak shrnout dojmy účastníků. Je důležité zajistit rovnováhu mezi vzdělávací a zábavnou stránkou aktivity.



ZKUŠENOSTI, DOPORUČENÍ, PRAKTICKÉ POZNÁMKY

Při udělování bodů je nezbytné být spravedlivý, ale přísný, a věnovat pozornost tomu, jak různé skupiny spolupracují, a odměňovat ty nejdemokratičtější.



PŘÍLOHY/PRACOVNÍ LISTY, ODKAZY

Materiály k vytištění potřebné k facilitaci aktivit v rámci Lovu na dezinformace (editovatelné):

Lov na dezinformace
Upravitelná prezentace

CANVA.COM



Lov na dezinformace
Materiály k tisku

CANVA.COM





Děkujeme.