

Příloha č. 4 k č.j.: MV- 41807-1/OPR-2014
Počet listů: 21

Podrobný časový harmonogram plnění

Součást 1 – termín 8. – 10. 9. 2014

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 všedních dní	Svížná pohybová aktivita Střípky 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 zmníněny základy, na	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

	kterých stojí zážitková pedagogika (Kolbův cyklus učení prožitkem, zóna komfortu, atmosférické prvky aj.)	při koncipování vlastních zážitkových programů.
<p>13:00 – 14:00 14:00 – 17:00</p>	<p>Oběd</p> <p>Vykročení ze zóny komfortu, herní dramaturgie.</p> <p>Komplexní aktivita simulující život v sociálním vyloučení od narození až do smrti. Účastníci mohou aktivně bojovat za to, aby se z vyloučení dostali, nebo splynout s proudem a přijímat, co život přináší.</p> <p>Pozn. – na vybraných stanovištích je k dispozici svačina pro účastníky.</p>	<p>Účastníci jsou konfrontováni se svými stereotypy ve vnímání sociálního vyloučení. V rámci svého fiktivního života se setkávají 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>
<p>17:00 – 19:00</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>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 diskuse 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 prožitkem, čímž se vytvoří most mezi jejich prožitkem, využitím zkušenosti při jednání s příslušníky menšin a jejich schopnost zprostředkovat podobný zážitek ostatním.</p>

19:00 – 20:00 20:00 – 21:00	Večeře		
	Pohled do zákulisí zážitkové akce.	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...)	Skupinová diskuze. Účastníci mají možnost sledovat porad 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 ve skupině a připravit se tak na svou lektorskou roli, ve které budou řešit obdobné věci.
21:00 – 22:00	Tmelení týmu.		
	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.	Simulační hra, skupinová diskuze, závěrečná reflexe.	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 význam.

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 psychologicky 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 psychologický 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 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.
9:30 – 12:00	Projekt interkulturního dialogu a jeho efektivní řízení	Pohybová hra, při které musí celý tým kooperovat při získávání dílčích informací sloužící k následnému interkulturnímu dialogu.	Simulační pohybová hra, skupinová diskuze, řízená reflexe.	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 zamyšlení 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.
12:00 – 13:00 13:00 – 15:30	Oběd Sofiiina volba –	Aktivita, při které jsou	Simulační hra,	Účastníci jsou postaveni do krizových

<p>diskutabilní otázky při práci s menšinami.</p>	<p>účastníci tlačeni do rozhodnutí, před která mohou být v rámci své práce postaveni. Následná diskuze směřuje k uvědomění si různých úhlů pohledu, případně i ke shodnutí se na jednotném postupu.</p>	<p>individuální práce, skupinová diskuze, řízená reflexe.</p>	<p>situaci, 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 lektori pracují. Účastníci mají možnost zamyslet se nad konkrétními situacemi z pohledu lektora a naučit se je řešit.</p>
<p>15:30 – 16:30</p>	<p>Lektorské okénko – jak pracovat se skupinovou dynamikou.</p>	<p>Výklad, nácvik.</p>	<p>Pro práci v komplikovaném multikulturním prostředí, stejně jako pro lektorskou práci je zapotřebí zdravého sebevědomí. Lektori 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 dramaturgické ponaučení směřující k tomu, že po psychicky náročné aktivitě je třeba zařadit nějakou, která napomůže odreagovat případné negativní emoce.</p>
<p>16:30 – 18:00</p>	<p>Představení pro projížďající vlak</p>	<p>Insenační hra, skupinová diskuze, řízená reflexe.</p>	<p>Účastníci mají možnost sledovat porad 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</p>
<p>18:00 – 19:00 19:00 – 20:00</p>	<p>Večeře 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</p>	<p>Účastníci mají možnost sledovat porad 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</p>

