

Popis způsobu plnění součásti 1

Trénink pro interní lektory

CÍL ŠKOLÍCÍHO PROGRAMU

Účel

Cílem tréninku „train the trainer“ („trénink lektorů“) je výcvik lektorů z řad příslušníků Policie ČR, kteří budou realizovat prvky zážitkové pedagogiky se zaměřením na práci v multikulturní společnosti v rámci Policie ČR.

Obecný cíl

Obecným cílem je rozvoj osobnosti účastníků. Úkoly a hry by měly formou osobního prožitku a následného rozboru přinést změnu postojů a přístupu a vytvořit nadhled nad prací policie v multikulturním prostředí.

Konkrétní cíle charakterizované profilem absolventa

Konkrétním cílem je předat účastníkům potřebné informace týkající se zážitkové pedagogiky (její účinnosti a způsobů využití v běžné výuce). Dále její principy prakticky trénovat na tématech vztahujících se k práci policisty v multikulturním prostředí a naučit účastníky jednotlivé aktivity samostatně využívat při své další práci (umět hru připravit, realizovat i efektivně rozebrat).

Kompetence absolventa v cílové skupině:

Absolvent kurzu zná:

- Základní principy zážitkové pedagogiky udávající její využitelnost.
- Prvky dramaturgie pro efektivní skladbu programů.
- Metody uvádění zážitkových aktivit včetně dramatizace libreta a vysvětlování pravidel.
- Metody realizace zážitkových aktivit včetně zákonitostí práce s účastníky, jejich motivace, práce s prostředím, dynamickými prvky a s nenadálými situacemi.
- Principy efektivního rozboru zážitkových aktivit.
- Sadu aktivit využitelnou pro svou další práci včetně detailních informací o jejich uvádění a realizaci.

Absolvent kurzu umí:

- Stanovit cíl zážitkového kurzu tak, aby byl jeho efekt co nejvyšší.
- Zvolit aktivity, které naplňují stanovené cíle zážitkově vzdělávacího kurzu.
- Připravit vybavení a naplánovat dramaturgické prvky k realizaci stanovených aktivit.
- Realizovat motivační vstupy do programu.
- Během programu pracovat s účastníky a svojí intervencí je směřovat ke stanovenému vzdělávacímu cíli.
- Hru rozebrat a vytěžit z ní tak zážitkový potenciál.

- *Reagovat na nečekané situace – nemotivovaní účastníci, změny počasí, zranění, problémy s připraveným vybavením aj.*

CÍLOVÁ SKUPINA ÚČASTNÍKŮ

Cílovou skupinou jsou lektoři z řad příslušníků Policie ČR, kteří budou realizovat prvky zážitkové pedagogiky se zaměřením na práci v multikulturní společnosti v rámci Policie ČR.

PARAMETRY, ČASOVÝ PLÁN, FORMA A OBSAH

Parametry vzdělávací aktivity

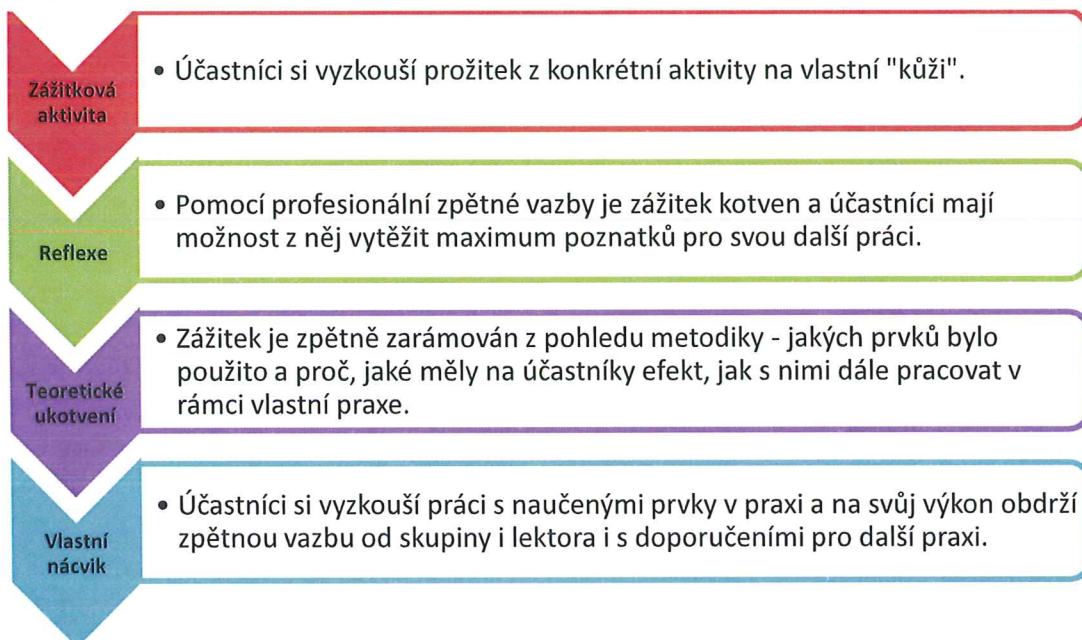
V rámci vzdělávací aktivity bude proškolen 15 účastníků v jednom třídním běhu sebezkušenostního tréninku.

Trénink proběhne v termínu situovaném mezi 1. září 2014 a 3. říjen 2014.

Forma vzdělávací aktivity

Vzdělávací aktivita je realizována formou třídního běhu sebezkušenostního tréninku. Tento trénink využívá prvků zážitkové pedagogiky a efektivního učení, stejně jako moderních poznatků z oblasti neurovědy.

