



kreativní
demokratická
škola

Krok za krokem

ke kreativní demokratické škole

Manuál projektu Kreativní demokratická škola – cesta k aktivnímu občanství.



Vybereme třídní radní a připravujeme se na projekt
Volíme, co můžeme změnit v našem
Získáváme podporu pro svoje řešení
Setkáváme se s obyvateli města a jeho zastupiteli – představujeme řešení

KREATIVNÍ
DEMOKRATICKÁ
ŠKOLA

okoli areál
Víme problém
a připravujeme se na občanský den



Obsah

Slovo na úvod	2
1. Fáze VÝBĚR TŘÍDNÍCH RADNÍCH A TRÉNINK DOVEDNOSTÍ	4
2. Fáze VIZIONÁŘI (simulační hra).....	7
3. Fáze KAMPAŇ	10
4. Fáze OBČANSKÝ DEN NA NAŠÍ ŠKOLE	15
Slovo na závěr	21
Přílohy PŘEDLOHY PRO KOPÍROVÁNÍ	22
HRACÍ KARTY (předlohy pro kopírování).....	31

Vážení učitelé,

držíte v rukou manuál k projektu Kreativní demokratická škola – cesta k aktivnímu občanství, který je výsledkem skoro dvouletého vývoje a testování na čtyřech základních školách a jednom gymnáziu v Plzeňském kraji.

Vytvořená metodika je adaptací tzv. Future City Game (vyvinuté výukovou organizací British Council), jejímž cílem je podpora občanů v pojmenování problémů ve své obci, jejich analýze a formulaci návrhů jejich řešení.

Manuál vás provede jednotlivými fázemi projektu Kreativní demokratická škola, kterými obohatíte výuku výchovy k občanství a podpoříte realizaci průřezového tématu Výchova demokratického občana. Žáci mají při jeho realizaci možnost získat osobní zkušenost s fungováním místní samosprávy, učit se komunikovat se světem dospělých (s vedením školy i s veřejností), pojmenovat problémy ve svém okolí či navrhnout a prezentovat vlastní řešení.

V průběhu projektu si tak žáci zkusí a osvojují základní dovednosti, kterými by se měl vyznačovat aktivní dospělý občan. Nejenže je možné, že se dětem podaří upozornit na problémy v obci a přispět k jejich řešení, je dokonce i pravděpodobné, že se podaří změnit něco v zažitých stereotypch a pohnout věci na vaší radnici správným směrem.

KOMU JE PROJEKT URČEN?

- **žákům druhého stupně základních škol a žákům středních škol**
- **třídním učitelům, kteří mají účastí v projektu možnost systematicky pracovat s třídním kolektivem**
- **učitelům občanské výchovy, kteří realizací manuálu získávají příležitost učit mnohá témata ze svého tematického plánu v návaznosti na praxi**

K úspěšnému uvedení projektu na vaší škole je nezbytné, aby se do něj zapojily minimálně dvě třídy. Je totiž vystavěn na principu hry, kdy žáky motivuje vzájemné soutěžení, která třída vytvoří lepší návrh na řešení problému.

NEŽ S PROJEKTEM ZAČNETE, NEZAPOMEŇTE:

- seznámit s cíli a průběhem projektu vedení školy, které musí projekt podpořit před ostatními kolegy. Díky projektu se může škola prezentovat před rodiči, obyvateli a zřizovatelem.
- seznámit s cíli a průběhem projektu celý učitelský sbor. Jejich podporu a spolupráci budete časem potřebovat.
- domluvit se na spolupráci s několika dalšími kolegy, tak abyste do projektu zapojili i jejich třídy. Společně pak budete především plánovat a sdílet své nápady a zkušenosti.
- prostudovat Příručku dobré praxe ze škol kreativních a demokratických, která je také součástí této složky. V příručce najdete konkrétní popis pěti realizovaných projektů a analýzu skupinové diskuse na téma demokracie v českém školství.

JAK DLOUHO MŮŽE PROJEKT TRVAT?

Délku trvání projektu si můžete zvolit sami – lze jej pojímat jako náplň pro projektový týden, jako pololetní nebo celoroční program třídy či žákovského parlamentu. Ideálním základem jsou třídnické hodiny (tj. hodina týdně), avšak po domluvě s kolegy můžete využít prostor i v dalších předmětech.

JAKÉ JSOU FÁZE PROJEKTU?

Projekt Kreativní demokratická škola – cesta k aktivnímu občanství je rozdělen do čtyř fází, které na sebe postupně navazují:

- 1. Výběr třídních radních a trénink dovedností:** slouží jako úvod a příprava na následující fáze projektu. Žáci jsou seznámeni s projektem a v každé zapojené třídě si sami zvolí dva své zástupce – třídní radní. Ti se stanou hlavními pomocníky učitele v práci se třídou. Třídní radní všech zapojených tříd se společně scházejí a kromě výměny zkušeností a motivace se podílejí na organizaci aktivit spojených s projektem. Skupina třídních radních se také může stát zárodkem budoucího žákovského parlamentu, patrně nejefektivnějšího nástroje výchovy k demokratickým hodnotám ve školách. Žáci v celé třídě jsou vedeni k získání organizačních, komunikačních a prezentačních dovedností, které budou potřebovat v další části projektu.
- 2. Vizionáři** (simulační hra) je samotným jádrem projektu a je dále rozdělena do tří navazujících etap. V první etapě se žáci na hru připravují (seznámí se s pravidly, rozdělí se do skupin a doma s rodiči proberou téma hry), pokusí se pojmenovat problémy ve své obci a navrhnout pro ně řešení. Druhou etapu představuje tzv. projektový den, který probíhá ve všech zapojených třídách najednou. Velká zodpovědnost leží na třídních radních, kteří projektový den moderují. Žáci prezentují jednotlivé problémy. Z nich jsou vybrány ty nejzajímavější v menších skupinách a nakonec je zvolen jeden problém za celou třídu. Třetí etapa se věnuje návrhu řešení vybraného problému a vytváření plánu jeho realizace. Žáci se nesnaží přímo realizovat řešení vybraného problému. Jejich cílem je získat pro jeho realizaci takovou podporu občanů a města, aby se o vyřešení problému postarala především obec. S tím souvisí zbývající dvě fáze projektu.
- 3. Kampaň** – v této fázi jsou žáci v každé zapojené třídě rozděleni do tří skupin. První skupina se zaměřuje na podrobnou analýzu uskutečnitelnosti navrhovaného způsobu řešení v praxi, druhá skupina organizuje propagační kampaň ke zvýšení zájmu veřejnosti o daný problém a současně zve občany k účasti na vrcholné části projektu, kterým je tzv. Občanský den. Třetí skupina připravuje prezentaci, která bude v rámci Občanského dne představena veřejnosti a představitelům místní samosprávy.
- 4. Občanský den** je dnem, kdy se škola otevře veřejnosti. Jednotlivé třídy prezentují své projekty a snaží se získat přízeň publika, zejména pak místních zastupitelů. Na konci Občanského dne se odehrávají volby o nejlepší žákovský projekt.

Metodický popis jednotlivých fází projektu, a to včetně instrukcí pro žáky a dalších doporučení, najdete v jednotlivých kapitolách tohoto manuálu. Nejedná se o pravidla, která je nutno striktně dodržovat, lze je považovat za soubor doporučení, která je možné přizpůsobit aktuálním podmínkám ve vaší škole.

1. Fáze

VÝBĚR TŘÍDNÍCH RADNÍCH A TRÉNINK DOVEDNOSTÍ

Manuál první fáze projektu je rozdělen na dvě části.

Část A – Výběr třídních radních popisuje rady a nástroje, které učitelé pomohou vybrat třídní radní a zasvětit je do jejich role.

Část B – Trénink dovedností nabízí nápady pro to, jak pracovat s celou třídou při rozvíjení dovedností, které jsou pro žáky důležité v dalších fázích projektu. Pomocí těchto aktivit nastavujeme skupinu tak, aby byla schopna efektivně spolupracovat.

Detailní popisy aktivit pro inspiraci a doplňující rady a nástroje k nim najdete na www.cedu.cz/kreativni-demokraticka-skola.

Role učitele je taková, že partnersky vede žáky a radí jim v problematických situacích, nicméně nedělá práci ani za žáky, ani za třídní radní.



Část A

VÝBĚR TŘÍDNÍCH RADNÍCH

1. Role třídních radních

● Kdo jsou třídní radní a kdo se pro tuto funkci hodí?

Třídní radní, tedy zástupci třídy, jsou v realizaci projektu pomyslnou pravou rukou učitele. Je důležité, že si tyto zástupce žáci ve třídě sami zvolí demokratickým hlasováním. Jde o velmi důležitou a zodpovědnou úlohu, která pro vybrané žáky představuje mimořádnou příležitost k osobnostnímu rozvoji. Vzhledem k náročnosti této role doporučujeme zvolit za třídní radní v každé zapojené třídě vždy dva žáky, kteří se o své povinnosti budou spravedlivě dělit.

Před samotnou volbou radních je důležité seznámit třídu se základní charakteristikou role třídního radního a jeho povinnostmi.

Klíčové motto při výběru je:

„Třídní radní chce být třídním radním!“

Ideálním třídním radním je ten, kdo se ve třídě stará o vše týkající se projektu. Patří mezi nejaktivnější ze třídy, udržuje ve třídě dobré vztahy a mezi spolužáky má respekt. Je to dobrý řečník, dokáže řídit skupinovou práci a nebojí se rozhodovat.

Pro usnadnění volby může učitel žáky nominovat, jen je zásadní, aby nominování a také zvolení s volbou souhlasili.

● Co role třídního radního obnáší?

- Je komunikačním zprostředkovatelem mezi žáky a učitelem, žáky a vedením.
- Pomáhá učiteli při práci se třídou.
- Také on má odpovědnost za realizaci projektu.
- Chápe smysl projektu, má perfektní přehled o jeho průběhu a informuje o něm spolužáky.
- Stará se o prostor, kde průběžně aktualizuje informace k projektu (např. místo na nástěnce).
- Vede simulační hru „Vizionáři“.
- Komunikuje s třídními radními z ostatních tříd, společně se podílí na organizaci „Občanského dne“.
- Společně s učitelem průběžně plánuje postup jednotlivými fázemi projektu.

● Vážnost role třídního radního

Kromě jiného je pro zdařilý průběh projektu zásadní správně motivovaný třídní radní. Kromě vnitřní motivace, tedy skutečnosti, že žák chce plnit roli třídního radního, je důležitá vaše podpora a zájem. Proto neváhejte před třídou vždy vyzdvihnout náročnost pozice třídního radního a nešetřete pochvalou za dobře odvedenou práci. Důležitá je i průběžná reflexe vaší spolupráce a vedení aktivit, jako například simulační hry „Vizionáři“.

2. Volba třídních radních

Volby lze uspořádat buď velice jednoduše (např. hlasování zvednutím ruky), nebo také propracovaně, aby připomínaly opravdový volební den (urna, hlasovací lístky, zástěna), vše záleží hlavně na vaší podpoře a chuti žáky motivovat. Volbu třídního radního můžete podpořit kampaní (poskytnutí rozhovoru s kandidáty školnímu časopisu, vyhlášení kandidátů v rozhlasu). Může se stát, že třídní radní nebude svou roli zvládat nebo bude dlouhodobě nemocný, pak neváhejte volbu opakovat a do funkce dosadit jiného žáka.

Popis aktivity „Ideální člen parlamentu“ a „Šerifovy hvězdy“ naleznete na www.cedu.cz/kreativni-demokraticka-skola.



3. Podpora třídních radních v jejich roli

A. Dodáváme vážnost třídním radním

Na počátku funkce třídních radních může být s každým vítězným kandidátem sepsána smlouva, která podpoří vážnost jeho role a dodá mu odvalu při koordinaci spolužáků a realizaci projektu Vizionáři. Už jen proto doporučujeme popustit uzdu své fantazii a akt podepisování smlouvy udělat co možná nejobtížnější.

● Jak by měl vypadat obřad a smlouva?

- pro hladké fungování funkce třídního radního je důležité co nejkonkrétněji zachytit jednotlivé závazky a pravidla, a ty ve smlouvě náležitě formulovat
- smlouva by měla obsahovat minimálně: hlavičku školy, název smlouvy, jména či popis obou stran, soupis toho, k čemu se obě strany zavázaly, datum, podpis ředitele a razítko školy
- čím více vážnosti obřadu podepisování smlouvy dodáte, tím více budou třídní radní brát svou roli vážně
- důležitá je i informovanost spolužáků o proběhlém „obřadu“ – článek v novinách, nástěnka, rozhlas. Podepsanou smlouvu mohou třídní radní vyvěsit ve třídě. Nejenže spolužáci uvidí, k čemu se zavázali, ale také oni sami budou mít stále na očích, jaké jsou jejich povinnosti. Kromě podepsané smlouvy můžete s žáky vyrobit plakáty se siluetami třídních radních, do kterých vepíšou odpovědi na otázku Proč je zvolený žák (jeho jméno) dobrým třídním radním?

Popis aktivity „Smlouva se zástupcem parlamentu“ a příklad smlouvy naleznete na stránkách www.cedu.cz/kreativni-demokraticka-skola.



B. Informujeme třídního radního o jeho pozici

Tento iniciační krok je zásadní nejen pro budoucí motivaci třídního radního, ale i pro jeho osobní růst. Vede k tomu, že třídní radní budou brát svoji úlohu vážně a budou ochotni vzít na sebe větší míru zodpovědnosti v navazujících fázích projektu.

