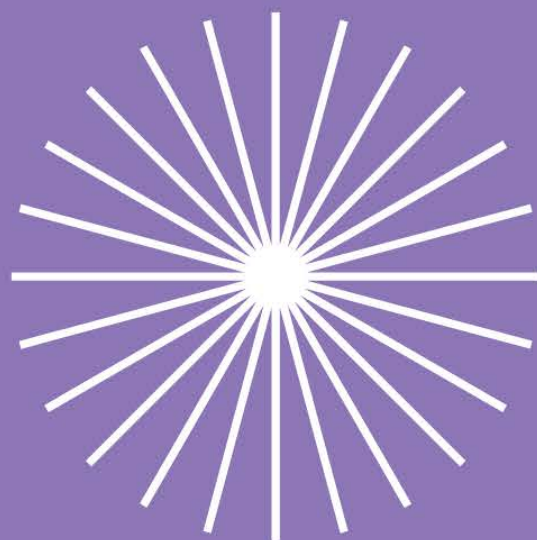


SLipStream



Service-Learning

**PŘÍRUČKA  
S  
STANDARDY  
KVALITY**



**ŘÍJEN  
2024**



**PŘÍRUČKA**  
**metod a nástrojů**  
**pro Service learningové projekty**

**&**

**STANDARDY KVALITY**  
**pro úspěšný Service learningový**  
**projekt v práci s mládeží**

**říjen 2024**

**Editor: Edina Malkić**

**Autoři v abecedním pořadí:**

- 1. Alžbeta Brozmanová Gregorová**
- 2. Edina Malkić**
- 3. Leonita Bajra**

**PŘÍRUČKA metod a nástrojů pro PROJEKTY SLUŽEBNÍHO UČENÍ a STANDARDY KVALITY pro úspěšné projekty služebního učení v práci s mládeží. 1. vydání.**

**Recenzenti v abecedním pořadí:**

- 1. Daniela Ivanová**
- 2. Donarta Uka**
- 3. Lucia Rossová**
- 4. Maria Butyka**
- 5. Markéta Kolářková**
- 6. Marta Hauser**
- 7. Tamara Fabac**

**Rádi bychom poděkovali pracovníkům s mládeží a učitelům z projektových zemí za poskytnutí zpětné vazby k této příručce.**

Tato příručka byla vytvořena jako součást projektu „Service-learning in fostering youth civic engagement, diversity, and social inclusion in the CEE region“ (Služební učení při podpoře občanského zapojení mládeže, rozmanitosti a sociální inkluze v regionu CEE) – SlipStream, oznámeného v rámci programu Erasmus+ (dále jen Erasmus+), jak je uvedeno ve smlouvě číslo 2023-1-SK220-YOU-000159836. Projekt realizují Platforma dobrovolnických centier a organizací (Slovensko), Udruga za razvoj civilnog društva SMART (Chorvatsko), Fundația Noi Orizonturi Lupeni (Rumunsko), Međunarodno udruženje „Interaktivne otvorene škole“ – MIOS Tuzla (Bosna a Hercegovina), Národní asociace dobrovolnictví, z.s. (Česká republika), NGO TOKA (Kosovo), Centre européen du volontariat (CEV) (Belgie).

Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje schválení jejího obsahu, který odráží pouze názory autorů. Komise nenesе odpovědnost za jakékoli využití informací obsažených v této publikaci.



**Funded by  
the European Union**

## Obsah

<b>PŘEDMLUVA</b> .....	6
<b>TEORETICKÝ PŘEHLED</b> .....	7
<b>SMYSL SERVICE LEARNINGU</b> .....	7
<b>CO JE A CO NENÍ SERVICE LEARNING?</b> .....	10
<b>STANDARDSY KVALITY PRO EFEKTIVNÍ SERVICE LEARNINGOVÉ PROJEKTY</b> ...	11
<i>SMYSLUPLNÁ SLUŽBA</i> .....	11
<i>PROPOJENÍ S UČEBNÍMI OSNOVAMI</i> .....	16
<i>REFLEXE</i> .....	17
<i>PARTNERSTVÍ S KOMUNITOU</i> .....	18
<i>PARTICIPACE DĚTÍ/MLÁDEŽE</i> .....	18
<i>Dejte dětem/mládeži hlas</i> .....	21
<b>KOMPONENTY / FÁZE SERVICE LEARNINGOVÝCH PROJEKTŮ</b> .....	24
<i>Fáze identifikace a plánování</i> .....	25
<i>Implementace Service learningu</i> .....	27
<i>Reflexe</i> .....	27
<i>Oslava</i> .....	28
<b>METODY A NÁSTROJE SERVICE LEARNINGOVÉHO PROJEKTU</b> .....	30
<b>FÁZE IDENTIFIKACE A PLÁNOVÁNÍ</b> .....	30
<b>BUDOVÁNÍ TÝMU PRO PROJEKT SERVICE LEARNING</b> .....	33
<b>ANALÝZA POTŘEB KOMUNITY A STANOVENÍ PRIORIT</b> .....	38
<b>METODY PRO HODNOCENÍ POTŘEB KOMUNITY</b> .....	40
<b>ANALÝZA POTŘEB</b> .....	49
<b>VÝBĚR NÁSTROJŮ PRO ROZHODOVÁNÍ O POTŘEBÁCH KOMUNITY</b> .....	50
<b>NĚKOLIK SLOV O KOMUNITNÍCH PARTNERECH</b> .....	53
<b>CÍLE UČENÍ A CÍLE SLUŽBY</b> .....	59
<b>CÍLE UČENÍ A SLUŽBY</b> .....	63
<i>Cíle učení a vzdělávací standardy</i> .....	64
<b>STRUKTURÁLNÍ PLÁN PROJEKTU</b> .....	66
<b>ŘÍZENÍ PROJEKTU</b> .....	67
<b>NÁSTROJE PRO SLEDOVÁNÍ PROJEKTU</b> .....	68

<b>REFLEXE V PROJEKTECH SERVICE LEARNING .....</b>	<b>70</b>
<b>METODY REFLEXE .....</b>	<b>76</b>
<b>UZAVŘENÍ, OSLAVA A ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ .....</b>	<b>83</b>
<i>Závěrečná reflexe.....</i>	<i>83</i>
<i>Závěrečné hodnocení .....</i>	<i>86</i>
<b>DOKUMENTACE .....</b>	<b>93</b>
<b>BIBLIOGRAFIE .....</b>	<b>94</b>

## Předmluva

Tato příručka je obohacena o dlouholeté zkušenosti s budováním kapacit pracovníků s mládeží, učitelů a dalších odborníků v oblasti pedagogiky Service-learning ve vzdělávání. Obsahuje nápady a ověřené praktické využití metodologie Service-learning od řady pracovníků s mládeží, učitelů, mentorů a dalších odborníků napříč Evropou, zejména však zkušenosti z regionu střední a východní Evropy.

Tato příručka je určena jako „pomocná ruka“ nebo průvodce pro všechny pedagogy, kteří jsou zvědaví, jak mohou zajistit atraktivnější příležitosti k učení pro děti a mládež ve svých organizacích, školách nebo komunitách.

Příručka je rozdělena do čtyř kapitol:

První kapitola poskytuje stručný přehled o tom, jak definujeme pedagogiku Service-learning. Nabízí orientaci v tom, o čem tato pedagogika je, a vysvětluje, co Service-learning je a co není.

Druhá kapitola, Standardy kvality pro efektivní projekty Service-learning, objasňuje komponenty kvality, které by měl každý projekt Service-learning obsahovat. Vysvětluje význam jednotlivých standardů kvality, poskytuje příklady a zajišťuje, aby čtenář pochopil logiku této komplexní pedagogiky ve vzdělávání. Prezентujeme pět standardů kvality: Smysluplná služba, propojení s kurikulem, reflexe, partnerství s komunitou a zapojení dětí/mládeže.

Třetí kapitola popisuje typické fáze realizace projektu Service-learning. V literatuře existují různé přístupy k rozdělení těchto fází, avšak v zásadě popisují podobné kroky. Tato příručka se zaměřuje na čtyři fáze: identifikaci, plánování, realizaci a oslavu.

Čtvrtá kapitola je plná osvědčených metod a nástrojů, které se již používají v práci s mládeží a v projektech Service-learning. Všechny nabízené metody a nástroje jsou praktické, přizpůsobitelné vašemu kontextu (cíle projektu, proces a očekávaný dopad), potřebám dětí a mládeže i dostupným zdrojům. Obsah je uspořádán podle fází realizace projektů Service-learning.

Příručka vznikla v rámci projektu „Service-learning in fostering youth civic engagement, diversity, and social inclusion in the CEE region“ (zkráceně SlipStream), financovaného z programu Erasmus+ - KA220-YOU - Partnerství pro spolupráci v oblasti mládeže. Cílem tohoto projektu je podpořit a zlepšit kvalitu příležitostí pro zapojení mládeže do demokratického života, sociální a občanské angažovanosti v komunitách prostřednictvím propojení formálního a neformálního vzdělávání a vytvoření podmínek pro rozvoj strategie Service-learning v zemích střední a východní Evropy (CEE region). Projekt usiluje o vytvoření nástrojů a podmínek pro implementaci Service-learning a jeho větší inkluзивitu.

Přejeme vám radost z objevování a aplikace Service-learning s vašimi dětmi nebo mladými lidmi.

Konsorcium SlipStream

# TEORETICKÝ PŘEHLED

## Smysl Service learningu

Představte si následující situace:

- Děti/mládež ze 7. třídy si vybudovaly matematickou stezku ve své vlastní komunitě.
- Děti/mládež jedné školy vyvinuly marketingovou strategii pro pohybové pomůcky pro osoby s pohybovými obtížemi.
- Středoškoláci/mládež otevřeli „Kavárnu pro bezdomovce“, kde poskytují teplé jídlo i v neděli.
- Děti/mládež jedné školy spolupracují s IT odborníky na opravách použitých počítačů darovaných firmami a následně je distribuují neziskovým organizacím.
- Nakonec si představte mladého člověka, který pomocí skautských dovedností koordinuje mezigenerační projekt, který zvyšuje povědomí o kvalitě vody v jejich vlastním městě, včetně označení více než 50 uličních kanalizací nápisem „Neodhazujte odpady – jde to do řeky!“

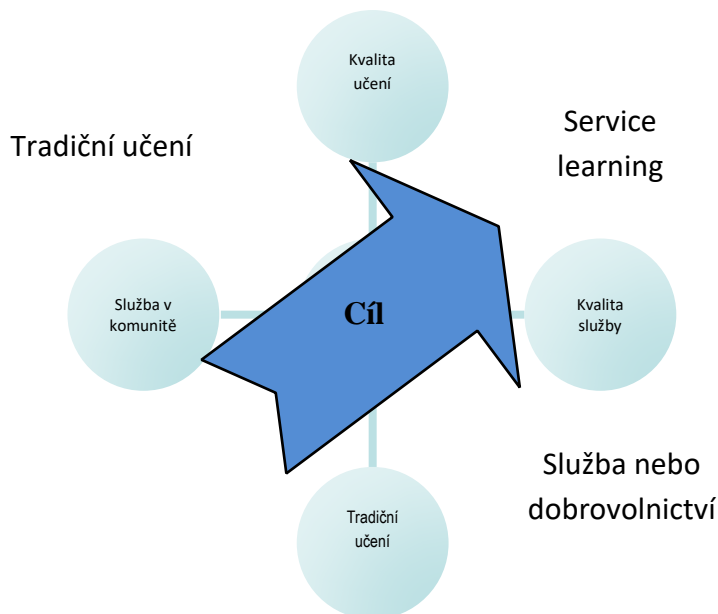
Existuje mnoho příkladů, které ukazují, že mladí lidé se aktivně zapojují do projektů a iniciativ a přinášejí tak pozitivní změny do vlastního prostředí nebo komunity.

Ve výše uvedených příkladech lze zdůraznit následující vlastnosti:

1. Projekty jsou záměrně koncipovány jako Service learningové projekty na podporu komunity.
2. Projekty se realizují v komunitě a ve škole, protože je to dobrý způsob, jak zapojit děti nebo mladé lidi, aby sloužili komunitě, ve které žijí a studují.

Také prostřednictvím Service learningu je školení učení organizováno jiným způsobem a nepředstavuje mimoškolní aktivitu, ale běžnou součást vyučovacího procesu.

Mnoho aktivit v rámci Service learningu se odehrává v prostředí školy, ale mnoho z nich je realizováno také v mládežnických organizacích, sociálních službách, nemocnicích, náboženských organizacích, atd.



Obrázek 1: Vztah učení a služby, Geiger (2001)



## **Je to stejné jako veřejně prospěšné práce nebo dobrovolnická práce?**

Ne nutně. Záleží na tom, jak se zkušenost se službou využívá k prohlubování procesu učení a rozvoje mládeže.

Ve skutečnosti se některé z nejlepších příkladů service learningu mohou odehrávat v komunitě, kde mají mladí lidé flexibilitu a podporu k prohloubení učení i služeb. To, co odděluje Service learningu od dobrovolnictví nebo jen komunitní služby, je to, že jak učení, tak služba jsou záměrně zdůrazněny.

Mladí lidé zapojení do projektů Service learningu nejen poskytují přímou službu komunitě, ale také se dozvídají o kontextu, ve kterém je služba poskytována, vytvářejí spojení mezi službou a svými vlastními vzdělávacími a rozvojovými cíli a dozvídají se o své roli jako občan.

Pedagogika Service learningu je založena na konceptech, že komunitní a občanská angažovanost může být inovativní cestou aplikace akademických předmětů, získávání kompetencí a dovedností a budování či modifikace postojů.

CNCS<sup>1</sup> (1990) definoval Service learning jako metodu:

(A) prostřednictvím kterého se děti/mládež učí a rozvíjí prostřednictvím aktivní účasti v organizované službě, která je

1. realizované a v souladu s potřebami komunity;
2. koordinováno se základními školami, středními školami, univerzitami; nebo
3. podporuje rozvoj občanské odpovědnosti;

(B) který

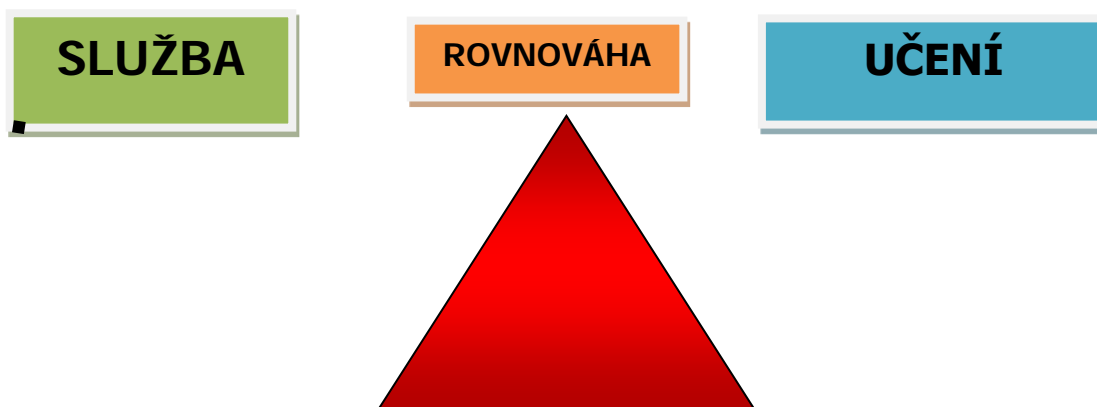
1. je integrovaná a obohacuje osnovy/sylaby předmětů nebo vzdělávacích složek programů veřejně prospěšných prací, kterých se děti/mládež účastní;
2. poskytuje dětem/mládeži nebo účastníkům strukturovaný čas na reflexi zkušeností získaných během realizace služby.

**National Youth Leadership Council** definuje Service learning jako filozofii, pedagogiku a model pro rozvoj komunity, který používá výuku jako strategii ke splnění vzdělávacích cílů a/nebo standardů kvality.

Stručně řečeno, Service learning spojuje pomoc komunitě a výukovým/mládežnickým klubům ve třídě, nebo jinými slovy, spojuje sociální zapojení mládeže s učením.

---

<sup>1</sup> CNCS - The Corporation for National and Community Service's (Společnost pro národní a komunitní službu)



**Obrázek 2: Vyvážený vztah mezi službou a vzděláváním**

Děti a mládež jsou hlavními protagonisty Service learningových projektů. Aplikují to, co se naučili ve třídách nebo klubech mládeže, na skutečné potřeby komunity a zároveň absolvují školení jako organizátoři v iniciativách sociální spravedlnosti a demokratické účasti.

Podle autorů Reginy a Ferrary (2017) pedagogika servisního učení podporuje:

**I. Komplexní, inkluzivní a kvalitní vzdělávání:** Projekty jsou zaměřeny na souběžnou integraci akademické excelence se zapojením komunity, vědeckým a občanským vzděláváním, vzděláváním k hodnotám a rozvojem kompetencí pro život a práci se začleněním diverzity do vzdělávání.

**II. Iniciativy zaměřené na uspokojování skutečných potřeb komunity:** Rozvoj komunitních (solidárních) aktivit zaměřených na efektivní spolupráci při řešení skutečných komunitních výzev nesnižuje účinnost iniciativy, ale spíše zahrnuje učení s rozvojem transformativní činnosti, ve kterém musí „příjemci“ hrát aktivní roli.

**III. Aktivní role dětí/mládeže při plánování, rozvoji a hodnocení projektu:** Service learning je aktivní pedagogický přístup; aktivity by tedy měly řídit spíše děti/mládež než učitelé. Pokud se děti/mládež nezapojí a nepřijmou projekt, dopad na učení se sníží.

**IV. Integrace učebních obsahů (teorie) s komunitní službou (praxe ve službě komunitě) a rozvoj kompetencí dětí/mládeže:** Mezi praxí ve službě komunitě a obsahem kurikula existují jasné, záměrné vazby. Děti/mládež přistupují k sociálním problémům a rozvíjejí kompetence k aktivní a autonomní účasti v současné společnosti.

## Co je a co není Service learning?<sup>2</sup>

SERVICE LEARNING JE...	SERVICE LEARNING NENÍ...
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ pozitivní, cílevědomá, realistická činnost pro děti/mládež;</li> <li>✓ získávání kooperativních spíše než soutěžních zkušeností – podporuje dovednosti související s týmovou prací, aktivním zapojením komunity a občanstvím;</li> <li>✓ zaměřené na složité problémy ve složitém prostředí spíše než na zjednodušování problémů v izolaci;</li> <li>✓ příležitost zapojit se do situací: "problém-řešení" a vyžaduje, aby děti/mládež získaly znalosti o specifickém kontextu, ve kterém se provádějí vzdělávací aktivity, a stávajících výzvách v komunitě, spíše než se spoléhat na obecné nebo abstraktní znalosti /z učebnic/. V důsledku toho Service learning nabízí potenciální příležitosti pro rozvoj návyků kritického myšlení, např. schopnost identifikovat nejdůležitější problémy nebo problémy v situacích skutečného života;</li> <li>✓ podpora „hlubokého“ učení obsahu, protože výsledky jsou okamžité a přirozené;</li> <li>✓ proces, protože neexistují správné a definitivní odpovědi jako na konci knihy;</li> <li>✓ řada situací a důsledky této bezprostřední zkušenosti jsou: Service learning má největší smysl na osobní úrovni: generování pozitivních emocí, zpochybňování hodnot a nápadů, podpora sociálního, emocionálního a kognitivního rozvoje a učení.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>X kontinuální dobrovolnický program;</li> <li>X pokračování stávajícího školního vzdělávacího programu;</li> <li>X shromažďování hodin práce v komunitě za účelem ukončení studia;</li> <li>X kompenzační služby/služby předepsané pro děti/mládež jako druh trestu soudem nebo školskou správou;</li> <li>X pouze pro středoškolské nebo vysokoškolské děti/mládež;</li> <li>X jednostranný prospěch: prospěch pouze dětem/mládeži nebo pouze komunitě.</li> </ul>

<sup>2</sup> Adjusted from Eyler & Giles (1999)

# STANDARDSY KVALITY PRO EFEKTIVNÍ SERVICE LEARNINGOVÉ PROJEKTY



Service learning znamená, že se děti a mladí lidé zapojují do komunity a poskytují smysluplné iniciativy, které vycházejí ze spojení učení (učební plán) a zkoumaných potřeb, které formují službu. Četné studie prokázaly, že děti a mladí lidé jako protagonisté servisního vzdělávání se mohou mnohému naučit: jako je rozhodování, organizační dovednosti, sociální a emocionální kompetence, sebeúcta atd. Těchto studijních úspěchů lze dosáhnout pouze tehdy, pokud určité základní složky, definované jako „standardsy

kvality“, jsou brány v úvahu při vývoji projektu Service learning. Tyto normy jsou založeny na vědeckých poznatcích a praktických zkušenostech.

V této kapitole se seznámíte s hlavními standardy kvality pro projekt Service learning. V následujících kapitolách navrhujeme metody a nástroje, které z hlediska kvality odrážejí standardy a jejich podstatu.

## SMYSLUPLNÁ SLUŽBA

**SMYSLUPLNÁ SLUŽBA – děti a mládež reagují na skutečnou potřebu či problémy v části města/obce nebo okolí školy. Děti nebo mladí lidé se podílejí na výběru a plánování vlastního angažmá a berou na sebe úkoly, které mají smysl a jsou užitečné.**

Service learning začíná tam, kde se zapojují děti nebo mládež. Pokud cítí, že jejich znalosti a schopnosti jsou potřebné a že mohou užitečně přispět, jsou v komunitě efektivní. Prostřednictvím akce, zvědavosti vzniká jejich motivace a uvědomují si, do jaké míry má jejich angažovanost vliv v rámci komunity. Naopak nudné a nesmyslné akce mohou vést k demotivaci a odmítnutí projektu.

Aby bylo možné společně odhalit skutečnou potřebu (potřeby) ve fázi výzkumu, měli by být děti/mládež zapojeni od začátku – uvědomění si, že je třeba v komunitě něco udělat. Je důležité, aby se děti/mládež ujali úkolů, které mohou plnit podle svých znalostí, dovedností a zájmů, které zažijí jako své vlastní „poslání“ a budou pro ně mít viditelné, udržitelné a cenné výsledky. To buduje soudržnost, spolupráci a vzájemnou podporu a zabraňuje tomu, aby se děti/mládež cítili jako přebytky nebo zátěž. Učitelé nebo mladí lídři usnadňují proces budování týmu (týmů), budování důvěry, reflexe a uvědomění si individuálního potenciálu zajišťující hladký průběh procesu.

Co se skrývá za pojmem „skutečná potřeba“ v Service learningu?

Závazek dětí/mládeže reaguje na skutečnou potřebu. Děti/mládež přebírají úkoly, které jsou všemi zúčastněnými vnímány jako smysluplné a významné.

Konkrétně to znamená...

- Děti/mládež ve svém závazku neřeší fiktivní problém.
- Je potřeba angažovanost dětí/mládeže (partnera angažujícího se, lidí, kteří z toho mají prospěch, nebo okresu/komunity/společnosti).
- Ve svém nasazení přebírají děti/mládež odpovědný a smysluplný úkol v souladu se svými dovednostmi.
- Způsob, jakým děti/mládež plní svůj závazek, je skutečnou podporou pro partnera, který se angažuje.
- Zájmy angažovaných partnerů jsou ve vyváženém vztahu se zájmy dětí/mládeže a se zájmy učitelů.
- Na děti/mládež není pohlíženo jen jako na „levné asistenty“. Váš závazek je jako takový oceňován.

Příklady „skutečné potřeby“:

- *Že kulturní akce pro děti padly za obětí úsporným opatřením, zjišťují v průzkumu v okrese děti ze základních škol.*
- *Děti/mládež pořádají dny čtení pohádek ve veřejné knihovně. K tomu ve třídě diskutují o vhodných dětských knihách a procvičují si čtení nahlas s důrazem.*
- *Hudební třída se během besed v domově dozví, že postižení lidé milují hudbu a chtějí více kontaktu s lidmi mimo svůj domov.*
- *Děti/mládež se společně s postiženými učí hudební skladby, které pak předvádějí na veřejnosti. V hodinách se zabývají muzikoterapií a jejími možnostmi pro handicapované lidi.*
- *Děti/mládež v tzv. třídě se prostřednictvím rozhovorů s vedoucím jeslí a městské energetické poradny dozví, že ve veřejných zařízeních se má šetřit energií a že zde má školka co dohánět.*
- *Poradenství a podpora školky pro děti/mládež při vývoji a realizaci koncepce úspory energie. V hodinách se zabývají ekologickou, ekonomickou a sociální udržitelností.*

**Angažovanost je zdrojem motivace a pozitivní zpětné vazby.** Výzkum potřeb je také důležitý, aby se děti/mládež dokázaly ztotožnit se svým zapojením. Protože mohou při hledání angažmá nebo při konkretizaci představy o angažmá podávat vlastní návrhy, jsou více motivovaní. Kromě toho, pokud partner odpovědný za zakázku získá podporu od dětí/mládeže a jejich projekt zapojení je dobře přizpůsoben jejich potřebám, je pravděpodobnější, že poskytne pozitivní zpětnou vazbu a pravděpodobně bude proces blíže doprovázet. To také zvyšuje motivaci.

**Zkoumání potřeb je součástí procesu učení.** Z úkolu zjistit, jaký druh závazku je potřeba, se lze hodně naučit:

- Děti/mládež cvičí bádání, kladení otázek, třídění nápadů, rozhodování.
- Naučí se hodně o institucích a strukturách ve svém městě nebo komunitě a o lidech, kteří tam pracují a jsou zapojeni.
- Zažijí svou odbornost a také se naučí vžít se do kůže druhých.
- Schopnost zaujmout perspektivu druhého je důležitým krokem k sociálnímu učení.

Odbornou způsobilost lze navíc prakticky uplatnit již při zkoumání potřeb, například když děti/mládež provádějí tematický výzkum ve školních předmětech nebo kurzech. Nejprve se ve třídě naučí: "Co je udržitelnost?" a pak se při svém výzkumu v okrese ptát: co se děje na téma udržitelnosti v naší oblasti, aby z toho vyvodili závazek, ke kterému mohou přispět svou odbornou kompetencí.

Pokud by byla potřeba závazku předem dobře prozkoumána, děti/mládež by se dozvěděla o stávající brožurě a například v rozhovoru s turistickou kanceláří by mohla prozkoumat, jak by mohli lépe a smysluplněji podpořit své město alternativní závazky.

**Pozitivní (vzdělávací) zkušenost pro všechny zúčastněné začíná, když jsou potřeby přesně prozkoumány.** Zkoumání velmi specifické „skutečné potřeby“ je jedním z nejdůležitějších kroků na začátku každého Service learningového projektu: Jaké jsou naše nápady pro zapojení? Co je potřeba? Jaký typ zapojení kdo skutečně potřebuje? Jak se můžeme na angažmá dobře připravit? Jak přesně by měl být navržen, aby byl skutečně užitečný? Co se z toho můžeme a chceme naučit? To jsou otázky, které je třeba zodpovědět, aby se angažmá stalo pro děti/mládež cennou vzdělávací zkušeností a úspěchem pro všechny zúčastněné.