Konkrétně je pak na tréninku využito následujícího vzdělávacího postupu vycházejícího z Kolbova cyklu učení prožitkem:



Součástí tréninku je i zpracování a tisk výukových materiálů pro účastníky. Dále pak metodiky pro lektory v rozsahu minimálně 70 normostran v počtu 50 ks., kterou dostanou účastníci jak v tištěné, tak i elektronické verzi a která je provede přípravou zážitkového kurzu dle naučených zákonitostí. Metodika splňuje svou formou základní zákonitosti zážitkového vzdělávání i efektivního učení pro danou cílovou skupinu a je tak plně využitelná pro další praxi. Jednotlivé skutečnosti jsou zde vysvětleny srozumitelně, v přehledných schématech a s přínosnými postřehy z praxe jednotlivých lektorů, které napomohou účastníkům vyhnout se

případným začátečnickým chybám. Obsah je zpracován dle nejaktuálnějších výzkumných poznatků z oblasti výzkumu zážitkového učení i multikulturního prostředí a zároveň dle trendů, které se ukazují být efektivní v praxi. Tomu napomůže spolupráce akademických pracovníků zaměřených na zážitkové učení, kteří mají širokou praxi se zážitkovými programy, psychologů, i praktiků pracujících ve vyloučených lokalitách a multikulturním prostředí.

Časový a učební plán

V rámci vzdělávací aktivity bude proškolen 15 účastníků v jednom třídenním běhu sebezkušenostního tréninku. Celkem bude zařazeno 31 hodin intenzivních zážitkových aktivit a jejich reflexe.

Trénink proběhne v termínu situovaném mezi 1. září 2014 a 3. říjen 2014.

Časový plán

Níže je uveden rámcový časový plán sebezkušenostního tréninku. Do programu jsou dále zařazeny drobné duševně-hygienické přestávky a přestávky na svačinu. Jejich časový rámec se odvíjí od dynamiky konkrétní aktivity a reakcí skupiny. Proto není možné je přesně zařadit do časového harmonogramu.

1. den

Do 10

- Příjezd účastníků

10 - 13

- Zážitkově vzdělávací blok

13 - 14

- Oběd

14 - 19

- Zážitkově vzdělávací blok

19 - 20

- Večeře

20 - 22

- Večerní teambuildingový program

2. den

do 8	• Snídaně
8 - 12	• Zážitkově vzdělávací blok
12 - 13	• Oběd
13 - 18	• Zážitkově vzdělávací blok
18 - 19	• Večeře
19 - 24	• Večerní program + noční hra

3. den

do 8	• Snídaně
8 - 12	• Zážitkově vzdělávací blok
12 - 13	• Oběd
13 - 15	• Zážitkově vzdělávací blok
15 - 16	• Shrnutí, rozloučení, odjezd

Učební plán

Níže je uveden přesný časový plán sebezkušenostního tréninku. Do programu jsou dále zařazeny drobné duševně-hygienické přestávky a přestávky na svačinu. Jejich časový rámec se odvíjí od dynamiky konkrétní aktivity a reakcí skupiny. Proto není možné je přesně zařadit do časového harmonogramu.

Lektoři na místě zároveň reagují na psychický i fyzický stav skupiny účastníků a vynořující se témata potřebná ke zpracování. Finální harmonogram proto může být na místě konání po konzultaci s odpovědnou osobou z řad zadavatele upraven tak, aby co nejlépe naplňoval stanovené cíle.

Časový harmonogram 1. DEN	Téma	Obsahová náplň	Metody a formy výuky	Přesah do praxe
Do 10:00	Příjezd účastníků.	Prostor pro přesun účastníků na místo konání.		
10:00 – 11:00	Přerušení problémů vředních dní	Svížná pohybová aktivita Sřípky zaměřená na odpoutání se od všedních starostí.	Icebreaková aktivita.	Účastníci se odpoutají od problémů, které si přivezli s sebou na trénink a mají možnost se lépe naladit na nadcházející program.
11:00 – 13:00	Základy fungování zážitkové pedagogiky	Po intenzivním pohybu přicházejí účastníci do prostoru navozujícího harmonii (je zde možnost relaxace a uvolnění, připravená svačina) a v tomto prostředí jsou s nimi rozebrány jejich očekávání a obavy od nadcházejícího tréninku, probíhá vzájemné představení a jsou zde zmíněny základy, na kterých stojí zážitková pedagogika (Kolbův cyklus učení prožitkem, zóna komfortu, atmosférické prvky aj.)	Reflexe předešlé aktivity, skupinová diskuze, individuální prezentace, výklad.	Účastníci si vyzkouší, jak funguje v zážitkové pedagogice práce s prostředím a emocemi účastníků. Přechodem z dynamické pohybové aktivity do prostředí klidného, rozjímavého, kde se nabízí účastníkům mnohá potěšení (jídlo, pití, instruktoři jim plní všelijaká přání...) si uvědomí, jak důležité jsou zde kontrasty a využívání všech smyslů pro koncepci zážitkového programu. Díky teoretickému zarámování a odkazu na patřičná místa v lektorském manuálu mají účastníci možnost si získané znalosti přetavit v praktickou zkušenost využitelnou později při koncipování vlastních zážitkových programů.
13:00 – 14:00 14:00 – 17:00	Oběd Vykročení ze zóny komfortu, herní dramaturgie.	Komplexní aktivita simulující život v sociálním vyloučení od	Simulační hra.	Účastníci jsou konfrontováni se svými stereotypy ve vnímání sociálního vyloučení. V rámci svého fiktivního života se setkávají

