

Workshopy kvalifikačního poradenství – Hra na život



Autor: Lukáš Průcha

Spoluautoři: Jan Čižmar, Tereza Babcová

Metodika vznikla v roce 2014, jako výstup projektu Komplexní programy podpory vzdělávání dětí ze sociokulturně znevýhodňujícího prostředí v Libereckém kraji, který byl spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

Úvod

1. Kvalifikační poradenství
 - 1.1. Kdo je klientem poradenství
 - 1.1.1. Inkluzivní prostředí workshopů
 - 1.1.2. Žáci se sociokulturním znevýhodněním
 - 1.1.3. Žáci ohrožení předčasným odchodem ze vzdělání.
 - 1.2. Individuální poradenství
 - 1.3. Stipendijní programy
2. Workshopy
 - 2.1. Hra na život (Cest la vie)
 - 2.1.1. Realizace za přítomnosti jednoho pracovníka
 - 2.1.2. Realizace v týmu
 - 2.1.2.1. Představení hry
 - 2.1.2.2. Postup při workshopu
3. Přílohy – v samostatném souboru

ÚVOD

V této příručce popisujeme naši zkušenost s realizací kvalifikačního poradenství v rámci projektu s názvem „Komplexní programy podpory vzdělávání dětí ze sociokulturně znevýhodňujícího prostředí v Libereckém kraji“. Tento projekt byl realizován v letech 2012 – 2014 v rámci podpory OPVK a Libereckého kraje. V rámci projektu bylo kvalifikační poradenství jednou z klíčových aktivit. Dále se projekt zabýval realizací předškolního klubu pro děti ze znevýhodněného prostředí a poslední třetí klíčovou aktivitou projektu byla podpora vzdělávání v rodinách vykazující známky sociálního vyloučení. Celý projekt se zaměřoval na vzdělávání dětí ze znevýhodňujícího prostředí v rámci Libereckého kraje. Byl realizován zejména na Liberecku a Českolipsku.

Hlavním cílem této publikace je podat čtenáři návod na realizaci vhodných workshopů, které jsme v rámci projektu realizovali na školách v libereckém kraji. Po dobu projektu jsme realizovali několik typů workshopů, zde se zaměříme především na popis workshopu s názvem C'est la vie (Hra na život). Popíšeme zde vhodné cílové skupiny, se kterými se v rámci workshopu pracuje a nabídneme podrobný návod, jak hru realizovat včetně ukázky vhodných pomůcek, které jsou přílohou této publikace. Hra C'est la vie má mnoho podob, my se v metodice zaměříme na lokální modifikaci, kterou používáme v rámci Libereckého kraje.

V textu se dále věnujeme i popisu cílové skupiny našeho kvalifikačního poradenství - žákům základní školy, se kterými jsme pracovali v jak v rámci workshopů, tak i v rámci individuálního poradenství. V tomto textu je dělíme do dvou skupin. První z nich jsou ti, kteří jsou ohroženi předčasným odchodem ze vzdělávání. Druhou cílovou skupinou, na kterou se tato metodika zaměřuje, jsou žáci, kteří vykazují některé charakteristiky socio-kulturního znevýhodnění.

Dále se metodika bude zabývat individuálním poradenstvím v rámci kvalifikačního poradenství. Nabídne návod, jak kontaktovat vhodné klienty, jak nastavit celý systém spolupráce. Dotkneme se i možností využívat stipendijní programy.

1. Kvalifikační poradenství

1.1. Kdo je klientem poradenství

V této části metodiky se zaměříme na prostředí workshopů, které považujeme za podpůrné pro všechny jejich účastníky. Hlavní znaky tohoto prostředí popisujeme dále v textu. Další část této kapitoly se věnuje žákům se sociokulturním znevýhodněním a dále především žákům ohroženým předčasným odchodem ze vzdělávání. Nesnažíme se o přesnou definici tohoto pojmu, ale o představení, jakých témat se ohrožení týká.