Jak jsou tyto otázky podrobně zodpovězeny a jak vypadá průzkum skutečné potřeby, závisí na individuálním výchozím bodu vašeho projektu Service learning. Obvyklé scénáře lze rozlišit:

### **Scénář 1: Zatím neexistuje žádný partner pro zapojení a žádný konkrétní nápad na zapojení**

Představme si tuto situaci:

*„Děti na odborném učilišti (kadeřník) potřebují prohloubit své odborné dovednosti v předmětu „osobní péče“. Zatím není předem jasné, s kým by chtěli spolupracovat a jak přesně se mohou děti zapojit. Učitelé a děti společně shromažďují nápady a poté zkoumají, jak a kde by mohli své nápady realizovat.“*

V této pedagogické situaci nejsou předem stanoveni ani partneři pro zakázku, ani konkrétní myšlenka zakázky, i když v některých případech již existoval rámec související s obsahem, jako je například „udržitelnost“, nebo byla počáteční vágní představa, jako je vnášení odborných dovedností z oblasti osobní péče do zakázky.

Proces jde směrem k vyjasnění následujících otázek ve skupině:

- Co je potřeba lokálně, kde je potřeba podpora?
- Jak najdeme závazek, který odpovídá našemu kurzu, našemu tématu a/nebo dovednostem, které chceme prohloubit?
- S kým bychom mohli spolupracovat?
- Jak přesně by měl být závazek koncipován, aby byl skutečně užitečný a smysluplný?

Poté proces přejde do komunity.

Děti opouštějí školu ve fázi průzkumu, s dostatečnou přípravou předem. Vydávají se na průzkumnou cestu jako detektivové komunity nebo jako tazatelé zpovídají možné partnery. Příprava znamená mimo jiné získání potřebných badatelských dovedností ve třídě a prozkoumání jejich města či okresu s cílem upřesnit prostřednictvím diskusí s různými skupinami lidí, koho by svým nasazením mohli podpořit a jak přesně.

*Například:*

*„Chceme smysluplně využít své dovednosti v oblasti osobní péče – ale jak a s kým?“*

V tomto konkrétním případě děti vedly rozhovory s lidmi z různých generací (děti, mladí lidé, dospělí, senioři) a ptali se jich na jejich zvyky a potřeby v oblasti krásy a osobní péče.

## Výhody

**Vlastnictví myšlenky a závazku:** děti jsou od začátku zapojeny do rozvoje myšlenky závazku. Dochází tak k větší identifikaci s projektem a zvyšuje se jejich motivace.

**Otevřenost:** tento přístup zajišťuje širokou škálu možností a usnadňuje tak zohlednění osobních zájmů a potenciálu dětí.

## Výzvy

**Čas:** Otevřený výzkum k pochopení jasnosti Service learningového projektu vyžaduje čas. Proto je to vhodné, když je k dispozici časový úsek pro Service learning během školního roku nebo prostřednictvím mládežnických klubů v rámci mládežnických organizací.

**Otevřenost procesu:** zajištění prostoru pro volbu dětí také znamená, že vy jako učitel nebo vedoucí mládeže musíte tolerovat otevřenost procesu. Vyžaduje to vnitřní postoj, že proces je stejně důležitý jako produkt. Metody pro rozvoj a výběr nápadů a pro plánování projektů zapojení mohou pomoci utvářet proces učení společně s dětmi/mládeží, jak je ukázáno v následujících kapitolách této příručky.

**Propojení kurikula související s obsahem:** i při otevřeném přístupu k Service learningovým projektům se učitelé také potřebují zaměřit na studijní výsledky dětí specifické pro daný předmět a mezioborové vzdělávání – aby jich dosáhli a dobře plánovali (viz Standardní propojení s učebním plánem). To je výzva, protože učitel potřebuje najít rovnováhu mezi tématy vhodnými pro službu – závazek a očekávané výsledky učení nabídka kadeřnických služeb pro ochrnuté pacienty než vytváření a vývoj didaktického materiálu pro práci s dětmi se zdravotním postižením, čím otevřenější zachováte výzkumný závazek, tím větší flexibilitu vyžaduje obsahově související kurikulum – to platí zejména tehdy, když se děti/mládež neplánují projekt jako celá třída, ale v různých zapojeních v malých skupinách.

To je často problém v praxi napříč vzdělávacími systémy v Evropě. Můžeme nabídnout potenciální strategie, jak to překonat:

- najít zastřešující témata pro celou učební skupinu, například: udržitelnost, sociální profese, demokracie jako způsob života, migrace,...
- spolehnout se na mezioborovou spolupráci, například s učitelem IT při tvorbě webových stránek nebo s učitelem němčiny při výběru materiálu ke čtení;

- přidělujte předmětové úkoly a/nebo prezentace, které mají co dočinění se službou příslušným dětem, připravte je na jejich úkol (úkoly) a pomáhají reflektovat zkušenosti.

## **Scénář 2: Partner zakázky a/nebo myšlenka zakázky již byly určeny**

Představme si tuto situaci:

*„Mladí lidé chtějí pro své město vytvořit „šíleného“ a odlišného digitálního turistického průvodce v angličtině, jako by ho vytvořil každý občan tohoto města, který je oblíbený u turistů. Ale je to opravdu potřeba? Jak a s kým mohou o svém nápadu diskutovat a následně jej konkretizovat?“*

Nebo

*„Škola udržuje kontakty se školou pro vzdělávání dětí se sluchovým postižením již léta. Nyní děti poprvé dostaly nápad realizovat tam servisní vzdělávací projekty. Jakou podporu ale partneři přesně potřebují? Jak děti/mládež nacházejí smysluplné zapojení?“*

V obou příkladech je již předem určen buď partner (partneři) zakázky nebo konkrétní myšlenka zakázky, případně obojí. Například prostřednictvím dlouhodobých kontaktů ve škole (příklad 2) nebo prostřednictvím nápadu na zapojení dětí/mládeže (příklad 1).

Následující otázky mohou objasnit další práci:

**Pokud nápad na angažmá již existuje:** Jak najdeme vhodného partnera pro angažmá pro náš nápad? Kdo by měl mít prospěch z našeho angažmá? Je náš nápad na angažmá skutečně potřeba?

**Pokud již existují kontakty s partnery odpovědnými za zakázku:** Jakou podporu partner odpovědný za zakázku potřebuje? Jaký druh angažmá by mohli konkrétně použít?

**Pokud je partner a myšlenka již rozhodnuta:** Jak naplánovat a realizovat svůj závazek tak, aby partnerovi skutečně pomohl? Jaká je jejich konkrétní potřeba podpory? A na co chceme a máme dbát při navrhování našeho závazku?

Service learning se často odráží ve výroku „Udělejte něco pro ostatní a uče se přitom!“ Pokud jsme otevření a ochotni udělat něco pro druhé, pak bychom si měli být jisti, že si druhá strana uvědomuje potřebu, otevřená přijmout a dát svůj příspěvek také (dělat něco se členy komunity se zaměřením spíše na praxi učení služeb než dělat něco pro členy komunity). To znamená vzít v úvahu a zahrnout názor druhé osoby do našeho plánování. Na konci dne nejde primárně o realizaci dobrého nápadu. Jde o to zapůsobit na tuto myšlenku. A to i v případě, že o partnerovi a/nebo o nápadu na zasnoubení již bylo rozhodnuto. Proto je nutné provést průzkum potřeb.



## PROPOJENÍ S UČEBNÍMI OSNOVAMI

**PROPOJENÍ S UČEBNÍMI OSNOVAMI - Projekty jsou součástí běžného vyučovacího procesu a jsou začleněny do obsahu výuky.**

Hlavním cílem Service learningu je, aby se děti a mládež naučily prakticky využívat znalosti při zapojení do komunity a poskytování navrhovaných služeb. Tyto znalosti a dovednosti jsou definovány v učebních plánech vzdělávacích institucí nebo mládežnických organizací. Jinými slovy, výsledky učení z učebních osnov by měly být propojeny s cíli komunitní služby, což v konečném důsledku povede k naplnění potřeb komunity a dalšímu rozvoji dětí/mládeže. Díky tomu se znalosti získané ve škole nebo v mládežnických klubech dostávají do souvislostí a dovednosti a znalosti dětí/mládeže se přenášejí z jedné situace do druhé. Řečeno slovy Johna Deweyho, z „připomenutých znalostí“ se stávají „rozumové znalosti“, které lze přenést do jiných situací.

Připomeňme si předchozí příklad možného projektu Service learning:

*„Mládež z odborného učiliště (kadeřnice) potřebuje prohloubit své odborné dovednosti v předmětu „osobní hygiena“ (UČENÍ). Zorganizují několikaměsíční projekt Service learning, v rámci kterého navštěvují seniory v domácím prostředí (jsou invalidní nebo se nemohou samostatně pohybovat), aby jim ošetřili vlasy, poskytl rady rodinným příslušníkům a znovu navštívili seniory za účelem nové estetické úpravy (SLUŽBA).“*

Service learning vždy zahrnuje...

Zásadní propojení mezi angažovaností (např. experimenty pro děti/angažovanost v sociálních institucích) a učením (např. vědecké kontexty/ sociální spravedlnost)

a

Strukturální zakotvení Service learningu ve škole, Service learning je využíván po dobu 4 týdnů ve dvouhodinovém školním předmětu „Informatika a technické vědy“ jako metoda výuky a učení pro časově omezený výukový projekt (ve stávajícím předmětu).

Obsahové propojení učiva znamená:

- Cíle pro osvojení dovedností dětí/mládeže jsou formulovány konkrétně na začátku a odkazují na vzdělávací a kurikulární plány.
- Zapojení umožňuje přenos znalostí a dovedností do reálných souvislostí.
- Praktické zkušenosti ze zapojení jsou zpětnou vazbou do výuky prostřednictvím řízené reflexe a jsou propojeny s obsahem a teorií.
- Součástí projektu Service learning je zpětná vazba na výkon a evidence získaných dovedností dětí/mládeže.

Strukturální kurikulární propojení znamená, že projekt Service learning není „dodatečnou aktivitou“, ale je součástí výuky, není ani dobrovolnou pracovní skupinou, ani dobrovolnou doplňkovou nabídkou, je záměrně začleněn do běžné, povinné výuky ve škole.

O tom, jak přesně to bude provedeno, rozhoduje individuálně tým každého učitele/tým vedoucích mládeže před zahájením projektu Service learning.

## Tabulka kompetencí jako podpůrný nástroj pro plánování

Kompetence ve školním vzdělávacím programu (výuka konkrétního předmětu) Požadavky:	Obsah a aktivity žáků v rámci projektu Service learning – praktická, servisní část:
<p>Děti/mládež ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Použití různé techniky při stříhání vlasů;</li> <li>• používají vhodné metody péče o vlasy a úpravy účesu podle typu vlasů.</li> </ul>	<p>Děti/mládež ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stříhání vlasů - vytváří účes na základě popisu ‚klienta‘ - seniora v rámci projektu Service learning;</li> <li>• Rozpozná typ vlasů a provede vhodnou péči o vlasy seniorů, kteří leží celý den na lůžku.</li> </ul>

Zvláštním rysem Service learning je úzké propojení cíleného a sociálního učení - zajišťuje vzájemný prospěch. Propojení se skutečnou výukou nebo procesy budování kapacit v mládežnických organizacích je důležité také proto, aby byly motivovány děti/mládež, které by se mimo školu dobrovolně nezapojily. Service learning je také o rozvoji inovací ve výuce, o poutavější formě výuky. Prostřednictvím Service learning se výuka stává živější a akčnější.

## REFLEXE

### REFLEXE- dochází k pravidelné a plánované reflexi zkušeností dětí/mládeže.

Reflexe je součástí propojení osobních zkušeností z angažovanosti a školního učení/mentoringu kroužků mládeže, protože pro hlubší porozumění je třeba zkušenosti s poznáním interpretovat společně. To se praktikuje prostřednictvím reflexe. Promýšlení otázek, které jsou zaměřeny na obsah, kontext a význam vlastní zkušenosti, dává smysl zapojení žáků. Některé silné a slabé stránky se stávají jasnými a vědomými, usnadňuje se přenos odborných znalostí a procvičuje se rozvoj schopností (např. komplexní řešení problémů, řízení vlastního procesu učení).

Příklad koloběhu reflexe: konkrétní zkušenost (např. péče o dítě uprchlíka) → přijímání různých perspektiv (např. co znamená imigrant? Proč existují uprchlíci? Jaká je zde moje role?) → rozvoj abstraktních hypotéz (např. pro mírové soužití v našem městě potřebujeme integraci. Integrace často začíná výukou jazyků) → využití pro řešení problémů (např. příště budu informovat rodinu dítěte svého mentora o nabízených jazykových kurzech)

Reflexe by měla zahrnovat:

Témata: reflexe nabízí mnoho styčných bodů souvisejících s obsahem: V průběhu projektu Service learning mohou děti/mládež reflektovat průběh projektu a zapojení, sebe sama

do učení, zapojení do sociálního zázemí a propojení souvislostí. Kombinujte co nejvíce různých obsahových oblastí, abyste iniciovali procesy učení na několika úrovních (předmětových a mezioborových).

Perspektivy: reflexe by se měla zaměřit na všechny, kteří se podílejí na učení prostřednictvím služby: na samotné děti/mládež, na ty, s nimiž přicházejí do kontaktu a budují si během služby vztahy (spolužáci a učitelé, lidé, které podporují, partneři v komunitě...), a na společnost, která má ze zapojení dětí/mládeže prospěch. Je proto důležité, aby reflexe s dětmi/mládeží brala v úvahu a zohledňovala perspektivy já, my a ostatní.

Více o reflexi najdete v kapitole „Reflexe v projektu Service learning“.

## **PARTNERSTVÍ S KOMUNITOU**

### **PARTNERSTVÍ S KOMUNITOU - Praktické zapojení dětí/mládeže mimo školu**

Angažovanost nabízí dětem/mládeži novou oblast vzdělávání mimo školu/mládežnickou organizaci. Dostávají příležitost zvládnout situace, do kterých by je „běžný“ školní každodenní život nebo workshop v mládežnické organizaci nepřivedl. Procvičují si a zároveň přenášejí vlastní znalosti, dovednosti z „bezpečného útočiště“ školy/mládežnické organizace do „reálného života“. Díky svému zapojení v komunitě nebo ve své části města se učí, jak mohou lidem skutečně pomáhat. Díky tomu poznávají smysl svého učení a jednání.

Děti/mládež přicházejí do kontaktu s lidmi, se kterými by se jinak nikdy nesetkaly (např. z jiné sociální třídy, náboženství). Takové kontakty vytvářejí mosty v rámci komunity a budují sociální kapitál. K obohacení výuky jsou využívány externí odborné znalosti z obce nebo místní komunity. Škola/mládežnická organizace může také těžit ze spolupráce s partnery, protože v rámci Service learningu jde vždy o otevření školy/mládežnické organizace, o rozvoj „školy v městské části“. Partneři se navzájem vnímají jako zdroj a spolupracují na vytvoření společné vize, stanovení cílů a realizaci plánů.

## **PARTICIPACE DĚTÍ/MLÁDEŽE**

### **HLAS DĚTÍ/MLÁDEŽE - děti/mládež jsou aktivně zapojeny do plánování projektu a do utváření aktivit Service learning.**

V rámci Service learningu by děti/mládež neměly dostávat úkoly od učitelů/pracovníků s mládeží nebo mentorů mládeže. Místo toho mají děti/mládež v projektu „skutečný“ hlas a měly by rozhodovat při plánování, realizaci a hodnocení projektu Service learning, a to pod vedením dospělých.

Tím se zvyšuje motivace a pocit účasti („zapojení“). Děti/mládež činí projekt svým vlastním („pocit vlastnictví“) a praktikují demokratický dialog a rozhodování.

Děti/mládež jsou povzbuzovány k tomu, aby si samy vyhledávaly projekty a přebíraly za ně co největší odpovědnost. Podstatou projektů Service learning je zkoumání problémů a hledání smysluplných projektů pomoci. Seburčení a převzetí zodpovědnosti jsou základem osobního rozvoje a úspěchu učení v projektu.

Charakteristickým rysem projektů Service learning je otevřenost procesu učení a potenciál organicky vést fáze ze strany dětí/mládeže. Mnozí učitelé a do jisté míry i vedoucí mládeže se ocitají v rozporu mezi udržováním disciplíny a podněcováním tvořivosti, mezi autoritativností a permisivností, mezi argumentem „podpory“ a argumentem „vyžadování“.

Zajištění aktivnější role dětí/mládeže je často v rozporu s tradičními pedagogickými postupy, přestože může být považováno za žádoucí cíl. Pedagogové, kteří chtějí tuto myšlenku uvést do praxe, často postrádají životaschopné rámce a institucionální podporu, aby tak mohli učinit.

Autoři Hart (1997) a Oser a Biedermann (2006), představili „úroveň participace“ jako vodítko pro zajištění vyšší účasti na procesech, a v tomto případě účasti dětí/mládeže.

Následující tabulka ukazuje výrazný rozdíl mezi úrovněmi participace.

Typologie	Content
Manipulace	Děti/mládež nerozumí projektu, kterého se účastní, ani tomu, co dělají.
“Jen na okrasu”	Účast dětí/mládeže je "jen na okrasu". Své účasti nerozumějí.
Symbolická participace	Děti/mládež se účastní, ale jejich názory nemají žádný dopad a nejsou brány v úvahu.
Přidělená, ale informovaná účast	Děti/mládež se nepodílejí na plánování, ale rozumí navrhovaným akcím a jsou s nimi seznámeny.
Konzultovaná a informovaná účast	Děti/mládež jsou dotazovány na svou účast v daném projektu. Jejich nápady jsou brány v úvahu.
Účast na projektech, které iniciují dospělí, ale na jejichž rozhodování se podílejí děti/mládež.	Děti/mládež se podílejí na rozhodování o projektech iniciovaných dospělými.
Účast na projektech iniciovaných a řízených samotnými dětmi/mládeží	Děti/mládež iniciují a vedou projekty, zatímco dospělí se podílejí na facilitaci procesu.
Účast na projektech iniciovaných dětmi/mládeží, v nichž se na rozhodování podílejí dospělí.	Děti/mládež se rozhodnou zapojit dospěle do rozhodovacího procesu.

### Další důležité standardy kvality

Prvních pět ukazatelů kvality je velmi důležitých a každý projekt Service learning by se měl snažit o jejich naplnění. Čím více standardů je splněno, tím větší je také úspěch dětí/mládeže, učitelů/pracovníků s mládeží i partnerů zapojení.

Kromě výše uvedených existují i další kvality, z nichž může Service learning těžit.

Dalšími důležitými standardy kvality jsou např.:

- Rodiče jsou o činnosti Service learning informováni;

- Service learning je seriózně hodnocen (prokazování úspěšnosti, hodnocení). Aktivity v rámci projektů Service learning jsou oceňovány;
- Zapojení dětí/mládeže činí alespoň 20 školních hodin (např. rozdělených do jednoho pololetí);
- Probíhá závěrečná prezentace nebo jiná forma veřejného uznání či hodnocení;
- Service learning je součástí profilu školy/mládežnické organizace a je pevně zakotven v životě školy/organizace;
- V ideálním případě by se Service learning měl stát nedílnou součástí životopisu každého dítěte/mladého člověka;
- Rozmanitost - projekty service learningu podporují porozumění rozmanitosti a vzájemný respekt mezi účastníky: dětmi/mládeží a těmi, kteří službu přijímají. Pomáhají také účastníkům projektu identifikovat a analyzovat různé úhly pohledu, překonávat stereotypy a oceňovat různé perspektivy a zázemí.

## Dejte dětem/mládeži hlas



Jak zahájit Service learningový projekt a jaký význam má pro společné rozhodování s dětmi/mládeží

Jak zahájit Service learningový projekt služeb lze různě. Rozlišujeme dvě možná východiska:

1. Již existuje nápad na projekt nebo téma, které dále společně rozvíjejí a realizují;
2. Děti/mládež otevřeně zkoumají potřeby projektu.

V obou případech je důležité vědomě plánovat a zapojit děti/mládež prostřednictvím společného rozhodování, přebírání skutečné odpovědnosti nebo přijímání relevantních rozhodnutí do společného procesu.

### Nápad na projekt již existuje

V některých případech nápady na Service learningový projekt existují na samém začátku, například:

- Na odborné škole chce učitel třídy komunikačního designu s dětmi/mládeží vyrobit dřevěné figurky, které by byly umístěny na nebezpečných křižovatkách v jejich městě a mají podporovat bezpečnost provozu.
- Mateřské školy potřebují podporu přírodovědného vzdělávání a pošlou pozvánku/dotaz na blízkou střední školu. Děti přišly s nápadem realizovat projekt „pokusy v mateřské škole“ s dětmi z mateřské školy.
- Mládež z mládežnického klubu má nápad zřídit anglického průvodce pro cizince na oblíbených turistických místech v jejich malém městě.

Pokud již takové konkrétní nápady existují, je velmi důležité přesně prověřit skutečnou potřebu a zpracovat výsledky výzkumu do dalších plánovaných projektů. Jak například úřad pro cizince posuzuje potřebu průvodce v anglickém jazyce? Existují již informace o tom, které cizí jazyky? Pokud ano, jak by měl tento návod vypadat? Tato nezbytná analýza zajišťuje, že zapojení dětí/mládeže není jen dobrým nápadem, ale nezbytným přínosem pro komunitu. Pokud prvotní nápad pochází od učitelů/pracovníků s mládeží nebo jejich komunitních partnerů, umožňuje nám to provést takový výzkum, abychom aktivně zapojili děti/mládež do procesu ve fázi identifikace projektu. I když existuje první, základní myšlenka, děti/mládež stále mohou začlenit své nápady do stávající. To podporuje vlastní jednání a je nezbytné pro motivaci dítěte/mladého člověka. Takže ve výše uvedeném příkladu nebyly všechny děti/mládež zpočátku nadšeny myšlenkou provádění experimentů v mateřské škole.

Po prvním pozorování v MŠ, kdy jejich úkolem bylo pozorovat děti na základě seznamu pozorovacích otázek, se však většina dětí/mládeže svými návrhy aktivně zapojila do rozšiřování projektu. Bylo pro ně například důležité nejen předkládat pokusy, ale nechat děti experimentovat samy. Zvažovali také, jaké experimenty a nápady by mohly děti zajímat, které si nakonec samy vybraly. Prostřednictvím rozhovorů s vychovateli se děti/mládež dozvěděly, že přírodovědné vzdělávání jako součást státního vzdělávacího plánu je povinné pro všechny děti mateřských škol, a že proto pomoc dětí/mládeže pedagogové potřebují – a také se chtěli naučit od nich.

Přestože prvotní nápad na zapojení do tohoto příkladu nepocházel od dětí/mládeže, prostřednictvím tohoto výzkumu nebo s pomocí tohoto výzkumu, jakož i nezbytné analýzy na začátku projektu, děti/mládež získaly motivaci a provedly „Experiment-participation“ projekt jejich vlastní.

### **Myšlenka projektu je otevřeně zkoumána**

V ostatních případech, pokud metoda zapojení ještě není definována, mohou ji otevřeně, svobodně a společně zkoumat učitelé/pracovníci s mládeží a děti/mládež.

- *Ve volitelném povinném kurzu „Žijeme demokracii“ děti/mládež zkoumají místní prostředí, konfrontují problémy ve své komunitě a rozvíjejí konkrétní nápady, jak se zapojit do možných řešení.*
- *V občanské škole mají všechny děti 8. třídy 2 hodiny projektového vyučování týdně, které je zaměřeno na osvojení pracovních dovedností. Výuka probíhá formou Service learningu - prostřednictvím detektivní hry, skaut pro děti/mládež ve městě. Úkolem bylo pozorovat nejbližší okolí a vše přesně zapisovat: co se jim líbí, co se jim nelíbí - například viditelné věci (znečištěné hřiště nebo rozbitá lavička v parku, ale i veřejné problémy) nebo potřeby, které se teprve stávají viditelné na „druhý pohled“ (např. žádná nabídka pro děti a mládež v městské knihovně, nedostatek kulturních programů pro seniory v částech města apod.). Děti/mládež by pro výzkum měly shromáždit názory ostatních občanů a nositelů odpovědnosti ve své městské části. Všechny kroky detektivní hry jsou připravovány ve třídě/dílně, procvičovány s dětmi/mládeží a následně diskutovány. Tento zcela otevřený přístup k hledání projektu pro angažmá nám nabízí různé skutečné události k procvičování dovedností i jednání s cizími lidmi, přibližování se k problémům nebo konfrontaci s vlastními silnými a slabými stránkami.*

Výhoda otevřeného výzkumu pro zapojení spočívá ve vysoké míře výběru a možnosti participace dětí/mládeže. Přístup otevřeného výzkumu je vhodný zejména pro školní předměty nebo povinně volitelné předměty s širokými tématy (jako je demokracie, občanská participace, ekologie) nebo jiné předměty, které se primárně zabývají širšími tématy (například etika, profesní orientace). Zvláštní výzvou této metody implementace je vědomě plánovat cíle učení a obsahové souvislosti s kurikulem od začátku, a to i přes otevřenost.

## Smíšené formy

Mezi výše uvedenými způsoby zahájení Service learningových projektů existují i tzv. „smíšené formy“ výchozích podmínek pro Service learning, např. určitý obsah konkrétního výukového tématu již může existovat, zatímco způsob zapojení a partnery pro něj mohou být zcela otevřené. Další možností může být, že kontakty na uspořádání, instituce a lidi v komunitě, kteří pracují v oblastech podnikání, které odpovídají myšlence projektu, již existují a partneři vytvářejí myšlenku projektu.