21:00 – 24:00	<p>lépe, jak na ně působí skupina...) a jejich výhledu na další den (kdo má co na starosti, co je ještě potřeba doladit...)</p> <p>Noční hra</p> <p>Simulace policejního zásahu při práci s menšinami, při kterém dostane každý účastník svou přesnou roli, v rámci které se snaží vymyslet co nejautentičtější jednání.</p> <p>Larp.</p> <p>Účastníci mají možnost zažít si reálnou situaci z pozice různých charakterů a osob. Díky přidělené roli se zbavují odpovědnosti jednat sám za sebe a naopak si vyzkouší, proč mohou různé osoby v daných situacích reagovat tak odlišně. Pomocí konfrontace rozdílných názorů se učí reagovat na nenadálé situace a řešit je.</p>
---------------	--

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. Zažijí tak přípravu v praxi a mohou si uvědomit možná úskalí, se kterými je třeba pracovat.
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.	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.

<p>15:00 – 16:00</p>	<p>manuálu a postřehů sdílených mentorem. Ke svému počínání dostávají zpětnou vazbu od skupiny i od lektorů. Shrnutí toho, co se účastníci na akci naučili, závěrečné zhodnocení a nabídka následných možností podpory při tvorbě vlastních akcí.</p>	<p>pedagogikou pozor a jakým způsobem pracovat s lektorským manuálem. Vlastní zkušenost také napomůže odbourat případné obavy při realizování vlastní zážitkové akce.</p>
-----------------------------	---	---

Součást 2 – termín 19. – 21. 5. 2014

Časový harmonogram 1. DEN	Téma	Obsahová náplň	Metody a formy výuky	Přesah do praxe
Do 10:00	Přijezd účastníků.	Prostor pro přesun účastníků na místo konání.		
10:00 – 11:00	Přivítání, představení lektorů, účastníků a harmonogramu.	Účastníci se formou icebreakingové aktivity lépe poznají mezi sebou, dozví se všechny potřebné náležitosti k programu a získají prostor pro vyjádření jejich očekávání a obav.	Icebreaková aktivita.	Účastníci se odpoutají od problémů, které si přivezli s sebou na trénink, mají možnost se lépe naladit na nadcházející program a zjistit o svých kolezích něco, co o nich do té doby nevěděli.
11:00 – 13:00	Skupinová práce - SMS z Ghetta	Při této aktivitě je prostor pro svačinu. Aktivita, při které si účastníci otestují svojí schopnost týmové spolupráce a narazí na oblasti, které mohou týmovou práci brzdit.	Simulační pohybová hra, řízená reflexe.	Účastníci si na vlastní kůži vyzkouší týmovou spolupráci ve velmi rychlém tempu, kde není příliš prostoru na dlouhé diskuze. Narazí tak na obdobné problémy jako by narazili policisté v terénu, kdyby neměli domluvený přesný postup. Aktivita tak napomůže uvědomění si základních principů, na kterých týmová práce stojí a zdůrazňuje potřebnost metodické podpory činnosti skupin pro práci s menšinami, o které bude na školení řeč později.
13:00 – 14:00 14:00 – 18:00	Oběd Řízení skupin – Zmatení jazyků	Komplexní konstrukční hra, která se zaměřuje na multikulturní prostředí	Simulační pohybově-logická hra, řízená reflexe.	Při této hře musí účastníci intenzivně spolupracovat a řešit problémy, které nastávají v multikulturním prostředí a které