Nejlépe bude, pokud navážete na sepsanou smlouvu a znovu projdete krok po kroku povinnosti, které se třídní radní zavázali plnit. Kromě vysvětlení povinností je důležité třídní radní zasvětit do průběhu a problematiky projektu. Měli by být sami schopni zvládnout vysvětlit, o čem projekt je, co je jeho cílem a jak bude probíhat.

K tomu vám kromě samotného manuálu pomůže **Příručka dobré praxe ze škol kreativních a demokratických**, která je součástí sady projektu.

Je-li to ve vašich časových a finančních možnostech, doporučujeme vám zorganizovat pro novopečené třídní radní ze všech tříd vícedenní prožitkový kurz. Získáte tak prostor pro důkladné seznámení radních s jednotlivými fázemi projektu a s jejich rolí. Zejména připravte možnost, aby si radní sami zahráli hru Vizionáři, kterou budou následně uvádět v další fázi projektu. Prostřednictvím zážitkových aktivit také lépe smelte kolektiv a podpořte jejich dovednosti v komunikaci a spolupráci, které jsou pro úspěch v roli radního klíčové. Kurz pak můžete završit slavnostním podepsáním smlouvy, která radním dodá potřebnou vážnost a sebevědomí.

Část B



Část B

TRÉNINK DOVEDNOSTÍ

Projekt Kreativní demokratická škola vytváří prostor, ve kterém žáci vystoupí ze své tradiční, tedy pasivní role příjemců a stanou se sami aktivními hybateli. V průběhu projektu budou mít prostor pro vyjádření vlastních názorů na dění ve svém okolí. Bude podporována jejich vzájemná spolupráce při řešení určitého problému a současně se od nich bude očekávat kultivovaná prezentace vlastních názorů před veřejností a formální institucí. To je pro žáky zcela nová role, následující aktivity mají proto pomoci se na ni co nejlépe připravit.

1. Formulujeme pravidla pro práci ve třídě a ve skupině

Žáci jsou povinni řídit se ve škole mnohými pravidly, psanými i nepsanými. Proto je důležité si s žáky odhalit smysl a praktičnost pravidel, společně si je pojmenovat a stanovit, věnovat dostatek času k pochopení jejich smyslu a účelu.

Pár rad pro zavedení pravidel:

- Žáci se tážou po smyslu pravidel.
- Pravidla si žáci naformulují, pojmenují a kontrolují sami.
- Je dobré, aby byl seznam s pravidly zavěšen na viditelném místě – čím bude viditelnější, čitelnější a nepřehlédnutelnější, tím lépe.
- Aby byla pravidla brána vážně, a tudíž dodržována, je důležité mít nastavené sankce při případném nedodržení.
- Je vhodné mít vymezený prostor, nejlépe třídnické hodiny, kde můžete rozvíjet práci s pravidly ve třídě (jejich stanovování, dodržování, sankcionování).
- Některá pravidla lze zavést i do školního řádu.

Více se dočtete v publikaci *Poznáváme, určujeme a dodržujeme základní pravidla chování ve třídě a ve škole*, Michal Dubec, Praha: Projekt Odyssea, 2007 nebo na www.odyssea.cz, kde je možné si publikaci stáhnout.

Lze pracovat s pracovními listy „Potřebujeme Pravidla?“ a „Řídíme se pravidly“, které naleznete na www.cedu.cz/kreativni-demokraticka-skola.

2. Cvičíme prezentační dovednosti

Cvičení a rozvíjení prezentačních dovedností žákům dobře poslouží jako příprava na hru Vizionáři a také Občanský den.

Pár praktických rad, jak na prezentaci:

- Před năcvikem samotné prezentace je vhodné si s žáky formou diskuse jednoduše definovat odpověď na otázku: Jak poznáme správně provedenou prezentaci?
- Po každé aktivitě je nezbytné provést s žáky reflexi jak z hlediska odborného obsahu (jaký byl cíl prezentace) nebo neverbální komunikace (jak se při prezentaci choval prezentující), tak také z hlediska kvality komunikace (jak na nás prezentace působila, co se nám líbilo a co ne). Chyby odhalují žáci.
- Je-li to možné a souhlasí-li kolegové, vyžadujeme po žácích, aby se zdokonalovali v prezentaci i v jiných hodinách.

Více se dočtete v publikaci *Poutavě prezentujeme*, Jakub Švec, Simona Jeřábková, Praha: Projekt Odyssea, 2007 (či na www.odyssea.cz) a v knize *Učíme (se) komunikovat*, Josef Valenta, Praha: AISIS, 2010.

Další aktivity najdete v publikaci *Řeč těla*, Mary Hartley, Praha: Protál, 2003.

3. Pracujeme s rolemi ve skupině

Naprostě nezbytné pro fungování pracovní skupiny je rozdělení rolí mezi žáky. Výchozím bodem je uvědomění si a popsání své role ve třídě, díky kterému můžeme dále hledat vhodnou funkci při práci v projektu.

Pár rad, jak zacházet s rolemi ve třídě:

- Formulujeme společně s žáky odpověď na otázku: „K čemu je dobré, aby každý ve třídě znal svou skupinovou roli?“
- Jako inspirace pro pojmenování rolí nám můžou posloužit profese, které pracují v týmu: filmový štáb, divadelní soubor, posádka lodi.
- Můžeme se žáky sehrát některou ze zážitkových her zaměřených na spolupráci, u které následně rozebereme, kdo zastával jakou roli v týmu, zda si tuto roli vybral sám nebo ji nedobrovolně přijal a zda mu daná role vyhovovala.
- Formulované role vystavíme na viditelné místo.

Lze pracovat s pracovními listy „Rozdělujeme funkce“ a „Moje postavení ve třídě“, které naleznete na www.cedu.cz/kreativni-demokraticka-skola.

Výstupy, díky kterým poznáte, že můžete přejít do další fáze:

VÝSTUP	✓
ve třídě visí plakát se jmény třídních radních	
ve třídě visí podepsané smlouvy s třídními radními	
seznam pravidel prezentace, jak dobře prezentovat, visí ve třídě na viditelném místě	
všichni žáci znají společná pravidla, umí je vyjmenovat a mají je neustále na očích	
třída vypracovala pracovní list „Moje postavení ve třídě“ z metodických materiálů na webu projektu nebo podobnou aktivitu a ve třídě visí loď, kde je patrné, že každý žák zná svou roli	

Otázky k reflexi 1. fáze projektu pro celou třídu:

1. Co bylo nejtěžší při výběru správných kandidátů na pozici třídních radních?
2. Jakou dovednost třídních radních považujete za nejnáročnější?
3. Když se vcítíte do třídního radního, co by bylo pro vás nejtěžší?
4. Co vám půjde z uvedených pravidel pro prezentaci nejlíp/nejhůř?

Otázky k reflexi 1. fáze projektu pro třídní radní:

1. Jaké to pro vás je být zvolený/zvolená třídním radním?
2. Čeho se nejvíce obáváte?
3. Jakým způsobem vám jakožto třídnímu radnímu může pomoci třída?
4. Jakým způsobem vám jakožto třídnímu radnímu může pomoci třídní učitel?
5. Na co se nejvíce těšíte?

2. Fáze

VIZIONÁŘI

(simulační hra)

V druhé fázi projektu Kreativní demokratická škola dochází k realizaci simulační hry Vizionáři. V jejím průběhu se žáci snaží **pojmenovat aktuální problémy zatěžující obec a občany a zároveň hledat jejich řešení**.

Úlohou učitele v této fázi projektu je především udržení celé hry v plynulém chodu a podpora třídních radních v jejich roli. Třídní radní by s učitelem měli aktivně spolupracovat. V průběhu hry se stanou moderátory hlavní části hry, kde budou moci uplatnit a rozvinout své dovednosti získané v předcházející fázi.

Hra Vizionáři je rozdělena do tří etap. První a třetí etapa jsou kratší a lze je realizovat v hodinách občanské výchovy, českého jazyka, výtvarné výchovy, výpočetní techniky nebo v hodinách třídnických. Pro druhou etapu vám doporučujeme vyhradit si celé vyučování (cca od 8 h do 13 h). Jednotlivé etapy hry na sebe navazují.

Při realizaci druhé etapy, tedy během projektového dne, budou žáci pracovat s příloženými balíčky hracích karet (formát A5) a s instrukcemi pro třídní radní (formát A4), které jsou součástí sady a najdete je v krabici. V případě ztráty nebo potřeby většího množství karet jsou v příloze na konci této brožury všechny karty a instrukce k dispozici jako předlohy k okopírování. Instrukce pro učitele najdete na následujících řádcích.

PŘÍPRAVA

Seznámení se simulační hrou VIZIONÁŘI
Pojmenování problémů

PROJEKTOVÝ DEN

Výběr jednoho problému za třídu

VÝSTUP

Popis řešení problému
Plán řešení problému

1. etapa – PŘÍPRAVA

První etapa slouží jako úvod do hry. Časově předchází druhou etapu asi o jeden týden. Již v tuto chvíli musíte mít stanovené datum hry Vizionáři, tzv. projektového dne.

Čas na realizaci:	1 vyučovací hodina
Vedoucí aktivít:	učitel
Úkoly:	• Seznámení žáků s hrou Vizionáři a jejím průběhem • Rozdělení žáků do herních týmů • Pojmenování co nejvíce problémů, které občanům ztěžují život v obci • Analýza pojmenovaných problémů

2. etapa – PROJEKTOVÝ DEN

Pro úspěšnou realizaci druhé etapy je zásadní informovanost a příprava třídního radního, jelikož je to on, kdo celou simulační hru Vizionáři vede. Z toho důvodu je důležité, aby měl dostatek času k prostudování herních karet a karet pro třídního radního. Učitel sleduje, jak si třídní radní počíná při vedení aktivit, a na závěr projektového dne mu dává zpětnou vazbu.

Čas na realizaci:	4 – 6 vyučovacích hodin
Vedoucí aktivít:	třídní radní
Úkoly:	• Pomocí analýz a kritérií vybrat jeden problém za jeden herní tým • Řízená analýza vybraných problémů • Na základě faktů vzešlých z analýzy a profesionálně prezentovaných reklam zvolit jeden problém za třídu

3. etapa – VÝSTUP

V závěrečné etapě žáci popisují a plánují následný postup řešení zvoleného problému. Přitom pracují se dvěma pracovními listy, jejichž vypracování je možné např. v občanské výchově nebo třídnických hodinách.

Čas na realizaci:	3 – 4 vyučovací hodiny
Vedoucí aktivít:	učitel
Úkoly:	• Popis řešení problému • Plán řešení problému

PŘÍPRAVA

1. Tuto fázi začněte řízenou diskuzí na téma „Obec (město) našima očima“. Žáci mají za úkol pojmenovat, co se jim na městě nebo na okolí školy líbí a co by naopak změnili, aby se jim ve městě či obci žilo lépe.
2. Plynule navažte na význam projektu Kreativní demokratická škola a seznamte žáky s jednotlivými etapami hry „Vizionáři“ a s jejími cíli (záměr simulační hry Vizionáři: všímání si problémů ve své obci a navrhování a promyšlení jejich možných řešení). **Stručně jim představte celý vývoj projektu – „Výběr třídních radních a trénink dovedností“ → simulační hra „Vizionáři“ → „Kampaň“ → „Občanský den“.** Jako motivaci doporučujeme žákům přečíst jeden z příkladů uvedených v Příručce dobré praxe ze škol kreativních a demokratických, jak postupovali žáci z jiných škol. Vyzdvihněte roli třídního radního a význam jeho zapojení.
3. V tuto chvíli je důležitým krokem rozdělení do skupin, ve kterých budou žáci pracovat po celou dobu simulační hry Vizionáři (2. etapa projektu Kreativní demokratická škola). Bud' můžete rozdělení nechat na žácích, nebo je rozdělte sami, podle svého uvážení. **Počet dětí ve skupině je 3 až 5.**
4. Na závěr seznamte žáky s datem uskutečnění simulační hry Vizionáři, tzv. projektovým dnem. **Každá skupina** dostane za domácí úkol připravit se na tento den. Jejich cílem je s pomocí rodičů i vás, učitelů, **pojmenovat 5 problémů, které město zatěžují, nebo najít, kde má město rezervy, kde je prostor ke zlepšení. Zároveň mají žáci za úkol o těchto problémech zjistit co nejvíce informací.** Na tento domácí úkol navážete na začátku projektového dne.
5. Na samotný projektový den je potřeba se řádně připravit. Pro snazší orientaci v důležitých bodech, ať organizačních či čistě formálních, naleznete na konci manuálu v přílohách předlohu 2.1 „PŘÍPRAVA PŘED PROJEKTOVÝM DNEM“.



PROJEKTOVÝ DEN

Pro účely projektového dne používáme hrací karty. Ty jsou tří druhů: pro třídní radní, skupiny a jednotlivé žáky. Každý druh má svou barvu a jednoduše je tak od sebe rozeznáme. Karty v barevné podobě najdete v krabici, černobílé předlohy pro kopírování jsou v příloze na konci této brožury. Pokud budete nuceni karty černobíle kopírovat, doporučujeme použít barevné papíry.

VÝSTUP

Abyste mohli uzavřít hru Vizionáři a přejít do další fáze, a to třetí pod názvem „Kampaň“, je potřeba s celou třídou navrhnout a rozplánovat řešení, které budete v závěru celého projektu prezentovat na Občanském dni. Může se stát, že díky podrobnějšímu rozboru problému přijdete na to, že jeho výběr nebyl vhodný. Pak se vraťte k ostatním navrženým projektům a volbu zopakujte.