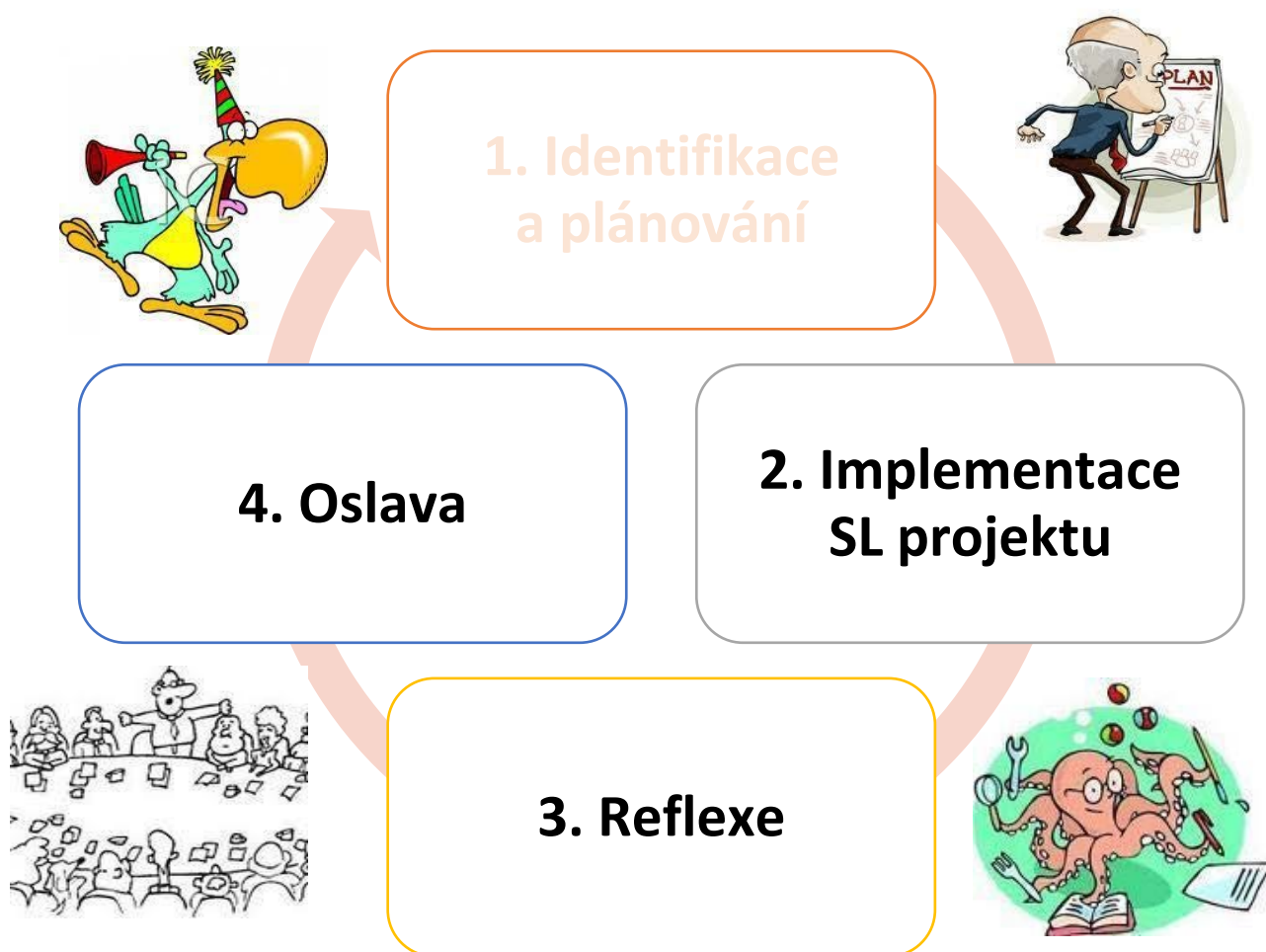
# KOMPONENTY / FÁZE SERVICE LEARNINGOVÝCH PROJEKTŮ



Service learning jako projekt v každé fázi nabízí potenciál pro posílení občanství, tedy zapojení dětí a mladých lidí – od přípravy a plánování až po dokončení projektu. Pokud je plánováno adekvátně, nabízí pro tento proces kvalitativní a vysoce hodnotný předpoklad. Často se předpokládá, že děti/mládež se učí dobré lekce pouze tehdy, když konají dobré skutky. Není tomu však vždy tak. Často se stává, že se učíme špatné lekce nebo se záměrně nenaučíme vůbec nic.

Service learningové projekty obecně zahrnují čtyři základní složky nebo fáze. Každá ze složek má dva nebo více kroků.

Diagram ukazuje fáze Service learningového projektu.



Obrázek 3: Typické fáze Service-learningového projektu

Toto jsou základní fáze, které se vyskytují v procesu implementace Service learningu. Jak již bylo zmíněno, v každé z fází probíhají dva nebo více kroků.

Je důležité zdůraznit, že pro účely pochopení Service learningových projektů jsou tyto fáze popsány samostatně, ale v praxi jsou vzájemně propojené, plynulé, takže tým účastníků/realizátorů se posouvá vpřed a v případě potřeby zpět (v důsledku reflexe zkušeností). Service learningový projekt, jak je zmíněn v předchozích kapitolách, je otevřený proces učení, který umožňuje dělat chyby a učit se z nich, upravovat a zlepšovat práci, aktivity, týmový přístup založený na reflexi a naučeném ponaučení.

Fáze reflexe probíhá od začátku Service learningového projektu jako záměrné aktivity ve fázi identifikace a plánování, fáze realizace a oslavy. Současně, výzkum potřeb a posouzení potřeb, definice myšlenky učení služeb je implementací učení služeb, ale zde je reflektována samostatně.

Specifické kvality Service learningového projektu jsou popsány ve Standardech kvality pro Service learning a jsou také zohledněny v těchto fázích.

## Fáze identifikace a plánování

Během **FÁZE IDENTIFIKACE A PLÁNOVÁNÍ** dochází k následujícím krokům a procesům:

Příprava školy/mládežnické organizace, týmu učitelů/vedoucích mládeže a dětí/mládeže na realizaci Service learningového projektu.

Tento krok představuje vnitřní hodnocení a dialog zdrojů, postojů, týmové práce a stylů výuky/usnadňování v rámci škol/mládežnických organizací.

**Úroveň školy:** jaké výsledky s mírou shody a jasnosti, k jakému účelu chceme v naší škole/organizaci mládeže používat metodiku servisního učení?

**Učitelé/vedoucí mládeže:** Jakou kvalitu přinese učení služeb do naší práce, učení a pro naše příjemce? Jaké máme zdroje (odborné kapacity – kompetence, odbornost, digitální nástroje), časový plán pro potenciální zapojení komunity, dostupnost členů týmu, finanční prostředky v případě potřeby?

**Děti/mládež:** Jaké jsou výzvy a potenciály mezi dětmi/mládeží, k nimž může učení služeb přispět – kterou mládež nebo kterou třídu zapojit? Proč? Kdo bude zapojen? Jak jsme otevření pro zažívání zapojení dětí/mládeže. Jaký ročník/třídu zapojíme? Zaměříme se více na mládež pocházející z marginalizovaných rodin, nebo zapojíme více dívek?

V literatuře se tomu často říká motivační fáze (Sosa Rolón, 2020:13).

V tomto kroku se vytvoří tým učitelů (dva až čtyři učitelé) nebo vedoucí mládeže, kteří iniciují dialog mezi dětmi/mládeží/mládeží o jejich zapojení do učení jiným způsobem. V tomto kroku iniciují další krok – komunita potřebuje výzkum.

**Krok výzkumu potřeb komunity** zahrnuje zapojení do komunity a zkoumání potřeb určité skupiny občanů (předškolní děti, senioři, migranti, nezaměstnaní atd.)

Tento krok začíná tím, že si děti /mládež uvědomí, že chtějí v komunitě něco udělat, nebo

vidí problém/výzvu, přečtou si to v médiích/podcastech/rozhovorech a sdílí to s vrstevníky a učiteli/vedoucími mládeže ve třídě/klubu mládeže. Výsledkem průzkumu potřeb se seznamem různých potřeb a další analýzou je upřednostnění toho, jaké potřeby můžeme jako děti/mládež řešit prostřednictvím Service learningového projektu.

Tento krok může vycházet z potřeb komunity – autentičtější, originálnější a blíže k naplnění standardu kvality: smysluplné služby založené na skutečných potřebách.

Může to začít ze strany učebního plánu (např. je třeba se zabývat obecným konceptem nebo tématem – udržitelnost, demokracie nebo voda, pohyb atd.). Přesto i v tomto případě musí děti/mládež zkontrolovat v komunitě (pro Service learningový projekt), zda je toto skutečné téma, které by se mělo zapojit, nebo je třeba něco udělat. To je důležité, protože to určuje směr služby v Service learningové projektu. Možná půjde směrem ke kampani, nebo vývoji prototypu pro čištění vody nebo čištění řeky a vytváření informačních tabulek (na místě, digitální) o flóře a fauně pro nedaleké jezero, řeku...

Přečtěte si prosím Standard kvality: Služba založená na reálných/skutečných potřebách. V literatuře se tomu často říká fáze diagnózy (Sosa Rolón, 2020:13).

**Posouzení potřeb** nebo výběr potřeb komunity, na kterých můžeme (jako mládežnický klub/třída) pracovat, je krok propojený s předchozím. Jasnost toho, co je pro nás ta správná potřeba jednat, začíná dialogem: definováním toho, co víme nebo nevíme o potřebě nebo vyjádřeném problému. Zahrnovalo to také ověření toho, co se já (dítě/mladý člověk) a my (klub mládeže/třída) chceme naučit a zažít při řešení této potřeby/výzvy. Kromě toho lze v tomto kroku provést expertní rozhovor nebo SWOT analýzu. Ke konečnému definování „správné“ potřeby by měl proběhnout proces kolektivního rozhodování.

V těchto dvou krocích je zásadní pochopit potřebu – používat empatii, dovednosti analýzy problémů. Zajistěte prosím, aby zapojené děti/mládež nepřemýšlely o potenciálních aktivitách pro službu, ale aby chápaly potřeby ze strany členů komunity.

Představme si následující situaci:

*„Mládež si všimla problému letních požárů v nedalekém lese (**problém**) a rozhodla se s tím něco udělat. Aby jasně pochopili, zda je toto potřeba komunity, zkoumají články a výstřižky z médií z předchozích let (**potřebují výzkum**), uspořádali schůzky s členy komunity (**potřebují výzkum**), aby zjistili, zda se jedná o naléhavou potřebu a co přesně v tomto je potenciál jednat – zapojit se prostřednictvím Service learningu. Dokáže shrnout všechna zjištění (**práce týmů**) a kategorizovat a rozhodnout o četnosti odpovědí (**posouzení potřeb**). Kromě toho mohou vést rozhovory s odborníky, aby pochopili všechny vrstvy problému. Děti/mládež zde může zjistit neznalosti a povědomí o požáru v přírodě – jak se chováme v přírodě, ochraně při dopadení člověka při požáru, nebo jde o ochranu zvířat a rostlin v přírodě atd. Ostatně informace se shromažďují, shrnují, děti/mládež se rozhoduje, jaký segment potřeb bude řešit – jednu nebo všechny. To určuje směr tématu/nápadu Service learningu (**brainstorming Service learningu**).“*

Teprve když pochopíme skutečnou potřebu, teprve potom můžeme probrat službu – činnosti, na kterých mohou pracovat se členy komunity. Děti/mládež definuje službu a soubor činností, které spolu souvisí a jsou pro tuto službu smysluplné. Poté následuje další krok – nastavení výsledků učení a cílů služeb.

**Nastavení kroku výsledků učení a cílů služeb** znamená propojení učení se službou. Tento krok zahrnuje naplnění dvou standardů kvality: smysluplné skutečné potřeby a propojení s učebním plánem.

Vedoucí týmů učitelů/mládežníků zajišťuje, aby služba definovaná dětmi/mládež (soubor činností, které naplní skutečné potřeby členů komunity) byla úzce spojena s výsledky učení nebo očekávanými kompetencemi, které děti/mládež potřebuje prokázat na konci určitého časového období (pololetí, školní rok atd.). To se v jednotlivých zemích liší, ale obecně jsou osnovy školních předmětů nebo osnovy pro budování kapacit mládeže dokumenty, které je třeba v tomto kroku konzultovat. Učitelství tým/vedoucí mládeže vytvoří tabulku cílů učení, která jim pomůže propojit výsledky učení/očekávané kompetence a cíle služeb do koherentní logické sítě.

**Plánování Service learningu** zahrnuje organizaci koherentního vzdělávacího projektu služeb promyšlením všech potřebných aspektů. Podle Sosy Rolona (2020) v tomto kroku probíhají následující činnosti:

Definice cílů služby i výukové složky projektu, popis příjemců/příjemců služby a umístění služby (ulice, čtvrť(y)), vývoj časové osy: chronologické plánování, kdy k výuce dojde (schůzky tříd nebo klubů mládeže) a servisní aktivity v rámci komunity, v rámci kterých školní předměty a jaké lekce budou děti mít (v případě klubů mládeže – jaká setkání a workshopy budou mít mládež pro budování kapacit). Také v tomto kroku děti/mládež a učitelé/vedoucí mládeže přemýšlejí o zdrojích, které potřebují, organizují celou skupinu (vedení, týmy, podtýmy, interní a externí komunikace atd.)

## Implementace Service learningu

Implementace Service learningového projektu zahrnuje poskytování třídních lekcí nebo workshopů/setkání v klubech mládeže a poskytování servisních aktivit v rámci komunity. **To je naplánováno v časové ose implementace a v kontextu školy souvisí s denním školním rozvrhem.** V některých zemích k tomu dochází v určitých týdnech, během kterých je běžný vyučovací proces **vypnutý**.

V této fázi také děti/mládež hledají komunitní partnery, které by mohli zapojit: posuzují, kteří partneři jsou způsobilí, jaký druh zapojení by chtěli mít s komunitním partnerem, jaké znalosti a výhody mohou přinést do Service learningového projektu. Navazují kontakt, definují spolupráci a spolupracují na Service learningovém projektu. V této fázi také probíhá dokumentace práce, materiálu, reflexe.

Týmová práce, delegování práce - nahrávání, příprava schůzky, zajištění účasti partnerů, schůzky – v této fázi jsou definovány a zohledněny různé role dětí/mládeže v implementační fázi.

## Reflexe

**Reflexe je kritickou fází Service learningového projektu a probíhá před, během a po implementaci projektu. Propojuje učení se zkušenostmi se službami. V procesu**

plánování, při definování aktivit v časové ose, jsou reflexní aktivity záměrně plánovány, buď jako samostatná aktivita, nebo integrální součást hodin, servisní aktivity a jako kolektivní nebo individuální aktivita.

Děti/mládež a učitelé/vedoucí mládeže volí metody reflexe s ohledem na aspekt reflexe (kognitivní, sociální, emocionální, občanský) nebo moment v realizaci – začátek, během nebo po, individuální nebo kolektivní.

Některá z témat k zamyšlení podle Sosy Rolona (2020):

- vzdělávací instituce a její role,
- socioekonomické a politické souvislosti,
- lidská práva a související etické hodnoty,
- skupinová dynamika a vztah s komunitou,
- získané lekce a samotný Service learningový projekt, včetně, pokud je to možné, významných aktivit (pro studenta nebo skupinu).

## Oslava

Fáze oslav nastává na konci Service learningu a zahrnuje příležitost pro děti/mládež prezentovat své výsledky a dopad na veřejné akci otevřené pro místní komunitu, aby ocenila a oslavila své úspěchy.

### Oslava má tři kroky:

**Hodnocení** v Service learningovém projektu se provádí po dokončení všech aktivit. Zahrnuje jak výsledky učení (pokud jde o získané znalosti), tak kvalitu poskytované služby (s ohledem na naplnění cílů a dopad na komunitu příjemce). Zvláště důležité je hodnocení role dětí/mládeže při realizaci. Také by to mělo zahrnovat reflexi partnera na hotový projekt.

Dá se to udělat např. podle Reginy, Ferrara (2017) konečné hodnocení zahrnuje:

#### ***Kvalita služeb:***

- Plnění cílů
- Spokojenost příjemců

#### ***Kvalita učení:***

- Plnění pedagogických cílů
- Kvalita naučeného akademického obsahu
- Kvalita rozvinutých kompetencí, dovedností a postojů
- Kvalita skupinového hodnocení, sebehodnocení a povědomí o sociálních problémech souvisejících s projektem

#### ***Dopad Service learningového projektu***

- Očekávaný dopad
- Možný neočekávaný dopad
- Osobní dopad projektu na každého studenta (sebeúcta a důvěra ve vlastní schopnosti studenta a také uznání těchto schopností)
- Osobní a profesní dopad projektu na zapojené učitele
- Dopad na komunitu (vztahy, instalovaná kapacita atd.)

### ***Institucionální dopad projektu***

- Akademické vystoupení zapojených dětí/mládeže
- Akademická výkonnost instituce
- Zápis
- Začlenění a udržení studentů
- Opětné vložení
- Zapojení rodiny
- Společenství uznání

**Shrnutí** zahrnuje shromáždění souhrnu/zprávy o úspěších a neúspěších při implementaci Service learningového projektu. Měl by zahrnovat všechny vnímání (děti/mládež, učitelé/vedoucí mládeže, partneři, příjemci projektu). To lze provést ve formátu zprávy, složky, videa, banneru, publikace, rozhlasového nebo televizního pořadu, blogu nebo webové stránky. Existuje mnoho možností a forem, jak to udělat. Během tohoto kroku Service learningový tým definuje, zda existuje větší potenciál pro pokračování projektu, nebo by měl zaujmout jiný úhel pohledu založený na reflexi a hodnocení, nebo by se tým měl zaměřit na zcela nové potřeby. Například v příkladu lesních požárů může být nový úhel obětí lesních požárů a jejich zotavení z této zkušenosti. A začíná nová spirála výzkumu potřeb, hodnocení potřeb.

**Oslava** nabízí prostor pro děti/mládež, aby ukázali, co se naučili a dokázali během svého partnerství v komunitě. Nabízí zasloužené uznání komunity za službu poskytovanou mladými lidmi. Pomáhá bořit stereotypy a předsudky a osvětlit angažovanost a jednání dětí a mládeže. Děti/mládež může vymyslet, jak oslavu uspořádat, co ukázat, v jakém formátu.

# METODY A NÁSTROJE SERVICE LEARNINGOVÉHO PROJEKTU

## FÁZE IDENTIFIKACE A PLÁNOVÁNÍ



V této kapitole se zaměřujeme na definování Service learningových projektů. Pomůžeme vám najít externí partnery a jak navázat partnerskou spolupráci a propojíte váš projekt s učebními cíli a úspěchy z osnov.

Plánování projektu zahrnuje tři kroky, které se vzájemně prolínají:

- Organizace Service learningu / rozvoj nápadu projektu
- Komunita potřebuje výzkum
- Plánování projektu

Při práci na organizaci projektu vycházíme ze tří otázek:

1. Čeho by mělo být dosaženo (Jakých cílů učení by mělo být dosaženo? Co by se mělo udělat pro obecné dobro?)

---

---

---

2. Do kdy by mělo být těchto cílů dosaženo? (Jaké časové rámce má projekt? Jak by měl být časově organizován?)

---

---

---

3. Jakými prostředky by mělo být cílů dosaženo? (Které osoby/instituce potřebují spolupracovat? Jsou pro realizaci projektu potřeba finanční a/nebo materiální zdroje?)

---

---

Tyto tři typy otázek by měly být také použity v procesu reflexe během realizace projektu. Kromě toho je důležité brát v úvahu tzv. psychosociální aspekt (komunikace, spolupráce, řešení konfliktů) a také na ně reflektovat v průběhu trvání projektu.

Součástí práce učitele/pracovníka s mládeží je najít výsledky učení/plánu učení a propojit učební cíle a/nebo vzdělávací úspěchy s kontextem učení v komunitě nebo ve službě.



## Abych nezapomněl:



RÁMEC: kontext učení přítomného  
ve škole/organizaci mládeže a v komunitě

PŘIPOMÍNKA:

- udržovat rovnováhu mezi učním a službou
- udržovat rovnováhu mezi vzdělávacími cíli a cíli služeb

**To by měl  
naplánavat učitel  
nebo pracovník s  
mládeží**

Existují dva samostatné způsoby, jak implementovat kroky v této fázi:

- Umožněte dětem/mládeži, aby s vaší podporou prozkoumali existující problémy a témata v komunitě, která jsou vhodná pro projekt, a poté hledali vhodné externí partnery.
- Děti/mládež již navázala kontakt s organizacemi, institucemi a jednotlivci ve vaší komunitě, kteří jsou aktivní v určité oblasti práce vhodné pro práci na daném projektu, a pracujete s dětmi/mládeží a partnery v komunitě na myšlenku projektu.

Než děti/mládež zahájí výzkum v komunitě, učitel/pracovník s mládeží a děti/mládež mohou provést první analýzu externích partnerů a problémů/potřeb komunity.

Můžete je zadat do následujících řádků:

Vysvětlete, se kterými externími partnery škola/klub mládeže může mít nebo má společné aktivity

---

---

---

Které instituce nebo organizace sídlí ve vaší / škole / mládežnické organizaci, které souvisejí s vaším tématem a jsou tedy vhodné pro spolupráci

---

---

---

Jaké problémy nebo témata spontánně vznikají ve vaší komunitě, která by byla pro projekt zajímavá?

---

---

---

Děti/mládež by měly být zapojeny do této fáze, tedy od samého začátku pracovního procesu. Využijte znalosti a nápady dětí/mládeže i jejich motivaci. Tento proces moderujte.

Zkoumání potřeb a priorit komunity je systematický proces, jehož prostřednictvím děti/mládež zapojená do projektu shromažďuje a analyzuje informace z komunity, aby určily, jaké typy služeb mohou poskytovat a které by byly v komunitě pozitivně hodnoceny.

Pozitivní efekty výzkumu potřeb a priorit komunity:



- Pomáhá vybrat prioritní problémy a aktivně zapojit širší komunitu... spíše jako partnery než jako příjemce služeb;
- Realizátoři se seznámí se základními výzkumnými dovednostmi a technikami;
- Mladí i staří se o projekt více zajímají, když porozumí problémům, znají lidi v komunitě, kteří budou mít z projektu prospěch, a budou mít jistotu, že jejich úsilí povede ke správným prioritám.
- Děti/mládež, školy/mládežnické organizace a partneři projektu jsou považováni za skutečné zdroje a spolupracovníky při budování komunity a řešení potřeb komunity.
- Společně určené priority mají tendenci být podporovány více než úsilí, které je důležité pro toho či onoho partnera;
- Z dlouhodobého hlediska se lidé, kteří rozvinou praxi naslouchání a učení, stanou efektivnějšími občany, vůdci a činiteli změny.

# BUDOVÁNÍ TÝMU pro projekt Service learning

## Úvod do Service Learning

Cíle:

- Zjistit, co je Service learning a jeho součásti
- Vytvořit povědomí o hodnotách Service learningu pro sebe a pro společnost.
- Umět prezentovat Service learning svým kolegům

Čas: 1 hodina

Materiály: Projektor a přístup na internet, A2 listy papíru, fixy

Pokyny:

Učitel/vedoucí mládeže představí koncept tým, že na tabuli napíše „Service Learning“, a oznámí dětem/mládeži, že budou sledovat dvě videa:

[Service Learning: Real-Life Applications for Learning](#)

[Service Learning Definition](#)

Učitel/vedoucí mládeže poté vyzve děti/mládež, aby navrhly slova, která se vztahují k pojmu Service learning, a vytvoří na tabuli myšlenkovou mapu. Vysvětlí, že učení se službou je proces, který zahrnuje pět různých fází, a vyzve děti/mládež, aby se podívali na další video: Fáze učení se službou Učitel požádá děti/mládež, aby se rozdělily do skupin, a každá skupina dostane velký list papíru a fixy.

Každá skupina dětí/mládeže má za úkol vytvořit infografiku, která srozumitelně a zábavně vysvětlí jejich představu o tom, co je to sl a proč je důležitá. Po dokončení představí svou infografiku třídě. Spolužáci dětí/mládeže se pak k prezentaci vyjadřují v procesu, který usnadňuje učitel.

## Motivace, obavy a očekávání - vyprávění modelových příběhů

Cíle:

- Získat přímou zpětnou vazbu na příkladech z reálného života
- Zamyslet se nad vlastními postoji, motivacemi a očekáváními dětí/mládeže, pokud jde o zapojení do projektu Service learning.

Čas: 1 hodina

Pomůcky: Listy papíru A2, lístečky, fixy.

Pokyny:

Osoby v příkladové roli představují své zkušenosti ze zapojení do aktivit Service learning, popisují své počáteční obavy, očekávání a postoje, když se poprvé vydali na cestu, emoce,

které během procesu prožívali, a to, co jim tato zkušenost přinesla. Na závěr odpovídají na případné dotazy dětí/mládeže. Učitel/mladý vedoucí poté vyvěsí na zeď tři listy papíru formátu A2, každý s následujícím názvem:

Žlutý: Žlutý: Můj postoj k zapojení do komunity/jakékoli předchozí zkušenosti

Modrý: Jaká je vaše zkušenost s mým životem? Moje motivace týkající se realizace Service learningu. Proč se chci zapojit

Zelená: Co očekávám od zapojení do projektu Service learning?

Učitel/mladý vedoucí rozdá barevné lístečky a dá dětem/mladým lidem 10 minut na to, aby napsali svou odpověď na každý výrok. Děti/mládež se pak střídají v prezentaci svých myšlenek. Učitel/mladý vedoucí shrne odpovědi a upozorní na nejčastější odpovědi mezi třemi výroky a vyzve děti/mládež, aby se k zjištěním vyjádřily.

## Most - aktivita pro budování týmu

Cíle:

Zamyslete se nad dynamikou skupiny v oblasti spolupráce a soutěžení prostřednictvím týmové práce;

Zvyšte schopnosti dětí/mládeže naslouchat během aktivity a rozvíjet tak neverbální komunikaci.

Čas: 1 hodina

Pomůcky: 1: Nůžky, listy papíru, tužky, papírový kelímek, karton, lepidlo atd. Otevřený prostor (chodba/velká místnost), aby bylo možné oddělit dva týmy.

Pokyny: 1. Vyměňujte týmy za sebe. 2. Vyměňujte týmy:

Dva týmy budou mít za úkol postavit most, který udrží papírový kelímek naplněný vodou. Každý tým musí postavit část mostu, která musí doplňovat část mostu soupeřícího týmu. Oba týmy si na začátku hry zvolí vedoucího, který bude skupinu zastupovat. Během stavby mostu se každých 5 minut pořádají schůzky mezi oběma vedoucími. Oba týmy spolu mohou komunikovat a mluvit o svém úkolu pouze během této schůzky. Po uplynutí této doby oba týmy přinesou své části mostu doprostřed místnosti a snaží se obě části sjednotit. Učitel/mladý vedoucí vyzkouší pevnost mostu přiložením papírového kelímku plného vody.

Vyhodnocení: Účastníci sedící v kruhu jeden po druhém vysvětlují, jak se během hry cítili. Učitel/mladý vedoucí se může zeptat: Jak můžete definovat svou pozici v týmu? Co si myslíte o komunikaci mezi jednotlivými členy skupiny? Jak se vám líbil přístup vedoucího? atd.

Tipy pro učitele/vedoucí mládeže:

1. Je velmi důležité respektovat načasování hry. Doba trvání je omezená a má důsledky na týmovou dynamiku spolupráce/soutěže.
2. Abyste mohli lépe vyhodnotit, co se během hry stalo, je třeba, aby každou skupinu pozorovali alespoň dva lidé a kontrolovali čas.