17:00 – 19:00	<p>narození až do smrti. Účastníci mohou aktivně bojovat za to, aby se z vyloučení dostali, nebo splyvat s proudem a přijímat, co život přináší.</p> <p>Pozn. – na vybraných stanovištích je k dispozici svačina pro účastníky.</p>	<p>Zpětná vazba</p> <p>Účastníci se v rámci rozboru předchozí aktivity učí principům zpětné vazby po psychicky náročné hře. Zároveň si uvědomují principy dramaturgie, které hra využívala a jak na ně působily.</p> <p>Reflexe předchozí aktivity, výklad principů zpětné vazby, skupinová diskuze.</p> <p>Díky rozboru intenzivní aktivity mají účastníci možnost sledovat, jak na ně samotné působí jednotlivé formy zpětné vazby, co díky ní zjistili o sobě a o skupině. Během diskuze jsou zároveň debatovány klíčové momenty aktivity, na kterých si účastníci uvědomí důvody zařazení jednotlivých prvků do celkové dramaturgie a jejich další využitelnost. Zkušenosti jsou následně převáděny do praxe účastníků, čímž se vytvoří most mezi jejich prožitkem, využitím zkušenosti při jednání s příslušníky menšin a jejich schopnost zprostředkovat podobný zážitek ostatním.</p>	<p>mimo běžných situací i se státními institucemi, které jim buď pomáhají, nebo působí naopak represivně. Tato hra, ve které je silné téma předurčení a možnosti ovlivnit svůj osud dává příležitost k jinému pohledu na příslušníky minorit při řešení běžných problémů, konfliktů, apod.</p>
19:00 – 20:00 20:00 – 21:00	<p>Večeře</p> <p>Pohled do zákulisí zážitkové akce.</p> <p>Aktivita, ve které jsou účastníci tichými přihlížejícími schůzky realizačního týmu, která otevřeně reflektuje celý den (co se podařilo, co mohlo být provedeno lépe, jak na ně působí</p>	<p>Účastníci mají možnost sledovat poradu v přímém přenosu a uvědomit si tak prvky zážitkové akce, které nejsou pro účastníky akcí vidět, ale přeci tam jsou. Díky diskusi některých klíčových okamžiků si mohou uvědomit různé úhly pohledů na jednu situaci, nahlédnout do vnitřního rozhodování lektorů o vlastní reakci na dění</p>	

<p>21:00 – 22:00</p>	<p>skupina...) a jejich výhledu na další den (kdo má co na starosti, co je ještě potřeba doladit...)</p> <p>Tmelení týmu.</p> <p>Při aktivitě Stavba vesnice mají účastníci možnost vytvářet společné dílo s nutností rozdělení jednotlivých rolí v týmu. Závěrečné bourání vesnice dominovým efektem dává možnost pocítit jednotu týmu a euforii z výsledku práce.</p> <p>Simulační hra, skupinová diskuze, závěrečná reflexe.</p> <p>Hra plní účel příjemného nalazení účastníků a odpočínutí si po náročném dni stejně jako zlepšení komunikace a zintenzivnění vazeb uvnitř týmu. V závěrečné reflexi mají účastníci možnost zhodnotit kromě svého výkonu a přenesení získaných zkušeností do běžné praxe i důvody začlenění dané aktivity do celkového dramaturgického rámce a její vyznění.</p>
-----------------------------	--

Časový harmonogram 2. DEN	Téma	Obsahová náplň	Metody a formy výuky	Přesah do praxe
Do 8:00	Snídaně			
8:00 – 9:00	Reflexe předchozího dne	Zjištění, jak jsou na tom účastníci psychicky a fyzicky, co v nich rezonuje za témata.	Řízená reflexe, skupinová diskuze.	Účastníci se naučí, jak důležité je hlídat v každém okamžiku zážitkového programu fyzický i psychický stav účastníků v rámci předcházení pozdějším problémům, jak tomu případně upravit program.
9:00 – 9:30	Pohled do zákulisí zážitkové akce II	Realizační tým opět vede veřejnou poradou, do které účastníci nesmí zasahovat, kde řeší své reakce na ranní reflexi a případné úpravy	Skupinová diskuze.	Účastníci mají možnost vidět, jak instruktoři na jejich výpovědi reagují a jak se to odráží v dalším programu. Naučí se tak reagovat na aktuální nastavení skupiny a předcházet tendenci „odvést“ si připravený program bez ohledu na skupinové dění.

programu v reakci na ně.		
9:30 – 12:00	Projekt interkulturního dialogu a jeho efektivní řízení	Simulační pohybová hra, skupinová diskuze, řízená reflexe.
12:00 – 13:00 13:00 – 15:30	Oběd Sofiiina volba – diskutabilní otázky při práci s menšinami.	Účastníci si uvědomí důležité dílčí prvky komunikace s menšinami, spolupráce napříč organizacemi. Zároveň je zde prvek dynamiky a nutnosti intenzivní týmové spolupráce, která odhalí dílčí nedokonalosti řízení jednotlivých herních týmů a jejich komunikace. Skupiny tak mají možnost uvědomit si, kde se podobné neefektivnosti objevují v jejich profesním životě a jak je možné je odstranit. Ve hře je i důležitý prvek předávání zkušeností mezi jednotlivými týmy, což vede k zamýšlení nad způsobem předávání dobrých praxí v rámci jednotlivých oblastí. Z hlediska výuky zážitkové pedagogiky pak hra směřuje k uvědomění si toho, jaké prvky hry je možné vyzdvihnout v rámci zpětné vazby a jak funguje dialog směřující k přenosu naučeného do každodenní praxe.
15:30 – 16:30	Lektorské okénko – jak	Účastníci jsou postaveni do krizových situací, které je třeba řešit. Rozvíjejí si tak schopnost různých úhlů pohledu na jednu situaci, vnitřní argumentaci i argumentaci se svými spoluhráči a mají možnost přijmout opatření, která by měla reálný dopad do jejich práce v interkulturním prostředí, případně do práce dalších skupin. Zároveň je zde velmi silná skupinová dynamika a účastníci se tak učí, jakými dramaturgickými prvky je vyvolávána a jak s ní lektorů pracují. Účastníci mají možnost zamyslet se nad