I když se v průběhu třetí fáze žáci rozdělí na tři akční týmy – Propagátoři, Designéři a Projektáři – naplní jejichž práce bude kromě jiného i podrobná analýza řešení problému, je nezbytné se s třídou shodnout na základních bodech. K tomu vám poslouží pracovní listy, které najdete v přílohách k okopírování na konci brožury. Po vypracování všechny pracovní listy schovejte pro pozdější práci Projektáků.



Výstupy, díky kterým poznáte, že můžete přejít do další fáze:

VÝSTUP	✓
ve třídě je viditelně vyvěšené zvolené a všemi žáky podepsané téma, které si vybrali	
výstupy ze všech projektů jsou archivovány	
fotografie z projektového dne jsou na webových stránkách školy	
reportáž z projektového dne se objeví ve školním časopise nebo na webových stránkách školy	

Otázky k reflexi 2. fáze projektu pro celou třídu:

1. Které z pravidel pro práci ve třídě jste v průběhu dne porušili?
2. Která část vás nejvíce bavila a šla vám?
3. Která část vás nebavila a nešla vám?
4. Kdybyste byli třídními radními, co by vám nejvíce na třídě vadilo?
5. Co oceňujete na práci třídních radních?
6. Proč zvítězilo toto téma ve srovnání s ostatními návrhy?
7. Chtěl by někdo někomu poděkovat?
8. Na co se nejvíce těšíte v budoucích fázích projektu?

Otázky k reflexi 2. fáze projektu pro třídní radní:

1. Co pro vás bylo nejtěžší?
2. Co vám šlo nejlépe?
3. Komu byste chtěli ve třídě poděkovat? A za co?
4. Na co si budete dávat příště pozor?
5. Na které spolužáky se můžete příště spolehnout?

3. Fáze KAMPAŇ

Jste ve fázi, kdy máte svůj projekt promyšlený v podobě vize či záměru. Nyní vás čeká jeho **analýza**, jeho **propagace** a veřejná **prezentace**. Z těchto třech částí sestává celá kampaň, jejímž hlavním cílem je **přesvědčit veřejnost a představitele obce, že právě váš projekt by měl být realizován**. Úspěšnost kampaně se projeví v návštěvnosti Občanského dne a v počtu získaných hlasů v rámci voleb, kde mezi sebou budou soutěžit všechny projekty.

Třída se rozdělí na tři pracovní týmy, které spolu budou muset neustále komunikovat a předávat si informace, budou však už sledovat rozdílné dílčí cíle. Koordinaci práce skupin budou zajišťovat třídní radní.

Popis skupin:

- 1. Projektáči:** Cílem snažení skupiny je dobře zpracovaný projekt. Svou práci budou její členové zaměřovat především na **získávání konkrétních dat** k vybranému projektovému záměru, budou veškeré informace **konzultovat a ověřovat s odborníky, úředníky či politiky**. Můžou také například organizovat ankety pro veřejnost a v neposlední řadě by **měli získaná data detailně analyzovat, zpracovat a předat** zbylým dvěma skupinám.
- 2. Propagátoři:** Cílem této skupiny je upoutat pozornost **co největšího počtu obyvatel města**. Mají za úkol **oslovit veřejnost a zástupce místní samosprávy** (především paní starostku/pana starostu) a vyzdvihnout smysluplnost vašeho záměru. Za tímto účelem by propagátoři měli vytvořit logo, slogan a motto projektu, měli by vytvořit **propagační materiály** (web, letáky, plakáty), **organizovat propagační akce** apod.
- 3. Designéři:** Cílem skupiny je především **příprava prezentace na čtvrtou fázi projektu, na tzv. Občanský den**. Jedná se o akci, kdy se dveře školy otevrou veřejnosti a jednotlivé třídy budou prezentovat své projektové záměry. Designéři mají na starosti **výzdobu a přípravu třídy** na Občanský den, **sestavení programu Občanského dne, přípravu třídní prezentace projektu**, vybrání mluvčího, technika apod.
- 4. Třídní radní:** třídní radní tvoří čtvrtou skupinu, jejich pozice je však trochu jiná než ostatních žáků. **Jejich úkolem** je s podporou třídního učitele **zajišťovat komunikaci mezi skupinami a koordinaci činnosti celé třídy**. Můžou být součástí jedné ze třech skupin, podstatné však je, aby jim zbylo dost času na zmíněné hlavní úkoly.

Vše směřuje ke dni nazvanému Občanský den.

Zde se kromě prezentací řešení vybraných problémů za každou zapojenou třídu odehrají volby vítězného návrhu.



Organizace kampaně

Následující text je souborem doporučení a základních informací o průběhu přípravy a vedení kampaně včetně dílčích úkolů a odůvodnění proč, co a kdy dělat. Jako první vám nabízíme postup, jak si se třídou zodpovědět otázku „Co je to kampaň“. Další část materiálu obsahuje rady pro jednotlivé skupiny (projektáři, propagátoři a designéři), které lze okopírovat a do každé skupiny rozdat.

KROK A – Co je to kampaň?

Časová dotace:	1 – 2 vyučovací hodiny
Prostor pro realizaci:	jakákoliv hodina nebo např. část dopoledního programu na školním výletě
Role třídních radních:	okrajová
Role učitele:	srozumitelně kampaň vysvětlí a zároveň k práci na kampani motivuje

1. Definice kampaně

- Zeptejte se žáků, co si myslí, že je kampaň (možno využít metodu brainstormingu).
- Máte-li více času a slovníky při ruce, je vhodné zařadit do programu společné vyhledávání pojmů. Konfrontujte názory žáků s tím, co lze nalézt ve slovnících cizích slov (bojově úsilí, tažení, propagační akce) a vyjasňuje, co nás čeká (dlouhodobá propagace a realizace našeho záměru).

2. Příklady kampaní

Jakmile má třída jasno v tom, co to kampaň je a k čemu je dobré ji vést, doporučujeme představit několik příkladů skutečných kampaní, které vzbudily pozornost veřejnosti.

- Zeptejte se dětí, jestli ví o nějaké úspěšné kampani. Ideálně pokud bude podobná vašemu projektu. Pověďte si o tom, čím vás kampaň zaujala, v čem tkíví její úspěšnost.
- Jako příklady můžete uvést:
 - » Celé Česko čte dětem
 - » Dejte šanci bioodpadu
 - » Všechny děti do škol
 - » Amnesty international
 - » Změřte si své emise

(všechny spoty najdete ve
vyhledávání na stránkách
www.ceskatelevize.cz/ivysilani)

Pustěte si reklamní spoty kampaní. V krátkosti rozeberte, pojmenujte, v čem jsou dobré, a diskutujte o nich.

3. Motivace

Diskutujte s dětmi na téma silných a slabých stránek vašeho projektu. Co je na vašem záměru zajímavé a jak by se to dalo propagovat. Na závěr debaty zmiňte, že samotná propagace bude úkolem jedné ze skupin, do kterých se právě rozdělí. Tím plynule přejdete do dalšího kroku, a to Rozdělení týmů. Lze také žáky o skupinách informovat jen v hrubých rysech a nechat jim za domácí úkol, aby si promysleli, ve které skupině by byli rádi zapojení.

KROK B – Rozdělení týmů

Časová dotace:	45 minut
Prostor pro realizaci:	Třídní hodina nebo jakákoliv hodina
Role třídních radních:	pomáhá rozdělit třídu
Role učitele:	vysvětlí specifika skupin, rozdělí třídu

Na samém začátku je důležité třídu rozdělit na zmíněné tři skupiny, přičemž každá z nich by měla mít ve svém středu silnou osobnost schopnou řídit její práci a komunikovat s ostatními skupinami. Rozdělování do skupin je vždy problematická záležitost. Je dobré se předem připravit, probrat situaci s třídními radními a zkusit se shodnout na klíčových osobnostech, a těm vedení nebo členství ve skupinách navrhnout. Třídní radní můžou být členy skupin, nicméně jejich hlavní úkol zůstává stejný, a to zajišťování komunikace mezi skupinami a koordinace jejich činnosti.

Vysvětlíte (pomocť vám může dále uvedená tabulka, kterou lze překreslit nebo překopírovat na větší formát), v čem spočívá práce jednotlivých skupin. Během rozdělování musíte také zdůraznit pravidla spolupráce uvnitř skupin (kdo má co na starost, jak se to pozná, jak často se schází, kdo to vede atp.), přičemž jejich tvorba může být úkolem příští hodiny nebo může být vámi dána rovnou. Podstatné je, aby:

- byly vybrány klíčové osobnosti (vedoucí, manažeři, mluvčí).
- se skupiny pravidelně setkávaly a informovaly o své činnosti; vedoucí skupin minimálně jednou týdně, všechny skupiny v rámci třídnických hodin nebo jednou za 14 dní, jednotlivé skupiny více než 1x týdně.
- skupiny seznamovaly s výstupy své práce ostatní skupiny.
- skupiny respektovaly práci ostatních skupin.

Úkoly a kompetence jednotlivých skupin

	Úkoly	Členové
Projektáři	1. Terénní výzkum 2. Zjišťování a ověřování informací 3. Projektová dokumentace (podklady k projektu)	a) tahoun b) technicky orientovaní žáci c) komunikačně schopní žáci
Propagátoři	1. Zacielení kampaně 2. Vytvoření vizuální identity (logo, grafika, barvy, motto, slogan) 3. Propagační akce	a) tahoun b) výtvarně schopní žáci c) počítačová experti d) psavci e) kreativci
Designéři	1. Příprava programu a prezentace na Občanském dni 2. Úprava a výzdoba třídy na Občanský den 3. Doplnkový program a lákadla pro návštěvníky	a) tahoun b) výtvarně nadaní a šikovní žáci c) spolehliví a pracovití žáci d) kreativci

KROK C – Práce v týmech



Text pro skupinu

Projektáři

Vaše skupina je nejvíce zodpovědná za vlastní projekt – tzn. za obsahovou stránku: co vlastně navrhujete jako řešení vybraného problému, jak, za pomoci koho a čeho a také do kdy toho chcete dosáhnout.

Vaším úkolem je vzít vizi vzešlou ze simulační hry Vizionáři a následně ověřovat v terénu, hledat v dostupné literatuře a konzultovat s odborníky a politiky, jestli je možné projekt uskutečnit.

Máte před sebou tři základní okruhy činností, které probíhají v následujícím pořadí:

1. Terénní výzkum

Nejdříve musíte důkladně zmapovat skutečný stav u vás v obci, nasbírat data v terénu, zjistit reálné možnosti vašeho projektového záměru. K tomu můžete využít následujících činností:

- (foto)dokumentace původního stavu
- měření, průzkum a fotodokumentace objektů či prostorů k realizaci
- vyhledávání či vytipování vhodných míst, objektů apod.
- ankety, rozhovory s obyvateli

2. Zjišťování informací

Nyní je potřeba zjistit:

- co na váš projektový záměr říká odborná literatura a co lze případně najít k tématu na internetu.
- co na váš projektový záměr říká odborník (např. stavební inženýr, člověk z praxe, univerzitní učitel, majitel firmy apod.).
- co si o vašem nápadu myslí pan starosta/paní starostka, příslušný radní nebo vedoucí odboru u vás na obecním či městském úřadě.

Níže vám nabízíme pár rad, jak postupovat před setkáním s odborníkem nebo například panem starostou a při něm.

Domlouváme si schůzku

- Po telefonu se představte a vysvětlíte, kdo jste (jméno, žák školy...) a také proč voláte. Je dobré zmínit, že škola je zapojená do projektu Kreativní demokratická škola, v čem projekt spočívá, a že v jeho rámci připravujete vlastní projektový záměr, který se týká vaší obce.
- Potom požádejte o konzultaci. V případě souhlasu, se zeptejte, kdy by na vás zmíněný konzultant měl čas a pečlivě si smluvený termín poznamenejte.

Konzultujeme

- Přijďte včas, ideálně s malou rezervou a vhodně oblečení.
- Mějte důkladně připravené otázky a stanovený cíl rozhovoru (co chceme zjistit). Budte připraveni na to, že člověk z úřadu bude nejdříve chtít něco vědět o projektu a o vaší škole. Mějte tyto informace také připravené.
- Nespěchejte, neskákejte do řeči a nechte dospělého vést celý rozhovor. Když něčemu nebudete rozumět, nestyďte se zeptat, není to ostuda.
- Na závěr nezapomeňte osobu, se kterou konzultujete, pozvat na Občanský den, případně si vezměte kontakt, abyste mohli poslat pozvánku. Pěkně poděkujte.

3. Zpracování projektové dokumentace

Ať již získáte či nezískáte souhlas nebo podporu starosty, odboru nebo obce, vaším úkolem je následně zpracovat projektovou dokumentaci. V ní detailně popíšete přesné parametry vašeho projektového záměru, tedy co a proč navrhujete, kde a kdy by se to mělo realizovat, kdo a jak by projekt mohl uskutečnit či financovat a jaké možnosti či varianty přicházejí v úvahu. Vaším představám dají konkrétní podobu plánky, nákrasy či modely vámi navrhovaných řešení. Dílčími kroky jsou:

- popis projektu (kdo, co, proč, jak)
- možné návrhy řešení (varianty)
- modely, plánky, nákrasy, schémata

Vaším cílem není projekt realizovat, ale detailně jej popsat včetně možných způsobů realizace. Projektáři jsou „inženýři“ – připravují projekt na papíře tak, aby byl připraven k uskutečnění.



Text pro skupinu

Propagátoři

Vaše skupina je pro úspěch celého projektu klíčová. **Ani ten sebelepší nápad nezvítězí, nebude-li o něm nikdo vědět a nebude-li o něm mít potřebné informace.** To je právě úkol propagátorů. Kromě propagace svého záměru se vaše skupina snaží nalákat co nejširší veřejnost na Občanský den.