3. Během hry nemůžete týmům pomáhat; účastníci musí sami pochopit a zorganizovat svou práci. Způsob, jakým se organizují a jak se vypořádávají s obtížemi, na které narazí, je součástí reflexe a hodnotící části hry.

Varianty: Lze použít dvě varianty hry Most.

1. Pozorovatel: Jedna osoba má za úkol pozorovat oba týmy a všimnout si chování účastníků.
2. V každé skupině má jeden účastník (potíživista) za úkol bránit procesu stavění mostu. Další (facilitátor) má za úkol usnadňovat navazování kontaktů v rámci týmu. Jakákoli verbální komunikace je zakázána, během setkání mohou mluvit pouze vedoucí.

Nápady na akci: V rámci projektu se můžete zaměřit na to, abyste si vybrali, co chcete udělat, abyste se dostali do kontaktu s ostatními: Vyhradte si dostatek času na debriefing. Účastníci jsou často frustrováni, pokud se jim nepodařilo vybudovat most / cítí se stresováni krátkým časem.

### **Tři opice - teambuildingová aktivita**

Cíle:

- Společná práce na jednom cíli, zvýšení kreativity

Čas: 15 minut na skupinovou práci, 20 minut na reflexi

Pomůcky: Pásky přes oči, špunty do uší

Pokyny:

Rozdělte studenty do tříčlenných skupin. Každá skupina si musí naplánovat výlet (např. na nějaké místo ve vašem okolí nebo v budově, ve které se nacházíte). Důležitou součástí hry je, že každý účastník každé skupiny má jednu schopnost: jeden může pouze slyšet, druhý pouze vidět a třetí pouze mluvit. Tímto způsobem se účastníci snaží probrat co nejvíce otázek týkajících se jejich cesty. Na toto uspořádání výletu je vyhrazeno pouze 7 minut a poté se kontroluje, kolik otázek bylo zodpovězeno. Podařilo se někomu ze skupiny naplánovat výlet?

Otázky pro skupiny:

- Kam jdou?
- Kde budou bydlet?
- Kdy odjíždějí?
- Co si potřebují vzít s sebou?
- Co tam budou dělat?

### **Marshmallow Challenge - teambuildingová aktivita**

Cíle:

Procvičit skupinovou komunikaci, dynamiku vedení, spolupráci, inovace a řešení problémů.

Čas: 30-40 minut

Pomůcky: 20 špagetových tyčinek, 1 metr maskovací pásky, 1 metr provázku a 1 marshmallow, metr na měření struktur na konci.

Pokyny:

Krok 1: Vytvořte pro každý tým stavebnici, která se skládá z výše uvedených materiálů. Tyto ingredience by měly být umístěny v papírovém sáčku/obálce, což zjednodušuje distribuci a skrývá obsah, čímž se maximalizuje moment překvapení. Uspořádejte skupinu do týmů po 3-6 lidech. Každý tým by měl pracovat ve stejném prostoru.

Krok 2: Jasně a stručně zadejte instrukce: postavte co nejvyšší volně stojící stavbu. Vyhrává ten tým, který má nejvyšší stavbu, měřeno buď od povrchu stolu, nebo od podlahy k vrcholu marshmallow. Konstrukce nesmí být zavěšena na vyšší konstrukci, například na židli nebo na stropě. Na vrcholu musí být celý marshmallow - odříznutí nebo sněžení části marshmallow tým diskvalifikuje. Množství stavebního materiálu není nijak omezeno, použijte tolik, kolik je potřeba. Tým nesmí použít papírový sáček/obálku jako součást své konstrukce. Týmy mohou při vytváření svých staveb libovolně lámat špagety nebo stříhat pásky a provázky. Ukol trvá 18 minut: Týmy se nesmí držet konstrukce, když čas vyprší, jinak budou diskvalifikovány. Před zahájením se ujistěte, že všichni rozumí pravidlům, v případě potřeby je zopakujte a zeptejte se, zda má někdo nějaké dotazy.

Krok 3: Na začátku výzvy spust'te odpočítávání hodin a hudbu. Připomeňte týmům čas: vyhlase čas ve 12 minutách, 9 minutách (v polovině), 7 minutách, 5 minutách, 3 minutách, 2 minutách, 1 minutě, 30 sekundách a desetisekundové odpočítávání. Zavolejte, jak si týmy vedou, a informujte celou skupinu o tom, jak týmy postupují. Oznamte pokaždé, když tým postaví stojící konstrukci, aby se vytvořila přátelská rivalita. Povzbuzujte účastníky, aby se rozhlíželi kolem sebe, a nebojte se zvýšit energii a sázky. Připomeňte týmům, že kdo bude konstrukci přidržovat budou diskvalifikováni: Několik týmů bude mít na konci touhu držet se své konstrukce, aby ji stabilizovaly, protože položení marshmallow na vrchol způsobí, že se konstrukce prohne. Vítězná konstrukce musí být stabilní.

Krok 4: Po vypršení času požádejte všechny v místnosti, aby se posadili tak, aby všichni viděli stavby. Změřte stavby a vyhlase jejich výšky. Určete vítězný tým.

Krok 5: Týmy se zamyslí nad tím, jak si vedly. Požádejte týmy, aby si společně sedly a prodiskutovaly svůj postup. Představte jim níže uvedené otázky, které jim pomohou při reflexi:

- Jak jsme pracovali jako skupina?
- Jakou roli jsem zastával? Jak jsem k tomu přispěl? Je něco, u čeho jsem se zdržel? Proč?
- Kdo se ujal vedení skupiny? Jak se to projevovalo v různých okamžicích?
- Co jsem se dozvěděl o sobě a svém chování? O ostatních lidech a jejich chování? O chování skupiny?
- Jaké poznatky si mohu z této zkušenosti odnést, které bych mohl použít v jiných kontextech?

## Ostrov - činnost zaměřená na určování pravidel

Cíle:

Účastníci se dohodnou na souboru zásad pro život na hypotetickém ostrově, které budou následně přeneseny do chování v rámci programu Service learning.

Čas: 20 minut

Pokyny:

Představte si, že třída je uvězněna na pustém ostrově. Děti/mládež mají za úkol najít vlastní základní pracovní zásady pro život na tomto ostrově, které se pak uplatní v programu Service learning.

Kroky: 1:

Účastníci se rozdělí do malých skupinek po cca 5-6 lidech.

Představte, že každá skupina se nyní nachází na malém a izolovaném ostrově.

Během 20 minut musí každá skupina zformulovat a zapsat soubor zásad, které definují život na ostrově.

V plénu obyvatelé ostrova představí svá pravidla, následuje diskuse ve skupinách: „Jaká jsou pravidla pro náš program Service learning?“. Tato část trvá přibližně 30 minut

Reflexe:

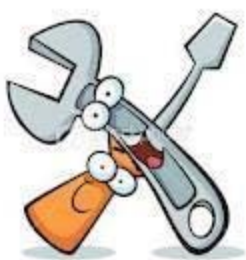
Jaké aspekty se rychle objevily?

Na čem bylo snadné se shodnout a proč?

Co bylo poněkud obtížnější vyřešit?

Na kterých pravidlech se můžeme všichni shodnout po dobu trvání programu Service learning?

## ANALÝZA POTŘEB KOMUNITY A STANOVENÍ PRIORIT



V této fázi je nutné zjistit, jaké jsou potřeby komunity a jaké jsou její priority. Projektový nápad zatím nemáme, protože potřebujeme později propojit výsledky výzkumu v komunitě s kurikulem. Existuje mnoho způsobů, jak zkoumat potřeby komunity. Zde uvádíme jen několik možností. Vyberte si jednu! Samozřejmě mohou učitelé/pracovníci s mládeží a děti/mládež najít i vlastní výzkumné metody.

### Co můžeme udělat...

- Pěší průzkum komunity: děti/mladí lidé se vydají do komunity (mimo školní areál). Mají k dispozici fotoaparáty, poznámkové bloky a mohou sbírat nápady (použijte Pracovní list 1). Aby lépe poznali prostředí, mohou současně děti/mládež provádět výzkum historie, klimatu, obdělávání půdy, flóry a využití půdy v obci.
- Představte si komunitu jako knihu, která obsahuje příběhy a informace, které je důležité zkoumat. Uspořádejte prohlídku města (autobusem nebo pěšky) s návštěvou starosty nebo jiných představitelů obce. Diskutujte s dětmi/mládeží o aktuálně relevantních tématech a potřebách komunity a obce.
- Uspořádejte komunitní festival. Pozvěte jako vystavovatele zástupce firem a spolků, děti/mládež mohou s přítomnými provádět rozhovory. Může z toho vzejít nápad na projekt.
- Pozvěte do školy/mládežnické organizace zástupce komunity nebo zorganizujte fórum s lidmi, kteří jsou obeznámeni s relevantními tématy a problémy komunity.
- Navštivte s dětmi/mládeží jiné třídy nebo školy, které rovněž realizují projekty typu service learning, aby se vaše děti/mládež seznámily s procesem realizace těchto projektů.
- Navrhněte dětem/mládeži, aby vedly rozhovory se zástupci obce. V rozhovoru lze analyzovat existující problémy a objasnit možné příležitosti pro projekty typu service learning.
- Dejte dětem/mládeži příležitost provést průzkum a/nebo nezbytnou analýzu s občany a/nebo s rozhodujícími činiteli obce.
- Pracujte s dětmi/mládeží na zajímavých článcích v novinách. Problémy a krize, o nichž se v nich hovoří, mohou poskytnout impulzy pro rozvoj projektových nápadů.

### Nebo...

## Osm kroků k nápadu na projekt

**Potřebné pomůcky:** několik listů flipchartu nebo plakátů (min. 50 cm širokých a 2 m dlouhých – můžete je slepit dohromady). Rozdělte jednu stranu papíru na dvě stejné části: pole 1 a pole 2. Na druhé straně papíru nakreslete pět stejně velkých polí: pole 3 až 8. Děti/mládež hraje klíčovou roli v hledání a formulování odpovědí.

### Kroky:

1. Pohovořte o pozitivních aspektech vaší školy a komunity. Zapište je do pole 1.
2. Prodiskutujte negativní aspekty vaší školy a komunity spojené s problémy jako chudoba, násilí, vandalismus, drogy, alkohol, kouření atd. Zapište naléhavé problémy, které existují ve vaší škole, do pole 2. Velký papír obraťte na druhou stranu.
3. Stručně popište sociální, kulturní a environmentální problémy komunity, které by podle vás měly být vyřešeny jako první. Výsledky zapište do pole 3.
4. Vytvořte v poli 4 realizovatelný a reálný projekt Service learning na základě analýzy situace z pole 3, který vaše třída může uskutečnit. Projekt by měl zároveň splňovat standardy obsažené v kurikulu a nabízet řešení daného problému.
5. Zapište do pole 5 všechny vyučovací předměty, které mohou přispět k projektu Service learning z pole 4. Navíc uveďte, které učební obsahy lze cíleně využít pro plánovaný projekt.
6. Vložte do pole 6 učitele vaší školy, kteří jsou připraveni na pozitivní změny a kteří mohou být potenciálními partnery projektu nebo jsou ochotni se aktivně zapojit jako koordinátoři a realizátoři projektu.
7. Zapište do pole 7 každou organizaci i kontaktní osobu organizací mimo školu, které mohou být k dispozici jako partneři pro realizaci projektu.
8. Do pole 8 uveďte potřebné pomocné prostředky k realizaci projektu. Nejprve se zkuste vyhnout myšlení na finanční prostředky a spíše hledejte jiné formy podpory.

Pokud je skupina dětí/mládeže velká, můžete ji rozdělit na menší skupiny a později výsledky porovnat a propojit v rámci diskuzí.



# Metody pro hodnocení potřeb komunity

## Zamysli se a zkontroluj

*Nápad na projekt: Děti/mládež lépe poznají své okolí a hledají projekty, do kterých se během školního roku zapojí.*

Krok 1: Zamyslete se ve třídě/dílně

Úkol: Jaké jsou potřeby: dětí (červená barva), mládeže (modrá barva), rodin (žlutá barva), jednotlivců (zelená barva), seniorů (růžová barva) a uprchlíků (oranžová barva) v následujících oblastech:

1. zdraví

2. vzdělání

3. volný čas

- Každý si jednotlivě do sešitu zaznamená poznámky pro každou skupinu/barvu.
- Porovnejte své poznámky ve skupině a společně vyplňte tabulku!
- Připravte se na prezentaci výsledků před třídou.

Zdraví	Vzdělání	Organizace volného času

Máte 20 minut na zpracování!

Krok 2: Průzkum na místě

Úkol (práce ve dvojicích): Jak dobře a do jaké míry jsou potřeby různých lidí naplňovány?

- Zvolte jednu skupinu: děti, mládež, rodina, jednotlivci, senioři a uprchlíci;
- Promluvte s dvěma lidmi z každé skupiny o tom, jak by mohli naplnit potřeby, které jste zkoumali v tabulce z kroku 1. Všechno zaznamenejte do následující tabulky.
- Připravte se na prezentaci výsledků před třídou.

Skupina:		
Potřeba	Osoba 1	Osoba 2

## Překresli to na mapu

Cíl:

Získat informace a přehled o nenaplněných potřebách, které lze řešit prostřednictvím praxe Service learning.

Doba trvání: Tato aktivita může být provedena jednorázově (v trvání 1 až 3 hodiny) nebo může probíhat několikrát během jednoho nebo dvou týdnů. Cílem je, aby děti/mládež pozorovaly, zjišťovaly a měly jistotu, jaké výzvy v komunitě existují.

Pomůcky:

pera, papír A4 s tabulkou pro zápis pozorování, flipchart s mapou nebo oblastí, která je zajímavá pro Service learning. Pokud děti/mládež chtějí vytvořit virtuální mapu, budou potřebovat chytré telefony na fotografování a aplikace pro spolupráci, jako je MIRO board, Padlet atd.

Popis aktivity: Představte si, že vaše děti/mládež nebo členové mládežnického klubu mají v úmyslu něco podniknout v nemocnici nebo místním zdravotním středisku. Zatím však nemají jasnou představu o tom, kdo mohou být jejich příjemci, jaké jsou potřeby a co by tam mohli dělat. Místo nemocnic může jít o několik ulic v komunitě – volba je na studentech, nebo o místa, kde určitá skupina obyvatel tráví hodně času, například v okolí center, kde se lidé pohybují. Další popis aktivity se zaměřuje na možnost zapojení se v nemocnici.

Zjistěte s dětmi/mládeží, zda mají zájem navštívit nemocnici nebo oblast v jejím okolí, nebo obojí. Jako dospělý (učitel nebo vedoucí mládeže) se ujistěte, že máte navázanou komunikaci s institucí, a že máte povolení přijít a provádět aktivity.

Rozdělte děti/mládež do malých skupin pro práci v terénu. Projděte se po nemocnici/zdravotním středisku nebo po okolí. Dobře se rozhlédněte. Zapište si všechno, co vás zajímá: pozitivní i negativní věci. Mezi pozitivní mohou patřit například pacienti, kteří si povídají v čekárně, dostatek informací pro pacienty. Negativní může být třeba prázdné, zanedbané schodiště, odpadky na chodbě atd.

Děti/mládež by měly zaznamenávat, co vidí a slyší (pozorují) do připravené tabulky, jako je tato:

Pozitivní obrazy / pozorování	Negativní obrazy / pozorování

Po práci v terénu společně s dětmi/mládeží vytvořte mapu nemocnice a okolí, nebo můžete vytvořit mapu pro každé patro budovy (můžete ji získat třeba od údržbáře, použít Google Maps nebo mapu nakreslit). Děti/mládež pak označí místem se zeleným bodem pozitivní pozorování a červeným bodem místo, kde viděly něco negativního.

Tento krok může být opakován: například děti/mládež mohou nejprve pozorovat. Při další návštěvě se mohou ptát lidí na místě, co si o tom myslí, nebo jaká je jejich reakce atd. V případě, že se děti/mládež rozhodnou vytvořit virtuální mapu a sbírat data online, v tomto kroku vytvoří virtuální mapu a označí body podle pozorování.



**KROK 5:** Po sesbírání dat v terénu celá třída nebo skupina prodiskutuje výsledky s ohledem na následující otázky: 1.) Existují oddělení, kde je obzvlášť mnoho červených nebo zelených bodů? 2.) Co by bylo možné udělat, aby bylo více pozitivních a méně negativních věcí v nemocnici?

**KROK 6:** Diskutujte nápady s vaším partnerem v tomto úkolu – v tomto případě s nemocnicí. Učitelé/vedoucí mládeže moderují diskusi ve třídě o pozorováních a vedou děti/mládež k rozhodování, co mohou nabídnout jako službu v rámci Service learning. Při rozhodování se třída/skupina obrací na nemocnici nebo příjemce, aby navrhla službu a domluvila se na dalších krocích.

### Otázky pro reflexi

Během nebo po dokončení aktivity mohou dospělí vést reflexi s dětmi/mládeží. Facilitátor může použít vlastní otázky. Navrhujeme také tyto otázky:

- Jak se vám pracovalo v malých týmech na zadaném úkolu?
- Jaké pocity jste zažívali při pozorování prostor?
- Co byl nejsmutnější moment, který jste při této aktivitě zažili, a co byl nejšťastnější moment?
- Jak jste dospěli k rozhodnutí, že daná myšlenka bude stěžejním bodem praxe Service learning?

### Část 1: Exkurze v komunitě

Cíl:

Tato aktivita zahajuje praktickou práci, která pomáhá členům komunity „vidět“ jejich prostředí, včetně problémů i předností. Pomůže jim cvičit schopnost vnímat prostor, kde mohou být v budoucnu aktivní součástí komunity a jejími tvůrci změn.

Čas: 50 minutes

Pomůcky: brožura Průvodce pozorováním

Popis aktivity:

Před schůzkou připravte plán exkurze, který bude trvat přibližně 45 minut od místa setkání se skupinou. Napište pokyny pro tyto trasy. Snažte se vytvořit trasu, která prochází obytnými oblastmi, obchodními zónami, rekreačními/zábavními prostory a průmyslovými zónami – zahrňte i místa, kde možná mládež dosud nebyla. Vytvořte tolik tras, kolik máte vedoucích skupin, aby mohl každý vedoucí vést jednu skupinu.

Exkurze v komunitě může být zábavná a zároveň prakticky pomáhat členům komunity skutečně znovu „vidět“ jejich prostředí. Mějte na paměti, že ve velkém městě by tato aktivita měla probíhat v konkrétní oblasti nebo čtvrti, nemá pokrýt celé město či vesnici! Vyberte oblast, kterou mladí lidé znají a kde chtějí pomáhat, například okolí školy nebo čtvrt', kde většina z nich žije.

Pokud máte přístup k fotoaparátu (nebo pokud členové skupiny mají telefony, které umožňují fotografování), můžete je požádat, aby si fotoaparát přinesli, a dokumentovali věci, které během exkurze vidí. Pokud zvolíte tuto možnost, proberte s mladými lidmi, jak je důležité být ohleduplný k lidem kolem při pořizování fotografií.

Vysvětlete mládeži, že i když v komunitě možná žijí celý život, dnes je zvete, aby se na ni podívali jinýma očima: **očima někoho, kdo přichází sloužit/pomáhat!**

Připomeňte jim, že každá komunita má již nyní mnoho skvělých vlastností (i když je možná často nevidí), a že samotní členové komunity – a jejich dostupné zdroje – mohou být největší pomocí pro skupinu mladých lidí, která se snaží realizovat projekt Service Learning v komunitě. **Povzbuzujte je**, aby si na exkurzi vytvořili **seznam pozitivních věcí**, které v komunitě vidí.

Platí však také, že každá komunita má problémy – některé jsou snadno pochopitelné, jiné těžší odhalit na první pohled. Řekněte mladým lidem, aby si na **exkurzi všímali viditelných** i méně zřejmých problémů a aby si **zapsali oblasti, které by potřebovaly zlepšení**.

Povzbuzujte mladé lidi, aby při procházce mluvili s lidmi v komunitě – vysvětlete jim, že jsou součástí skupiny mladých lidí, která chce realizovat projekt Service Learning v komunitě a hledá nápady, způsoby, jak pomáhat, a zdroje, které by jim mohly pomoci. Mohou být překvapeni postřehem dítěte v parku, seniora na lavičce nebo čekajícího taxikáře!

Synchronizujte hodiny nebo telefony všech členů a určete čas setkání po 50 minutách. Určete skupině 45 minut na exkurzi. Ujistěte se, že všichni mají Průvodce pozorováním pro záznam poznámek, psací náčiní a fotoaparát k dokumentování toho, co vidí (pokud je to možné). Poté rozdělte mladé lidi do dvou skupin, každé dejte jiný plán trasy, a společně s vedoucími zahajte exkurzi!

## Část 2: Mapa komunity

Cíl:

Tato aktivita slouží jako plánovací nástroj, který pomůže skupině mladých lidí sepsat silné stránky a kvality komunity, problémy, potřeby a mezery tím, že shromáždí informace, které zjistili během exkurze. Existuje mnoho způsobů, jak komunitu umístit na mapu, můžete použít jinou metodu. Pro začátečníky však doporučujeme tento jednoduchý vizuální přístup.

Čas: 20 minut

Pomůcky: fixy, barevná pera/tužky/pastelky a flipchart.

Popis aktivity:

Požádejte mladé lidi, aby se rozdělili do malých skupin stejně jako při exkurzi v komunitě. Každé skupině dejte flipchart a různé psací nástroje (fixy, barevné tužky atd.). Poté každou skupinu požádejte, aby postupovala podle níže uvedených kroků.

1. Každá skupina identifikuje prostor a nakreslí část komunity, kterou prošla. U tohoto cvičení je povzbuzujte, aby začali s geografickým pohledem, později mohou mít prostor identifikovat komunity bez geografických hranic, které v oblasti existují.
2. Jakmile malé skupiny identifikují, kterou část komunity umístí na mapu, požádejte je, aby ji nakreslily na flipchart. Zahrňte všechny důležité charakteristiky, jako jsou hranice komunity, ulice, mosty, přístavy, domy, školy, zdravotnická zařízení, kostely, trhy, parky a zábavní prostory atd. Požádejte je, aby identifikovali kvality a silné stránky, které tyto instituce, struktury a lidé poskytují komunitě, a zapsali tyto kvality určitou barvou.
3. Jakmile je mapa připravena, požádejte je, aby na mapě vyznačili pozitivní vlastnosti určitou barvou.
4. Požádejte skupiny, aby jinou barvou než předtím přidaly méně uspokojujivé aspekty a problémy, kterým komunita čelí (to může zahrnovat nejen přítomnost některých specifických problémů, ale i nepřítomnost určitých silných stránek – například může mapa ukázat, že v obytné zóně není žádný trh, což ztěžuje obyvatelům nakupování).
5. Požádejte mladé lidi, aby se podívali na svou mapu jako celek a odpověděli na následující otázky:
  - Které potřeby naší komunity bychom chtěli zahrnout do naší skupiny mladých lidí?
  - Proč je tento problém prioritní?

- Které z předností/kvalit komunity by mohly pomoci při práci na tomto problému?

Poznámka pro vedoucí: *Ujistěte se, že je jasné, že ne všechny potřeby nebo slabiny jsou problémy. Problémy způsobují škody (viz definice na první stránce této lekce). I když komunita nemá škodlivé problémy, stále může být prostor pro zlepšení!*

6. Povzbuzujte skupiny, aby si vybraly pouze jednu potřebu nebo problém, o kterém si myslí, že mohou najít řešení (potřeby nebo problému). V této fázi by měli vedoucí pomoci tím, že budou facilitovat každou skupinu.
7. Na závěr, po skončení cvičení, je pozvěte zpět do velké skupiny a nechte je představit své závěry a mapy ostatním. Každá skupina by měla vysvětlit, proč zvolila právě tento případ jako prioritu a proč si myslí, že by to mohlo být dobré téma pro projekt Service Learning v komunitě pro jejich skupinu mladých lidí. Nechte velkou skupinu diskutovat o výhodách návrhů a pokud možno vybrat nápad pro svůj projekt. Připomeňte však mladým lidem, že skupina bude muset projít několika fázemi, aby realizovala projekt Service Learning v komunitě, a že toto je pouze první fáze. Pokud se na tomto setkání nedohodnou, který problém by chtěli řešit, vraťte se k tomuto procesu na příští schůzce.

### Poznámka pro vedoucí:

Také se ujistěte, že mladí lidé vyberou problém, který mohou řešit realistickým způsobem, na základě dostupných zdrojů a schopností, které jako mladá skupina mají. Uchovejte mapy, poznámky, fotografie a další dokumenty z tohoto setkání, protože skupina je bude používat v průběhu celého procesu plánování projektu.



## Průvodce pozorováním

Při procházení komunitou pozorujte a zapisujte si následující jevy (nebo cokoliv jiného, co považujete za zajímavé). Zaznamenejte jak silné stránky, tak slabé stránky v těchto kategoriích a další věci, které vás zaujmou.

**OBYTNÉ BUDOVY.** Jsou domy nebo byty dobře udržované, nebo jsou staré a potřebují opravit? Jakékoliv další postřehy?

**OSTATNÍ BUDOVY.** Mají veřejné a komerční budovy přístup pro osoby s omezenou pohyblivostí – například rampy, vstup z úrovně ulice atd.? Jakékoliv další postřehy?

**VEŘEJNÉ PROSTORY.** Jsou zde veřejné prostory, kde se lidé mohou shromažďovat? Mají místa k sezení, rostliny, atraktivní design, restaurace a kavárny nebo jiné prvky, které motivují lidi tyto prostory využívat?

**KULTURA A ZÁBAVA.** Jsou zde muzea, knihovny, divadla, restaurace, kluby, sportovní stadiony, historické oblasti atd.? Jsou dostupné pro všechny části komunity (např. v centru, dostupné veřejnou dopravou)?

**ULIČNÍ SÍŤ.** Jak je utvářeno prostředí z ulic, chodníků, budov, rostlin atd.? Jsou zde rostliny? Jsou zde chodníky, dopravní značení? Jsou ulice a chodníky čisté? Jsou zde odpadkové koše?

**PODNIKATELSKÉ AKTIVITY.** Jaké druhy podniků zde existují? Je zde směs malých a velkých podniků? Jsou zde trhy se zeleninou, supermarkety, lékárny, další obchody zajišťující potřebné věci pro celou komunitu?

**DOPRAVA.** Jak je v komunitě rušno? Je doprava převážně obchodní a průmyslová – nákladní auta atd. – nebo jde spíše o soukromá vozidla? Jsou zde cyklostezky? Pokud ano, je na nich hodně cyklistů?

**KVALITA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ.** Kolik je zde využitelných zelených ploch a jsou rovnoměrně rozprostřeny v komunitě? Je zde cítit zápach plynů, odpadků, chemikálií, průmyslového odpadu atd.?