Klientem workshopů jsou tedy žáci základních škol. Inkluzivní prostředí chápeme jako prostředí, ve kterém se pracuje se všemi žáky najednou. Z workshopů je potřeba nevyčleňovat žáky, o kterých si myslíme, že míra jejich ohrožení či potřeba podpory je vyšší či nižší než u ostatních. **V rámci workshopů se pracuje se všemi žáky třídy najednou bez zjevného označení toho, kdo je či není ohrožený.**

1.1.1. Inkluzivní prostředí workshopů

Níže popsané workshopy jsou vhodné pro žáky, kteří vykazují nějaký specifický druh sociokulturního znevýhodnění, dále pro žáky ohrožené předčasným odchodem ze vzdělávání. Nicméně podporu mohou nabízet i žákům, kteří žádné specifické potřeby nevykazují. A to i z důvodu inkluzivního charakteru workshopů. Naopak z hlediska inkluzivního charakteru aktivit ve školách je vhodné nevyčleňovat žáky, které vykazují nějaký druh znevýhodnění nebo ohrožení, ale pracovat společně se všemi. A workshopy tak realizovat pro všechny bez označování specifických problémů jednotlivců.

Z definice inkluzivního vzdělávání vyplývá, že jde o vytváření takového prostředí, kde je rovnocenný přístup ke všem žákům. Aktivita workshopů jsou přesně takové. Při workshopech kvalifikačního poradenství jsou zapojeni všichni zúčastnění s ohledem na jejich individuální prostředí. „**Inkluzivní vzdělávání** lze chápat jako přístup, který předpokládá zařazení všech dětí do běžné školy (tj.v.hlavní vzdělávací proud), která je na tento postup patřičně připravena. Ze svého principu nerozděluje děti na ty se speciálními vzdělávacími potřebami a bez nich. Pracuje se samozřejmostí k heterogennímu složení kolektivu a každý jedinec se proto stává objektem individualizovaného přístupu. V jedné třídě se tak spolu vzdělávají děti zdravotně postižené, nadané, děti cizinců, děti jiného etnika či většinové společnosti. Pedagog se všem dětem věnuje rovnocenně, nikomu více ani méně.“ *Průběžná analýza, Stav vzdělávání žáků se SVVP v českém školství; Liga lidských práv.* Máme tedy za to, že pokud z workshopů budeme vyčleňovat žáky, u kterých se můžeme domnívat, že jsou jinak socio-kulturně znevýhodnění, jdeme naprosto proti myšlence inkluzivního prostředí a vzdělávání. Vytváření inkluzivního prostředí vnímáme i jako nový odlišný způsob pohledu na celou oblast vzdělávání.

1.1.2. Žáci se sociokulturním znevýhodněním

Problémem pojmu sociálního znevýhodnění je jeho ne zcela konkrétní vymezení a zároveň neexistence jeho diagnostiky. Je pravdou, že pojem vymezuje zákon č. 561/2004 Sb. (školský zákon, nicméně tato definice je v běžné praxi ne zcela použitelná. Sociální znevýhodnění je speciální vzdělávací potřeba, stejně jako zdravotní postižení nebo zdravotní znevýhodnění. Pokud by žák, který je takto označen, měl čerpat podporu, která by mu měla náležet, musí mu být sociokulturní znevýhodnění diagnostikované, nebo jinak přiznané. A to na základě diagnostiky pedagogicko – poradenským zařízením. V rámci současného testování v těchto zařízeních je však takovou diagnostiku dítěti těžké přiznat, neboť neexistuje způsob jak sociální vyloučení diagnostikovat. V rámci poradenských zařízení normativně nastavená diagnostika chybí. Jedná se o zcela subjektivní posouzení psychologa nebo pedagogicko poradenského pracovníka.

Poradenská zařízení tak diagnostikují zejména na základě vnějších znaků a zcela subjektivních kritérií. Do této skupiny jsou tak zařazováni děti z etnických menšin, náboženských menšin, děti z prostředí sociopatologických jevů, z neúplných rodin.