<p>18:00 – 19:00 19:00 – 20:30</p>	<p>Večeře Komunikace mezi týmy - Domino</p>	<p>a řízení týmů uvnitř tohoto prostředí. Prověřují se zde tak všechny základní manažerské kompetence – přidělování úkolů, delegování, mezitýmová komunikace, prezentace informací, motivace členů týmu aj.</p>	<p>odráží problémy, které mohou mít jak příslušníci menšin, tak i policisté, kteří s nimi pracují. Dochází zde k prověření vlastních schopností i schopností celého týmu a v rámci řízené reflexe si tým vydefinuje oblasti, které jsou pro řízení týmů důležité a stanoví si úroveň vlastních kompetencí tyto oblasti naplnit. Zároveň je zde otevřeno i téma sestavování správného týmu a týmových rolí v něm, protože výsledky některých týmů budou záviset na absenci nebo naopak přebytku jedinců, kteří by zastávali konkrétní týmové role.</p>
<p>20:30 – 21:30</p>	<p>Večerní zastavení</p>	<p>Rekapitulace událostí celého dne, vyzdvíhnutí klíčových momentů a</p>	<p>Účastníci se dostanou do situace, kde je třeba pracovat v mikrotýmech, ale zároveň sdílet funkční řešení napříč celou skupinou, což simuluje prostředí práce skupin v různých reageonech a sdílení dobrých praxí. Díky představování vytvořených prvků si pracovníci trénují schopnost efektivního a zajímavého předávání informací a prezentaci výsledků své práce. V závěrečné reflexi je pak akcentována motivace jednotlivých skupin a řešení případných konfliktních situací v mikrotýmech i napříč jednotlivými týmy. Zároveň aktivita slouží jako příjemné nalažení na večer, protože po závěrečném pádu následuje velká úleva a nadšení všech přítomných. Závěrečná aktivita slouží k zamyšlení nad uplynulým dnem a určení toho, co si z toho účastníci odnesli do praxe. Díky výpovědím</p>

21:30 - ?	<p>reflexe toho, co se účastníci naučili pro svou další práci.</p> <p>Volný večerní program, v případě zájmu skupiny i herní program moderovaný instruktory zaměřený na zábavu a stmelování.</p>	ostatních se informace kotví, obraz potřebných dovedností ustaluje a skupina má možnost stanovit si konkrétní postupy, které by ráda v praxi zavedla.
-----------	--	---

Časový harmonogram – 2. DEN	Téma	Obsahová náplň	Metody a formy výuky	Přesah do praxe
Do 8:00	Snídaně			
8:00 – 8:30	Reflexe předchozího dne	Zjištění, jak jsou na tom účastníci psychicky a fyzicky, co v nich rezonuje za témata.	Řízená reflexe, skupinová diskuze.	Účastníci mají možnost vrátit se ke klíčovým okamžikům předchozího dne a vynést na světlo témata potřebná k dořešení.
8:30 – 11:00	Motivace členů týmu a krizová komunikace – Továrna na sny	Účastníci simulují práci v továrně, ve které je vždy jeden vedoucí směny, který musí ostatní motivovat k vysokému výkonu během pracovního dne. Následně předá své zkušenosti dalšímu vedoucímu směny a ten se je snaží zúročit ještě	Simulační hra, skupinová diskuze, řízená reflexe.	Tato hra simuluje velmi dobře řízení týmu. Lidé v ní dělají něco, do čeho se jim moc nechce a je třeba je vhodně motivovat. Jejich vzájemná kooperace rozhoduje o kvalitě výsledku, stejně jako v praxi, zde je to ovšem umocněno možností vidět tabulky výkonnosti. Díky vizualizaci výsledků týmů a náročné „práci“ je zde riziko vzniku konfliktů, které musí současný manažer směny řešit. V následné reflexi jsou zážitky z aktivity zařamovány do prostředí výkonu