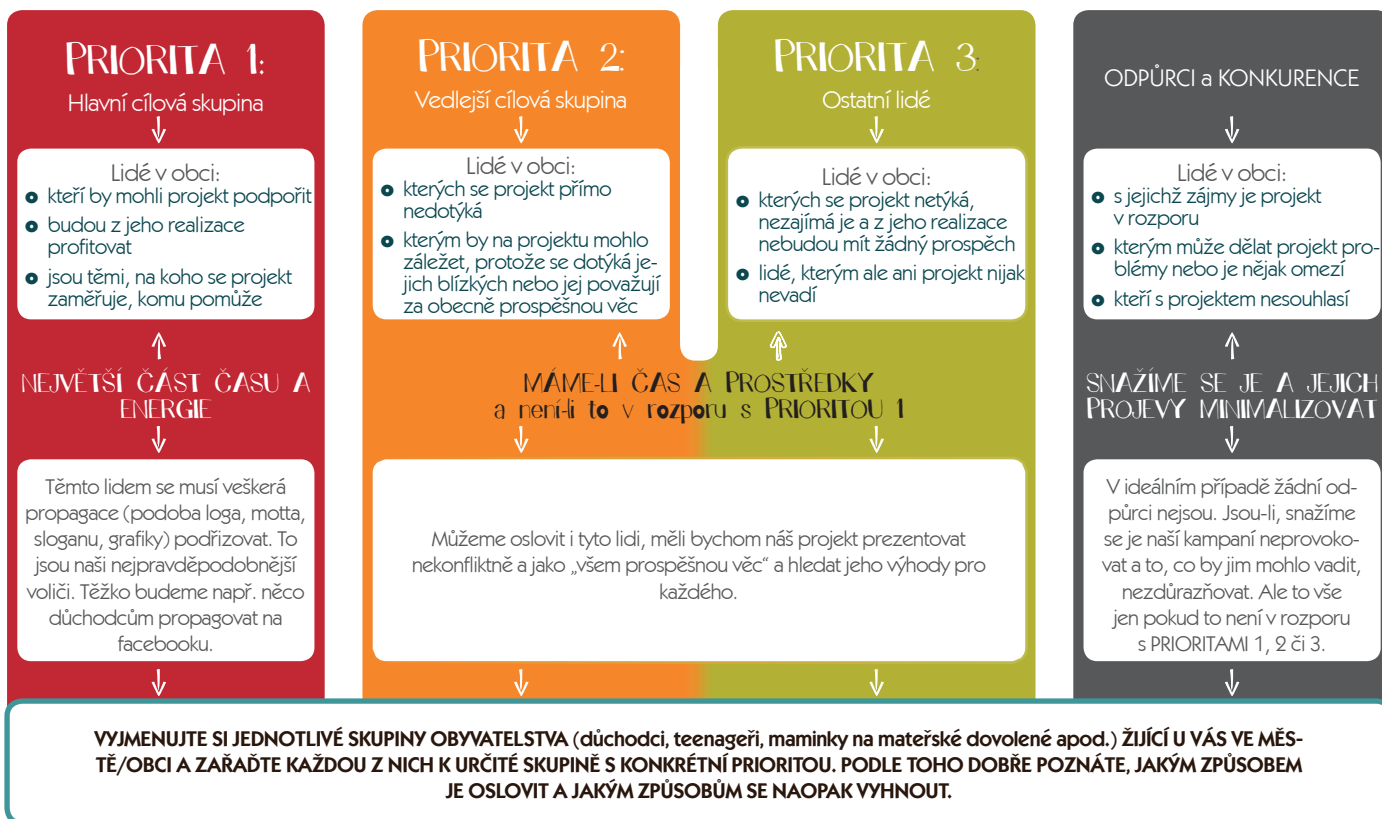
Propagace projektu má tři základní cíle. Činností se věnuje v uvedeném pořadí:

1. Zacílení propagace

Než začnete s jakoukoliv propagační činností, je třeba dobře promyslet a pokusit se co nej přesněji odhadnout, koho (jakou skupinu obyvatelstva) váš projekt může nejspíše oslovit, a na tuto skupinu jeho propagaci zaměřit. Přitom je podstatné vědět i to, koho nejspíše váš projekt neosloví, a kdo by dokonce mohl být proti jeho realizaci. Proto je důležité vaše případné odpůrce přesvědčit, že je váš projekt nijak neohrožuje. V rámci zacílení propagace můžete vyčlenit následující skupiny:

- Hlavní cílová skupina (PRIORITA 1): komu naše řešení pomůže, kdo ho nejspíš podpoří
- Vedlejší cílová skupina (PRIORITA 2): na koho se projekt přímo nezaměřuje, ale mohlo by mu na něm záležet, náš nápad by mu mohl přijít veřejně prospěšný nebo obecně dobrý
- Ostatní (PRIORITA 3): nejsou cílovou skupinou: lidé, které náš záměr nezajímá
- Odpůrci: náš záměr je v rozporu s jejich zájmy, může pro ně být problémem

Schéma
zacílení propagace



2. Vytvoření (vizuální) identity projektu

Propagace samotná není jen v tom, co lidem sdělujeme, ale především jak je jim informace sdělována. Musí být zajímavá, zapamatovatelná, srozumitelná a pozitivně formulovaná. Komunikaci s lidmi v rámci propagace vám zjednodušuje jednotná (vizuální) identita. Patří do ní:

- název (je stručný a srozumitelný, vystihuje obsahovou podstatu projektu)
- logo (grafická značka nějak vystihující projekt, jeho obsah nebo název)
- motto (citát nebo věta vztahující se k hlavní myšlence projektu)
- slogan (věta či heslo mající za úkol zaujmout či oslovit)
- grafika (zvolené barvy projektu, styl písma, jednotná úprava)

3. Pořádání propagačních akcí a tvorba propagačních materiálů

Propagační kampaň může mít různou podobu (nástroje) a k cílové skupině se váš záměr může dostat různými způsoby (komunikační kanály). Komunikačních kanálů máte k dispozici mnoho:

- osobní kontakt, internet (e-mailová komunikace, webová stránka, sociální sítě), školní či obecní časopis, školní či obecní rozhlas, pošta, sms).

Prostřednictvím těchto kanálů můžete svůj projekt propagovat za použití různých nástrojů:

- diskusní fórum, leták, plakát, osobní dopis/e-mail, rozhovor, výstava, vystoupení, prezentace, infostánek, tisková konference, tisková zpráva, článek, pozvánka.

Cílem vaší skupiny je tedy efektivní oslovení co nejširší veřejnosti, které se projeví v návštěvnosti Občanského dne a v počtu získaných hlasů v rámci voleb.

Text pro skupinu
DESIGNÉRI





Kopírujte
přílohu 3.3

Text pro skupinu

Designéři

Vaše skupina má na starost hladký průběh prezentace během Občanského dne. Především pak přípravu třídy a prezentaci třídního projektového záměru. Zaměřte se na tři hlavní oblasti úkolů:

1. Program a dramaturgie Občanského dne

Občanským dnem vrcholí kampaň a také celý projekt Kreativní demokratická škola. Je třeba celou prezentaci připravit tak, aby byly všechny klady vašeho projektu vyzdvíženy a aby váš projektový záměr získal co nejvíce hlasů. Čím dříve s přípravou začnete, tím budete klidnější během samotné prezentace před veřejností. Hlavními úkoly jsou:

- sestavení programu prezentace v průběhu Občanského dne
- příprava jednotlivých bodů programu
- rozdělení rolí během Občanského dne: volba mluvčích, technika, asistentů, naháněčů atd.

2. Občerstvení

Abyste návštěvu své třídy lidem co nejvíce zpříjemnili, je dobré připravit i vedlejší program, nesouvisející tak úplně s projektem. Můžete nabízet něco k pití nebo něco malého k jídlu.

3. Úklid, úprava a výzdoba třídy

Třidu (příp. jiné místo, pokud nebude Občanský den probíhat ve třídě) je třeba před pozváním veřejnosti dokonale uklidit, vyzdobit, vše upravit tak, aby se tam návštěvníci cítili příjemně.

Cílem vaší skupiny je především příprava na Občanský den a příprava prezentace vašeho projektu. Nezapomeňte, že kvalita prezentace může být jedním z důvodů, proč budou lidé volit právě váš projekt!

**kreativní
demokratická
škola**

Výstupy, díky kterým poznáte, že můžete přejít do další fáze:

VÝSTUP	✓
ve třídě je vyvěšený plakát, ze kterého je patrné, kdo má co na starost a do jaké skupiny patří	
podklady k projektu jsou zkompletované v portfoliu	
podklady ke kampani jsou archivované pro Občanský den	
třída vytvořila webové stránky ke svému projektu	
celá třída ví, jak bude vypadat prezentace během Občanského dne	

Otázky k reflexi 3. fáze projektu pro celou třídu:

1. Co vám v průběhu kampaně dělalo největší problémy?
2. Kdo z vás zastával nejdůležitější roli? Proč? Jak ses v této roli cítil? A jak to vidí ostatní ze skupiny?
3. Co vás nejvíce překvapilo nebo potěšilo během komunikace s dospělými?
4. Jaké pravidlo pro společnou práci se vám nepovedlo dodržet?

Otázky k reflexi 3. fáze projektu pro třídní radní:

Nejdříve s třídními radními projděte průběh v jednotlivých skupinách. Forma otázek záleží na formě zapojení třídních radních. My vám můžeme doporučit tyto:

1. Dařilo se vám zajišťovat komunikaci mezi skupinami?
2. Vyhovovala vám role, kterou jste měli ve skupině?
3. Mohly skupiny pracovat lépe? Pokud ano, za jakých podmínek podle vás?

4. Fáze

OBČANSKÝ DEN NA NAŠÍ ŠKOLE

Nyní je před vámi organizace Občanského dne. Jeho přípravou jste se začali zabývat již v předchozí fázi.

Během tohoto projektového dne se škola plně otevře veřejnosti. V centru pozornosti jsou třídní prezentace, připravené jako kampaň podporující návrh řešení třídou vybraného problému v obci. **Žáci se především snaží obeznámit veřejnost se svými nápady a získat pro ně podporu.**

Kromě prezentací návrhů řešení problémů je Občanský den příležitostí k propojení reality vaší školy s veřejným sektorem. Máte tedy možnost pozvat do světa školy svět obce – občany, neziskové organizace, představitele města a další. **Občanský den vytváří prostor pro seznámení, informování, vzájemnou výměnu zkušeností, ale především je prostředkem budování dobrých vztahů na úrovni obce – jakési obecní soudržnosti.** Pokud by v době konání Občanského dne např. město mělo v plánu organizovat podobně zaměřenou akci pro občany, můžete akce sdružit či akci přemístit k vám na školu.

ZAČÁTEK

Uvítání všech přítomných
Organizační informace

PRŮBĚH DNE – stanoviště

VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ
VOLEB A UKONČENÍ

Třídy
Prezentace
Výzdoba a úklid

Lákadla
Hrací koutek
Občerstvení
Deskové hry
Infostánek školy

Doprovodný program
Konzultace
Debaty
Přednášky
Workshopy

Hlasovací místnost
Zástěra
Utra
Seřazení komise
Hlasovací listiny

Cílem je omezit veřejnost se svými nápady a získat si pro ně její podporu

A. ORGANIZACE DNE

Způsobů, jak celý den pojmout, je několik. My vám nabízíme návrh organizace a doporučení, která se vám mohou hodit tak, jak jsme si je u podobných akcí vyzkoušeli a jak se nám osvědčila. Pro lepší orientaci vám pomůže schéma na úvodní stránce kapitoly.

● Základní organizace

Je třeba rozmyslet především časové rozvržení Občanského dne, rozhodnout, jestli zvolíme celodenní program nebo jen dopolední, odpolední či večerní. Základem je umožnit co nejvíce lidem, aby školu navštívili, a tomu vše podřídit. Nejčastěji volíme odpolední akce cca od 14 do 18 hodin.

● Přivítání

Přivítání se nejlépe ujme ředitel školy. Během úvodního slova je dobré poděkovat za účast všem příchozím a účastníkům se v doprovod-

ných programech, ve stručnosti shrnout účel OD a to, jak probíhala práce žáků, poděkovat zapojeným učitelům a na závěr zdůraznit **cíl dne, tedy hlasování a výběr nejlepšího návrhu, jak udělat město lepším místem**. Úvodní slovo má smysl, jen pokud přijdou lidé hromadně na začátku, v opačném případě je důležité zajistit, aby se k návštěvníkům tyto informace dostaly jinou cestou (žáci – průvodci, letáčky aj.)

● Organizační informace

Organizační informace si připraví a samotné organizace se zhostí pokud možno třídní radní. Seznámí návštěvníky s časovým harmonogramem a mapou školy, ve které jsou vyznačena všechna stanoviště. To můžete také nechat plně v režii tříd. Doporučujeme umístit harmonogram na viditelné místo spolu s mapkou, pro lepší orientaci můžete doplnit o šipky a ukazatele, které rozmístíte v budově.

● Uzavření hlasování

Čas uzavření hlasování je potřeba průběžně hlásit zhruba půl hodiny před koncem, aby nebyli návštěvníci zaskočení a měli dostatek času k hlasování. Uzavření můžete provést symbolicky školním zvoněním nebo jen uvedením informace školním rozhlasem.

● Ukončení Občanského dne

Ukončení Občanského dne je vhodné udělat společně na místě zahájení. Opět záleží na pojetí celého dne, budou-li návštěvníci přicházet a odcházet průběžně, je třeba k tomu přihlednout.