**KOMUNITNÍ A VEŘEJNÉ SLUŽBY.** Jsou zde veřejní zaměstnanci a rozpoznatelné organizace, například centra duševního zdraví, přístřešky pro chudé, úřady sociální péče atd.? Jsou soustředěny v konkrétní oblasti?

**POLITICKÁ ČINNOST.** Jsou zde patrné vlivy na politickou aktivitu? Je zřejmé, že politická aktivita je povolena a podporovaná? Jsou zde protesty a demonstrace?

**ORGANIZACE V KOMUNITĚ.** Jsou zde nějaké servisní kluby? Jsou zde jiné organizace zaměřené na problémy komunity, životního prostředí, sportu a rekreace, socializace atd.?

**ATMOSFÉRA KOMUNITY.** Jaké máte obecné dojmy z komunity? Je to pro vás atraktivní místo?

**PARKY.** Jsou parky využívány různými lidmi? Jsou dobře udržované? Jsou zde hřiště a sportovní plochy pro děti?



## Brainstorming o problémech komunity

Cílem této aktivity je identifikovat aktuální problém v komunitě, který jako skupina můžete a chcete řešit. Postupujte podle následujících kroků:

1. Navrhněte, aby každý student napsal na kousky papíru (můžete použít lepící lístky) různé problémy, které vidí kolem školy nebo v sousedství. Řekněte jim, že může být užitečné vžít se do role různých lidí v komunitě, například zrakově postiženého člověka, rodiče, který se stará o dítě, dítěte, staršího člověka, člena neziskové organizace atd.
2. Požádejte děti/mládež, aby se shromáždily ve skupinách po maximálně pěti členech, sdílely problémy, které napsaly, a seskupily podobné problémy. Poté je požádejte, aby vytvořily nové formulace k popisu každého problému, včetně detailů jednotlivých příspěvků.
3. Dále požádejte každou skupinu, aby vybrala až tři problémy a sdílela je se zbytkem třídy. Jakmile každá skupina představí vybrané problémy, opět seskupte podobné problémy.
4. Z výsledného seznamu problémů hlasujte o tom, který bude řešen v projektu. Jakmile je problém vybrán, požádejte skupiny, aby se zamyslely nad následujícími otázkami:
  - Existuje tento problém po celém sousedství, nebo pouze v určitých oblastech?
  - Ovlivňuje tento problém pouze určitou skupinu lidí?
  - Jak se o tomto problému můžeme dozvědět více?
  - Představuje tento problém výzvu, kterou můžeme překonat?
  - Koho nebo co budeme potřebovat jako partnery?
  - Jak můžeme problém lépe definovat a začít jej řešit?
  - Řeší tento problém již nějaká nevládní organizace nebo vládní agentura?

## Řízené pozorování

*Nápad na projekt: Děti/mládež by měly navrhnout přírodovědný experiment pro mateřskou školu. Během pozorování v mateřské škole by měly děti/mládež sledovat úroveň řeči, chování a zájmy předškolních dětí jako základ pro zpracování svého experimentu.*

### Úkoly pro pozorování během návštěvy mateřské školy

1. Pozorujte všechny děti ve skupině a pak vyberte jedno dítě odpovídající věku, které se zúčastní našeho projektu. Sledujte přesně, co dítě během vaší návštěvy v zařízení dělá.
2. Dělejte si krátké poznámky (čas od času) o jeho běžném chování a o zvláštních momentech, kterých si všimnete. Nezaznamenávejte osobní údaje o dítěti. Stačí uvést jméno, přezdívkou nebo zkratku, pohlaví a rok narození dítěte, protože je to nezbytné pro analýzu poznámek a další plánování.
3. Po návštěvě mateřské školy sestavte krátkou zprávu o pozorování. V ní se můžete zaměřit na následující otázky:
  1. Jak se dítě chová během hry a co ho nejvíce baví?
  2. Jak se dítě chová k ostatním dětem?
  3. Jak se dítě chová k učitelům/vedoucímu mládeže (a k vám)?



4. Jak se dítě „vypořádává“ s věcmi?
5. Jak plní své úkoly? Je odpovědné a pořádkumilovné?
6. Jaké schopnosti a dovednosti dítě má? Co neumí?
7. Má dítě zdravé sebevědomí? Je samostatné, kreativní?
8. Jak dobře se dokáže soustředit a jak dlouho vydrží?
9. Jaké zvláštní zájmy dítě projevuje?

Zpráva by měla obsahovat:

- Založte odpovědi na konkrétních situacích a jak by je mohl vysvětlit. Výroky by měly být popisné, nikoli hodnotící!
- Odpovědi pedagoga o „konkrétním“ dítěti, aby bylo možné získat další informace o „charakteristickém chování v peer skupině“.
- Uveďte takové výroky jako informace třetí strany o dítěti.
- Vaše vlastní pozorování by měla být vždy na prvním místě.

## Rozhovor s odborníkem

*Nápad na projekt: Celá třída by měla rozhodnout o společném projektu. Zvláště důležité vzdělávací cíle zahrnují spolupráci, plánování projektu a politická/sociální témata, stejně jako etiku.*

**1. Diskuze ve třídě:** Děti/mládež obdrží následující seznam a měly by prodiskutovat, které tři problémy v jejich městě hrají hlavní roli, tedy které jsou nejdůležitější.

- |  |   |   |
|--|---|---|
| - Nedostatek prostoru pro děti na hraní                    | - Bezdomovectví                         | - Izolace starších občanů                           |
| - Málo zelených ploch                                      | - Zneužívání drog                       | - Násilí  |
| - AIDS   | - Nezdravé jídlo                        | - Dopravní zácpy a hluk                             |
| - Nedostatek interkulturních vztahů                        | - Chudoba                               | - Nedostatek cyklostezek                            |
| - Zločinnost   | - Klimatické změny                      | - Problémy mezi různými etnickými skupinami         |
| - Příliš mnoho odpadu                                      | - Vandalismus                           | - Nedostatek pohybu / málo sportovních příležitostí |
| - Nedostatečné přístupy pro osoby se zdravotním postižením | - Nedostatek perspektivy pro mladé lidi | - Učební obtíže u dětí                              |
| - Gangy  | - Nedostatek vzdělání                   | - Znečištění životního prostředí                    |
| - Nedostatečný kontakt mezi různými generacemi             | - Příliš málo kulturních nabídek        |   |
|  | - Nezaměstnanost                        |   |

**2. Výzkum:** Děti/mládež musí zjistit, kdo má znalosti v této oblasti/těchto oblastech, tedy kdo je kompetentní pro diskusi na toto téma či témata. Učitel pomůže s návrhem na kontaktování odborníka na univerzitě. Dále by měly děti/mládež získat co nejvíce informací o tématu.

**3. Dotazování odborníků:** Děti/mládež vysvětlí odborníkovi, že považují problém za důležitý, že s ním chtějí něco udělat a požádají o návrhy a nápady, co mohou udělat.

## Analýza potřeb

Nyní byste měli propojit potřeby s možnými cíli pro lepší porozumění. Analýza potřeb je velmi důležitým krokem při plánování projektu. Děti/mládež se při ní učí: klást otázky, přesně naslouchat a rozumět perspektivám těch, pro které a s kterými budou pracovat. Cílem analýzy potřeb je tedy, aby děti/mládež pochopily roli pohledu druhé strany, tedy aby si vyměnily perspektivy. Schopnost přepínat mezi perspektivami je důležitým krokem ve společenské výchově dětí/mládeže a předpokladem pro rozvoj jejich schopností.

Analýza potřeb se nejlépe provádí s pomocí jednoduchých „nástrojů“, jako jsou ty, které se používají ve vědě. Konstrukce a aplikace jednoduchých nástrojů pro testování je důležitou dovedností pro děti/mládež, kterou mohou využít v dalších předmětech a především mimo školu. Pro analýzu potřeb mohou být použity tři různé techniky průzkumu.

**Rozhovor s odborníky s předem připravenými otázkami** – Rozhovory s jednou osobou jsou velmi užitečné, když chcete přesně pochopit problém nebo konkrétní potřeby. Průměrně trvá 20 až 30 minut, takže není možné udělat mnoho rozhovorů. Aby děti/mládež nezapomněly na klíčové otázky, měly by si vytvořit protokol/osnovu rozhovoru, tedy seznam nejdůležitějších otázek na dané téma či témata, která budou probírat.

**Skupinový rozhovor nebo Fokusní skupina** – Rozhovoru se účastní 4–8 lidí. Kvůli velikosti skupiny a diskusi často rozhovor trvá déle než 30 minut. Skupinový rozhovor vedou až 4 děti/mládež: 1–2 děti/mládež kladou pouze otázky a nekomentují; zbytek až 2 děti/mládež dokumentují rozhovor – zaznamenávají nebo zapisují nejdůležitější výroky. Také zde by měl být protokol rozhovoru. Během rozhovoru jsou otázky nahlas pokládány všem přítomným a všichni účastníci mohou na otázku odpovědět. Na skupinovém rozhovoru je zajímavá možnost diskuse mezi účastníky. Je to příležitost zjistit zajímavé věci. Diskuse by však neměla překročit hranice, proto by měl jeden student působit jako časoměřič – dbát na trvání a téma diskuse.

**Průzkumy pomocí dotazníků** – Když chtějí děti/mládež provést průzkum o potřebách nebo problémech mnoha lidí, je nejlepší použít dotazníky nebo průzkumy. Dotazník by měl pokud možno obsahovat „uzavřené otázky“, aby byl jednodušší na použití. Uzavřené otázky mají předem navržené odpovědi: např. „Ano“ nebo „Ne“, a jedna z těchto odpovědí by měla být zakroužkována. Na konci průzkumu mohou být 1–2 „otevřené otázky“, na které může osoba odpovědět vlastními slovy.

### Hodnocení nápadů a hledání řešení

Po práci v terénu a shromáždění velkého množství informací, poznatků a dat je nutné analyzovat a definovat nápad na projekt. Navrhujeme následující metodu:

1. Spojte podobné nápady, abyste mohli vyřadit ty, které se opakují.
2. Vytvořte seznam nápadů podle priorit. Můžete přidělit celkem 5 bodů, podle kterých budete nápady řadit. Můžete dát 1 bod pěti různým nápadům nebo přidělit všech 5 bodů jednomu nápadu atd. Všechny děti/mládež nalepí své body na nápady, které si zvolily. Body se sečtou, čímž se nápady na projekt typu service learning seřadí podle hodnocení.
3. Ověřte, zda nejvýše hodnocené nápady získají podporu všech přítomných.

4. Nyní můžete tyto 2–4 nápady vyhodnotit podle určitých kritérií (například z hlediska realizace: kolik peněz je potřeba na realizaci nápadu, který nápad je organizačně snazší/těžší na realizaci atd.).
5. Dejte každému čas, aby se ještě jednou zamyslel, než bude učiněno konečné rozhodnutí.
6. Dbejte také na následující: pokud je to možné, vyberte 1 nápad, který přináší určitý entuziasmus všem. Vyřadte ty nápady, proti kterým existuje ve skupině opozice. Místo toho zkuste zkombinovat komplementární aspekty z různých nápadů. Pokud je několik oblíbených návrhů, zvažte společně, zda by bylo možné realizovat několik projektů. Tato možnost může být realizována, když děti/mládež pracují v týmech a každý tým má k dispozici učitele nebo vedoucího mládeže, který je podporuje.

## **NYNÍ MŮŽETE FORMULOVAT SVŮJ JEDNOSTRÁNKOVÝ NÁVRH PROJEKTU**

# **VÝBĚR NÁSTROJŮ PRO ROZHODOVÁNÍ O POTŘEBÁCH KOMUNITY**

## **World Coffee**

### **Část 1 „World Coffee“**

Cíl: Diskuze ve skupině o řešení komunitních problémů a nápadech. Každá skupina se zaměřuje na problém, který označili za důležitý pro svou komunitu.

Čas: 50 minut

Pomůcky: stoly na práci, flipcharty a fixy.

Popis aktivity

Před začátkem aktivity se ujistěte, že máte ve třídě 4 stoly pro aktivitu.

1. Jeden z vedoucích požádá mládež, aby vstala a vytvořila kruh. Poté začne počítat: 1, 2, 3, 4. Počítání se opakuje, dokud nezahrne všechny mladé účastníky. (Pozor: Pokud má skupina více než 16 členů, počítá se do 4, pokud má méně než 16, počítá se do 3).
2. Mladí lidé s číslem 1 by si měli sednout k jednomu stolu, ti s číslem 2 k jinému stolu atd. (Mladí lidé jsou tedy rozděleni do 3-4 skupin u svých stolů).
3. Poté, co se posadí ke stolům, instruujte je na základě předchozích aktivit, kde mladí lidé prováděli analýzu komunity a sestavili seznam problémů/potřeb dané komunity, aby po dobu 15 minut mezi sebou diskutovali a představili/zapsali jeden nápad, na který by se projekt Service Learning měl zaměřit.
4. Nápad by měl být jasný a měl by správně popisovat, jaké komunitní potřeby má řešit. Problémy by měly být reálné, nikoli smyšlené nebo manipulované. Vedoucí povzbudí mladé lidi, aby mysleli na něco, co mohou realisticky řešit jako tým v poměrně krátké době na základě předem stanovených termínů.
5. Po 15 minutách zůstane jeden z mladých lidí u stolu a přivítá další mladé lidi z ostatních stolů, zatímco ostatní (z jeho skupiny) se přesunou k jiným stolům. Hosté, kteří přijdou

ke stolu, přečtou, co je napsáno na flipchartu, a mohou klást otázky nebo přidávat komentáře k tomu, co je napsáno. Hostitel stolu je s pochopením přivítá a zapíše nápady a komentáře, které považuje za vhodné, na flipchart.

6. Poté se všichni mladí lidé vrátí ke svým původním stolům.

## **Část 2 „Debata“**

Cíl: Jasná a přesvědčivá prezentace nápadů skupin o tom, jaké potřeby komunity má projekt splnit nebo jaké problémy řeší.

Čas: 30–40 minut

Pomůcky: Flipcharty vyplněné z první části aktivity.

Popis aktivity

Ujistěte se, že máte všechny flipcharty skupin, se kterými pracovaly v předchozí části aktivity, a hodinky na sledování času prezentace každé skupiny.

Nyní vedoucí klubu oznámí, že budou prezentovány nápady a po prezentaci bude následovat debata k těmto nápadům po dobu 8 minut.

1. Hostitel každé skupiny představí během 2 minut nápad skupiny o tom, jaké potřeby komunity je třeba naplnit nebo jaké problémy má projekt řešit.
2. Poté na 7-8 minut otevře debatu s ostatními skupinami, aby diskutovaly o jejich nápadu. Do debaty se mohou zapojit i další členové skupiny. Tímto způsobem postupují všechny skupiny.

## **Část 3: „Hlasování“**

Cíl: Rozvoj kritického a analytického myšlení při výběru nejlepšího nápadu k realizaci jako projektu, který poslouží komunitě i mimo ni.

Čas: 10 minut

Pomůcky: Flipcharty vyplněné z předchozích částí aktivity, fixy.



Popis aktivity

Mladí lidé jsou informováni, že nyní, po prezentaci a debatě o jejich nápadech, proběhne hlasování, při kterém bude vybrán vítězný nápad a druhý nejlepší.

1. Hlasování probíhá zvednutím ruky a každý mladý člověk má právo hlasovat pouze pro jeden návrh. Vedoucí řídí hlasování a vedoucí klubu sčítají hlasy a prezentují výsledky.

2. Na základě hlasů je návrh, který získá nejvíce hlasů, vybrán jako hlavní nápad projektu, zatímco návrh na druhém místě bude sekundární nápad pro projekt typu Service Learning.
3. Počet hlasů, hlavní nápad s největším počtem hlasů a sekundární nápad s druhým nejvyšším počtem hlasů budou zapsány na flipcharty.

## Hra s čísly (Energizer)

Cíl: Zvýšit energii a pozornost (soustředění) mladých lidí, zároveň stimulovat větší spolupráci mezi skupinami.

Čas: 10 minut

Pomůcky: A4 papíry s vytištěnými čísly od 0 do 9.

Popis aktivity

Před zahájením aktivity se ujistěte, že máte vytištěné potřebné materiály pro každého člena, a že je mají po ruce.

Instrukce:



Burim: <https://rb.gy/wqnmhn>

Rozdělte mladé lidi do skupin (2 skupiny po 10 lidech).

1. Pokud se vedoucí hry rozhodl rozdělit mladé lidi do tří skupin, měl by mít tři sady čísel 0–9 (jednu pro každého účastníka).
2. Poté budou vytvořeny 2-3 skupiny, každá s 10 členy, a každý obdrží papír s číslem, které budou držet v rukou.
3. Vedoucí hry ukáže skupinám na papíru vícemístné číslo od 10 000 do 1 000 000. Skupiny musí toto číslo co nejrychleji sestavit. Například: 10 793.
4. Nejprve proved'te zkušební test, zda mladí lidé pochopili.
5. Jakmile hra začne, mladí lidé musí být rychlí a přesní při sestavování čísel, která vidí na papíru vedoucího.
6. Skupina, která rychleji sestaví číslo zadané vedoucím, získá bod.
7. Hra končí, když vítězná skupina dosáhne 5 bodů.

## Rozhodovací matice

Tato aktivita je velmi užitečná, když máte několik nápadů na projekty a musíte si vybrat jeden.

Pro její realizaci postupujte následovně:

- Nejprve požádejte skupinu, aby formulovala konkurenční nápady na potenciální projekty.

- Poté je požádejte, aby si vybrali kritéria hodnocení, která budou společná pro hodnocení všech navržených nápadů. Kritéria mohou zahrnovat: motivaci učit se danému tématu nebo obsahu, skutečný dopad, který můžeme mít na komunitu splněním našich cílů (bude mít komunita skutečně prospěch z dosažení našich cílů?), efektivitu času a nákladů (jsme schopni tento cíl splnit v rámci stanovených časových rámců a s dostupnými zdroji?).
- Jakmile jsou nápady a kritéria hodnocení uvedeny, vytvořte mřížku s řádky a sloupci. Zadejte každý nápad do řádku ve sloupci a každé kritérium hodnocení do sloupce.
- Individuálně nebo ve skupině ohodnoťte každý nápad na stupnici od 0 do 5 v souvislosti s každým kritériem. Jakmile jsou všechny nápady a kritéria ohodnoceny, sečtěte hodnoty pro každý nápad v posledním sloupci. Nápad s nejvyšším skóre bude tím, který bude realizován.

Pro hodnocení nápadů můžete použít mřížku jako tuto:

Nápad	Kritérium 1	Kritérium 2	Kritérium 3	Celkem
Nápad 1	2	5	3	10
Nápad 2	3	3	3	9
Nápad 3	4	5	2	11

V tomto příkladu má Nápad 3 nejvyšší skóre; proto bude realizován. Můžete uvést tolik nápadů a zvolit tolik kritérií, kolik uznáte za relevantní. Důležité je, aby všechny nápady byly hodnoceny podle stejných kritérií.

## Několik slov o komunitních partnerech

Při práci v komunitě za účelem identifikace potřeb/problémů se setkáváme a navazujeme kontakt s různými organizacemi, se kterými můžeme mít potenciální projekt v rámci Service Learningu. Mezi tyto organizace patří například dobrovolnické organizace – síť pomoci, Charita, Červený kříž, sociální instituce, mateřské školy, nemocnice, domovy s pečovatelskou službou, azylové domy pro ženy, dětské domovy, městské úřady, úřady pro mládež; kostely, mešity, synagogy; kulturní instituce, jako jsou muzea, komunitní knihovny nebo oddělení hlavní knihovny, divadla, koncertní sály, hudební kluby; environmentální skupiny: skupiny na ochranu zvířat, ochranu životního prostředí, ochranu lesů; sportovní instituce, jako jsou sportovní kluby, plavecké kluby atd.

Než navážeme kontakt s externími partnery, je nutné znát základy – jaké jsou naše cíle, co od partnerů očekáváme, aby se děti na jedné straně mohly skutečně učit a na druhé straně mohly poskytovat adekvátní a užitečnou službu. Zde jsou některé tipy, jak najít vhodného externího partnera (můžete použít Pracovní list 3 – Otázky pro spolupráci mezi školou a komunitními partnery):

- **Vytvořte seznam charakteristik, které chcete od svého partnera.** Která organizace v prostředí/komunitě tyto vlastnosti splňuje? Společně s dětmi/mládeží vytvořte seznam potenciálních partnerů. Můžete hledat více partnerů v závislosti na tématu, na kterém děti/mládež pracují, aby dosáhly stanovených cílů.

- **Hledejte společné cíle s partnerem** – je nutné určit, zda sledujete podobné cíle jako vaši partneři a zda směřujete k cílům a potřebám komunity.
- **Pomozte partnerovi porozumět plánu projektové práce** – vysvětlete celý projekt od samého začátku, aby měl jasnou představu o tom, co se bude dít.
- **Nezapomínejte, že dobrá organizace, zejména na začátku spolupráce s partnerem, je nesmírně důležitá** – je nutné zjistit, kdo jsou rozhodující osoby v obcích, školách, institucích, firmách, a kontaktovat tyto osoby. Pokud nemají přístup k řízení a rozhodování, pokračujte v hledání a navázání kontaktu pro spolupráci.
- **Představte partnerovi svůj výběr nápadů, určete jejich favority a buďte otevření novým nápadům** – před kontaktem s partnerem připravte základní informace a další materiály, které by váš „budoucí“ partner mohl potřebovat. Buďte otevření novým nápadům nebo změnám ve vlastním plánování.
- **Dejte na přední místo důležitost komunitního partnerství mezi školou a organizací** – zdůrazněte, že obraz organizace pracující na projektu se může v komunitě výrazně zlepšit.
- **Nežádejte hned o financování** – ale zároveň neztrácejte příležitost získat tuto podporu – nejprve požádejte o spolupráci a dobrovolný závazek partnerů na projektu. Při hledání zdrojů finanční podpory a darů můžete také požádat partnera o pomoc při hledání potenciálních dárců. Ale netlačte na něj!
- **Uzavřete Smlouvu o spolupráci se svým partnerem** – zde můžete definovat základní prvky projektu, způsob spolupráce a partnerství, role všech zúčastněných stran. Příklad takové smlouvy naleznete v *Pracovním listu 4 – Vzor smlouvy o spolupráci s externím partnerem.*

*Pracovní list 1: Poznámky z procházky komunitou*

<b>Silné stránky a zdroje v naší komunitě</b>	<b>Obavy, které máme o naši komunitu/Slabé stránky</b>	<b>Možnosti služeb, které vidíme v naší komunitě</b>



Pracovní list 2: **Analýza externích partnerů pro projekt Service Learning**

Osoba/instituce	Jejich zájmy a úmysly ohledně realizace projektu Service Learning (pozitivní/negativní)	Strategie pro naplnění těchto zájmů
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

**Jaké problémy/potřeby má partner právě teď? Proč vám chce pomoci?**

---

---

---

**Co se za žádných okolností nesmí stát je...**

---

---

---

**Jaké by byly optimální výsledky projektu?**

---

---

---

**Je koncept Service Learning jasný všem účastníkům?**

---

---

---

**Je koncept zpětné vazby jasný? Jak často a jak bude zpětná vazba získávána od dětí/mládeže? Jak bude na konci projektu udělen certifikát jako zpětná vazba?**

---

---

---

---

---

---

Pracovní list 4 – Forma smlouvy o spolupráci s komunitním partnerem

<b>Název projektu:</b>	<b>Doba trvání:</b>
<b>Projektový partner je:</b> _____ _____	
<b>Co každý z partnerů v projektu slibuje – očekávání, výstupy/výsledky:</b> _____ _____	
<b>Cíle projektu jsou (kdo, do kdy, co, jak):</b> _____ _____	
<b>Role studenta ve vztahu k externímu partnerovi (popište práci studenta):</b> _____ _____	
<b>Role externích partnerů (instrukce, zpětná vazba, chování v konfliktních situacích):</b> _____ _____	
<b>Pravidla společné práce:</b> _____ _____	
<b>Podpis komunitního partnera</b>	<b>Podpis vedoucího projektu</b>

## CÍLE UČENÍ A CÍLE SLUŽBY



Výsledky první fáze projektu s vašimi dětmi/mládeží jsou pomalu za vámi. Máte jeden (nebo více) nápadů na projekt a počáteční kontakty s externími partnery. Nyní začínáte plánovat pedagogický proces. Především propojte cíle učení a výukové výsledky z osnov vašich předmětů, a pokud je to možné, i předmětů vašich kolegů. K tomu můžete využít Pracovní list 5 - Kontrolní seznam pro plánování cílů učení a Pracovní list 6 - Síť cílů učení.

**\*\*Příklad mřížky cílů učení\*\***

Tabulka ukazuje, jak projekt typu Service Learning zahrnuje cíle učení a vzdělávací výstupy z různých oblastí předmětů. Tento příklad pochází ze základní školy. Projekt měl za cíl pomoci dětem v místním centru pro ženy a děti.

<b>JAZYK</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Psaní dopisů institucím.</li><li>• Brainstorming (procvičování mozku): Co děti potřebují?</li><li>• Dopisy pro děti: „Jak vám můžeme pomoci?“</li><li>• Psaní dopisů různým skupinám za účelem získání finanční podpory.</li></ul>	<b>Nápad na projekt:</b> <b>Pomoci dětem v nouzi v místním centru pro ženy a děti</b>	<b>MATEMATIKA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Počítat předměty.</li><li>• Počítat peníze.</li><li>• Graficky znázornit potřeby.</li><li>• Porozumět vzdálenosti.</li></ul>
<b>VÝTVARNÁ VÝCHOVA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vytváření plakátů pro školu.</li><li>• Úprava pohlednic.</li><li>• Společný projekt: malování na zeď.</li></ul>		<b>SOCIOLOGIE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Geografická poloha zemí.</li><li>• Seznámení s místní mapou.</li><li>• Výživa.</li><li>• Pečení/vaření.</li><li>• Vyhledání zařízení odpovídajících oblasti.</li></ul>

Použijte nyní sami Mřížku cílů učení. Napište svůj nápad na projekt a/nebo externího partnera do středu papíru. Do vnějších polí zaznamenejte položky nebo skupiny položek, které se mohou projektu dotýkat nebo by měly být do projektu zahrnuty. Do polí mezi nimi zapište všechny cíle učení a vzdělávací standardy, kterých můžete projektem dosáhnout v určitých profesních oblastech.

## Pracovní list 5 – Kontrolní seznam pro plánování cílů učení

Kterých 5 kompetencí by měly vaše děti/mládež dosáhnout do konce školního roku?

---

---

Jak můžete ověřit, zda vaše děti/mládež dosáhly požadovaných výsledků a standardu v projektu?