16:30 – 18:00	<p>pracovat se skupinovou dynamikou.</p> <p>Představení pro projíždějící vlak</p>	<p>skupinové dynamiky na příkladu předchozí aktivity.</p> <p>Pro vstřebání předchozí aktivity je zde zařazena aktivita tmelící a odstraňující vzniklé napětí. Účastníci si chystají představení, které předvedou vlaku projíždějícímu ve stanovenou dobu danou lokalitou.</p>	<p>konkrétními situacemi z pohledu lektora a naučit se je řešit.</p> <p>Pro práci v komplikovaném multikulturním prostředí, stejně jako pro lektorskou práci je zapotřebí zdravého sebevědomí. Lekoři si zároveň potřebují umět pohrát s motivačními prvky a k tomu potřebují umění uvolnit se a sehrát pro ostatní drobné „divadlo“. Tyto schopnosti trénuje tato aktivita. Zároveň poskytuje účastníkům další dramatické ponaučení směřující k tomu, že po psychicky náročné aktivitě je třeba zařadit nějakou, která napomůže odreagovat případné negativní emoce.</p>
18:00 – 19:00 19:00 – 20:00	<p>Večeře</p> <p>Pohled do zákulisí zážitkové akce III</p>	<p>Aktivita, ve které jsou účastníci tichými přihlížejícími schůzky realizačního týmu, která otevřeně reflektuje celý den (co se podařilo, co mohlo být provedeno lépe, jak na ně působí skupina...) a jejich výhledu na další den (kdo má co na starosti, co je ještě potřeba doladit...)</p>	<p>Účastníci mají možnost sledovat poradu v přímém přenosu a uvědomit si tak prvky zážitkové akce, které nejsou pro účastníky akcí vidět, ale přeci tam jsou. Díky diskuzi některých klíčových okamžiků si mohou uvědomit různé úhly pohledů na jednu situaci, nahlédnout do vnitřního rozhodování lektorů o vlastní reakci na dění ve skupině a připravit se tak na svou lektorskou roli, ve které budou řešit obdobné věci.</p>
21:00 – 24:00	<p>Noční hra</p>	<p>Simulace policejního zásahu při práci s menšinami, při kterém dostane každý účastník svou přesnou roli,</p>	<p>Účastníci mají možnost zažít si reálnou situaci z pozice různých charakterů a osob. Díky přidělení roli se zbavují odpovědnosti jednat sám za sebe a naopak si vyzkouší, proč mohou různé osoby v daných situacích</p>

	v rámci které se snaží vymyslet co nejautentičtější jednání.	reagovat tak odlišně. Pomocí konfrontace rozdílných názorů se učí reagovat na nenadálé situace a řešit je.
--	--	--

Časový harmonogram 3. DEN	Téma	Obsahová náplň	Metody a formy výuky	Přesah do praxe
Do 8:00 8:00 – 9:30	Snídaně Reflexe noční hry a předchozího dne	Hodnocení noční hry a zjištění, jak jsou na tom účastníci psychicky a fyzicky, co v nich rezonuje za témata.	Řízená reflexe, skupinová diskuze.	Účastníci se naučí, jak důležité je hlídat v každém okamžiku zážitkového programu fyzický i psychický stav účastníků v rámci předcházení pozdějším problémům, jak tomu případně upravit program.
9:30 – 10:00	Pohled do zákulisí zážitkové akce IV	Realizační tým opět vede veřejnou poradou, do které účastníci nesmí zasahovat, kde řeší své reakce na ranní reflexi a případné úpravy programu v reakci na ně.	Skupinová diskuze.	Účastníci mají možnost vidět, jak instruktoři na jejich výpovědi reagují a jak se to odráží v dalším programu. Naučí se tak reagovat na aktuální nastavení skupiny a předcházet tendenci „odvést“ si připravený program bez ohledu na skupinové dění.
10:00 – 11:00	Příprava na vlastní uvádění her	Každý tým dostane svého mentora z řad realizačního týmu a s jeho pomocí připraví a odvedou hru pro ostatní. Její nedílnou součástí bude i reflexe, takže příprava bude probíhat i na tuto část.	Skupinová diskuze.	Účastníci mají nyní možnost si získané dovednosti týkající se zážitkové pedagogiky vyzkoušet v praxi uváděním vlastní hry. Od lektora dostanou na výběr z předpřipraveného balíčku her, který obsahuje hry vztahující se k tématu menšin a policejní práce v multikulturním prostředí a úkolem účastníků bude si nějakou vybrat, domluvit se s dalšími skupinami tak, aby jejich pořadí odpovídalo dramaturgickému rámci a připravit se na její vedení a reflexi.

11:00 – 12:00	Hra první skupiny	Tým samostatně uvádí vybranou hru dle pokynů uvedených v lektorském manuálu a postřehů sdílených mentorem. Ke svému počínání dostávají zpětnou vazbu od skupiny i od lektorů.	Simulační hra, skupinová diskuze, řízená reflexe.	Zažijí tak přípravu v praxi a mohou si uvědomit možná úskalí, se kterými je třeba pracovat. Díky samostatnému uvádění her si účastníci uvědomí, na co všechno je třeba si dát v rámci práce se zážitkovou pedagogikou pozor a jakým způsobem pracovat s lektorským manuálem. Vlastní zkušenost také napomůže odbourat případné obavy při realizování vlastní zážitkové akce.
12:00 – 13:00 13:00 – 14:00	Oběd Hra druhé skupiny	Tým samostatně uvádí vybranou hru dle pokynů uvedených v lektorském manuálu a postřehů sdílených mentorem. Ke svému počínání dostávají zpětnou vazbu od skupiny i od lektorů.	Simulační hra, skupinová diskuze, řízená reflexe.	Díky samostatnému uvádění her si účastníci uvědomí, na co všechno je třeba si dát v rámci práce se zážitkovou pedagogikou pozor a jakým způsobem pracovat s lektorským manuálem. Vlastní zkušenost také napomůže odbourat případné obavy při realizování vlastní zážitkové akce.
14:00 – 15:00	Hra třetí skupiny	Tým samostatně uvádí vybranou hru dle pokynů uvedených v lektorském manuálu a postřehů sdílených mentorem. Ke svému počínání dostávají zpětnou vazbu od skupiny i od lektorů.	Simulační hra, skupinová diskuze, řízená reflexe.	Díky samostatnému uvádění her si účastníci uvědomí, na co všechno je třeba si dát v rámci práce se zážitkovou pedagogikou pozor a jakým způsobem pracovat s lektorským manuálem. Vlastní zkušenost také napomůže odbourat případné obavy při realizování vlastní zážitkové akce.
15:00 – 16:00	Shrnutí, rozloučení, odjezd.	Shrnutí toho, co se účastníci na akci naučili, závěrečné zhodnocení a nabídka následných možností podpory při tvorbě vlastních akcí.	Skupinová diskuze.	