B. STANOVIŠTĚ

Při pořádání Občanského dne se vaše škola rozdělí na několik stanovišť, na kterých se budou návštěvníci moci zastavit. Zde přinášíme přehled těch základních.

● Třídy

Kromě toho, že poslouží k prezentaci projektů, budou také třídy reprezentovat váš třídní kolektiv. Proto se žáci nejdříve zamyslí, jestli je jejich třída v dostatečně reprezentativním stavu. Přímo během Občanského dne je nutné zařídit, aby každý věděl, kde ji najde a také „že se vaši třídu vyplatí navštívit“. K tomu poslouží letáky, šipky, plakáty, ale např. i žáci „naháněči“.

● Hlasovací místnost

O přípravu a správu hlasovací místnosti se může starat třídní radní. Nicméně je možné ji svěřit někomu neutrálnímu, do projektu nezapojenému (např. žákům devátých tříd). Od zahájení Občanského dne až po jeho ukončení zde mají návštěvníci možnost hlasovat o nejlepší návrh řešení. K tomu by měla být také místnost patřičně uzpůsobena. Nesmí zde chybět:

1. osoba pověřená hlídáním místa a způsobu hlasování (nejlépe, když si rozepíšete služby, aby tam jeden žák nestrávil celý den)
2. urna, zástěna, hlasovací lístky, propisky (můžete nabídnout i návštěvní knihu, která se může stát reflexí celého dne)

● Lákadla

Tento druh akce je především zpestřením a odlehčením celého dne. Zde můžou opět žáci projevit svou nápaditost a návštěvníkům přichystat malá překvapení. Jde o místa, kde se budou moci návštěvníci odreagovat. Zároveň jde i o příležitost, kdy můžete představit svou školu.

My vám sice pár nápadů nabízíme, ale určitě oceníme, když si vymyslíte i něco nad rámec uvedených lákadel. Z našich zkušeností můžeme doporučit různé **výtvarné dílničky, herny pro malé děti, třídu s deskovými hrami, sportovní programy v tělocvičně či na školním hřišti, své příznivce si vždy najdou i různé stánky s občerstvením**.

U těchto aktivit se nabízí využít již existující spolupráce s místními spolky, sdruženími či zájmovými kroužky, jejichž členská základna je pravděpodobně tvořena vašimi bývalými či současnými žáky. Pravidelně funguje spolupráce se skautskými či podobnými oddíly (turistickými, hasičskými aj.).

● Doprovodné akce

Cílem těchto akcí je vytvořit prostor, kam mohou lidé z různých oborů vnést rozličné odborné názory na rozvoj města. Ať už to bude formou konzultace či besedy, máte možnost nejen vy sami, ale i účastníci Občanského dne sdílet jak vaše návrhy na zlepšení života ve městě nebo na škole, tak ale i jiné problémy, anebo naopak řešení, která vás doposud nenapadla. Je na vás, jakou možnost zvolíte, jestli bude určena pouze dětem či jen dospělým, jestli její cíl bude ryze informační či spíše diskusní.

- Konzultace – zde se hodí nejlépe odborník, který by vám i návštěvníkům poskytl praktické rady k čemukoliv, co obsahově s projektem souvisí, např. s plánováním a třeba i samotnou realizací projektů. Možností je však samozřejmě více, může se jednat o zaměstnance úřadu (např. tajemníka), který by podával jakékoliv informace k dění na radnici, příp. by lidem mohl radit, s kým a jak mají například řešit své problémy týkající se obce, atp.

- Beseda – pokud se vám podaří oslovit například zástupce z neziskové organizace zabývající se problematikou vašeho projektu, můžete spolu s ním uspořádat besedu pro návštěvníky na společné téma. Stejně tak se nabízí diskuse k nějakému aktuálnímu obecnímu tématu, k němuž by bylo vhodné zajistit účast někoho ze zaměstnanců obecního úřadu, odborníka z neziskové i komerční sféry, příp. další.
- Politická debata – zajímavá by byla politická debata s těmi, kteří mají na starosti rozvoj města. Opět je možné pozvat někoho ze zaměstnanců obecního úřadu, kraje či voleně zastupitele.
- Prezentace neziskových organizací – neváhejte pozvat organizace, jejichž aktivita je nějakým způsobem spjata s tematikou projektu. Může být vedena formou workshopu, přednášky či semináře, záleží na možnostech a chuti organizátorů a účastníků. Za určitých podmínek by asi bylo možné pozvat i soukromou firmu, bude-li se např. jednat o sponzora Občanského dne nebo školy. V těchto případech ale doporučujeme obezřetnost, nemělo by jít o reklamu či propagaci firmy.
- Přednáška – kromě organizací je možné oslovit např. i historika či pamětníka, který by udělal přednášku o historii města, jeho rozvoji atp.
- Informační stánek školy – zde by mohli rodiče například nahlédnout do třídní knihy nebo klasifikačního archu. Škola může informovat o svých plánech (budování nového hřiště, rekonstrukce apod.), úspěších (odborné olympiády, sportovní turnaje, výsledky srovnávacích testů, úspěšnost u přijímacích zkoušek apod.), činnostech (náplň volitelných předmětů, kroužků) atd. Zde vás jistě napadne mnoho dalších věcí, opět záleží na časových možnostech a kapacitě konkrétních zapojených zaměstnanců.

C. KONTROLNÍ SEZNAMY

Na následujících stránkách naleznete tři kontrolní seznamy, které jsou určeny především třídním radním, dobře však poslouží pro přehled i učitelům. Jedná se o seznamy činností, jež je třeba vykonat. Kontrolní seznamy jsou tři a jsou rozděleny podle obsahu na ORGANIZACI celého Občanského dne, PREZENTACE ve třídách a VOLBY.

Organizace Občanského dne

Tento kontrolní seznam je určen třídním radním, nezapojeným třídám, které chtějí s organizací pomoci, nebo školnímu parlamentu. Ale také vedení školy a učitelům, kteří budou organizaci celého Občanského dne zaštiťovat. V podstatě se na tomto seznamu zaznamenává, kdo má co na starosti z třídních radních, z učitelů, z vedení a z ostatních žáků.

Volby

Volby jsou po organizační stránce jednou z klíčových událostí dne. S druhým seznamem pracuje opět žákovský parlament, skupina třídních radních nebo jiných pověřených žáků školy (např. nezapojené třídy, dobrovolníci).

V organizační skupině by neměl chybět jeden učitel, bylo by také zajímavé mít ve sčítací a volební komisi i někoho z rodičů nebo někoho z obecního úřadu, kdo má zkušenost s prací v komisi během skutečných voleb. Seženeme-li takového člověka, využijeme jeho zkušenosti a necháme jej celou skupinu vést, resp. poprosíme jej o to, aby své zkušenosti z praxe žákům předával.

Před zahájením Občanského dne je důležité mít jasno ve volebním systému. Pro případ nižší návštěvnosti doporučujeme do hlasování zapojit všechny žáky a zaměstnance školy, přičemž nikdo nesmí hlasovat pro svůj návrh a volba by měla být závazně tajná (tedy nelze se ve třídě domluvit na strategii, jak kdo bude hlasovat, aby to bylo výhodné pro třídu).

Prezentace ve třídách

Následující kontrolní seznam je určen především třídním radním, případně jejím třídním učitelům.

Dozví se z něj, co vše je třeba zvážit, promyslet a připravit při přípravě třídy na prezentaci zvoleného řešení problému během Občanského dne, a také, co vše bude třeba dělat během samotného dne včetně rozdělení rolí jednotlivým spolužákům.

LIST DO SKUPINY

Kontrolní seznam ORGANIZACE



V následující tabulce nabízíme přehled základních organizačních bodů, které při přípravě nelze opominout. Zbývající políčka tabulky využijte dle potřeby. K této tabulce je ještě možné vytvořit jmenný seznam třídních radních i učitelů s tím, co má kdo na starosti, a také časový harmonogram těchto činností.

Činnost	Kdo má na starost?	Připraveno?
1. Mluvčí (za vedení, učitele, žáky), minimálně na začátku a na konci bude třeba mluvit k hostům (přivítání, org. informace, vyhlášení).		
2. Pořadatelé (pro řadové návštěvníky) a průvodci (pro VIP), ideálně vybraní žáci z nezapojených tříd.		
3. Dokumentace (fotografové, kameramani, redaktoři školního časopisu – ankety s účastníky, poznámky o průběhu, reportéři).		
4. Orientace na škole (pracovní tým, který připraví chodby, vyznačí šipkami jednotlivá stanoviště, vytvoří orientační plány).		
5. Příprava doprovodného programu – jednotlivých stanovišť (občerstvení, hrací koutek aj.).		
6. Časoměřič (dohlíží na přípravu i průběh celého dne).		
7. Příprava informačního stánku školy.		
8.		
9.		



LIST DO SKUPINY

Kontrolní seznam VOLBY

Kopírujte
přílohu 4.2

Volby jsou důležitou formální součástí akce. Je třeba mít vše perfektně připravené a všechno zorganizovat tak, aby stihli všichni návštěvníci odhlasovat a aby byly hlasy sečteny a soutěž vyhlášena ještě dříve, než návštěvníci vaši akci opustí. Volná políčka užijte dle potřeby.

Činnost	Kdo má na starost?	Připraveno?
1. Připravit oficiální hlasovací lístky (např. kartička s logem projektu, školy).		
2. Sestavit sčítací a volební komisi (členové by měli být cca 3 nezávislí žáci školy, třídní radní, někdo z veřejnosti, obecního úřadu).		
3. Připravit hlasovací místnost včetně návodu hlasování, hesla podporujícího nestrannost a tajnost volby, zástěny a hlasovací urny.		
4. Připravit a nakopírovat sčítací formuláře, kam se budou zapisovat jednotlivé hlasy při sčítání.		
5. Připravit tabulku pro rozdělení funkcí v rámci sčítací a volební komise (předseda, sčítací komisař, asistent vysvětlovač pro voliče).		
6. Rozmyslet pravidla volebního systému (např. kroužkování jedné třídy, přidělování bodů, známkování apod.)		
7.		
8.		

LIST DO SKUPINY

Kontrolní seznam PREZENTACE

Kopírujte
přílohu 4.3

Jádrem celého Občanského dne jsou třídní prezentace řešení zvolených problémů. Tomu by také měli žáci věnovat největší pozornost a to by také měla být práce, se kterou jim jen minimálně můžou pomoci vyučující. Přehled nejdůležitějších činností zachycuje tabulka.

Činnost	Kdo má na starost?	Připraveno?
1. Příprava jednotlivých částí prezentace (powerpoint, scénka, nástěnky, modely, plány, schémata).		
2. Úklid a výzdoba celé třídy, rozvržení prostoru, nástěnky, stoly, židle.		
3. Technické zabezpečení (počítače, ozvučení, promítací technika, opravy a obsluha techniky).		
4. Mluvčí, moderátoři a asistenti, kteří se věnují přichozím hostům, vysvětlují jim, o co v našem řešení jde.		
5. Naháněči – žáci lákající návštěvníky, aby přišli právě do naší třídy (mimo třídu – v prostorech školy).		
6. Příprava a umístění reklamy našeho záměru v obci a ve škole – jakýchsi poutačů, které zvou do třídy.		
7. Výroba upomínkového předmětu, maličkosti, kterou si návštěvník z naší třídy odnese.		
8.		
9.		

D. ZAKONČENÍ

Občanský den je vrcholem celého projektu. Hlasování o nejlepší projekt pomáhá žákům dodat pocit významu a uznání za práci, kterou do projektu společně vložili. Uzavírá se tím veřejná část projektu, je ale nezbytné pracovat se třídou dál.

Důležitá je reflexe a pochvala všech zapojených tříd. Společně se vraťte k problematickým otázkám a situacím, pojmenujte si, čeho jste se snažili dosáhnout a jak se vám to dařilo. Může se stát, že budou žáci prožívat zklamání buď z důvodu nezdaru u závěrečných voleb, nebo z důvodu, že jejich projekt nakonec nebude realizován. Proto je třeba žákům připomenout, že cílem projektu nebylo vybraný problém odstranit vlastními silami, ale upozornit na něj veřejnost. Díky jejich práci se na radnici o daném problému ví a v budoucnosti může být k jejich nápadům přihlédnuto tak, že se věc opravdu změní.

V tomto smyslu můžete také žákům navrhnout, aby sestavili stručný sborník s popisy všech projektových záměrů, který pak předají panu starostovi.



Je proto důležité motivovat a odměnit žáky za jejich úsilí vhodně vybranou cenou, kterou získá vítězná třída, jejíž projekt byl zvolen na Občanském dni jakožto nejlepší. V pilotáži jsme jako odměnu zvolili návštěvu senátora v Praze. Jako další možnou odměnu navrhujeme vyjednat návštěvu Parlamentu ČR pro dokreslení představy o fungování demokratického systému. Případně se také pokusit získat finanční prostředky z obecního rozpočtu na start dalšího projektu. Tím dobře nastartovanou třídu udržíte v akci a získáte tak náplň a motivaci pro další školní rok. Vhodnou odměnou může být i třídní výlet nebo několikadenní prožitkový kurz.