<p>11:00 – 12:30</p>	<p>Argumentace pod tlakem, hledání společného řešení, efektivní vedení porad – Operace srdce</p> <p>vyšší výkonnosti svého týmu. V rámci celé aktivity mají účastníci možnost sledovat grafy své výkonnosti a zmetkovosti a upravovat tomu své procesy kooperace a komunikace. Celou hrou se táhne jako červená nit problematika přání lidí ze sociálně vyloučených lokalit.</p> <p>Jedná se o diskuzní aktivitu, ve které musí padnout rozhodnutí o tom, kdo dostane transplantaci srdce. Přitom do hry vstupují charakteristiky postav zastupující různé menšiny i kontroverzní způsoby chování. Účastníci tak mají možnost zhodnotit, do jaké míry se nechají ovlivnit svými předsudky a jak jsou schopni vést kultivovanou debatu o rozdílných názorech a řešit případné konflikty.</p> <p>Oběd</p> <p>12:30 – 13:30 13:30 – 16:00</p>	<p>Argumentace pod tlakem, hledání společného řešení, efektivní vedení porad – Operace srdce</p> <p>Tato hra odráží prostředí porad. Objevují se zde různé názory na řešení jedné situace, musí se najít někdo, kdo poradu řídí, kdo bdí nad tím, aby byl každý názor vyslechnut a aby emoce nepřebíjely konstruktivní řešení. Na základě toho si skupina uvědomí, co je třeba zabezpečit pro efektivní průběh porad, jak je možné řešit vznikající konflikty a jak vést argumentaci, která neublíží.</p> <p>Diskuzní hra, řízená reflexe.</p> <p>Simulační pohybová hra, skupinová</p> <p>Améba představuje situaci, kdy je zadán úkol, ale cestu k jeho splnění si musejí</p>
-----------------------------	--	---

16:00 – 18:00	Améba	vyloučenou vesnici), ale nikoliv její průběh. Pravidla jsou nejasná a je na účastnících, jaký systém si nastaví pro práci uvnitř svého týmu i spolupráci či konkurenci s ostatními týmy.	jednotlivé pracovní skupiny nalézt sami. Je třeba stanovit odpovědnosti, pravidla, způsoby komunikace, systém pravidelného setkávání a další. Tématem následné reflexe je pak to, jak účastníci postupovali a jak se to setkává s jejich postupem v praxi.
18:00 – 19:00 19:00 – 20:00	Večeře Večerní zastavení	Prezentační dovednosti – Vejcostroj. Cílem hry je sestavit stroj na vrhání vajec a následně ho odprezentovat komisi tak, aby se rozhodla ho vyrábět v sériové výrobě. Účastníci se tak odřeagují od náročných aktivit a mají možnost vyzkoušet si prezentaci před skupinou.	Během této hry se mají účastníci možnost lépe poznat (volnější rámec aktivity umožňuje diskuzi) a při kreativní činnosti stmelit skupinové vazby. Zároveň se zde trénují prezentační dovednosti potřebné pro představování různých projektů argumentaci i řízení porad.
20:00 - ?	Volný večerní program, v případě zájmu skupiny i herní program moderovaný instruktory zaměřený na zábavu a stmelování.	Rekapitulace událostí celého dne, vyzdvíhnutí klíčových momentů a reflexe toho, co se účastníci naučili pro svou další práci.	Závěrečná aktivita slouží k zamyšlení nad uplynulým dnem a určením toho, co si z toho účastníci odnesli do praxe. Díky výpovědím ostatních se informace kotví, obraz potřebných dovedností ustaluje a skupina má možnost stanovit si konkrétní postupy, které by ráda v praxi zavedla.

Časový harmonogram – 3. DEN	Téma	Obsahová náplň	Metody a formy výuky	Přesah do praxe
3:00 – 6:00	Noční hra	Skupina musí překonat určitou vzdálenost za velmi ztížených podmínek. Klíčová je zde důvěra jednotlivců mezi sebou, odvaha a schopnost podpořit kolegy.	Simulační pohybová aktivita.	Skupina si vyzkouší, jaké to je spoletnout se plně na ostatní a řešit dohromady krizové situace. Díky tomu získají mezi sebou pevnější vazby a budou vědět, že se na sebe vzájemně mohou obrátit v případě potřeby.
5:00 – 8:00 8:00 – 9:30	Spánek + snídání. 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 mají možnost vrátit se ke klíčovým okamžikům předchozího dne a vynést na světlo témata potřebná k dořešení.
9:30 – 11:00	Závěrečný test – aplikace naučeného do praxe - Scrabble	Aktivita, při které se pohybují někteří členové týmu v terénu a jiní v depu. Je třeba využít všech trénovaných dovedností ke splnění stanoveného cíle. Před aktivitou jsou připomenuta pravidla týmové spolupráce a řešení problematických situací, které si tým vydefinoval v průběhu předchozích dnů.	Simulační pohybová hra, skupinová diskuze, řízená reflexe.	Účastníci projdou zatěžkávací zkouškou dodržování svých vlastních pravidel, která si v rámci reflexí vydefinovali předchozí dny. Pokud je budou schopni dodržovat a řešit problematické situace týkající se vedení lidí efektivně, je zde vysoká šance přenesení těchto dovedností do praxe. Tato aktivita tedy slouží jako takové shrnutí a přemostění na činnosti, které čekají na skupinu po skončení školení.
11:00 – 12:00	Kontext Metodiky	Účastníci rámuji pomocí	Kreativní techniky,	Účastníci si uvědomí rámce, které pro svou