---

---

Je vaše třída zapojena do nějaké formy dobrovolné služby nebo odpovědné úlohy? Jak by se tyto aktivity daly převést do aktivit projektu Service Learning?

---

---

Které aktivity projektu Service Learning by mohly odpovídat osnovám?

---

---

Které školní nebo komunitní potřeby lze naplnit prostřednictvím projektu Service Learning?

---

---

Co potřebují vaše děti/mládež vědět nebo pochopit (příprava) o provádění aktivit Service Learning, aby dosáhly požadovaných výsledků? Jaké aktivity již provádíte pro přípravu na Service Learning? Jaké další přípravy/školení jsou potřebné? Kdo by mohl tato školení nabídnout?

---

---

Co můžete dělat s vašimi dětmi/mládeží během a po projektu (reflexe), aby se prostřednictvím Service Learning naučily co nejvíce? Co jste dosud udělali, co lze použít jako reflexi?

---

---

Jak mohou být do projektu zapojeny další třídy a učitelé? Jaké výhody a nevýhody mohou vzniknout?

---

---

Pokud mají být do projektu zapojeni další učitelé, kdo by byl vhodný pro spolupráci?

---

---

Jaké další předměty mohou být do projektu začleněny?

---

---

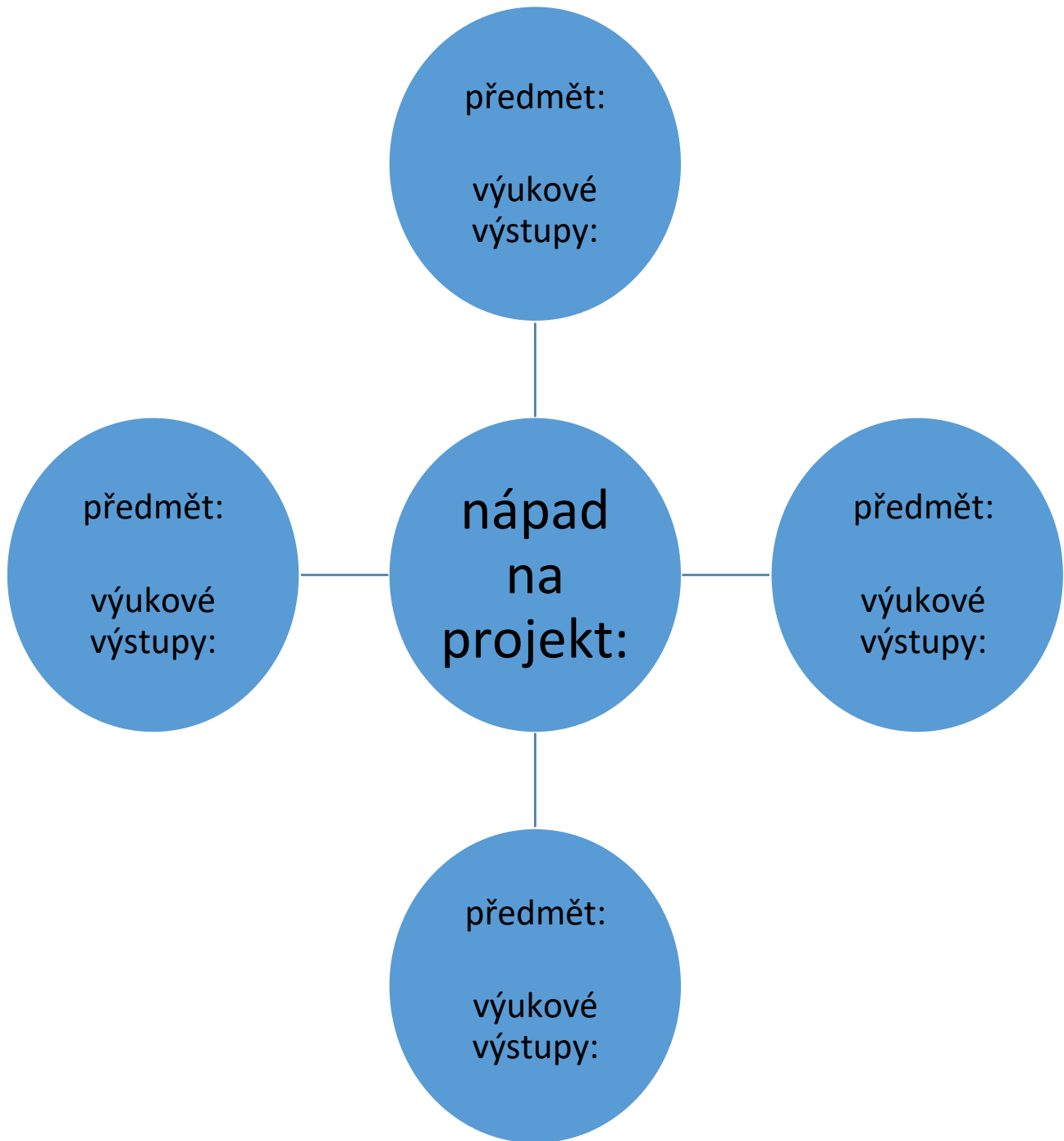
Vysvětlete rozdělení odpovědnosti za hodnocení.

---

---

Pracovní list 5a – **Kontrolní seznam pro plánování cílů učení**

- Jsou cíle učení jasně formulované a měřitelné?
- Odpovídají cíle učení standardům osnov?
- Jsou cíle učení vhodné pro věk a úroveň dovedností dětí/mládeže?
- Pokrývají cíle učení různé oblasti (kognitivní, afektivní, psychomotorické)?
- Jsou zde příležitosti pro rozvoj tvrdých i měkkých dovedností dětí/mládeže?
- Podporují cíle učení kritické myšlení a řešení problémů?
- Existují cíle, které podporují reflexi nad zkušeností se službou?
- Podporují cíle rozvoj občanské odpovědnosti?
- Jsou zde cíle, které spojují výuku ve třídě s aplikací v reálném světě?
- Umožňují cíle učení mezipředmětové propojení?
- Jsou zde cíle podporující rozvoj dovedností v týmové práci a spolupráci?
- Obsahují cíle příležitosti pro volbu a hlas studentů?
- Jsou zde cíle, které se zabývají specifickými potřebami komunitního partnera?
- Povzbuzují cíle dětí/mládež k zohlednění různých perspektiv?
- Podporují cíle rozvoj komunikačních dovedností?



## CÍLE UČENÍ A SLUŽBY

Pokud jste již udělali předchozí kroky, propojili jste svůj nápad na projekt s předmětem a cíli a výstupy daného předmětu. Připomeňme si to znovu:



---

Service Learning zahrnuje učení a službu pro společné dobro.

Rovnováha!

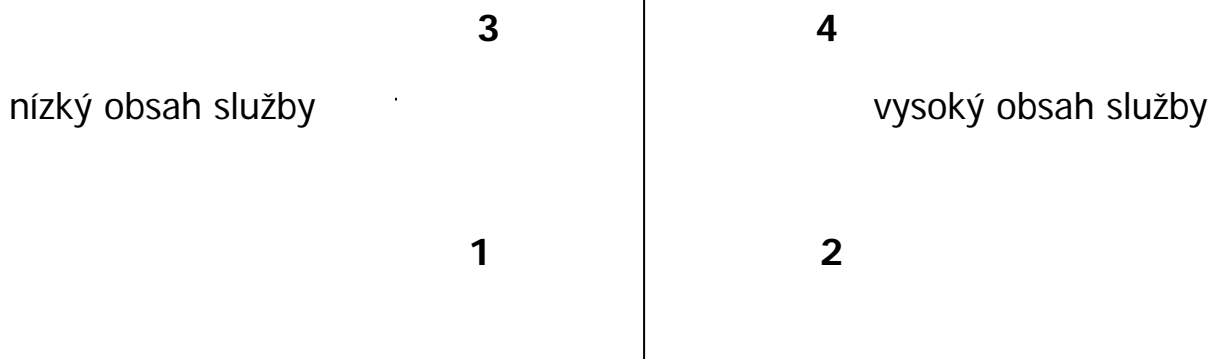
Je důležité stanovit cíle pro obě oblasti.

Děti/mládež by měly být do tohoto procesu zapojeny.

---

### Rozměry kvality

Vysoký obsah učení



Nízký obsah učení

Tuto tabulku můžete použít k zamyšlení nad tím, ve kterém čtverci se váš projekt aktuálně nachází. Grafika ukazuje rozměry kvality, kterých může projekt Service Learning dosáhnout. Osy znázorňují rozměry „učení“ a „služba“ (služba pro společné dobro). Měli byste se snažit vytvořit svůj projekt tak, aby obě dimenze, pokud možno, dosáhly vysoké kvality, což znamená, že váš projekt bude v čtverci 4 (vysoká složka učení a vysoká složka služby).



Projekt v pečovatelském domě, kde děti/mládež dobrovolně pomáhají pečovatelským s podáváním jídla, ale neosvojí si téma „Stárnutí v naší společnosti“ nebo například vliv Alzheimerovy choroby na lidské tělo, má vysokou složku služby, ale nikoliv kognitivní složku učení.

Další projekt, ve kterém děti/mládež navštíví hvězdárnu, aby pomocí dalekohledů pozorovaly obrazy hvězd a využily své výsledky v hodině fyziky, má vysokou složku učení. Děti/mládež však nepřispívají ke společnému dobru. Pokud byste spolu s hvězdárnou uspořádali výstavu, den otevřených dveří nebo praktickou hodinu pro děti/mládež ze základní školy, obě složky by našly své místo a získávání kompetencí mezi dětmi/mládeží by bylo ještě širší (revidování a příprava obsahu, prezentace, šíření dalšího poznání atd.).

Tyto příklady vám mohou ukázat, jak můžete sami pracovat na některých částech svého projektu, abyste nejen zlepšili složku učení, ale také složku služby, což znamená vytvořit co nejlepší vztah mezi učním a službou.

## Cíle učení a vzdělávací standardy

Cíle učení jsou specifické úkoly, kterých by děti/mládež měly dosáhnout na konci lekce, tematické jednotky nebo projektu. Vzdělávací standardy jsou širší, obecné očekávání stanovené vzdělávacími autoritami, které určují, co by děti/mládež měly vědět a být schopny udělat v různých fázích svého vzdělávání. Slučování projektů Service Learning s těmito standardy zajišťuje, že tyto zkušenosti smysluplně přispívají k akademickému pokroku dětí/mládeže. Pomáhá to ospravedlnit čas strávený těmito projekty v rámci osnov.

### Proces integrace:

- *Identifikujte relevantní standardy:* Projděte si standardy kurikula svého předmětu a vyberte ty, které jsou v souladu s projektem služby.
- *Vytvořte specifické cíle učení:* Rozvíňte konkrétní a měřitelné cíle, které podporují tyto standardy a mohou být dosaženy prostřednictvím projektu.
- *Zmapujte projektové aktivity:* Zajistěte, aby každá fáze projektu Service Learning přispěla alespoň k jednomu cíli učení nebo standardu.

### Typy standardů k uvážení:

- *Obsahové standardy:* Předmětově specifické znalosti a dovednosti
- *Mezipředmětové standardy:* Dovednosti přesahující více předmětů (např. kritické myšlení, komunikace)
- *Dovednosti pro 21. století:* Spolupráce, digitální gramotnost, řešení problémů
- *Standardy sociálně-emocionálního učení:* Sebeuvědomění, vztahové dovednosti, odpovědné rozhodování

### Přínosy:

- Zajišťuje akademickou přísnost v projektech Service Learning
- Pomáhá při hodnocení a vyhodnocování výsledků učení studentů
- Usnadňuje komunikaci s administrátory, rodiči a dalšími zainteresovanými stranami o vzdělávací hodnotě projektu

### **Výzvy:**

- Vyvážení cílů služby s akademickými standardy
- Přizpůsobení standardů reálným, často nepředvídatelným situacím
- Hodnocení učení založeného na standardech v netradičních vzdělávacích prostředích

### **Praktické návrhy:**

- Zapojte děti/mládež do identifikace relevantních standardů a stanovení cílů učení
- Pravidelně reflektujte, jak projektové aktivity naplňují vzdělávací standardy
- Buďte flexibilní a otevření nečekaným příležitostem k učení, které se během projektu objeví

Pečlivým zvážením a integrací cílů učení a vzdělávacích standardů do projektů Service Learning mohou pedagogové vytvářet zkušenosti, které jsou nejen smysluplné pro komunitu, ale také akademicky přínosné pro děti/mládež.

Vzdělávací standardy určují, jakých výsledků musí být ve výuce dosaženo. Důraz už není na formulování obsahu, který by měl být dětem/mládeži vysvětlen ve třídě. Cíle, které určují, jaké znalosti a schopnosti si děti/mládež osvojily po jednom školním roce, jsou jasněji definované.

Řízení se posouvá od organizace vstupů k organizaci výstupů.

### **Co by měly děti/mládež na konci části vzdělávání znát a umět?**

Vzdělávací standardy jsou normy zaměřené na cíle. Popisují schopnosti a znalosti dětí/mládeže v osobní, sociální, metodické a odborné oblasti na konci různých částí jejich školní docházky. Vymezují určitou podstatu kurikula jako povinný materiál, který jeden školní rok obsahuje, a schopnosti, které se během něj rozvíjejí. Nechávací tak mnoho volného prostoru pro detailní, obsahovou a metodickou výstavbu učebního procesu.

Cílem tohoto nového volného prostoru je zavést změněnou kulturu výuky, která umožní osvojování dovedností: učení se více předmětů, projektivní organizaci učebních procesů a škol v obci, otevírání podniků a firem. Dětem/mládeži musí být dána příležitost jednat samostatně a pracovat metodicky a strukturovaně. Prostřednictvím aktivního učení se rozvíjejí osobní schopnosti, sociální schopnosti, metodické schopnosti a odborné schopnosti, které mají vzájemný efekt.

Konfrontace tradičních osnov a nových standardů vzdělávání jasně ukazuje, že standardy vzdělávání orientované na schopnosti nabízejí více volného prostoru pro inovativní a efektivní formy učení a výuky, které nabízí například Service Learning.

## STRUKTURÁLNÍ PLÁN PROJEKTU

Prvním krokem pro organizační plánování projektu je sestavení plánu projektu Service Learning. Strukturální plán projektu je grafické znázornění, ve kterém jsou strukturovaně zobrazeny všechny oblasti, které jsou pro realizaci projektu nezbytné. Jednotlivé úkoly jsou hierarchicky uspořádány.

Projekty nám často připadají chaotické, zejména pokud spolupracujeme s různými lidmi po dlouhou dobu na jednom cíli, který na začátku nebyl jasně viditelný. Aby bylo možné takový chaos řídit, profesionální projektové týmy sestavují strukturální plán projektu, ve kterém se snaží rozdělit celý projekt na části a jednotlivé úkoly. Díky tomu je projekt přehledný a jednotlivé části jsou odděleny. Různé úkoly jsou rozděleny na dílčí úkoly, které tvoří jednotlivé pracovní balíčky. Takový strukturální plán projektu poskytuje potřebnou transparentnost ve fázi projektu, aby bylo možné přidělit odpovědnost a vyjasnit, za co je odpovědný tým jako celek a za co jednotliví členové týmu.

Strukturální plán projektu se skládá z popisu hlavních úkolů, částí úkolů a pracovních balíčků. Popište, co by mělo být provedeno, ne jak.

### Strukturální plán projektu – příklad

Cíle	Aktivity	Metody	Odpovědná osoba	Termín dokončení	Potřebné zdroje
Cíle služby a/nebo výukové výstupy	Učební aktivity nebo Aktivity služby	Přístupy, metody, nástroje práce: proces, soudržnost v týmu	Učitel/mladý vedoucí  Dítě/mladý člověk	Časový rámec pro realizaci aktivity	IT, prostor, materiál pro práci (papír, tužky), ...
Cíle služby a/nebo výukové výstupy	Učební aktivity nebo Aktivity služby				
Cíle služby a/nebo výukové výstupy	Učební aktivity nebo Aktivity služby				
Cíle služby a/nebo výukové výstupy					

## ŘÍZENÍ PROJEKTU



Změny ve všech částech projektu mohou být nezbytné, pro které jste vytvořili plány:

Ve vašem projektovém postupu, v cílech nebo v očekáváních, která jsou pro účastníky projektu důležitá.

Aby bylo možné včas zaznamenat vývoj, kdy jsou změny plánu nezbytné, pomůže vám průměrný odhad. Jednoduše řečeno, mediánový odhad vám umožňuje zjistit, kde se momentálně nacházíte, jak je znázorněno v tabulce níže.

Odpovídá aktuální stav plánu požadovanému stavu?

Pokud ne, proč? Jaké to má důsledky?

Vyslechněte hodnocení všech účastníků:

Jak tento proces vnímají děti/mládež, jak jej vnímají partneři z obce, jak učitelé? Diskutujte ve skupině o otázkách, které byly ve skupině vzneseny.

téma	Časové plánování	Cíle a dílčí cíle	Očekáváníí
Postupy			
Co je?	Jsmo podle plánu?	Odpovídají naše aktivity našim cílům?	Odpovídají naše aktivity našim očekáváním?
Proč?	Jaké potíže, problémy nastaly a proč?	Vznikly nové zásadní otázky ohledně nastavení? Nerozvíjejí se plánované aktivity podle cíle, a proč?	Proč jsme nenaplnili očekáváníí?
Co teď?	Přizpůsobení plánu průběhu	Je třeba přizpůsobit cíle projektu podmínkám, nebo je třeba změnit aktivity?	Je třeba upravit očekáváníí, nebo je třeba upravit projekt?

# Nástroje pro sledování projektu

## Realizace projektu: nástroje pro sledování postupu

Cíl: zajistit pochopení aktuálního stavu praxe Service Learning a průběžně informovat o aktivitách.

Doba trvání: 20 až 60 minut v závislosti na soustředění a zkušenostech studentů s tímto druhem aktivity. Později, s narůstající zkušeností dětí/mládeže s monitorováním, může trvat i méně času – například 10 nebo 15 minut.

Materiály: pro prezenční formát: flipchart, fixy; pro online formát: vhodná aplikace jako Padlet, Miro board, Google Classroom.

Popis aktivity: Nyní je praxe Service Learning již v běhu a plánované aktivity probíhají. Je důležité naučit děti/mládež sledovat, co se děje, zda práce postupuje podle plánu, co se mění a co lze zlepšit.

Monitorování lze provést dvěma způsoby:

### Na místě:

Použijte flipchart a nakreslete velkou tabulku se 6 sloupci a tolika řádky, kolik je potřeba. Ideálně je tato tabulka a její obsah (až po sloupec „Status“) vytvořena během fáze plánování praxe Service Learning.

Ve sloupci „Aktivity“ – děti/mládež chronologicky uvedou všechny aktivity, které proběhnou ve fázi realizace praxe Service Learning.

Ve sloupci „Popis toho, co je potřeba udělat“ – děti/mládež stručně popíše aktivitu, co je potřeba udělat.

Ve sloupci „Kdo“ – děti/mládež přidají odpovědné osoby za každou z aktivit – z týmů dětí/mládeže a učitelů.

Ve sloupci „Termín“ děti/mládež uvedou dohodnuté termíny realizace aktivit.

Ve sloupci „Ukazatele pokroku/výsledky“ – děti/mládež a učitelé přidají očekávané výsledky každé aktivity.

Ve sloupci „Důkazy z praxe“ – by měly být všechny pozorování a důkazy, že byl dosažen pokrok u aktivit.

Ve sloupci „Status“ – děti/mládež přidají vhodné symboly, které popisují stav realizace projektu na základě důkazů z předchozího sloupce.

**Příklad:**

**Aktivita:** Uspořádat školení o dovednostech v oblasti ICT pro členy seniorského klubu Červeného kříže;

**Popis:** Organizace skupin - účastníků, příprava prezentace a cvičení; zajištění IT vybavení ve spolupráci s Červeným křížem; rozdělení obsahu mezi týmy studentů; realizace školení;

**Kdo:** XY – učitel ICT, XY student 8. ročníku;

**Termín:** 1. února – 30. března 2022;

**Ukazatele:** připravená prezentace a cvičení pro účastníky, 20 účastníků rozdělených do dvou skupin; uskutečněná 3 setkání/dny na skupinu = celkem 6 dní školení;

**Důkaz praxe:** seznamy podepsaných účastníků, fotografie, hodnocení a zpětná vazba od účastníků; 4 školení pro každou skupinu;

**Klíčová část:** Děti/mládež by měly co nejvíce obsahu uvést do tabulky. Později, během monitorování, by měly mít krátká setkání, aby si vyměnily informace o stavu každé aktivity, jak přispívají k cílům, co funguje a co ne, aby mohly navrhnout změny. Tímto způsobem si procvičí dovednosti pozorování, analýzy, rozhodování a aktivního naslouchání.

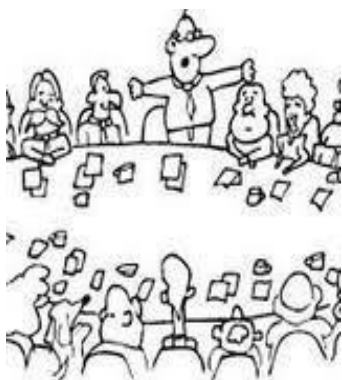
Na začátku to pravděpodobně zabere více času, než je třeba, ale s časem a zkušenostmi se děti/mládež naučí dokončit vše v kratším čase. To platí zejména pro děti/mládež, které nemají žádné zkušenosti s monitorováním.

Aktivita	Popis toho, co je potřeba udělat	Kdo	Termín	Ukazatele pokroku/výsledky	Důkazy z praxe	Status: + = hotovo - = nehotovo P = v procesu

**Online:**

V online formátu monitorování lze tuto tabulku vložit do aplikace Padlet nebo jiné vhodné a snadno použitelné aplikace a děti/mládež mohou pořádat monitorovací schůzky pomocí notebooků nebo chytrých telefonů.

## REFLEXE V PROJEKTECH Service Learning



Ačkoli je řízení nebo realizace projektu nevyhnutelnou součástí fáze díky své důležitosti, vyzdvihujeme reflexi jako zvláštní fázi realizace projektů Service Learning.

Reflexe je často popisována jako „srdce“ projektů Service Learning. Mnoho odborníků popisuje pomlčku mezi slovy „SERVICE - LEARNING“ jako symbol reflexe.

Protože: Prostřednictvím reflexe se vytváří spojení mezi zapojením a učením studentů. Reflexe tak proměňuje praktické zkušenosti dětí/mládeže na smysluplné učební zkušenosti.

Reflexe znamená vědomé přemýšlení dětí/mládeže a učitelů o očekáváních a zkušenostech projektů Service Learning – vždy s cílem propojit zapojení a učení. Týká se to komplexního učení a hloubkového obsahu, stejně jako všech praktických zkušeností z konkrétních situací, chyb nebo emocionálních událostí.

Aby bylo možné toto všechno dosáhnout, reflexe probíhá neustále, tedy PŘED, BĚHEM A PO projektu nebo aktivitě Service Learning.

### Co znamená 5C úspěšné reflexe?

Američtí vědci a experti na Service Learning Janet Eyler a Dwight Giles dlouhodobě zkoumají roli reflexe v Service Learning.

Jejich závěr: Reflexe výrazně přispívá k úspěchu Service Learning. Pozitivní účinek Service Learning na děti/mládež je silnější, pokud je v projektu pravidelně prováděna reflexe. Bez reflexe by určitá zkušenost z angažmá mohla mít na děti/mládež negativní dopad.

Jedná se o dodržování určitých „principů dobré reflexe“. Eyler, Giles & Schmiede (1996) a Giles (1999) popisují tyto principy pomocí „pěti C“:

<b>C</b> onnection Propojení	Reflexe musí propojit praktické zkušenosti v angažovanosti a osobní zkušenosti dětí/mládeže se školními vzdělávacími cíli. Musí ukázat spojení mezi teorií a praxí i mezi individuálními zážitky a širším obsahem. Prostřednictvím vědomé, propojené reflexe je možné dosáhnout toho, že angažovanost a učení se navzájem obohacují.
<b>C</b> ontinuity Kontinuita	Reflexe musí probíhat před projektem, během něj a po něm: <b>PŘED:</b> Reflektujte očekávání, emoce a různé perspektivy ve vztahu k očekávaným přínosům (např. prostřednictvím rozhovorů s partnery, školními kolegy...), získejte teoretické základní znalosti jako přípravu na zapojení.

	<p><b>BĚHEM:</b> = formovaná reflexe – ovlivňuje proces – rozpoznat chyby, změnit postupy, utvářet učební zkušenosti na základě prožitků: vnímat vlastní zkušenosti v širších souvislostech, vytvářet spojení mezi školním obsahem.</p> <p><b>PO:</b> „Ohlédnutí“ – Co jsme se naučili? Co bychom příště udělali jinak/lépe? Jak nás Service Learning změnil? Změnil se náš pohled na svět? Proč je důležité, aby se lidé angažovali? Čeho jsem svým zapojením dosáhl? Co zůstává otevřené? Co chci udělat dál? Atd.</p>
<p><b>C</b>hallenge Výzva</p>	<p>Reflexe musí vyzvat k zamyšlení nad postoji, znalostmi, schopnostmi a stávajícími hodnotovými systémy dětí/mládeže. Jde nad rámec pouhého popisu zkušeností v angažmá; zahrnuje procesy jako dedukci, závěry, hodnocení, porozumění a řešení problémů. Prostřednictvím dovedných otázek a vhodných metod nás povzbuzuje k přijetí určitých úhlů pohledu, rozšíření vlastních obzorů a otevření se novým názorům.</p>
<p><b>C</b>ontext Kontext</p>	<p>Reflexe musí probíhat ve správném kontextu. Místo, čas, úroveň formálnosti a metoda reflexe (písemná, ústní nebo umělecky tvůrčí) musí být přizpůsobeny situaci a odpovídat účelu reflexe. Například velmi emocionální reflexe by neměla probíhat ve formálním prostředí učebny s řadami lavic, ale spíše v kruhu, kde všichni sedí na školním dvoře nebo v zahradě.</p>
<p><b>C</b>oaching Koučování</p>	<p>Děti/mládež potřebují intelektuální a emocionální podporu, aby byly náročné reflexe spravedlivé, aby mohly přemýšlet novými způsoby a nacházet alternativní vysvětlení svých zkušeností. Bez této podpory by náročná reflexe mohla vést k vyčerpání a demotivaci.</p>



## Jaké praktické návrhy vyplývají z organizace procesu reflexe?

- Reflexe by měla být primárně plánovaná a metodicky připravená
- Reflexe by měla být vnímána jako nepřetržitý proces, probíhající před, během a po zapojení = **KONTINUITA**
- Reflexe by měla být spojena s otázkami týkajícími se vzdělávacích standardů, vzdělávacích plánů nebo školních osnov = **PROPOJENÍ**
- Reflexe by měla zahrnovat dialog s partnery v angažmá a lidmi, kteří z něj mají užitek = **OBSAH**
- Reflexe by neměla být prováděna "jen tak mimochodem"; místo toho vytvořte mnohem více pevných časových oken pro reflexi, kdy se na ni s dětmi/mládeží skutečně soustředíte
- Reflexní aktivity by měly vyzývat děti/mládež k přemýšlení o vlastních hodnotách, jejich objasnění a změně = **VÝZVA**
- Děti/mládež by měly být zapojeny do organizace fází reflexe, aby se proces stal jejich vlastním
- Reflexní aktivity by měly zahrnovat různé učební metody a styly (např. vizuální-vidění; auditivní-poslech; kinestetický-pocit) = **OBSAH**
- Učitelé by měli pravidelně poskytovat podporu dětem/mládeži během procesu reflexe, aby mohli neustále zlepšovat své schopnosti a kritické myšlení = **VEDENÍ**

## Co říká věda o účinku reflexe?

Vědecký výzkum potvrzuje pozitivní efekt pravidelné a kvalitní reflexe v Service Learning. Některé studie identifikují reflexi jako „klíčový faktor“ pro úspěšný Service Learning. Následující kompetence a schopnosti jsou prokázány prostřednictvím reflexe:

### 1. Kognitivní učení

- porozumění složitým vztahům, kritické myšlení a řešení problémů
- základní dovednosti: čtení, psaní, mluvení, komunikace
- abstraktní a syntetické schopnosti („redukovat na větší celek“)
- lepší porozumění školnímu obsahu a schopnost využít školní obsah v reálných životních situacích
- metakognice (porozumění vlastnímu životu a myšlení) → učit se učit, učit se ze zkušenosti!