**kreativní
demokratická
škola**

Výstupy, díky kterým poznáte, že poslední fáze je u konce:

VÝSTUP	✓
vítězný projekt je prezentován na čestném místě ve škole	
výstava všech zapojených projektů	
článek v regionálních novinách o konání Občanského dne a výsledku voleb	
fotografie z Občanského dne na třídních nebo školních webových stránkách	
proběhlo oficiální poděkování všem zapojeným třídám ze strany vedení	
vítězný projekt získal jako první cenu např. exkurzi do Prahy do poslanecké sněmovny	
proběhlo zvláštní poděkování třídním radním, kteří na projektu spolupracovali a vedli ho od začátku až do konce	

Otázky k reflexi 4. fáze projektu pro celou třídu:

1. Co vám dělalo největší problémy?
2. Jak podle vás reagovali návštěvníci na váš projekt?
3. Kdybyste byli v kůži návštěvníka, co by vás potěšilo?
4. Kdybyste byli v kůži návštěvníka, co by se vám nelíbilo?
5. Proč podle vás vyhrál zrovna tento projekt?
6. Koho byste chtěli ocenit za jeho snahu a pomoc?
7. Komu byste rádi poděkovali?
8. Co jste se v průběhu projektu naučili?
9. Co si odnášíte ze spolupráce?

Reflexe 4. fáze s třídními radními:

V tuto chvíli není již vhodné popisovat nezdary nebo kritizovat. Naopak postačí poděkovat třídním radním za jejich spolupráci a odvahu, že se do projektu s vámi pustili.

Vážení učitelé,

jsme rádi, že jste svým žákům zprostředkovali možnost účastnit se tohoto projektu. Uvědomujeme si, že vás zapojení do projektu a jeho vedení stojí hodně sil, času a energie. Přesto jsme přesvědčeni, že se tato práce vyplatí. Zkušenost s aktivním zapojováním do veřejného dění a odvaha k občanské aktivitě je právě tím, čemu se čeští žáci potřebují učit. Důvěra v to, že být občansky aktivní má smysl, je totiž podle mezinárodního průzkumu výchovy k občanství ICCS u českých dětí značně nízká, takřka nejnižší ze všech sledovaných zemí. Děkujeme, že přispíváte k tomu, aby děti a mladí lidé jednou byli sebevědomými, poučenými a aktivními občany této země.

Přejeme vám mnoho úspěchů nejen při realizaci projektu, ale v celé vaší práci!

CpKP a CEDU

Na závěr vám nabízíme pár otázek, které stojí za zamyšlení, pokud uvažujete o tom, že budete v projektu pokračovat i s dalšími třídami nebo využijete potenciál třídních radních pro spolupráci s žákovským parlamentem (či k jeho založení).

Kdybych se do projektu pustil i v dalším školním roce, bylo by dobré:

- Zapojit více tříd? Zapojit méně tříd?
- Změnit něco v komunikaci a spolupráci s vedením?
- Vylepšit komunikaci a koordinaci úkolů s kolegy/kolegyněmi třídními?
- Podpořit lépe či jinak informovanost pedagogického sboru?
- Změnit něco při výběru, přípravě a koordinaci třídních radních?
- Nedělat některé věci, protože toho bylo na mě hodně?
- Upravit průběh projektu tak, aby se žáci naučili to, co je třeba?
- Propojit nějaké části projektu lépe s třídnickými hodinami a jinými předměty?
- Propojit realizaci projektu s činnostmi žákovského parlamentu?
- Využít třídních radních pro založení žákovského parlamentu?

Pokud uvažujete o propojení s činnostmi žákovského parlamentu, neváhejte se obrátit na Centrum pro demokratické učení (CEDU při GEMINI o. s.). Na www.cedu.cz naleznete všechny potřebné kontakty a metodické rady.

Přílohy

PŘEDLOHY PRO KOPÍROVÁNÍ

PŘÍPRAVA PŘED PROJEKTOVÝM DNEM

Co je třeba udělat? Na co nezapomenout?	Poznámky
STANOVIT DATUM PROJEKTOVÉHO DNE	Vhodný den vyberte po dohodě s vedením a s kolegy nejlépe hned začátkem školního roku (zvažte, zdali lze projektový den spojit s jinou školní akcí; jasně stanovte, kolik tříd, třídních učitelů a třídních radních se do projektového dne zapojí).
INFORMOVAT KOLEGY A VEDENÍ O CÍLECH A ORGANIZACI PROJEKTOVÉHO DNE	I když se ostatní členové pedagogického sboru do projektového dne nezapojí, je důležité, aby měli žáci jasné vědomí, že se o projektovém dni na škole ví a učitelé jej podporují. Podpora ředitele/ředitelky školy je klíčová pro motivaci jak žáků, tak sboru. Určitě pomůže, pokud ředitel/ředitelka projektový den zahájí, ať společně nebo v zapojených třídách.
INFORMOVAT ŽÁKY ZE ZAPOJENÝCH TŘÍD	Ve spolupráci s třídními radními informujte třídu o tom, kdy je projektový den čeká, co se v jeho průběhu bude dít, kolik tříd se zapojí. Motivujte třídu, aby brala pozici třídního radního vážně a aby se jako skupina snažila „soutěžit“ s ostatními třídami o nejlepší nápad na řešení problému v okolí školy. Datum projektového dne vyvěste na viditelné místo, nejlépe vyhradte informacím o projektu část nástěnky.
INFORMOVAT ŽÁKY Z CELÉ ŠKOLY	Pomocí jakýchkoli nástrojů komunikace, které ve vaší škole fungují, rozšířte informaci o projektovém dni, sdělte, jaké třídy se účastní a co je jeho cílem. Určitě pomůže rozvěšení plakátů a vyhrazení místa na nástěnce. Nezapomenejte na to, že se v závěrečné fázi projektu uskuteční Občanský den, kterým by měla žít celá škola a nejen zapojené třídy. Proto bude informovanost všech velmi důležitá.
ZAJISTIT SI POTŘEBNÉ TECHNIKÉ A MATERIÁLOVÉ ZÁZEMÍ	Vytvořte si seznam potřebných pomůcek pro projektový den (např. počítač, fotoaparát, kamera, dataprojektor, fixy, velké papíry, podklady k „Vizionářům“ apod.). Zkonzultujte seznam s třídními radními a pověřte je zajištěním potřebného materiálu.
PORADIT SE S OSTATNÍMI ZAPOJENÝMI KOLEGY	Poradte se s kolegy o vaší spolupráci během projektového dne, ujistěte se, že je vám jasná koncepce, jak budete v jednotlivých třídách postupovat. Doporučujeme sjednotit se na tom, jakou zodpovědnost přenecháte při organizaci třídním radním a jakou část řízení převezmete vy (v závislosti na věku žáků a vyspělosti třídy se budete v míře delegování zodpovědnosti na třídní radní lišit, je ale důležité názory společně prodiskutovat).
STANOVIT KOMPETENCE TŘÍDNÍHO RADNÍHO PRO PROJEKTOVÝ DEN	Setkejte se s třídními radními z vaší třídy (nebo se všemi třídními radními a jejich třídními). Můžete si na začátek připomenout obsah smlouvy mezi vedením a třídním radním. Projděte s třídními radními krok za krokem průběh projektového dne a vyjasněte si, zda všemu rozumí (doporučujeme dát jim instrukce k jednotlivým aktivitám předem, aby se stihli s projektem seznámit a dokázali se v něm orientovat). Výstupem ze setkání musí být písemný soupis toho, co budou v průběhu projektového dne řídit sami třídní radní, v čem se naopak mohou spolehnout na vás. I když v praxi budete připraveni jim v každou chvíli pomoci, třídní radní musí i přesto cítit zodpovědnost za svou roli a organizaci projektového dne.

NAVHRUJEME ŘEŠENÍ

1 list do skupiny

Cílem pracovního listu je, abyste si uvědomili rozsah problému, který zatěžuje vaše město, a zkusili pro váš společně vybraný problém formulovat řešení.

1. Vytvořte menší skupinky po pěti až šesti žácích. Do rámečku zformulujte problém a jeho řešení.

Příklad: Problém – na kraji města je fakt špinavý rybník, lidi tam totiž vozí odpadky.

Řešení – půjdeme za starostou, ať nechá udělat nařízení, aby tam už odpadky neházeli, a seženeme někoho, kdo rybník vyčistí.

2. Do této chvíle jste si řešení pojmenovávali jen obecně. Pokud však s ním chcete dělat něco dál, je potřeba si ho formulovat jasně, proto se do toho pusťte podle kritérií SMART. Co to znamená? Na formulaci pracujte celá třída, třídní radní můžou návrhy psát na tabuli.

Správně formulované řešení se pozná podle toho, že je:

Srozumitelné

Svůj cíl můžete říct komukoli a on bude vědět, co chcete!

Příklad: Nařídit, aby se u rybníka nevyhazovaly odpadky, a vyčistit rybník, aby se v něm dalo koupat.

Měřitelné

Váš cíl musí být takový, aby bylo možné poznat, že jste jej dosáhli!

Příklad: Díky nařízení už tam nebudou lidé házet odpadky a obyvatelé města se začnou v rybníce koupat.

Akceptovatelné

Váš cíl by měl být přijatelný pro většinu lidí, kterých se týká!

Příklad: Předneseme náš návrh starostovi tak, že bude ochoten s námi spolupracovat.

Realizovatelné

Váš cíl by měl být uskutečnitelný za podmínek, které pro jeho dosažení máte!

Příklad: Spoléháme na starostův zdravý rozum, že nařídí, aby tam lidé neházeli odpadky.

Termínované

Váš cíl by měl jasně říkat, kdy jej chcete dosáhnout!

Příklad: Tohle všechno zvládneme za půl roku

Vaše řešení formulované podle kritérií

SMART

PLÁNUJEME ŘEŠENÍ

1 list pro každého

Dříve, než se pustíte do další fáze projektu a rozdělíte se do akčních skupin, dejte hlavy dohromady a společně vymyslete, co vše by se dalo podniknout pro to, abyste problém vyřešili. S výsledkem vaší práce pak bude dál pracovat skupina „Projektáků“ (viz třetí fáze projektu).

1. Nejdříve zkuste každý sám napsat, co vše je zapotřebí podniknout, aby byl problém vyřešen (např. koho oslovit, koho zapojit, jak získat prostředky a pomocí koho, co nesmí určitě chybět atp.)

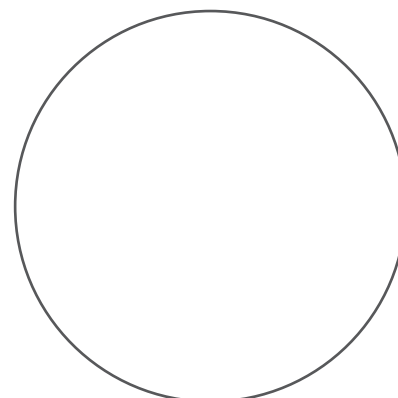
2. Nyní se rozdělte do skupinek po pěti až šesti a barevně vyznačte do koláčového grafu, jak moc budete potřebovat k řešení tyto prostředky – FINANCE (problém vyřeší peníze), PRAVIDLA (problém vyřeší změny v zákoně a nová pravidla), KAMPAŇ (problém vyřeší, když o něm lidé budou vědět) a PRÁCE (problém vyřešíme pomocí rodičů a jiných dobrovolníků). Pro vyřešení vašeho problému budete nejspíš potřebovat všechny tyto prostředky, nicméně míra jejich potřeby je různá. Jak je to tedy s vaším řešením? To, jak je potřebujete, se odrazí ve velikosti výseče. Nebojte se diskutovat!

Červená – pravidla

Zelená – finance

Žlutá – osvěta/kampaň

Modrá – práce/brigáda



3. Ve skupinkách dejte dohromady své seznamy z úkolu č. 1 a snažte se vše rozepsat do jednotlivých oblastí uvedených níže. Pokud vás napadlo něco dalšího, připište to do sloupců. Přišli jste tímto způsobem na něco nového, na co byste sami zapomněli?

Co potřebujeme koupit nebo obstarat?

Koho musíme oslovit?

Co dalšího je třeba udělat?

4. Nyní seřadte ve stejných skupinách kroky tak, jak by měly jít za sebou při realizaci projektu, a ty rozplánujte do jednoduchého harmonogramu (to znamená přiřadit ke krokům možná data jejich realizace).

Tento harmonogram přepište na nový papír a všechny návrhy uchovejte pro skupinu „Projektáků“, kteří se budou řešením zabývat ve třetí fázi projektu.

PROJEKTÁCI

text pro skupinu

Vaše skupina je nejvíce zodpovědná za vlastní projekt – tzn. za obsahovou stránku: co vlastně navrhujete jako řešení vybraného problému, jak, za pomoci koho a čeho a také do kdy toho chcete dosáhnout.

Vášim úkolem je vzít vizi vzešlou ze simulační hry Vizionáři a následně ověřovat v terénu, hledat v dostupné literatuře a konzultovat s odborníky a politiky, jestli je možné projekt uskutečnit.

Máte před sebou tři základní okruhy činností, které probíhají v následujícím pořadí:

1. Terénní výzkum

Nejdříve musíte důkladně zmapovat skutečný stav u vás v obci, nasbírat data v terénu, zjistit reálné možnosti vašeho projektového záměru. K tomu můžete využít následujících činností:

- (foto)dokumentace původního stavu
- měření, průzkum a fotodokumentace objektů či prostorů k realizaci
- vyhledávání či vytipování vhodných míst, objektů apod.
- ankety, rozhovory s obyvateli

2. Zjišťování informací

Nyní je potřeba zjistit:

- co na váš projektový záměr říká odborná literatura a co lze případně najít k tématu na internetu.
- co na váš projektový záměr říká odborník (např. stavební inženýr, člověk z praxe, univerzitní učitel, majitel firmy apod.).
- co si o vašem nápadu myslí pan starosta/paní starostka, příslušný radní nebo vedoucí odboru u vás na obecním či městském úřadě.

Níže vám nabízíme pár rad, jak postupovat před setkáním s odborníkem nebo například panem starostou a při něm.