<p>12:00 – 13:00 13:00 – 15:00</p>	<p>činnosti PČR na úseku menšin.</p> <p>Oběd</p> <p>Aktivita za odměnu – velká cena.</p>	<p> kreativních technik naučené do kontextu metodických pokynů, které mají k dispozici.</p> <p>Zábavná konstrukční aktivita, při které si účastníci vyrobí v týmech svou vlastní káru, se kterou budou následně závodit.</p>	<p> skupinová diskuze.</p>	<p> práci mají a možnosti, které se jim v nich nabízejí. Zároveň si nastaví, jak v nich mohou využívat naučené dovednosti.</p> <p>Tato aktivita slouží jako odměna po práci, kterou účastníci na školení odvedli, a zároveň pomáhá díky svému gradaci pozitivnímu efektu mazat případné dojíždějící spory nebo nepříjemné pocity účastníků. Ze vzdělávacího hlediska se zde rozvíjí týmový duch, schopnost rozdělit si úkoly, spolupracovat, vytvořit společnou vizi a důvěřovat svým kolegům.</p>
<p>15:00 – 16:00</p>	<p>Shrnutí, rozloučení, odjezd.</p>	<p>Shrnutí toho, co se účastníci na akci naučili, závěrečné zhodnocení a nabídka následných možností podpory při jejich další práci.</p>	<p> skupinová diskuze.</p>	

Součást 3 – Termíny:

- 1) 26. – 28. 5. 2014
- 2) 26. – 28. 5. 2014
- 3) 2. – 4. 6. 2014
- 4) 2. – 4. 6. 2014
- 5) 9. – 11. 6. 2014
- 6) 9. – 11. 6. 2014
- 7) 16. – 18. 6. 2014
- 8) 16. – 18. 6. 2014
- 9) 23. – 25. 6. 2014
- 10) 23. – 25. 6. 2014
- 11) 8. – 10. 9. 2014
- 12) 15. – 17. 9. 2014
- 13) 15. – 17. 9. 2014
- 14) 22. – 24. 9. 2014

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	Přivítání, představení lektorů, účastníků a harmonogramu.	Účastníci se formou icebreakinguvé aktivity lépe poznají mezi sebou, dozví se všechny potřebné náležitosti k programu a získají prostor pro vyjádření jejich očekávání a obav.	Icebreaková aktivita.	Účastníci se odpoutají od problémů, které si přivezli s sebou na trénink, mají možnost se lépe naladit na nadcházející program a zjistit o svých kolezích něco, co o nich do té doby nevěděli.
11:00 – 13:00	Vysoká škola Homeless	Přivítání účastníků ve pro svačinu.	Simulační hra, řízená	Účastníci mají možnost hravým způsobem