### 2. Rozvoj osobnosti

- sebereflexe (např. všimnout si změn u sebe, zaznamenat své úspěchy a schopnosti, lépe se ohodnotit)
- převzít odpovědnost za svůj vlastní život
- schopnost formulovat cíle, seberegulace a plánování

### 3. Demokratická schopnost jednat

- otevřenost novým myšlenkám
- schopnost přijímat perspektivu druhých
- uvědomění si problémů lidí a jejich příčin a důsledků → systematické myšlení
- smysl pro komunitu a odpovědnost
- morálně-politické a etické uvědomění
- využití naučených znalostí k řešení společenských problémů → orientace na jednání

## Jaké metody jsou vhodné pro reflexi?

### Reflexe je víc než jen psaní učebního deníku!

Diskuse a vedení učebních deníků jsou nejběžnějšími způsoby reflexe v Service Learning (Eyler, Giles, Schmiede, 1996), ale neměly by zůstat jedinými metodami. Každý student se učí jinak – proto je rozmanitost metod velmi důležitá. Díky nim děti/mládež poznávají různé přístupy k reflexi. Zde jsou některé příklady různých metod reflexe:

- Autobiografické psaní (např. deník)
- Psaní dopisů (sobě, rodičům, společnosti, zaangažovaným partnerům,...)
- Novinářské psaní
- Skupinové diskuse, rozhovory ve skupině, diskusní skupiny
- "Světelný kruh z hořčíku"
- Rozhovory ve dvojicích
- Provádění a vyhodnocování rozhovorů (např. se spolužáky nebo zapojenými partnery)
- Malování, kreslení, vytváření skic, soch, koláží, tvorba nástěnných novin
- Psaní textů písní, skládání RAPu, psaní básní
- Divadlo, tanec a jiné formy performativního umění
- Fotografování, natáčení (dokumentární nebo hraný film)
- Vytváření webových stránek
- Reflexe "časová schránka"

Existuje mnoho různých sociálních forem reflexe – čím více jich během projektu použijeme, tím lépe.

### Zde je několik příkladů:

- Sám – např. prostřednictvím psaní deníku
- V dialogu s jiným studentem – např. formou psaní dopisů
- V malých skupinách – např. v rámci kooperativních učebních institucí
- V rozhovoru s projektovými partnery – např. ve focus groups
- Pro širší publikum – např. prostřednictvím novinářského psaní nebo filmu

## Otázky pro vedení a strukturování reflexe

### Otázky ohledně angažmá - PŘED

- Co od tohoto projektu očekávám? Jaké mám obavy a naděje?
- Jaké dovednosti, postoje a povahové rysy si s sebou přináším, které by mohly být v tomto angažmá užitečné?
- Co se chci prostřednictvím svého angažmá naučit?
- Na co se nejvíce těším?
- Jak můžeme v tomto angažmá dobře spolupracovat jako tým?
- Co od nás očekávají naši partneři v angažmá?

Tyto otázky jsou navrženy tak, aby pomohly dětem/mládeži se mentálně a emocionálně připravit na jejich nadcházející angažmá nebo projekt. Podporují sebereflexi, stanovování cílů a zvážení týmové dynamiky a očekávání partnerů před zahájením samotné práce.

### **Otázky ohledně angažmá - BĚHEM**

- Jaký je typický průběh mého angažmá? Jak se v průběhu času mění?
- Co je na mém angažmá nejtěžší?
- Čeho jsem tento týden v angažmá dosáhl/a, na co jsem obzvláště hrdý/á?
- Jaké výzvy jsem musel/a dnes v angažmá překonat a jak jsem se s nimi vyrovnal/a?

### **Otázky ohledně angažmá - PO**

- Co bylo dobré, co bylo špatné – co jsem se z toho naučil/a?
- Čeho si myslím, že mé angažmá dosáhlo?
- Co bych v angažmá udělal/a jinak, kdybych mohl/a vrátit čas?
- Jak projekt vnímali partneři?
- Jaké otevřené otázky z mého angažmá zůstávají?

### **Otázky o sobě:**

- Která zkušenost na mě zanechala největší dojem?
- Jak mě angažmá změnilo? Co jsem se o sobě naučil/a?
- Jak jsem zvládal/a obtížné situace v angažmá?
- Do jaké míry angažmá změnilo můj postoj k ostatním lidem?
- Jak mě lidé, se kterými jsem pracoval/a nebo pro které jsem pracoval/a, vnímali? Jako spolupracovníka, vetřelce, přítele,...?
- Co jsem se naučil/a z případných zklamání v angažmá?

Tyto otázky jsou navrženy tak, aby podporovaly reflexi během různých fází angažmá (během a po něm) a povzbuzovaly sebereflexi. Pomáhají dětem/mládeži analyzovat své zkušenosti, posoudit jejich osobní růst a zvážit vliv jejich práce na sebe i ostatní.

### **Otázky k propojení teorie a praxe**

- Co jsem se naučil/a o svém školním předmětu?
- Jaký je vztah mezi zkušenostmi z mého angažmá a tím, co jsem se naučil/a ve škole? Jaké znalosti, jaké dovednosti jsem mohl/a v angažmá využít?
- Jak angažmá ovlivnilo mé školní učení? Co jsem si z angažmá „odnesl/a“, co mi usnadnilo lepší pochopení určitých teoretických obsahů?

### **Otázky ohledně širšího kontextu (související s demokracií a občanstvím)**

- Jaký je pro mě rozdíl mezi „pomáháním“ a „učením se prostřednictvím angažmá“?
- Jak mi angažmá změnilo pohled na lidi?
- Co znamená „vzájemnost“ v rámci angažmá?
- Proč je důležité být občansky angažovaný?
- Co je vlastně občanská angažovanost?
- Co pro mě osobně znamenalo zastávat se ostatních?

Tyto otázky jsou navrženy tak, aby pomohly dětem/mládeži:

1. Propojit své praktické zkušenosti s teoretickými znalostmi ze školních předmětů.
2. Reflektovat širší důsledky jejich angažmá, zejména pokud jde o občanství a demokracii.
3. Pochopit koncept Service Learning jako odlišný od pouhého „pomáhání“.

4. Zamyslet se nad tím, jak jejich zkušenosti formovaly jejich pohled na společnost a občanskou odpovědnost.

Tyto otázky podporují hlubší přemýšlení o roli angažmá ve vzdělávání a společnosti a podporují komplexnější pochopení občanské účasti a jejího významu.

## METODY REFLEXE

### Názory pro a proti

Děti/mládež čtou knihy, texty, eseje, novinové články nebo podobná díla autorů, kteří zastávají různé nebo zcela opačné názory na kontroverzní chování související s angažmá studentů, jako například: „Asistované umírání - pro nebo proti“, „Jsou pracující matky malých dětí špatnými matkami?“, „Měli by se starší lidé ošetřovat doma nebo v domově pro seniory?“, „Jak užitečný je zálohový systém na plechovky?“ a podobná témata.

Poté děti/mládež obdrží reflexní otázky k diskusi (buď písemně individuálně, v malých skupinách, v rámci velké diskuse s celou třídou, nebo...?):

- Jak vaše zkušenost získaná během Service Learning nebo angažmá souzní s těmito názory pro a proti, které jste četli?
- Jak by autoři textů interpretovali a hodnotili to, co jste během svého angažmá pozorovali a zažili?
- Jaké názory mají lidé, se kterými v rámci svého angažmá spolupracujete, na toto kontroverzní téma? Jak to víte?
- Co si o tomto tématu myslíte vy osobně, pokud je váš názor ovlivněn tím, co jste během svého angažmá zažili?
- Změnil se váš názor v průběhu angažmá?

### Časová kapsle

Na začátku projektu třída společně naplní „časovou kapsli“, což může být malá truhlička, pokladnička nebo jiný uzamykatelný předmět. Děti/mládež vloží do časové kapsle vše, co je v té době zajímavá nebo co považují za důležité. Mohou to být malé poznámky, na kterých děti/mládež zdůrazňují svá očekávání nebo pochybnosti o projektu. Může jít o dopisy sobě samým nebo krátké slohové práce. Nebo: poznámky z předchozích rozhovorů s partnery v angažmá, malé kresby, fotografie atd. Plnění časové kapsle lze dobře propojit s ústní reflexí – například děti/mládež mohou vysvětlit, proč si do krabice vybraly určité předměty. Jakmile třída svou časovou kapsli zabalí, je slavnostně uzavřena a zakopána – to se může doslova stát na školním dvoře – nebo může být časová kapsle schována na nebo v kabinetu ve třídě.

Na konci projektu se časová kapsle rovněž slavnostně otevře a vyzve k reflexi o tom, co se během projektu změnilo, která očekávání se naplnila a která ne, proč k tomu došlo, jaké obzory se rozšířily, jak se člověk během projektu změnil atd.

### Učební deník

Učební deník je jednou z nejčastějších a nejoblíbenějších forem reflexe: Během svého angažmá si děti/mládež do něj průběžně zaznamenávají své zkušenosti, setkání, dojmy,

myšlenky a výsledky učení. Měl by být vědomě připraven otázkami. Protože z otevřeného zadání „vedete si svůj učební deník“ může vyplynout typický výsledek:

„Dnes jsem dorazil/a do domova důchodců ve 14:00. Poté jsem mluvil/a s několika staršími ženami a pomohl/a krájet dort k odpolední kávě. Bylo to velmi hezké a zábavné. V 16:00 jsem šel/šla domů.“

Takto by učební deník o angažmá v domově důchodců neměl vypadat! Zatímco popis každodenního režimu může být součástí učebního deníku, reflexe musí jít dále. Další možné obsahy učebního deníku mohou být:

- Lidé v mém angažmá: Kdo jsou, co cítí, co si myslí, jak se chovají?
- Dopad mého chování na angažmá: Čeho jsem dnes dosáhl/a?
- Moje pocity během angažmá: Vzestupy a pády. Kdy se jak cítím?
- Výzvy během angažmá a jak jsem se s nimi vyrovnal/a?
- Získané poznatky: Co mě přimělo k přemýšlení a proč? Jaký jsem z toho získal/a vhled?
- Sny a fantazie.

Spojení mezi zkušeností a tím, co se o ní naučil/a ve škole: Jak to, co jsem dnes udělal/a a zažil/a, souvisí s tím, co jsem se navíc učil/a ve škole?

V případě příkladu domova důchodců mohou být otázky následující: Jaké starosti a potřeby mají senioři? S jakými nemocemi bojují? Co je činí šťastnými? Co je činí smutnými?

Co pro mě znamená pojem „stárnutí s důstojností“? Jak žijí starší lidé? Jak mohu přispět k tomu, aby jejich život byl lepší? Do jaké míry jim mé angažmá pomáhá? Jaké sociální profese se týkají starších lidí? Jak se naše společnost chová k starším lidem?

Co jsem si dosud myslel/a o „starých lidech“ a jak to vidím teď?

Takový pracovní deník, který se zabývá těmito a mnoha dalšími otázkami, naplňuje principy dobré reflexe: Pracovní deník, který jde nad rámec pouhého popisu, činí reflexi náročnou a vytváří spojení mezi teorií a praxí, mezi zkušeností a znalostmi, mezi studentem a jeho činy.

**Měl by učební deník zůstat soukromý, nebo by měl být přístupný učiteli (například k podpoře, ke sběru na konci, k hodnocení atd.)?**

**Výhody veřejného přístupu:** Děti/mládež berou svůj úkol vážněji s praxí a přistupují k psaní učebního deníku s větší motivací, trpělivostí a přesností. Snaží se o hlubší reflexi na otázky a nezůstávají na povrchu.

Navíc zpětná vazba od učitele (KOUČOVÁNÍ!) pomáhá dále rozvíjet myšlenky a „pozvednout“ je na novou úroveň přemýšlení. Deník studenta není považován za pouhou povinnost, ale za něco nezbytného pro jeho učební proces.

**Nevýhody veřejného přístupu:** Emoční reflexe je omezená. Mnoho dětí/mládeže se zdráhá vyjádřit své pocity a myšlenky upřímně, když vědí, že si jejich myšlenky bude číst učitel.

**Možný kompromis:** Udržet části učebního deníku soukromé (zejména emocionální části), zatímco jiné části (např. abstrakce zkušeností a propojení s učebním obsahem, sestavení komplexních významů atd.) jsou veřejné, podporují podporu a jsou hodnoceny, pokud je to vhodné.

## Skupinový deník / Třídní deník

Reflexní nebo učební deník může být veden také jako skupinový deník. To znamená, že učební deník je volně dostupný ve třídě a každý do něj může zapisovat své myšlenky, nápady, očekávání, pochybnosti, příběhy a dojmy z angažmá, poznámky z rozhovorů nebo podobné věci. Děti/mládež mohou komentovat, co jejich spolužáci již do deníku napsali. Mohou přidat kresby nebo náčrty – nebo napsat o nějaké zábavné události ze třídy či z průběhu angažmá. Kreativité se meze nekladou. Na konci se sdílený deník zkopíruje, aby každý dostal svou kopii.

Na konci projektu se také nabízí společné prohlédnutí deníku a diskuze o reflexi ve třídě.

Alternativní verze: velké, společné nástěnné noviny.

## Učení prostřednictvím angažmá – Divadlo

Na konci projektu třída Service Learning připraví divadelní představení pro děti/mládež, které se budou účastnit Service Learning v následujícím roce. Prostřednictvím scének, malých výjevů a pantomimy děti/mládež představí své zkušenosti se Service Learning – mohou to být konkrétní události z jejich angažmá nebo obecné dojmy, myšlenky, nápady a výsledky učení, které děti/mládež mohou ze svého angažmá čerpat nebo sdílet s „novými“ dětmi/mládeží. Zvláštní výzvou je zobrazit emoce, které děti/mládež zažily během svého angažmá, a poznatky, které získaly během Service Learning.

Sál, kde se divadlo nachází, je dětmi/mládeží vyzdoben kreativními nástěnnými novinami, kde „vypráví“ příběh svého angažmá pomocí obrázků.

Pro přípravu představení třída diskutuje o mnoha otázkách: Jaké byly důležité (krásné, smutné, dojemné, každodenní...) zkušenosti během našeho angažmá? Jaké učební zkušenosti jsme získali během Service Learning? Co má naše angažmá společného se školním učáním? Co bychom měli předat „novým“? Co očekávají a čeho se „noví“ obávají ohledně Service Learning a jak je můžeme nejlépe připravit naším divadlem?

## Kdybychom měli milion...

...jak bychom mohli pomoci našim partnerům v angažmá?

To znamená

...co by mohli udělat k řešení tohoto (sociálního, environmentálního, ...) problému, kvůli kterému jsme byli přizváni?

Prostřednictvím této reflexe by děti/mládež měly vidět skutečnou potřebu svého angažmá a diskutovat o tom, jak investovat ten milion. Nejprve musí společně analyzovat, kde jsou silné a slabé stránky partnera v angažmá, jaký je největší problém? Na co by bylo nejdříve potřeba peníze? Co je další krok? Co je nejméně důležité? Které investiční požadavky by mohly být zlepšeny? A podobně.

Reflexní úkol vyžaduje, aby děti/mládež přesně pozorovaly a analyzovaly situaci, příčiny a požadavky svého angažmá a problémy, které následují. Jde také o to, vzít v úvahu perspektivu partnera v angažmá.

Metoda může být rozšířena o diskuzi o otázkách: Existují nějaké další problémy a požadavky, které nelze vyřešit penězi? Můžete uvést příklady z angažmá?

### Hraju roli...

Tato reflexní metoda se zaměřuje na kreativitu a perspektivu. Děti/mládež by měly přemýšlet o svém angažmá, hrát neobvyklou roli a vytvořit konkrétní skupinu, formát a téma pro reflexi. Například pro téma ochrany životního prostředí: děti/mládež by mohly hrát kachnu, která jako čtenář novin (skupina Service Learning) hledá článek – názor (formát) o znečištění vody, ve které žije (téma).

Další možné role v jiných projektech: pes starší ženy, panenka dítěte z mateřské školky, kapka vody v biotopu, houpačka na hřišti, svetr politika, ... Cvičení reflexe by mělo děti/mládež naučit vidět perspektivu a správné pozorování. Navíc, i když z jiné perspektivy, mohou diskutovat o svém zapojení, vysvětlovat události, vyprávět, vyvozovat, dedukovat, vkládat teorii atd.

### Slovo týdne

Děti/mládež mají za úkol pamatovat si slova použitá (např. odborná slova) během angažmá, která neznaly nebo neslyšely a neznají jejich význam. Na ústním reflexním setkání ve třídě může každý student říct své „slovo týdne“ a společně jako třída přemýšlet: Co si myslíte o tomto termínu? Co by to mohlo znamenat? Co vám to slovo připomíná? Kde zjistit, co to slovo znamená?

Když je význam slova objasněn, může proběhnout reflexe obsahu k tématu. Nebo: Děti/mládež mají za úkol přemýšlet a reflektovat o tomto konceptu v učebním deníku. Nebo: Měly by se pokusit koncept převést do kresby. Nebo: Na konci angažmá děti/mládež napíšou krátký příběh, báseň nebo rým, který obsahuje slovo týdne. Alternativa: „Emoce týdne“ – během reflexního setkání děti/mládež diskutují o pojmu, který zvláště ovlivnil jejich angažmá během tohoto týdne.



## Reflexe se standardy Service Learning

Před zapojením si děti/mládež přečtou standardy Service Learning a přemýšlejí, jak by každého standardu mohly dosáhnout prostřednictvím zapojení do komunity.

Děti/mládež by si měly vypsát všechny standardy z poskytnutého materiálu a přemýšlet a diskutovat, jak to přesně bude vypadat (např. jaké aktivity by měly být v Service Learning podniknuty, aby se správně zkoumaly potřeby). Každý student může mít konkrétní představu o typu a metodě realizace zapojení – důležité je, aby použili svou představivost.

Během angažmá mohou děti/mládež reflektovat a kontrolovat, do jaké míry každého standardu dosáhly. Mohou přemýšlet a diskutovat, co jsme očekávali, ale nestalo se? Na čem musíme ještě pracovat? Co bychom se ještě chtěli konkrétně naučit?

Na závěr se vše provede znovu jako konečná reflexe: Jak mohou projekty Service Learning pomoci při dosahování standardů? Jaké zkušenosti jsme v tomto směru získali? Má praktická práce něco společného se školním učením?

## Magnesium light

Jedná se o formu krátké reflexe, kterou lze konzistentně používat po celý projekt. Jde o zastavení se s cílem vědomě rozpoznat vlastní pokrok, představit si a uchovat si zvláště důležité informace nebo mluvit o své aktuální náladě či pocitech. Pro tuto aktivitu je nejlepší, když skupina dětí/mládeže sedí v kruhu.

V rámci této techniky má každý krátký čas (2 minuty) na přemýšlení o položené reflexní otázce. Poté jeden student začne tím, že v jedné větě řekne bod, který je pro něj obzvláště důležitý. Předá slovo buď kolem kruhu, nebo vybranému studentovi (např. pomocí „mluvícího kamene“ nebo „míčku“).

Příjemce se může rozhodnout, zda něco řekne, nebo předá slovo dál. Je důležité, aby děti/mládež nekomentovaly stručná prohlášení ostatních; skupina během prohlášení pouze naslouchá. Ostatní děti/mládež mohou položit doplňující otázku, pokud je to opravdu nutné.

Alternativní verze: Místo míče, který se hází nebo předává, lze použít klubko vlny. První mluvčí drží konec vlny a hází klubko dál. Tímto způsobem se během této techniky vytvoří ve středu kruhu pavučina vlny, která symbolizuje propojení zkušeností a pocitů dětí/mládeže.

## Ložisková reflexe

Skupina dětí/mládeže je rozdělena do dvou stejných podskupin. První skupina vytvoří vnitřní kruh, druhá vnější kruh. Jeden student z vnějšího kruhu sedí naproti jinému z vnitřního kruhu. Páry se navzájem obracejí.

Skupině je položena reflexní otázka, o které by si páry měly vyměňovat myšlenky, například: Jaká byla nejkrásnější zkušenost tohoto týdne v rámci angažmá? Vnitřní kruh má za úkol

vyprávět o této zkušenosti, zatímco vnější kruh naslouchá a klade otázky. Po několika minutách se na signál vedoucího všichni postaví a posunou o tři místa dál – přičemž vnitřní kruh se pohybuje po směru hodinových ručiček a vnější kruh opačně, aby si sedli naproti novému partnerovi. Nyní by měl hovořit vnější kruh a vnitřní kruh klást otázky.

Další kola mohou pokračovat. Typicky ložisková reflexe probíhá ve čtyřech nebo pěti kolech.

V každém kole může být položena nová reflexní otázka – nebo mohou děti/mládež ve vnějších a vnitřních kruzích hrát různé role. Například vnitřní kruh: děti/mládež, vnější kruh: partneři zapojení.

## **Obrazová reflexe**

**Příprava:** Po místnosti zavěste různé obrázky a fotografie. Obrázky by měly obsahovat dobrou kombinaci konkrétních a abstraktních motivů; mohou zobrazovat lidi nebo jednoduše barvy a tvary. Je důležité mít rozmanitý výběr (například sbírat a vystříhat z časopisů, katalogů, brožur, knih...).

**Postup:** Položte reflexní otázku (Jak jde náš dobrovolnický projekt? Jak probíhá naše týmová práce? Jak se cítím právě teď? Kde jsem po dnešní lekci? Když přemýšlím o našem nadcházejícím dobrovolnickém projektu..., Když přemýšlím o svém dobrovolnickém dni včera...) a požádejte děti/mládež, aby nejprve prošly kolem všech obrázků a prohlédly si je s ohledem na tuto otázku. Pak by měly stát vedle obrázku, který je nejvíce oslovuje ve vztahu k otázce. Děti/mládež se mohou střídavě – stát vedle obrázku, který si vybraly – stručně vysvětlit svůj výběr.

## **Pocity na širém moři**

**Příprava:** Na stěnu nebo na nástěnku je zavěšen velký modrý papír (= moře). Na nástěnku jsou náhodně připevněny pomocí lepicí pásky nebo špendlíků malé zelené, kulaté papírky, které jsou rozmístěny po moři. Na každém papírku je napsaná emoce, například: nadšení, zábava, stres, motivace, únava, radost, štěstí, nejistota...

**Postup:** Děti/mládež si z barevného papíru vyrobí malé lodě a napíše na ně svá jména. Poté lodě umístí do vody: „Vidíte velké moře s ostrovy, na kterých jsou napsány různé pocity. Prosím, připněte svou loď na místo v moři, které nejlépe popisuje, jak se právě teď cítíte. Ostrovy lze přesouvat a také přidávat nové ostrovy.“ (připravte prázdné šablony ostrovů a tužky na psaní!). Vytvoří se jasný přehled o náladě skupiny – a jak se mění v průběhu Service Learning nebo od začátku do konce reflexní lekce (k tomu požádejte děti/mládež, aby přemístily své lodě). Obrázek poskytuje příležitost k rozhovoru, otázkám a společné reflexi.

**Cíle:** vědomě vnímat a vyjádřit své vlastní emoce a nálady.

## Strom poznání

Děti/mládež nakreslí na velký list papíru strom s korunou a kmenem. Na tento strom lze nyní zavěsit ovoce. Děti/mládež dostanou papírky v červené, zelené, žluté nebo hnědé barvě:

- Červené ovoce (kartičky) jsou zralé, chutné plody: pozitivní zážitky a krásné zážitky během závazku, povzbudivá věta, kterou někdo řekl, dosažený cíl, učební úspěch...
- Zelené ovoce (kartičky) je ještě nezralé, chcete na těchto něžných pupenech pokračovat v práci, zlepšit je: věci, které zůstaly nejasné, učební procesy, které začaly, ale měly by pokračovat, přání pro příště...
- Žluté nebo hnědé ovoce (kartičky) jsou padlá jablka: věci, které se pokazily, zážitky a události během závazku, které nebyly tak příjemné...

Děti/mládež zavěsí své osobní ovoce na strom poznání a sdílí své zkušenosti. Strom podněcuje otázky a reflexi ve třídě.

Kdy? Průběžná reflexe během Service Learning nebo závěrečná reflexe.

## UZAVŘENÍ, OSLOVA A ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ

Oslava je zásadní okamžik pro uznání, setkání a posílení vztahů. Je to ideální příležitost informovat partnery, kteří se projektu neúčastnili tak aktivně, motivovat ostatní k vlastním projektům, oživit zážitky a zhodnotit, co všechno se během projektu naučilo a dokázalo.

### Závěrečná reflexe

V této fázi se reflexe zaměří na projekt jako celek a na zkušenost, kterou skupina prožila. Cílem je dát této zkušenosti jednotný smysl, zhodnotit vykonanou práci a naučené lekce. Doporučujeme také sdílet individuální pocity a emoce. Tyto okamžiky posilují pocit sounáležitosti a pomáhají účastníkům utřídit tuto subjektivní zkušenost jako součást jejich vzpomínek.

### Obraz vydá za tisíc slov

Tato aktivita:

- + Podporuje rozvoj metaforického vyjadřování
- + Podporuje reflexi nad projektem jako celkem

Účastníkům nabídněte velké množství různorodých obrázků a požádejte je, aby si vybrali jeden, který pro ně představuje to, co během projektu zažili. Když budou připraveni, vyzvěte každého účastníka, aby ukázal skupině svůj vybraný obrázek a vysvětlil, proč si ho vybral a co pro něj tento obrázek představuje.