Domlouváme si schůzku

- Po telefonu se představte a vysvětlíte, kdo jste (jméno, žák školy...) a také proč voláte. Je dobré zmínit, že škola je zapojená do projektu Kreativní demokratická škola, v čem projekt spočívá, a že v jeho rámci připravujete vlastní projektový záměr, který se týká vaší obce.
- Potom požádejte o konzultaci. V případě souhlasu, se zeptejte, kdy by na vás zmíněný konzultant měl čas a pečlivě si smluvený termín poznamenejte.

Konzultujeme

- Přijďte včas, ideálně s malou rezervou a vhodně oblečení.
- Mějte důkladně připravené otázky a stanovený cíl rozhovoru (co chceme zjistit). Buďte připraveni na to, že člověk z úřadu bude nejdříve chtít něco vědět o projektu a o vaší škole. Mějte tyto informace také připravené.
- Nespěchejte, neskákejte do řeči a nechte dospělého vést celý rozhovor. Když něčemu nebudete rozumět, nestyďte se zeptat, není to ostuda.
- Na závěr nezapomeňte osobu, se kterou konzultujete, pozvat na Občanský den, případně si vezměte kontakt, abyste mohli poslat pozvánku. Pěkně poděkujte.

3. Zpracování projektové dokumentace

Ať již získáte či nezískáte souhlas nebo podporu starosty, odboru nebo obce, vašim úkolem je následně zpracovat projektovou dokumentaci. V ní detailně popíšete přesné parametry vašeho projektového záměru, tedy co a proč navrhujete, kde a kdy by se to mělo realizovat, kdo a jak by projekt mohl uskutečnit či financovat a jaké možnosti či varianty přicházejí v úvahu. Vaším představám dají konkrétní podobu plány, nákresy či modely vámi navrhovaných řešení. Dílčími kroky jsou:

- popis projektu (kdo, co, proč, jak)
- možné návrhy řešení (varianty)
- modely, plány, nákresy, schémata

Vášim cílem není projekt realizovat, ale detailně jej popsat včetně možných způsobů realizace. Projektáci jsou „inženýři“ – připravují projekt na papíře tak, aby byl připraven k uskutečnění.

PROPAGÁTOŘI

text pro skupinu

Vaše skupina je pro úspěch celého projektu klíčová. **Ani ten sebelepší nápad nezvítězí, nebude-li o něm nikdo vědět a nebude-li o něm mít potřebné informace.** To je právě úkol propagátorů. Kromě propagace svého záměru se vaše skupina snaží nalákat co nejširší veřejnost na Občanský den.

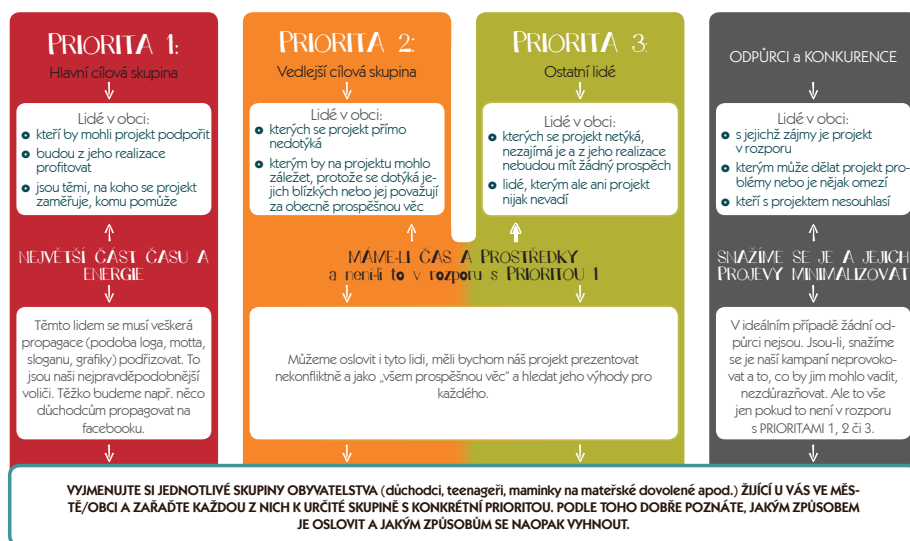
Propagace projektu má tři základní cíle. Činností se věnujete v uvedeném pořadí:

1. Zacilení propagace

Než začnete s jakoukoliv propagační činností, je třeba dobře promyslet a pokusit se co nejpresněji odhadnout, koho (jakou skupinu obyvatelstva) váš projekt může nejspíše oslovit, a na tuto skupinu jeho propagaci zaměřit. Přitom je podstatné vědět i to, koho nejspíše váš projekt neosloví, a kdo by dokonce mohl být proti jeho realizaci. Proto je důležité vaše případné odpůrci přesvědčit, že je váš projekt nijak neohrožuje. V rámci zacílení propagace můžete vydělit následující skupiny:

- Hlavní cílová skupina (PRIORITA 1): komu naše řešení pomůže, kdo ho nejspíš podpoří
- Vedlejší cílová skupina (PRIORITA 2): na koho se projekt přímo nezaměřuje, ale mohlo by mu na něm záležet, náš nápad by mu mohl přijít veřejně prospěšný nebo obecně dobrý
- Ostatní (PRIORITA 3): nejsou cílovou skupinou: lidé, které náš záměr nezajímá
- Odpůrci: náš záměr je v rozporu s jejich zájmy, může pro ně být problémem

Zacílení propagace



2. Vytvoření (vizuální) identity projektu

Propagace samotná není jen v tom, co lidem sdělujeme, ale především jak je jim informace sdělována. Musí být zajímavá, zapamatovatelná, srozumitelná a pozitivně formulovaná. Komunikaci s lidmi v rámci propagace vám zjednodušuje jednotná (vizuální) identita. Patří do ní:

- název (je stručný a srozumitelný, vystihuje obsahovou podstatu projektu)
- logo (grafická značka nějak vystihující projekt, jeho obsah nebo název)
- motto (citát nebo věta vztahující se k hlavní myšlence projektu)
- slogan (věta či heslo mající za úkol zaujmout či oslovit)
- grafika (zvolené barvy projektu, styl písma, jednotná úprava)

3. Pořádání propagačních akcí a tvorba propagačních materiálů

Propagační kampaň může mít různou podobu (nástroje) a k cílové skupině se váš záměr může dostat různými způsoby (komunikační kanály). Komunikačních kanálů máte k dispozici mnoho:

- osobní kontakt, internet (e-mailová komunikace, webová stránka, sociální sítě), školní či obecní časopis, školní či obecní rozhlas, pošta, sms).

Prostřednictvím těchto kanálů můžete svůj projekt propagovat za použití různých nástrojů:

- diskusní fórum, leták, plakát, osobní dopis/e-mail, rozhovor, výstava, vystoupení, prezentace, infostánek, tisková konference, tisková zpráva, článek, pozvánka.

Cílem vaší skupiny je tedy efektivní oslovení co nejširší veřejnosti, které se projeví v návštěvnosti Občanského dne a v počtu získaných hlasů v rámci voleb.

DESIGNÉŘI

text pro skupinu

Vaše skupina má na starost hladký průběh prezentace během Občanského dne. Především pak přípravu třídy a prezentaci třídního projektového záměru. Zaměřte se na tři hlavní oblasti úkolů:

Program a dramaturgie Občanského dne

Občanským dnem vrcholí kampaň a také celý projekt Kreativní demokratická škola. Je třeba celou prezentaci připravit tak, aby byly všechny klady vašeho projektu vyzdvíženy a aby váš projektový záměr získal co nejvíc hlasů. Čím dříve s přípravou začnete, tím budete klidnější během samotné prezentace před veřejností. Hlavními úkoly jsou:

- sestavení programu prezentace v průběhu Občanského dne
- příprava jednotlivých bodů programu
- rozdělení rolí během Občanského dne: volba mluvčích, technika, asistentů, naháněčů atd.

Občerstvení

Abyste návštěvu své třídy lidem co nejvíce zpříjemnili, je dobré připravit i vedlejší program, nesouvisející tak úplně s projektem. Můžete nabízet něco k pití nebo něco malého k jídlu.

Úklid, úprava a výzdoba třídy

Třídu (příp. jiné místo, pokud nebude Občanský den probíhat ve třídě) je třeba před pozváním veřejnosti dokonale uklidit, vyzdobit, vše upravit tak, aby se tam návštěvníci cítili příjemně.

Cílem vaší skupiny je především příprava na Občanský den a příprava prezentace vašeho projektu. Nezapomeňte, že kvalita prezentace může být jedním z důvodů, proč budou lidé volit právě váš projekt!

Kontrolní seznam ORGANIZACE

list do skupiny

V následující tabulce nabízíme přehled základních organizačních bodů, které při přípravě nelze opominout. Zbývající políčka tabulky využijte dle potřeby. K této tabulce je ještě možné vytvořit jmenný seznam třídních radních i učitelů s tím, co má kdo na starosti, a také časový harmonogram těchto činností.

Činnost	Kdo má na starost?	Připraveno?
1. Mluvčí (za vedení, učitele, žáky), minimálně na začátku a na konci bude třeba mluvit k hostům (přivítání, org. informace, vyhlášení).		
2. Pořadatelé (pro řadové návštěvníky) a průvodci (pro VIP), ideálně vybraní žáci z nezapojených tříd.		
3. Dokumentace (fotografové, kameramani, redaktoři školního časopisu – ankety s účastníky, poznámky o průběhu, reportéři).		
4. Orientace na škole (pracovní tým, který připraví chodby, vyznačí šipkami jednotlivá stanoviště, vytvoří orientační plány).		
5. Příprava doprovodného programu – jednotlivých stanovišť (občerstvení, hrací koutek aj.).		
6. Časoměřič (dohlíží na přípravu i průběh celého dne).		
7. Příprava informačního stánku školy.		
8.		
9.		

Kontrolní seznam VOLBY

list do skupiny

Volby jsou důležitou formální součástí akce. Je třeba mít vše perfektně připravené a všechno zorganizovat tak, aby stihli všichni návštěvníci odhlasovat a aby byly hlasy sečteny a soutěž vyhlášena ještě dříve, než návštěvníci vaši akci opustí. Volná políčka užijte dle potřeby.

Činnost	Kdo má na starost?	Připraveno?
1. Připravit oficiální hlasovací lístky (např. kartička s logem projektu, školy).		
2. Sestavit sčítací a volební komisi (členové by měli být cca 3 nezávislí žáci školy, třídní radní, někdo z veřejnosti, obecního úřadu).		
3. Připravit hlasovací místnost včetně návodu hlasování, hesla podporujícího nestrannost a tajnost volby, zástěny a hlasovací urny.		
4. Připravit a nakopírovat sčítací formuláře, kam se budou zapisovat jednotlivé hlasy při sčítání.		
5. Připravit tabulku pro rozdělení funkcí v rámci sčítací a volební komise (předseda, sčítací komisař, asistent vysvětlovač pro voliče).		
6. Rozmyslet pravidla volebního systému (např. kroužkování jedné třídy, přidělování bodů, známkování apod.)		
7.		
8. ...		

Kontrolní seznam PREZENTACE

list do skupiny

Jádrem celého Občanského dne jsou třídní prezentace řešení zvolených problémů. Tomu by také měli žáci věnovat největší pozornost a to by také měla být práce, se kterou jim jen minimálně můžou pomoci vyučující. Přehled nejdůležitějších činností zachycuje tabulka.

Činnost	Kdo má na starost?	Připraveno?
1. Příprava jednotlivých částí prezentace (powerpoint, scénka, nástěnky, modely, plánky, schémata).		
2. Úklid a výzdoba celé třídy, rozvržení prostoru, nástěnky, stoly, židle.		
3. Technické zabezpečení (počítače, ozvučení, promítací technika, opravy a obsluha techniky).		
4. Mluvčí, moderátoři a asistenti, kteří se věnují příchozím hostům, vysvětlují jim, o co v našem řešení jde.		
5. Naháněči – žáci lákající návštěvníky, aby přišli právě do naší třídy (mimo třídu – v prostorech školy).		
6. Příprava a umístění reklamy našeho záměru v obci a ve škole – jakýchkoli poutačů, které zvou do třídy.		
7. Výroba upomínkového předmětu, maličkosti, kterou si návštěvník z naší třídy odnese.		
8.		
9.		

Hrací karty

PŘEDLOHY PRO KOPÍROVÁNÍ

A1

- Zapište do tabulky vámi navrhnuté problémy.
- Společně se zamyslete a k problémům přiřadte číslíci, která značí vliv problému na danou oblast (1 – vliv nejmenší, 4 – vliv největší).
- Nebojte se obhajovat svá rozhodnutí a případně nesouhlasit s názorem druhého.
- Sloupečku Volba si nevšímejte!

Problémy	Vliv na mezilidské vztahy	Vliv na životní prostředí	Vliv na volný čas	Vliv na bezpečí	Volba
Příklad	1	4	2	3	
Lidé vypouštějí odpad do rybníka	Nemůžeme tam chodit s kámošema	Jsou tam mrtvé ryby a voda smrdí	Nemůžeme se koupat v rybníce	Můžeme chytit třeba infekci	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

**kreativní
demokratická
škola**

A2

Nejen podle vyplněné tabulky, ale i podle vlastního uvážení, hlasuj, který z problémů se ti zdá být nejbližší a jehož řešení by tě bavilo vymýšlet.

Celkem máš tři hlasy v podobě čárek, které zapiš do tabulky. Můžeš dát všechny tři k jednomu problému nebo je rozdělit mezi více problémů.

Až budete všichni hotovi, sečtěte hlasy u každého problému a nahlašte vítězný problém třídním radním.