VSTUPNÍ POŽADAVKY

Do tohoto tréninku nejsou žádné speciální vstupní požadavky kromě ochoty zapojit se do připraveného programu, otevřenosti k sobě i ke skupině a snaha odnést si z programu maximum možných dovedností.

PRŮBĚH A UKONČOVÁNÍ VZDĚLÁVACÍ AKTIVITY

Průběh tréninku

V připraveném tréninku se střídají zkušenostní části s jejich skupinovou reflexí. Na zpětnou vazbu navazuje lektorské okénko, které ukazuje proběhlou aktivitu z pohledu metody zážitkové pedagogiky a upozorňuje na důvody jejího začlenění, klíčové body a možná úskalí při jejím uvádění a realizaci. Do programu jsou také začleněny tzv. pohledy do zákulisí, pro kterých mají účastníci možnost pozorovat diskuze realizačního týmu o tom, co se děje na programu a ve skupině a jak na to budou reagovat. Poslední den je pak zařazen nácvik uvádění her samotnými účastníky.

Díky této koncepci mají účastníci možnost získat pomocí vlastního intenzivního prožitku a jeho rámování představu o principech a zákonitostech zážitkové pedagogiky stejně jako dovednosti k jejímu využívání ve vlastní lektorské praxi.

Ukončování tréninku

Trénink je ukončen shrnutím a řízenou zpětnou vazbou vypovídající o jeho přínosu pro účastníky. Ta je doplněna anonymním dotazníkem testujícím spokojenost účastníků v několika dimenzích.

*Po ukončení každé vzdělávací akce obdrží zadavatel do 10 dnů **závěrečnou zprávu** z tréninku, ve které se hodnotí zejména naplnění cílů školení, jak byly definovány zadavatelem. Závěrečná zpráva bude vytvořena na základě vybraných prvků procesu hodnocení. Promítne se zde tak hodnocení z pozice účastníků i lektora. Nedílnou součástí závěrečné zprávy je pak doporučení pro další rozvoj jednotlivců i skupiny a **fotodokumentace** (min. 10 digitálních fotografií) **v souladu s pravidly publicity OP LZZ**. Závěrečnou zprávu předáváme v elektronické a tištěné podobě, přičemž pokud zadavatel souhlasí, je možné ji také umístit do virtuální učebny k danému kurzu.*

Po ukončení větších a souvislejších vzdělávacích bloků navrhujeme realizaci follow up setkání, kde dojde k předání závěrečné zprávy a diskusi nad výsledky vzdělávací akce. Tohoto setkání se účastní projektový manažer popřípadě lektor daného kurzu.

DOKLAD O UKONČENÉM TRÉNINKU

Úspěšnému účastníkovi vzdělávací aktivity bude vydáno osvědčení o absolvování vzdělávací aktivity.

POPIS MATERIÁLNÍCH, PERSONÁLNÍCH A EKONOMICKÝCH PODMÍNEK VZDĚLÁVACÍ AKTIVITY

Vzdělávací aktivita je koncipována dle podmínek zadavatele.

Studijní materiály budou k dispozici jak v písemné, tak i v elektronické formě a to v elektronické učebně na portálu firmy MEK-IN, kde je možné vést i online diskuze jak mezi účastníky, tak i se členy realizačního týmu. Účastníci tréninku mohou také využít odborné knihy a další dokumenty poskytovatele, které budou fyzicky přítomny na místě tréninku a vybrané budou ke stažení i ve výše zmíněné elektronické učebně i po skončení kurzu.

Na místě realizace tréninku bude k dispozici veškerý potřebný materiál, který je nutný k efektivnímu zabezpečení jednotlivých aktivit. Materiál prochází pravidelnou revizí a je pro účastníky bezpečný. Jedná se o:

- Obecné technické vybavení (flipchart, notebooky, dataprojektor, elektronická tabule, reprobedny, fotoaparát, kamera)
- Vybavení potřebné na všechny aktivity (Vytisknuté a zalaminované zadání aktivit pro účastníky, vizualizované zadání na bannerech, kostýmy pro instruktory na motivační scénky k jednotlivým aktivitám, playlist s hudbou k jednotlivým aktivitám)
- Vybavení potřebné pro zpětnou vazbu (zpětnovazební karty, lano, obrázky, modelína, barevné papíry aj.)
- Vybavení pro případ potřeby (sekery, pily, kladívko, hřebíky)
- Potřebné tiskoviny (výukové materiály pro účastníky, metodika pro realizátory sebezkušenostních tréninků v rámci Policie ČR, prezenční listiny, zpětnovazební dotazníky, materiály k osobním poznámkám, tužky a propisovací tužky pro účastníky)
- Vybavení pro případ deště (velký MEK-IN stan pro 30 osob pro realizaci venkovních aktivit pod střechou)
- Specifický materiál na jednotlivé aktivity – karimatky, dřevěné lyže, lana dynamická, lana statická, korýtka z plastu, tenisové míčky, ping-pongové míčky, šatnové lístky, drbátko na hlavu, kbelík, masážní olej, svíčky, zápalky, šátky, balící papír, fixy a kartičky, hrnec, hrnky, chůdy, stan, velké dřevěné dominové kostky, hodiny, písťalka, amplion, barvy, krabice s kostýmy, dřevěné kostky, dřevěné desky, vajíčka, hřebíky, síť, freesbee, dřevěné klacky, dřevěné odštěpky, krepový papír, stopky a další.