	skupině osob bez přístřeší a ukázka dovedností, které se zde musí naučit, aby přežili. Následně z těchto dovedností účastníci plní zkoušky, aby byli do této komunity přijati.	reflexe. prožít část dne v roli osob bez přístřeší. V reflexi jsou vedeni k zamyšlení se nad tím, do jaké míry je tento život odlišný od toho, co znají, co by pro ně osobně bylo v této komunitě obtížné a jakým způsobem by si na to zvykali. Díky tomu si rozšíří úhel pohledu na komunitní způsob života a pochozí problematiku těžkého opouštění podobného společenství.
13:00 – 14:00 14:00 – 18:00	Oběd Stavba Babylonské věže Účastníci mají splnit ve skupinách zadání konstrukční úkol, ale nerozumí jazyku všech indicií ani sobě navzájem.	Tato aktivita simuluje pohyb účastníků minorit v českém prostředí, ve kterém neznají legislativu ani zvyklosti, ale očekává se od nich, že se přizpůsobí. Účastníci tak mají možnost prožít si široké spektrum emocí, které se k obdobnému stavu váží, vyzkoušet si funkční i nefunkční řešení takové situace a uvědomit si, co všechno se může stát problémem a jak oni sami mohou ve své pracovní praxi přispět k jeho řešení.
18:00 – 19:00 19:00 – 20:00	Večeře Domino Zábavná atraktivní aktivita, která rozvíjí schopnost komunikace mezi jednotlivými týmy, ustavování odpovědnosti za dílčí úkoly, vzájemné motivace a týmové sounáležitosti. Účastníci staví obří dominovou dráhu s povinnými i dobrovolnými prvky a ta musí ve stanoveném	Účastníci si vyzkouší nutnost skupinové práce na společném úkolu, rozdělení jednotlivých rolí, odpovědností a potřebu intenzivní komunikace a jednoty týmu. Pocít, že společně dokázali postavit něco velkého, co funguje, i když se to při zadání zdálo jako nad lidský úkol, jim dodá motivaci a sebevědomí do další společné práce.

20:00 – 21:00	Večerní zastavení	čas celá spadnout. Rekapitulace událostí celého dne, vyzdvíhnutí klíčových momentů a reflexe toho, co se účastníci naučili pro svou další práci.	Skupinová diskuze.	Závěrečná aktivita slouží k zamyšlení nad uplynulým dnem a určením toho, co si z toho účastníci odnesli do praxe. Díky výpovědím ostatních se informace kotví, obraz potřebných dovedností ustaluje a skupina má možnost stanovit si konkrétní postupy, které by ráda v praxi zavedla.
21:00 – ?	Volný večerní program, v případě zájmu skupiny i herní program moderovaný instruktory zaměřený na zábavu a stmelování.			

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 mají možnost vrátit se ke klíčovým okamžikům předchozího dne a vynést na světlo témata potřebná k dořešení.
9:00 – 12:00	Labyrint života sociálně vyloučeného	Komplexní aktivita propojující prvky pohybové se sebereflexí, která simuluje klíčové okamžiky života v sociálně vyloučené	Insenační aktivita.	V této hře se účastníci snaží prožít co nejlépe život v prostředí, které mají k dispozici. Jsou zde časté zásahy osudu a ne vždy je vložena snaha a energie zúčastněných. U některých se dostaví nadšení, že překonali stigma, u jiných frustrace. Tato hra nadnáší otázku předurčení a schopnosti

12:00 – 13:00 13:00 – 14:00		lokalitě od narození až do smrti.		ovlivnit vlastní osud. Účastníci si vyzkouší, jak těžké je pohybovat se v předem určeném prostředí a ve společnosti, která dává nálepky. To jim pomůže vcítit se do role těch, se kterými se ve své praxi setkávají a porozumět jejich postojům a problémům.
14:00 – 17:30	Oběd Reflexe Labyrintu života	Řízená reflexe předchozí hry mapující klíčové okamžiky a pocity účastníků a možnosti jejich využití v jejich další práci.	Řízená reflexe.	Při této aktivitě si lidé uvědomí, že mnohdy nezáleží na tom, co nemůžu, ale na tom, co ještě dovedu. To je velmi užitečné pro práci s minoritními skupinami, které mnohdy akcentují právě to, co dělat nemohou namísto soustředění se na možnosti. Vlastní prožitek se jim proto napomůže přiblížit pocitu zmaru po zadání úkolu, který se zdá nad síly skupiny, a nadšení po jeho splnění, který prožívají i příslušníci menšin.
	Pojedme společně	Konstrukční aktivita, která simuluje prostředí chráněné dílny. Každý tu má určitý handicap, ale všichni nakonec společně vytvoří úžasné stroje, se kterými pojedou velkolepý závod.	Konstrukční aktivita, skupinová diskuze, řízená reflexe.	
17:30 – 18:30 18:30 – 19:30	Večeře Večerní zastavení	Rekapitulace událostí celého dne, vyzdvihnutí klíčových momentů a reflexe toho, co se účastníci naučili pro svou další práci.	Skupinová diskuze.	Závěrečná aktivita slouží k zamyšlení nad uplynulým dnem a určením toho, co si z toho účastníci odnesli do praxe. Díky výpovědím ostatních se informace kotví, obraz potřebných dovedností ustaluje a skupina má možnost stanovit si konkrétní postupy, které by ráda v praxi zavedla.
19:30 – 21:00	Osobní volno	Účastníci mohou strávit čas tak, jak uznají za		