### Co jsem přinesl, co si odnáším

Tato aktivita:

- + Podporuje reflexi nad projektem jako celkem
- + Podporuje reflexi osobního rozvoje, bez ohledu na výsledek projektu
- + Pomáhá uvědomit si subjektivní aspekty, které by jinak mohly zůstat skryté

Usaďte se do kruhu a požádejte každého účastníka, aby sdílel svou zkušenost zodpovězením dvou otázek: Co přinesl na začátku projektu (pochyby, obavy, znalosti a očekávání)? A co si z této zkušenosti odnáší (poznatky, obavy, vztahy, získané ponaučení)? Odpovědi zaznamenejte na plakát, který shrne všechny komentáře, jež lze následně použít k vytvoření slovního mraku (5.b.a).

### Z vrcholu hory

Tato aktivita:

- + Podporuje reflexi nad projektem jako celkem
- + Podporuje reflexi osobního rozvoje, bez ohledu na výsledek projektu
- + Pomáhá uvědomit si subjektivní aspekty, které by jinak mohly zůstat skryté

Rozdejte účastníkům listy papíru s kresbou hory a požádejte je, aby zakreslili svou cestu od spodní části hory až na vrchol jako vyjádření své zkušenosti během projektu. Spodní část bude představovat moment, kdy se rozhodli k projektu připojit, a vrchol bude reprezentovat cíle projektu.

Požádejte je, aby identifikovali následující body:

- Prameny k občerstvení: chvíle, které projektu přinesly čerstvý vítr a uvolnily napětí.
- Tábory u ohně: okamžiky, kdy nejdůležitější bylo opravdové sblížení s ostatními.
- Vyhlídky: chvíle, kdy měli možnost získat široký a komplexní pohled na projekt.
- Zkratky lesem: momenty, události nebo situace, které urychlily rozvoj aktivit.
- Kamenitý terén: chvíle, kdy museli kráčet opatrně a váhali.
- Zapnutá GPS: události nebo situace, které si vyžádaly změnu směru, a důvody pro tuto změnu.

Můžete přidat jakékoli další položky, které považujete za relevantní. Jakmile účastníci dokončí své kresby, požádejte je, aby je sdíleli se zbytkem skupiny. Zde jsou některé otázky k závěrečné reflexi: Dosáhli jsme vrcholu (splnili jsme naše cíle)? Jaká příjemná a nepříjemná překvapení jsme na cestě našli? Šel každý stejnou cestou? Co jste se na této cestě naučili?

### **Památěční kresba**

Tato aktivita:

- + Podporuje rozvoj sebevyjádření a umožňuje vyslechnout názor dětí, které se projektu účastnily.
- + Umožňuje začlenit pohled mladých účastníků a zjistit jejich názory.

Tato aktivita je velmi užitečná, pokud se projektu účastnily malé děti. Požádejte každé z nich, aby nakreslilo moment, který si během této zkušenosti nejvíce užily, nebo aby si vybraly fotografii, která tento moment představuje, a vysvětlily proč. Kresby nebo fotografie pak vystavte na závěrečné akci spolu s jejich svědectvími a důvody. Na rozdíl od aktivity uvedené v 5.a.a by zde každé dítě mělo popsat moment, který si nejvíce užilo, a ne projekt jako celek.

### **Skupinová fotografie účastníků a zainteresovaných stran**

Tato aktivita:

- + Posiluje skupinovou identitu
- + Vyjadřuje vděčnost všem účastníkům
- + Je užitečná pro šíření v různých formátech (médiu, blogy, sociální sítě, nástěnky apod.)

Skupinová fotografie je tradiční součástí projektu, a to z dobrého důvodu: je velmi důležité vidět celou skupinu pohromadě, sdílející oslavu a zakončení projektu. Tuto fotografii lze také vystavit na školní nástěnce nebo zveřejnit ve školním zpravodaji. Nezapomeňte zahrnout všechny účastníky: děti/mládež, učitele, authority, komunitní partnery, spolupracující organizace nebo rodiny, vládní agentury nebo místní instituce atd. Dobrou alternativou je

pořídít fotografii na začátku projektu a pak další na jeho konci, abyste viděli změny v účasti, osoby, které se zapojily na začátku, ale již nejsou jeho součástí atd.

## Word cloud

Existuje několik webových stránek, které lze využít k vytvoření obrazů tvořených slovy, kde velikost slova bude určena tím, kolikrát se v daném textu objeví. Čím častěji je slovo použito, tím větší bude. Požádejte účastníky, aby po dokončení projektu napsali své závěrečné myšlenky, zadejte všechna jejich svědectví do textového pole aplikace a poté vyberte tvar pro slovní mrak. Můžete zvolit reprezentativní tvar, vytisknout jej a vystavit na školní nástěnce nebo ve třídě. Můžete diskutovat o největších slovech a nejvýznamnějších chybějících slovech.

## Ukončení a rozhovory

Tato aktivita:

- + Podporuje zapojení komunity
- + Je výborným podkladem pro šíření informací
- + Pomáhá při rozhodování o budoucích návrzích přizpůsobených hodnocení účastníků

Během závěrečné akce lze provádět rozhovory s různými účastníky. Je důležité, aby byly zastoupeny všechny skupiny: děti/mládež, učitelé, institucionální autority, dárci, komunita atd. Jejich svědectví mohou být zveřejněna na blogu projektu nebo zahrnuta v tištěné publikaci či digitálním zpravodaji. Doporučujeme klást otázky zaměřené na shrnutí zkušeností, zdůraznění pozitivních aspektů a identifikaci významných i nových výzev.

## Shrnutí zkušenosti

Tato aktivita:

- + Je výborným podkladem pro šíření informací
- + Podporuje kurikulární integraci
- + Podporuje detailní analýzu konkrétních aspektů projektu
- + Podporuje analytické myšlení

Dobré cvičení na systematizaci, které vám také umožní vytvořit vynikající komunikační materiál, je vytvořit shrnutí zkušenosti se skupinou mladých účastníků. Toto shrnutí by nemělo být delší než jedna stránka a může obsahovat fotografie a obrázky. Cvičení přiměje účastníky identifikovat klíčové prvky zkušenosti a stručně popsat projekt a jeho dopady.

Navrhujeme zahrnout následující údaje:

- 1) Název instituce, která projekt vede/realizuje:
- 2) Název projektu/zkušenosti:
- 3) Datum zahájení:
- 4) Stručný popis projektu a provedených aktivit:
- 5) Řešená sociální problematika a cílová skupina:

- 6) Cíle:
  - a) Hlavní cíl:
  - b) Výukové cíle:
  - c) Cíle služby:
- 7) Školní předměty/vyučované obsahy zahrnuté do projektu:
- 8) Hlavní solidární služba poskytovaná komunitě:
- 9) Účast komunity, spojenců a partnerů:
  - a) Počet učitelů:
  - b) Počet dětí/mládeže:
  - c) Počet komunitních partnerů:
  - d) Další účastníci:
- 10) Úspěchy (ohledně cílů služby a výukových cílů nebo jiných dosažených úspěchů):
- 11) Budoucí výzvy a vyhlídky:
- 12) Fotografie, grafy a obrázky

## Závěrečné hodnocení

Zdůraznili jsme význam průběžného hodnocení během projektu. Hodnocení v okamžiku ukončení však zahrnuje víc než jen měření dosažené úrovně znalostí nebo výsledků práce. Hodnocení v této fázi nám umožňuje podat zprávu našim partnerům o odvedené práci, učinit rozhodnutí o budoucích směrech a vytvářet poznatky nebo výzkum, který podpoří naši práci tvrdými daty a poslouží jako inspirace pro ostatní. Toto hodnocení by mělo být participativní, zahrnovat všechny skupiny účastníků a zaměřit se nejen na hodnocení cílů, ale i na shromažďování informací pro budoucí projekty.

## Eseje a ústní prezentace

Tato aktivita:

- + Podporuje rozvoj dovedností psaní a výzkumu
- + Podporuje kurikulární integraci
- + Poskytuje specifické znalosti o konkrétních tématech a směr výuky

Každý student odevzdá esej popisující svou zkušenost s projektem a získané poznatky. Podle uvážení učitele může mít esej volnou strukturu nebo být založena na některých řídicích otázkách. Může být také doplněna o ústní prezentaci a slajdy na příslušné téma. Cílem eseje je přezkoumat teorii a vývoj projektu, poskytnout podrobný popis zkušenosti a předložit závěry, které usilují o to, aby byla zkušenost smysluplná a otevřela dveře novým návrhům. Na rozdíl od systematizace popsané v bodu 5.b.d by měla být esej delší a zahrnovat koncepty a myšlenky, které poskytují zdůvodnění projektu, aktivit a závěrů.

## Dotazníky spokojenosti

Tato aktivita:

- + Podporuje detailní analýzu konkrétních aspektů projektu
- + Podporuje analytické myšlení



- + Podporuje vedení studenty

U projektů založených na učení službou je velmi důležité, aby se komunita podílela na definování hodnotících kritérií projektu. Požádejte děti/mládež, aby provedly průzkumy spokojenosti mezi členy komunity, kteří jsou do projektu více zapojeni, a aby s nimi definovaly kritéria pro hodnocení dopadu a úspěšnosti projektu. Tato aktivita:

- + Pomáhá identifikovat nejsilnější a nejslabší stránky projektu z pohledu různých účastníků
- + Pomáhá shromažďovat informace pro budoucí kroky
- + Podporuje vedení studenty

### *5.c.c Semafor*

Požádejte účastníky, aby se sešli ve svých skupinách (např. děti/mládež, učitelé, členové komunity atd.) a diskutovali, hodnotili a popsali následující body:

- 3 postojové faktory, které usnadnily rozvoj projektu
- 3 faktory, které by měly být zlepšeny nebo posíleny pro dosažení lepších výsledků
- 3 faktory, které by měly být sníženy nebo odstraněny, aby bylo zajištěno dobré provedení nových iniciativ

Každá skupina faktorů bude přiřazena k barvám semaforu: zelená, žlutá a červená, v tomto pořadí. Světla mohou být reprezentována plakáty ve třech barvách, na které účastníci připevní své napsané komentáře. Poté budou diskutovat o odpovědích ostatních skupin a o souhlasech či rozdílech v jejich názorech. Tato aktivita může být použita s různými trojicemi, které mohou nahradit nebo doplnit výše uvedenou. Například otázka se může týkat 3 aspektů, které se naučili, 3 aspektů, o kterých by se chtěli dozvědět více, a 3 aspektů, které by se rádi naučili, ale necítili, že by byly v sázce; nebo 3 aktivit, které fungovaly dobře, 3 aktivit, které potřebují úpravu, a 3 aktivit, které by se neměly opakovat. V každém případě je důležitá reflexe nad odpověďmi.

## **Dotazník pro komunitní partnery**

Tato aktivita:

- + Pomáhá identifikovat nejsilnější a nejslabší stránky projektu z pohledu různých účastníků
- + Pomáhá shromažďovat informace pro budoucí kroky
- + Podporuje vedení studenty

Tento dotazník byl vyvinut týmem Univerzity Mateja Bela v Banské Bystrici (Slovensko). Jeho hlavním cílem je shromáždit data o tom, jak komunitní partneři vnímají a hodnotí realizaci projektu a jeho výsledky. Jde o velmi užitečný nástroj pro hodnocení projektu a jeho dopadu na komunitu a pro zvážení budoucích iniciativ. Plný dotazník v angličtině naleznete na následující webové stránce: [www.slihe.eu](http://www.slihe.eu)

## **Mapa zkušeností**

Cíl: Účastníci by si z této aktivity měli odnést schopnost zhodnotit výsledky projektu založeného na učení službou.



Doba trvání: 60 minut

Materiály: Fixy, flipchartový papír, tištěné nebo nakreslené oblasti mapy

Popis aktivity

Poznámka: Mapa zkušeností může sloužit k individuální reflexi, ale nejlépe funguje pro skupinovou reflexi po realizaci projektu učení službou.

Mapa zkušeností je kreativní nástroj, který stimuluje reflexi a komunikaci jak ve velkých skupinách, tak v menších skupinách (4 až 8 osob); podporuje kreativitu a asociace; pomáhá rozvíjet emocionální inteligenci mládeže/žáků; pomáhá jim pochopit jejich zkušenost a proces učení; podporuje účast a sdílení vnímání stejné zkušenosti.

Po ukončení projektu učení službou navrhnete analýzu nejintenzivnějších momentů plánování a realizace projektu pomocí mapy zkušeností.

Rozdělte žáky do 3, maximálně 4 skupin. Každá skupina dostane flipchartový papír, fixy, samolepicí lístky a pracovní list s níže uvedenými oblastmi a otázkami. Na zeď umístěte příklad (kresbu) Mapy zkušeností a stručně ji představte, navrhnete příklady s názvy oblastí na mapě a vysvětlíte, jak je lze interpretovat (viz oblasti mapy níže). Pro každou oblast můžete nakreslit symboly.

Pozvěte žáky, aby analyzovali zkušenost projektu učení službou ve skupinách a pomocí flipchartového papíru a fixů vytvořili vlastní mapu zkušeností, jak ji skupina viděla, slyšela, cítila, prožila, interpretovala a uzavřela, ale s využitím oblastí z naší Mapy zkušeností nebo přidáním dalších oblastí.

Na závěr pozvěte každou skupinu, aby představila svou Mapu zkušeností z projektu učení službou, vysvětlila, proč si vybrala určité oblasti, co pro ně znamenají a jak asociují obraz, název oblasti a vnímání toho momentu své zkušenosti až doposud. Ujasněte, že otázky na pracovním listu jsou tam, aby jim pomohly hlouběji se nad zkušeností zamyslet.

Zatímco na mapě je 18 oblastí, mohou si vybrat ty, které jsou relevantní pro jejich zkušenost s učením službou – nemusí použít všechny oblasti a symboly. Pro každou oblast mohou napsat název oblasti nebo také vytvořit symbol pro danou oblast a diskutovat, jaký pro ně měla význam. Doba práce ve skupině může být mezi 30 a 45 minutami, podle velikosti skupiny a složitosti projektu učení službou, který zpracovávají.

Na konci každá skupina sdílí s ostatními. Doba sdílení mezi skupinami může být mezi 5 a 10 minutami/skupina, podle složitosti aktivity a úrovně reflexe skupiny.

Sada otázek nám pomáhá přenést závěry a právě nabyté poučení do jiných životních kontextů nebo do jiných oblastí znalostí: kde bych mohl využít to, k čemu jsem dospěl, co bych mohl udělat jinak, mohu učinit nějaký závazek atd.

Při prezentaci mapy každé skupiny můžete položit několik podpůrných otázek, abyste zajistili, že žáci projdou všemi kroky reflexe: Analýza, Interpretace a Přenos.

Na konci aktivity zdůrazněte nejrelevantnější myšlenky, které sdílely všechny skupiny, a zaměřte se především na změny, které mohli vidět u komunitních příjemců i v jejich osobním rozvoji.

## Pracovní list 7: Mapa zkušeností

Oblasti na mapě	Potenciální otázky, které může facilitátor klást během prezentací
Pramen zvědavosti	Co vás nejvíce zaujalo? Co vás fascinovalo? Nad čím jste přemýšleli?
Most plánování	Jak jste projekt plánovali? Co přesně jste dělali? Jaké výzvy jste čelili? Jakých úspěchů jste dosáhli?
Vítr strachu	Jaké byly vaše hlavní obavy? Odkud pramenily? Jak jste je překonali?
Bouře emocí	Jaké byly vaše hlavní emoce/pocity? Popište je, prosím. Co je způsobilo? Jak jste reagovali?
Mraky napětí	Které momenty byly během realizace projektu Service Learning nejvíce napjaté?
Blokující bažina	Je něco, co vás znervózňuje? Co? Proč myslíte, že jste byli napjatí? Kde jste se v aktivitě nejvíce zasekli? Překonali jste tuto překážku? Jak? Jaké byly klíčové prvky?
Slunce inspirace	Co vás inspirovalo? Jak jste tuto inspiraci využili?
Strom důvěry	Co vám dalo důvěru/nedůvěru? Jak se budovala? Jak pomáhá důvěra?
Vítr změny	Jak vás tato učební zkušenost změnila? Čím jste nyní jiní? Jak se nyní změnila komunita?
Poušť zmatení	Co bylo nejvíce matoucí? Proč zmatek vznikl? Překonali jste ho? Jak?
Stromy štěstí/spokojenosti	Jaké byly nejspokojivější a nejradostnější momenty? Jak a proč se objevily? Co jste v ten okamžik dělali jako skupina nebo jednotlivci?
Řeka napětí	Jaké byly nejnapjatější okamžiky? Co je způsobilo? Jak jste reagovali na napětí? Překonali jste ho? Pokud ano, jak?
Jezero jasnosti	Co přineslo jasnost do vaší zkušenosti? Kdo a co k tomu pomohlo? V jakém stavu jste byli během tohoto okamžiku jasnosti? Jak jste se cítili?
Vodopád řešení	Jaká řešení jste identifikovali? Jak jste je našli? Jaký jste měli pocit, když jste je objevili?
Lavina problémů	Jaké byly největší výzvy nebo problémy, se kterými jste se setkali? Jak jste se cítili? Co jste se z nich naučili?

Děšť podobností	Jaké podobnosti jste našli mezi svou zkušeností a jinými situacemi ve svém životě? Co jste během této zkušenosti objevili – o sobě, o ostatních, o skupině, o aktivitě atd.?
Hora objevů	Co se během této zkušenosti potvrdilo – o vás samotných, o ostatních, o skupině, o aktivitě, o komunitě atd.?
Jeskyně budoucnosti	Co budete dělat jinak po této zkušenosti? Máte plán do budoucna?

## Boomerang Puzzle

Cíl: Účastníci by si z této aktivity měli odnést schopnost zhodnotit výsledky projektu Service Learning.

Doba trvání: 60 minut

Materiály: Fixy, flipchartový papír, tvar bumerangu (papír)

### Popis aktivity

Tento nástroj stimuluje reflexi a komunikaci jak ve velkých, tak i menších skupinách (4 až 8 osob); podporuje kreativitu a asociace; pomáhá rozvíjet sebeuvědomění u mládeže/žáků; metakognici, pochopení jejich zkušeností a procesu učení; podporuje účast a sdílení vnímání stejné zkušenosti.

Po dokončení projektu Service Learning navrhnete analýzu sebeuvědomění a péče rozvinuté během projektu s využitím bumerangového puzzle.

Dejte účastníkům papírový tvar bumerangu a zeptejte se jich, co vidí a proč tento tvar.

Pokud hodíte bumerang správným způsobem, vrátí se zpět k vám. Je to stejné jako s urážkami: když urazíte jinou osobu, tato urážka se vám obvykle vrátí v nějaké formě.

Požádejte účastníky, aby na svůj bumerangový tvar napsali a nakreslili:

- co pro ně znamená péče
- akty péče, které během projektu vykonali
- jak se starali také sami o sebe
- symbol pro péči
- citát / odhalení / akt péče, který během projektu vykonal někdo jiný
- ozdobte svůj bumerang / barevně oddělte jednotlivé odpovědi (zdůrazněte důležitost dekorace)

Požádejte účastníky, aby se podělili se svým partnerem. Pokud je skupina malá, každý může představit bumerang svého partnera.

Pokud je skupina velká, mohou si je navzájem představit ve skupinkách. Poté lze některé myšlenky sdílet před celou skupinou.

Požádejte účastníky, aby vymysleli 3–5 otázek, kterými mohou zhodnotit zpětnou vazbu publika ohledně obecného růstu. Kvalita otázek bude ukazatelem samotného růstu. Umožněte některým členům odpovědět na otázky / povzbuzujte všechny, aby napsali odpovědi na samolepicí lístky.

Na flipchartový papír nebo na zed'/tabuli vytvořte koláž ze všech bumerangů. Přidejte samolepicí lístky s odpověďmi účastníků.

Požádejte účastníky, aby vyplnili jednotlivé listy nebo své osobní deníky:

Otázky	Odpovědi	Spokojený s dosaženým pokrokem?
Jakou svou hlavní osobní potřebu jsem více zkoumal?		
Jak jsem se staral o sebe? Jaké zdravé vzorce jsem si vyvinul pro naplnění svých hlavních potřeb?		
Jak jsem se staral o ostatní? Jaké zdravé chování jsem praktikoval?		
Jak se zlepšují mé vztahy?		
Jaký je můj další cíl?		
Co udělám, abych ho dosáhl?		
Jakou podporu potřebuji? Od koho?		
Jak poznám, že jsem ho dosáhl?		

## DOKUMENTACE

Projekty mají začátek a konec. Zaznamenání jejich průběhu a zdokumentování jejich dokončení umožňuje vidět je jako smysluplné, konzistentní a komplexní celky a usnadňuje jejich komunikaci.

Dokumentace projektu má několik výhod:

- připravíte materiály pro prezentaci při oslavné fázi Service Learning
- vždy máte materiál pro představení projektu veřejnosti kvůli finanční podpoře, k přesvědčení ostatních o jeho přínosech (například ředitelů škol), pro setkání s jinými školami, k informování novinářů nebo k analýze projektu a tvorbě nového projektu

Jak můžete s dětmi/mládeží dokumentovat projekt, aniž byste zmínili mnoho zdrojů?  
Co spadá do dokumentace?

Během plánování jste již shromáždili mnoho materiálu pro dokumentaci a máte ho písemně zaznamenaný.

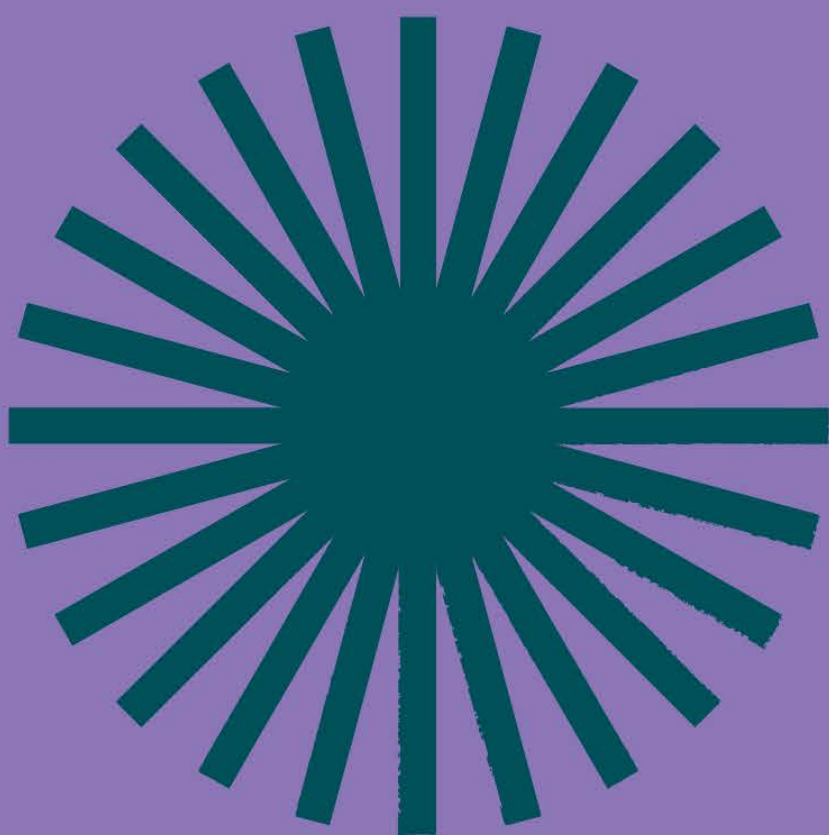
Následující text vám nabízí několik nápadů a návrhů:

- Stručný popis projektu a časový plán (např. ve formě časové osy)
- Seznam zapojených učitelů a dětí/mládeže, tříd, škol s jejich kontaktními údaji, jménem/telefonem a e-mailem každé zapojené školy
- Prezentace účasti studentů (např. jaká rozhodnutí děti/mládež učinily a jak k nim dospěly?)
- Popis zdroje projektu (Jak jste k projektu dospěli?), zmíněná témata/potřeby komunity a zapojených komunitních partnerů
- Popis spojení mezi vaším projektem a vzdělávacím cílem/edukačními standardy
- Reflektivní dopis učitele o úspěších a obtížích při práci na projektu, návrhy na zlepšení budoucích projektů
- Náčrt hodnotících metod s krátkým odůvodněním použití konkrétního hodnotícího nástroje
- Návrhy změn v oblasti obce a školy, aby byly lepší výchozí podmínky pro budoucí projekty Service Learning
- Fotografie a případně videa nebo webové stránky o projektu
- Příklady deníků, studentských portfolií, výsledků projektové práce, zábavního materiálu a hodnocení projektu
- Dopisy napsané dětmi/mládeží jako součást projektu nebo články v novinách
- Zpráva místních novinářů o projektu
- Rozhovory, příběhy, komentáře a citáty od učitelů, dětí/mládeže, vedení školy a komunitních partnerů/členů komunity
- Zprávy nebo články o projektu připravené pro děti/mládež, vedení školy nebo skupiny odborníků (včetně nahrávek na videokazetách a audiokazetách)
- Pracovní materiály a programy pro každé setkání

## BIBLIOGRAFIE

- Eyler, J., Giles, D. (1999). Where's the learning in Service learning?. San Francisco: Jossey-Bass.
- Eyler, J., Giles, D. E. Jr., & Schmiede, A. (1996). A practitioner's guide to reflection in Service learning: Student voices and reflections. San Diego: Learn & Serve America National Service learning Clearinghouse.
- Group of authors (2022). Service Learning Upscaling Social Inclusion for Kids – SLUSIK. Brussels: Centre for European Volunteering – CEV.
- Group of authors (2023). Ignite the community spark. Pristina: Kosovo Organization for Talent and Education.
- Regina, C., Ferrara, C. (2017). Service learning in Central and Eastern Europe handbook for engaged teachers and children/youth. Buenos Aires: CLAYSS.
- Seifert, A., Zentner, S., Nafy, F. (2012). Praxisbuch Service learning – Lernen durch Engagement and Schulen. Weinheim und Basel: Beltz.
- Sosa Rolón, J.A. (2020). Resourcebook for the development of Service learning projects. Buenos Aires : CLAYSS
- Suljić, E. (2009). Servisno-učenje – učenje kroz angažman – priručnik za nastavnike. Tuzla: Međunarodno udruženje "Interaktivne otvorene škole".

# SERVICE-LEARNING



TOKA



Národní  
Asociace  
Dobrovolnictví



INTERAKTIVNĚ OTVORENÉ ŠKOLY  
www.interaktivne-otvorene-skoly.cz



New Horizons  
for youth and community

PRIPREMA  
POZOR  
SMART