Výuku zabezpečují odborníci na daná témata s praxí v oboru dle požadavků ZD.

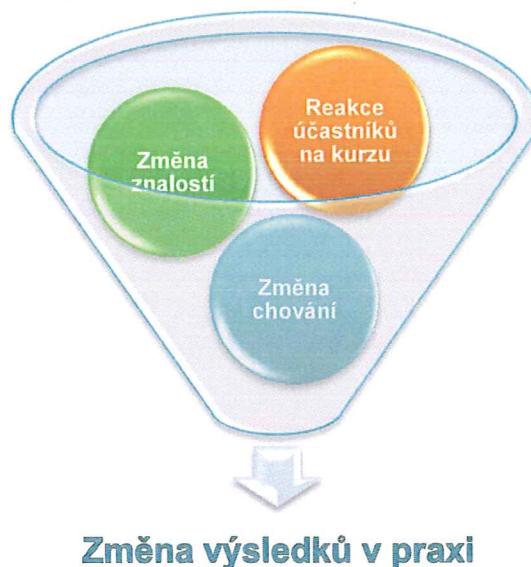
Účastníci tréninku programu nastupují do programu v určeném termínu.

EVALUACE

Na našich akcích pracujeme s komplexním hodnocením na bázi Kirkpatrickova modelu, který ukazuje nejen dění na akci, ale i výstupy do praxe. Dle dohody je možné realizovat evaluaci komplexní, nebo vybrat pouze dílčí části.

Zajištění zpětné vazby dle MEK-IN metodiky

Na našich akcích zjišťujeme zpětnou vazbu v několika dimenzích:



Co je obsahem jednotlivých fází a jak konkrétně vypadá zjišťování daných změn?



Změna výsledků v praxi

Reakce účastníků na kurzu:

Zjišťujeme bezprostřední reakce účastníků na kurzu, tedy jaké emoce v nich dané téma a lektor vyvolává, jak jsou spokojeni s průběhem, prostředím, konkrétními výstupy z kurzu. Poskytuje nám to informaci o aktuálním nastavení účastníků.

Náplní této fáze může být:

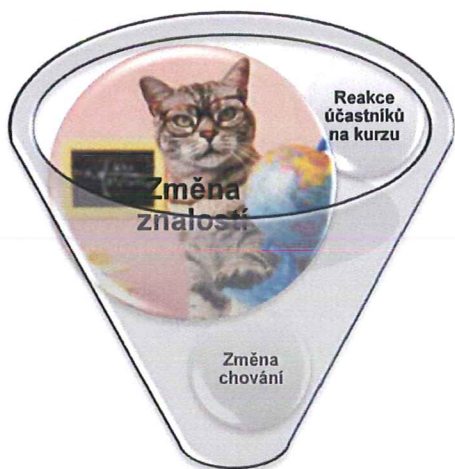
- verbální zhodnocení průběhu akce – vyjádření jednotlivců o naplnění očekávání a potřeb od tréninku.
- grafické nebo prostorové zhodnocení průběhu akce – využití grafických nebo prostorových škál či volné tvorby účastníků (výtvarná činnost, obrazové asociace) k zaznamenání spokojenosti s kurzem nebo jeho dílčími částmi.
- vyplnění zpětnovazebních dotazníků – písemné hodnocení spokojenosti s obsahem, formou, lektorem, prostory aj.

Změna znalostí

Zjišťujeme zvýšení úrovně znalostí v probírané problematice oproti původnímu stavu.

Náplní této fáze může být:

- bezprostřední výstupní testy - testové otázky vztahující se ke konkrétní probírané tematice.
- elektronické dotazníky zasílané s odstupem – je možné zhodnotit míru zapamatovaných informací po určitém časovém období.
- testování formou e-learningu – testovací blok je dán do podoby e-learningu, kde si účastníci zopakují klíčové body kurzu a řeší případové studie a další úkoly.
- hodnocení účastníků lektorem – vyhodnocení zadaných cvičení, modelových situací a případových studií, rozbor video tréninku aj.
- sebehodnocení – účastník sám hodnotí formou dotazníku, verbálních, grafických či prostorových technik, jaký posun z hlediska znalostí na kurzu učinil.



Změna výsledků v praxi

Změna chování

Zaměřujeme se na změny, které se udály v chování jednotlivých účastníků kurzu.

Náplní této fáze může být:

- kontinuální vyhodnocování akčního plánu (sebereflexe) – v rámci kurzu i po jeho skončení účastníci pracují s akčním plánem rozvoje, který dále doplňují a pracují s ním při svém rozvoji.
- individuální koučování – hodnocení individuálního posunu formou koučovacího rozhovoru s lektorem.
- stínování na pracovišti – lektor následuje zaměstnance při plnění pracovních povinností a poskytuje mu zpětnou vazbu týkající se dovedností souvisejících s absolvovaným vzděláváním.
- supervizní setkání – v časovém odstupu od školení proběhne supervizní setkání účastníků, jehož tématem jsou problémové situace, se kterými se účastníci při implementaci naučeného do praxe setkali.
- mystery shopping – testování účastníků kurzu pomocí „fiktivních“ klientů, které představují naši kolegové a následně hodnotí výkon zaměstnanců na připravené škále.
- metodická podpora pro začlenění zpětné vazby o změně chování do pravidelného hodnocení ve firmě – metodická podpora pro zjišťování posunu přímo v praxi zadavatele (roční hodnotící pohovory, 360° zpětná vazba aj.)