21:00 – 24:00	<p>vhodné, přičemž instruktoři jsou jim k dispozici pro osobní i skupinové konzultace svých prožitků.</p> <p>Noční hra</p> <p>Simulace policejního zásahu při práci s menšinami, při kterém dostane každý účastník svou přesnou roli, v rámci které se snaží vymyslet co nejautentičtější jednání.</p> <p>Larp.</p> <p>Účastníci mají možnost zažít si reálnou situaci z pozice různých charakterů a osob. Díky přidělené roli se zbavují odpovědnosti, jednat sám za sebe a naopak si vyzkouší, proč mohou různé osoby v daných situacích reagovat tak odlišně. Pomocí konfrontace rozdílných názorů se učí reagovat na nenadálé situace a řešit je.</p>
---------------	---

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 mají možnost vrátit se ke klíčovým okamžikům noční hry a předchozího dne a vynést na světlo témata potřebná k dořešení.
9:30 – 12:00	Příprava na volby	Účastníci si připravují spoty do regionálních voleb, kde zastupují menšinové voliče. Vymýšlí program a točí spoty do médií.	Simulovaná aktivita, skupinová diskuze.	Účastníci si na základě svých prožitků z aktivit předchozích dvou dnů uvědomují problémy příslušníků menšin. Tato aktivita tyto zážitky rámuje pomocí uvědomění si, co je s tím možné z pozice pracovní skupiny pro menšiny dělat. Účastníci jsou pomocí kreativních technik (tvorba spotu do televize, do dalších médií...) motivováni a díky zpětné vazbě na své nápady od

<p>12:00 – 13:00 13:00 – 14:00</p>	<p>Oběd</p> <p>Ukázka volebních spotů, volební diskuze</p> <p>Ukázka toho, co účastníci natočili a diskuze ke kontroverzním tématům týkající se menšin.</p> <p>Skupinová diskuze.</p> <p>Účastníci si v rámci volebních diskuzí natrénují reakce na kontroverzní otázky, se kterými se mohou setkat ve svém okolí i od příslušníků samotných menšin. Zároveň je vede k zamyšlení nad tím, že mnohé situace nejsou černobílé a každý člověk má právo na svůj úhel pohledu.</p>
<p>14:00 – 15:00</p>	<p>Volby a vyhlášení výsledků</p> <p>Tajné hlasování, velkolepé vyhlášení výsledků a závěrečná reflexe aktivity.</p> <p>Skupinová diskuze, řízená reflexe.</p> <p>Účastníci dostanou zpětnou vazbu na své nápady a tým mají možnost vyhodnotit i praktickou realizovatelnost. Zároveň je může veřejná podpora namotivovat k jejich přenesení do praxe a zahájení intenzivní práce na svém úseku.</p>
<p>15:00 – 16:00</p>	<p>Shrnutí, rozloučení, odjezd.</p> <p>Shrnutí toho, co se účastníci na akci naučili, závěrečné zhodnocení a nabídka následných možností podpory při tvorbě vlastních akcí.</p> <p>Skupinová diskuze.</p>