**kreativní
demokratická
škola**

B1

Před zhlédnutím reklamního spotu si přečtete tyto otázky:

- Jak se liší tato reklama od komerční reklamy?
- Snaží se tento reklamní spot cílovou skupinu rozesmát, šokovat nebo poučit?
- Setkali jste se již někdy s podobnou reklamou?
Na co se snažila upozornit?

**kreativní
demokratická
škola**

B2

Zamyslete se nad následujícími otázkami a odpovědi si запиšte:

- Na co chceme svou reklamou upozornit a proč?
- Koho chceme upozornit?
- Jakou formu (scénka, prezentace, klip, plakát, píseň atp.) reklamy použijeme, aby byla co nejefektivnější?

**kreativní
demokratická
škola**

B3

Během přípravy doporučujeme:

- mít jasno v tom, jestli má propagace pobavit nebo šokovat
- vybrat formu – fotopříběh, scénka, písnička, klip atp.
- vymyslet si název reklamy, případně slogan
- pracovat s veškerým dostupným materiálem ve škole – rekvizity, technika, kancelářské potřeby
- angažovat spolužáky a učitele jako herce či asistenty

... a vězte, že vaší kreativitě se meze nekladou!

**kreativní
demokratická
škola**

C1

První kolo voleb

Před hlasováním si ve skupině zodpovězte a prodiskutujte tyto otázky:

- Která reklama mě nejvíce zaujala a proč?**
- Kdo předváděl dobré výkony jako herec nebo mluvčí?**

**kreativní
demokratická
škola**

C2

Nyní hlasuj pro nejlepší reklamní spot.

Každý z vás má 1 až 5 hlasů – teček. Je na tobě, zda se rozhodneš jednomu spotu přidělit všech 5 nebo svých 5 hlasů rozdělíš mezi více spotů. K hlasovacímu místu přistupujte postupně.

**kreativní
demokratická
škola**

C3

Druhé kolo voleb

Nyní hlasuj pro nejlépe vybraný problém.
Ještě před tím zvaž:

Důležitost: Problém je za závažný považován nejen spolužáky ve třídě, ale i obyvateli města/obce.

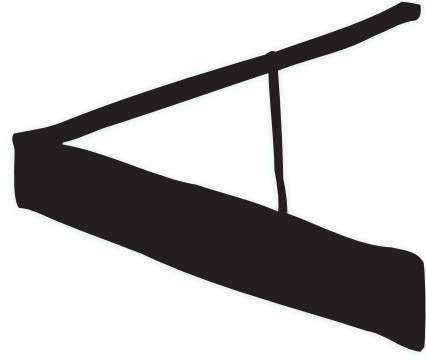
Aktuálnost: Problém se týká současné situace našeho města či obce.

Řešitelnost: Jedná se o problém, na který budeme mít čas a na jehož řešení možná získáme i prostředky.

Tvořivost: Abychom problém vyřešili, budeme se jím muset zabývat delší dobu. Nezajímají nás řešení příliš jednoduchá a rychlá, ale naopak tvůrčí, zábavná a nová.

Už víš? Tak hlasuj stejným způsobem jako v prvním kole.

**kreativní
demokratická
škola**



Pomůcky: bílé papíry, propisky, stopky nebo hodinky, signální znamení (zvoneček, píšťalka, bubínek apod.)

VÝBĚR JEDNOHO PROBLÉMU DO SKUPINY

Cíle:

- Hráči si představí navzájem problémy, které odhalili v rámci domácího úkolu.
- Hráči diskutují o problémech a vybírají jeden do skupiny, ten nejpalčivější.

1. Po přivítání, usazení hráčů a za úplného ticha, seznam hráče s průběhem a pravidly hry:

PRŮBĚH:

- začátek a konec projektového dne (od kolika do kolika)
- kdy bude přestávka (zdali zachováme přestávky či nikoli)
- s veškerými dotazy se obracet na třídní radní

PRAVIDLA:

- hráči dostávají od třídních radních postupně hrací karty; vždy jednu do skupiny
- do hracích karet se nepíše
- ve chvíli, kdy zazní smluvené znamení (zvoneček, píšťalka, bubínek apod.), tak:
 - a. je zahájena aktivita a hráči se můžou pustit do práce
 - b. je ukončena aktivita, vypršel čas na práci a od této chvíle smí mluvit už jen třídní radní (v případě porušení následuje sankce, např. 5 dřepů)

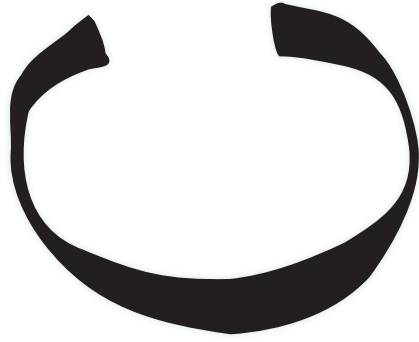
2. Vysvětlili hráčům, že nyní budou pracovat s problémy, které si pro dnešek připravili. Do každé skupiny rozdej **hrací kartu A1** s instrukcí, že tabulku je potřeba překreslit.

Na vyplnění tabulky mají hráči **15 minut**.

Rady jen pro tebe:

- časy na vypracování uvedené u jednotlivých karet jsou jen orientační (podle toho, jak to hráčům jde, můžeš čas zkrátit nebo naopak prodloužit)
- pamatuj, že při každé aktivitě je důležité hráčům průběžně hlásit, kolik času zbývá

3. Rozdej **hrací kartu A2**. Řekni hráčům, že na volbu jednoho problému za skupinu mají 5 minut. Po uplynutí doby hráči hlasy sečtou a nahlasí ti vítězné problémy. Ty napiš na tabuli.



Pomůcky: Fixy/křídly na sčítání a zapisování hlasů, čokoláda nebo jiná odměna za vítězství v 1. kole hlasování (odměna za kreativitu)

VYBÍRÁME PROBLÉM ZA TŘÍDU

Cíl: Hráči zvolí jeden problém za třídu, souhlasí s volbou problému a chtějí se jeho řešením nadále zabývat.

1. Zůstaň v roli moderátora. Vysvětlí hráčům, že nyní budete hlasovat ve dvou kolech. V prvním půjde o nejlépe připravenou reklamu, v druhém o nejlépe vybraný problém.

2. PRVNÍ KOLO: rozdej **hrací kartu C1** a řekni hráčům, že mají **5 minut na diskusi**. Mezitím si na tabuli napiš názvy jednotlivých projektů a otoč ji tak, aby na názvy nebylo vidět.

3. Po uplynutí doby rozdej **hrací kartu C2** a odstartuj hlasování. Žáci chodí za tabuli jednotlivě. Když všichni odhlasují, tak:

- o ukonči hlasování a sečti hlasy (pokud můžeš hlasy sečíst tak, aby na průběh sčítání nebylo vidět, soutěžící budou mnohem napjatější při vyhlásování výsledků).
- o nepospíchej při vyhlásování, podpoř tím napjatou atmosféru.
- o vítěznou reklamu zvýrazni, např. ji červeně podtrhni nebo orámečuj.

4. DRUHÉ KOLO: než rozdáš **hrací kartu C3**, informuj hráče o tom, že nyní se rozhoduje o nejtrefněji vybraném problému, a zdůrazni, že jde o **výběr problému, jehož řešením se budete společně jako třída zabývat po celý zbytek projektu**.

Rozdej hrací karty do skupin a opět nech **5 minut** na rozmyšlení. Ukonči hlasování a proces sčítání a vyhlásování opakuj jako v prvním kole. Vítězný problém napiš doprostřed tabule.

**kreativní
demokratická
škola**



Pomůcky: technické zázemí – notebook, dataprojektor, seznam materiálního a technického vybavení při realizaci reklam (je důležité mít přehled o tom, jaký materiál můžete při přípravě reklam používat), rekvizity (lze dát hráčům před projektovým dnem za domácí úkol, aby přinesli jakýkoli kus tzv. divadelních rekvizit – klobouk, hůl, paruku, šaty po babičce, pánské sako, šátek atp.)

PROPAGUJEME PROBLÉM

- Cíle:**
- Hráč rozliší reklamu komerční od reklamy upozorňující na nějaký problém (reklama angažovaná).
 - Hráči kreativně připraví reklamu, která vystihuje podstatu problému.
 - Hráči se seznámí s problémy ostatních skupin.

1. Již na začátku simulační hry Vizionáři je potřeba se připravit na následující aktivity. Měj připravený notebook, dataprojektor a reklamní spot (angažovaný), který se ti osobně nejvíce líbí.

My ti nabízíme těchto několik, které jsou k nalezení na stránkách České televize; stačí si najít stránku <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani> a ve vyhledávání zadat název kampaně:

- Celé Česko čte dětem
- Dejte šanci bioodpadu
- Všechny děti do škol
- Amnesty international
- Změřte si své emise

2. Než reklamní spot hráčům pustíš, dej každé skupině **hrací kartu B1** a nech jim chvíli na přečtení zadání a otázek. Mezitím si připrav technické vybavení.

3. Po zhlédnutí klipu vyzvi hráče, aby se vrátili k otázkám a společně si je zodpovězete.

Odpovědi:

- Tento typ reklamy se snaží upozornit na aktuální problémy ve společnosti, ve světě a touto formou vyzývá diváka k pomoci nebo spolupráci při řešení problému. Zatímco komerční reklama má za cíl upozornit na produkt či službu, a získat si tak zákazníka.
- U každého spotu je to jinak, ale tato otázka má hráče upozornit na to, že lze na závažné problémy poukázat různými způsoby.
- Odpověď záleží na hráčích. Neváhej se zeptat i svého učitele.

Nezapomeň:

- zjistit si názvy jednotlivých reklam a ty napsat pod sebe na tabuli,
- vymyslet si název přehlídky reklam a ten napsat buď na velký papír, nebo na tabuli velkým písmem,
- že budeš v roli moderátora celé přehlídky. Jde o show a tak by to také mělo vypadat. Nezapomeň hráče na přehlídce reklam přivítat, postupně je vyzývat k tomu, aby své reklamy předváděli a v konečné fázi přehlídky poděkovat všem zúčastněným.

4. Než rozdáš do skupin další kartu, vysvětli hráčům, že jejich úkolem bude vyrobit podobný reklamní spot s cílem upozornit na jejich problém. Pak jim dej **hrací kartu B2** a řekni jim, že na její vypracování mají **5 minut**.

5. Po uplynutí času informuj hráče, že nyní následuje samotná práce na reklamě. Na celkovou přípravu mají **1,5 hodiny**, zároveň jim vyjmenuj, s jakými konkrétními technickými pomůckami a materiálem mohou pracovat. K tomu ti pomůže již předem připravený seznam. Rozdej do skupin **hrací kartu B3**.



Pomůcky: Ozdobný papír/vzor

MÁME PROBLÉM A CHCEME HO ŘEŠIT

Cíl: Hráči zvolí jeden problém za třídu, souhlasí s výběrem a chtějí se jeho řešením nadále zabývat.

1. Tento úkol musíš mít již předem připravený. Níže přiloženou listinu přepiš nebo překopíruj na ozdobný papír (barevný, ručně dělaný atp.).

2. Po vyhlášení výsledků voleb měj tuto listinu přichystanou. Vyzvi hráče, aby na znamení souhlasu s výsledkem voleb tuto listinu podepsali.

3. Formulář vystav na viditelném místě, nejlépe když na vaší třídní nástěnce uděláš místo na informace o projektu a zde ho také umístíš.

4. Dříve než poděkuješ všem hráčům za jejich zapojení a spolupráci, seznam je s tím, co se bude nadále dít. Tedy, že je čeká:

- a. Analýza problému a jeho řešení: např. návštěva u pana starosty, anketa mezi obyvateli atp.
- b. Příprava a realizace kampaně: např. výroba loga, sloganu atp.
- c. Příprava a realizace Občanského dne: např. program a organizace Občanského dne, prezentace řešení daného problému, výzdoba třídy atp.

**kreativní
demokratická
škola**

VIZIONÁŘI

Stvrzovací listina

Máme problém a chceme ho řešit

Název problému:

Cíl problému:

Plně a vědomě souhlasím s výběrem problému a budu se ze všech sil snažit podílet na jeho řešení.

Krok za krokem

ke kreativní demokratické škole

Manuál projektu Kreativní demokratická škola – cesta k aktivnímu občanství.

© GEMINI o. s. / Centrum pro demokratické učení, Praha 2011.

© Centrum pro komunitní práci Západní Čechy, Plzeň 2011.

Autoři: Petra Coufalová, Olga Dankovičová, Jan Hazlbauer, Filip Hotový, Ida Kaiserová.

Na finální podobě textu se spolupodíleli: Vojtěch Vávra.

Grafická úprava: Lenka Drncová

Korektury: Anna Lauková, www.korekturi.cz

www.cedu.cz | www.cpkp.cz

ISBN: 978-80-86902-93-7

© GEMINI o. s. / Centrum pro demokratické učení, Praha 2011.
© Centrum pro komunitní práci Západočechy, Plzeň 2011.

Autoři: Petra Coufalová, Olga Dankovičová, Jan Hazlbauer, Filip Hotový, Ida Kaiserová.
Na finální podobě textu se spolupodíleli: Vojtěch Vávra.

Grafická úprava: Lenka Drncová

Korektury: Anna Lauková, www.korekturi.cz

www.cedu.cz | www.cpkp.cz

Publikace byla vydána v rámci projektu Kreativní demokratická škola – cesta k aktivnímu občanství, který byl podpořený z globálního grantu Zvyšování kvality ve vzdělávání v Plzeňském kraji z Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost.



CPKP



GEMINI, o. s.



ISBN: 978-80-86902-93-7



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