Změna výsledků v praxi

Změna výsledků

V této fázi zjišťujeme přínos, které měla realizovaná vzdělávací akce na celofiremní úrovni.

Náplní této fáze může být:

- personální a organizační audit – nastavení parametrů pro kontinuální hodnocení změn ve firemních procesech.
- měření spokojenosti zaměstnanců a klientů – měření změny, která se udála po realizované vzdělávací akci v postojích zaměstnanců či klientů.



Změna výsledků v praxi

Výstupy z celého procesu získávání zpětné vazby slouží pro metodickou úpravu následných vzdělávacích akcí naší firmou, jako podklad pro obhajobu efektivně využitých finančních prostředků na vzdělávání u managementu zadavatelské společnosti, a jako zdroj informací o dalších rozvojových možnostech.

OBSAH STUDIA A UČEBNÍ OSNOVY

Učební osnova

Tento sebezkušenostní trénink je z hlediska co nejvyšší efektivity členěn do dvou základních modulů – tím prvním, který je realizován v průběhu prvního a druhého dne je blok sebezkušenostní, ve kterém čerpají účastníci formou vlastního prožitku informace a zkušenosti související s vedením jednotlivých zážitkových akcí. Ve druhém modulu, který je koncipován na třetí den výcviku je zařazen vlastní nácvik získaných dovedností.

Konkrétní skladba programu je zobrazena v kap. Časový a učební plán.

Charakteristika výuky

Trénink je zaměřen na získání a rozšíření znalostí z oblasti zážitkové pedagogiky, její účinnosti a využití v běžné výuce. Je zde kladen důraz na využívání zážitkové metody coby prostředku získávání klíčových znalostí a dovedností a vlastního nácviku uvádění her a řízení skupinové reflexe coby metody k ukotvení jednotlivých aspektů.

Obsah tréninku je členěn do tematických celků, které jsou realizovány formou simulačních aktivit různého rozsahu. Každá aktivita v sobě nese přemostění k výkladu konkrétního prvku z oblasti zážitkové pedagogiky. Z dalších metod je zde využívána:

- skupinová diskuze
- individuální práce
- inscenační hry
- konstrukční hry
- diskuzní hry
- modelové situace z prostředí menšin
- řízená reflexe
- další prvky z oblasti zážitkové pedagogiky.

K uvádění i realizaci jednotlivých aktivit je využíváno prvků práce s:

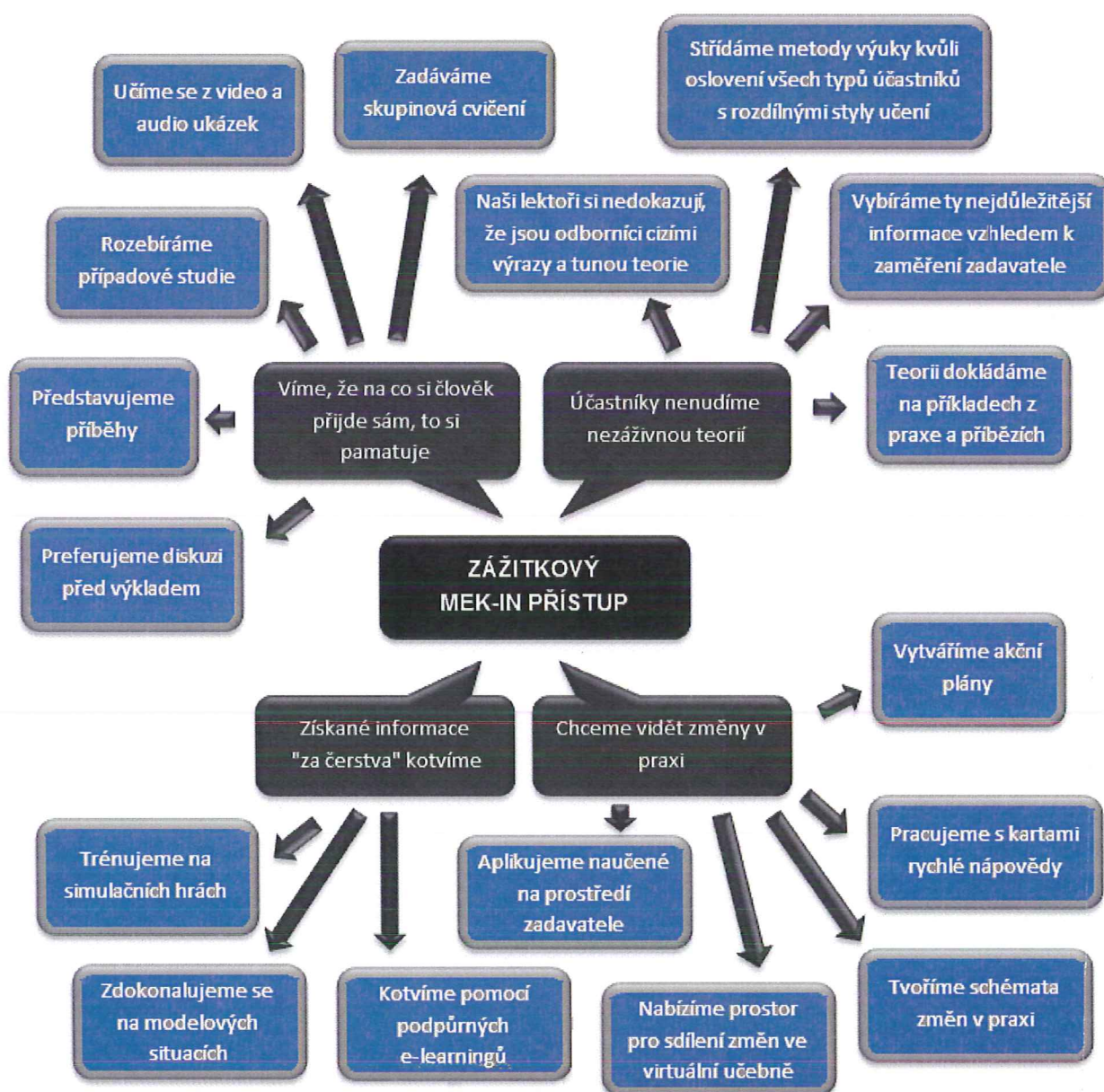
- přírodním prostředím
- příběhem
- hudbou
- dalšími atmosférickými elementy, které zvyšují dopad programu na účastníky jako jednotlivce i jako skupinu.

Reflexe je vedená citlivě a odborně. Má za cíl následující:

MEK-IN zpětná vazba umožňuje	MEK-IN zpětná vazba NENÍ
Sdílení pocitů a zážitků.	Přednáškou na jakékoli téma.
Zacílení pozornosti určitým směrem.	Stereotypním zážitkem.
Zachycení hlavních momentů a jejich slovní pojmenování.	Diskusí instruktorů mezi sebou.
Uchování zkušeností, emocí i dojmů, a jejich přenesení do praxe.	Mělkým rozbořem kvalit předchozí aktivity(anketa „líbilo – nelíbilo“).
Zmapování různorodosti v řešení problému.	Hodnocením technického provedení předchozí aktivity.
Plánování vývoje jedince i skupiny na	Diskusí vnucující jediné schéma či

základě prožitých zkušeností. model vysvětlení určitého jevu nebo chování.
Zviditelnění latentních (dlouhotrvajících) problémů.

Ve výukových blocích, které jsou navázány na simulační hry, je využívám zážitkový přístup, jenž je možné shrnout do níže uvedeného schématu:



Dotace vyučovacích hodin

Sebezkušenostní trénink je dotován celkem 31 reálnými hodinami výuky, což je 41 hodin vyučovacích.

DETAILNÍ ROZPIS OBSAHU

Pořadové číslo	Tematický celek	Počet hodin – reálných celkem
1.	SEBEZKUŠENOSTNÍ ČÁST	24
2.	NÁCVIKOVÁ ČÁST	7
CELKEM		31

Lektorské a odborné zajištění

Následující lektori se budou podílet na přípravě a vybraní z nich i na následné realizaci vzdělávacího modulu:

- PhDr. Ludmila Mrkvicová – odborný garant
- Mgr. et. Mgr. Pavel Mašek – lektor
- Mgr. Ludmila Houdková, PhD. – lektor
- PaedDr. Miroslav Mrkvica – lektor
- Mgr. et. Bc. Eva Pušová
- Ing. Petr Mrkvica
- Mgr. Marcela Bucháčková

Seznam školících materiálů a ostatních učebních pomůcek

Účastníkům jsou předány výukové materiály, psací potřeby a volné papíry k zapisování zážitků a zkušeností.

Nedílnou součástí tréninku je i tvorba metodiky pro realizátory sebezkušenostních tréninků v rámci Policie ČR. Ta má následující strukturu a formu:

- obsah
- realizační tým – lektorské zajištění
- úvod a cíle sebezkušenostních tréninků
- cílová skupina účastníků
- metodologie vzdělávacího kurzu nebo produktu
- parametry (pro kolik účastníků), forma, obsah a časový plán sebezkušenostních tréninků
- popis obsahu tréninků, charakteristika výuky
- popis vhodných činností, včetně vyhodnocování a návodů pro následný rozbor
- popis materiálních, personálních a ekonomických podmínek vzdělávací aktivity
- požadavky na kvalifikaci lektorů, kteří budou zajišťovat sebezkušenostní tréninky v rámci PČR
- Popis zkušeností z tréninků realizovaných pro P ČR (součást 3, resp. Součást 2) s důrazem na popis nejefektivnějších aktivit s minimální přidanou hodnotou
- Závěrečné shrnutí
- Seznam příloh v listinné a elektronické formě
- Přílohy (tištěná + elektronická verze)

K samostudiu jsou doporučeny následující zdroje (z nichž většina bude fyzicky přítomna na tréninku):

- BELZ H., SIEGRIST M. Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry. Praha : Portál, 2001. 375 s. ISBN 80-7178-479-6.

- ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. 1.vyd. Praha: Grada Publishing, 2007. 116s. ISBN 978-80-247-1974-0
- FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou*. 1 vyd. Brno: Computer Press, 2007. 201s. ISBN 978-80-251-1701-9
- HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L. *Zážitkově pedagogické učení*. 1.vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. 192s. ISBN 978-80-247-2816-2
- JIRÁSEK, I. *Prožitky a možné světy*. 1.vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001. ISBN 80-244-0256-4.
- KIRCHNER, J. *Psychologie prožitku a dobrodružství*. 1.vyd. Brno: Computer Press, 2009. 135s. ISBN 978-80-251-2562-5
- PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 1.vyd. Praha: Portál, 2008. 208s. ISBN 978-80-7367-353-6
- RIEGER, Z. *Lod' skupiny*. 2.vyd. Praha: Portál, 2007. 208s. ISBN 978-80-7367-222-5
- SVATOŠ, V., LEBEDA, P. *Outdoor trénink pro manažery a firemní týmy*. 1.vyd. Praha: Grada Publishing, 2005. 192s. ISBN 80-247-0318-1
- SÝKORA, J. *Zážitkové kurzy jako nástroj pedagogického volného času*. 1. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2006. ISBN 80-7041-380-8.