Takováto diagnóza ve vztahu ke vzdělávání dítěte má pouze mizivou vypovídající hodnotu. Ať už s touto diagnózou nebo bez ní je nutné ke každému dítěti přistupovat individuálně a hledat obtíže, které mu překáží ve vzdělání. A na těchto překonávání těchto obtíží následně pracovat. Diagnóza sociokulturního znevýhodnění spíše negativně označí žáka či jeho rodinu, což zlepšení jeho situace nijak neprospěje. Máme za to, že pedagogové ve školských zařízeních mohou aktivně podporovat žáky i v okamžiku, kdy žák není označen za sociálně znevýhodněného. Toto označení dává spíše smysl v rámci sociální práce a nikoliv v oblasti vzdělávání. Dalo by se říci, že sociálně znevýhodněný není ten žák, který má dostatečné podmínky pro úspěšné vzdělávání.

Sociální znevýhodnění dítěte můžou určit tři oblasti. Za prvé to je prostředí, ve kterém dítě žije. To znamená jeho vlastní rodina. Zde bude záležet na tom, jakou hodnotu vzdělávání v rodině představují, ale i kompetence rodičů ke vzdělávání vlastních dětí. Druhou oblastí je obecné prostředí, ve kterém dítě žije. Rozdíl bude mezi dítětem vyrůstajícím v nestabilním prostředí ubytovny a dítětem žijícím ve stabilním prostředí. Posledním faktorem je jazykové prostředí, ve kterém dítě žije.

Obecně se dá říci, že problémem pojmu sociálního znevýhodnění je jeho posunutí do oblasti, kdy je jím označena jedna etnická skupina. Toto posunutí pojmu je patrné jednak mezi ne pedagogy, ale s nesprávným a zavádějícím užíváním se setkáváme i u pedagogů. Pojem tak sám o sobě ztrácí smysl. A i v odborných debatách tak není zjevné, zda se bavíme o jedné etnické skupině nebo o termínu, který je obecnější a pod jeho definici se vejde více osob a více průvodních znaků. Zároveň samo označení nic neříká o individuálních potřebách konkrétních dětí.



1.1.3. Žáci ohrožení předčasným odchodem ze vzdělání

Úvodem je potřeba říci, že riziko předčasného odchodu ze vzdělávání nelze vyvozovat z toho, kolik žáků následně dokončí nebo nedokončí střední stupeň školství. Riziko předčasného odchodu je bezpochyby komplexním problémem a k jeho řešení je potřeba také komplexně přistupovat.

Základním problémem se jeví, že není jasně definovaný pojem „žák ohrožený předčasným ukončením vzdělávání“. Při definici uvedeného pojmu lze uplatnit několik základních přístupů. A to od velmi široké definice, ve které by byl potenciálně ohrožen každý žák, po velmi úzký segment žáků účastnících se vzdělávání. Tato část této metodiky si neklade za cíl tuto definici

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

přímo najít. Nicméně se chce dotknout složitosti tohoto pojmu a naznačit, jakých témat se předčasný odchod ze vzdělávání dotýká. Složitost celé situace můžeme dokladovat i na citaci z analýzy, jejíž část uvádíme:

V zásadě je možné vymezit dva základní přístupy.

Prvním z nich je přístup multidimenzionální. Ten reflektuje skutečnost, že předčasné odchody ze vzdělávání jsou zpravidla blíže svázány jak s rodinou, případně komunitou, ve které se mladistvý pohybuje, tak na druhé straně i se způsobem, jakým je poskytováno a organizováno vzdělávání. Proměnné, které ovlivňují účast ve vzdělávacím procesu a předčasné odchody ze vzdělávání, je pak možno rozdělit do pěti kategorií:

- *Individuální úroveň. (Problémy se zvládáním školních požadavků, poruchy chování nebo učení, problémy se sebehodnocením a další.)*
- *Rodina. (Násilí v rodině, alkohol, drogová závislost, důvěra v rodině, spolebnutí se na rodiče, úroveň vzdělání rodičů, finanční zdroje, nezaměstnanost rodičů.)*
- *Škola. Školní ethos, klima, disciplína, management, účast žáků na školním plánování, zapojení rodičů.*
- *Společnost (komunita). (Podpora – např. dostupnost mimoškolní podpory, zážemí, lokální situace, infrastruktura, skutečnost, zda se jedná o město, vesnici, zda se jedná o tzv. vyloučenou lokalitu.*
- *Další vzdělávání. (Možnost dalšího vzdělávání a situace na trhu práce – míra nezaměstnanosti, proces přechodu na trh práce, příležitosti dalšího vzdělávání, možnosti zaměstnání.*

Odlisný přístup zdůrazňující skutečnost, že odchod žáků ze vzdělávání není jednorázovým aktem, ale procesem, který má svůj začátek, průběh i konec, uvádí např. studie projektu PROPOS. Pojetí fenoménu předčasného odchodu nikoli jako jednorázového aktu, ale procesu, dává možnost podívat se blíže na stadia, která samotnému odchodu předcházejí, a přináší možnost pracovat s rizikem odchodu dříve, než skutečně nastane. Autoři na základě analýz identifikovali sedm fází procesu odchodu ze vzdělávání, počínaje existencí rizikových faktorů, přes jejich eskalaci, kdy chronicky se opakující problém v životě žáka nabírá rozměrů obrozujících jeho fungování ve škole a vede k úvahám o předčasném odchodu ze školy. Následně může tato situace vyústit v rozhodnutí ze školy odejít a ke skutečnému odchodu. Autoři pak rozlišují i následné fáze odchodu ze vzdělávání – nesení důsledků a reflexi., viz:

http://www.nuv.cz/uploads/Vzdelavani_a_TP/Predc_odch_rozh_dobre_praxe_pro_www.pdf

Nicméně pokud objektivně zhodnotíme situaci žáků v českém vzdělávacím systému, je zjevné, že riziko předčasného opuštění vzdělávání se skutečně, v různé míře závažnosti, dotýká každého žáka. Níže v textu se budeme snažit dokázat, proč tomu tak je. Zároveň je potřeba si uvědomit, že workshopy, o kterých v metodice píšeme, mají preventivní charakter. Snahou těchto

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

workshopů je tedy vzniku výraznějšího rizika předcházet a logicky se tak dotýkají situací a jevů, které ještě nenastaly. Analogickým příkladem může být riziko vzniku drogové závislosti. Fenoménem drog jsou ohroženy jak děti z chudších rodin, tak z bohatších, děti méně vzdělaných rodičů s nízkým socioekonomickým statutem, ale i děti vysoce vzdělaných rodičů se statutem nepoměrně vyšším, ohrožení se liší jen mírou rizika. Při realizacích preventivních programů na školách se proto pracuje se všemi dětmi, neboť ohrožené mohou být všechny děti. Identicky lze nahlížet rovněž na problematiku ohrožení předčasným ukončením vzdělávání.

Jak již bylo výše uvedeno, existuje relativně široké množství faktorů spoluvytvářejících riziko předčasného odchodu ze vzdělávání. Rozhodli jsme se zde záměrně položit akcent na ty, v nichž lze spatřovat ohrožení prakticky ve vztahu k jakémukoliv dítěti, a to z důvodu specifík či systémových nedostatků a rizik institucionalizovaného vzdělávání v České republice. Námi realizované kvalifikační poradenství je jedním z prvků, které na úrovni intervence poskytované zvnějškem mohou pomoci uvedené nedostatky a rizika zmírňovat.

Status školy, systémová segregace

Dle práce Palečkové, Tomáška a kol. z roku 2013 (<http://www.csicr.cz/getattachment/283eb9f5-b30a-4467-927c-533ae347b621>), má na úspěšnost žáků vliv, jak velký je rozdíl mezi socio - ekonomickým statutem jednotlivých škol. Pokud je tento rozdíl ve statusu velký, je úspěšnost žáků nízká. Tento status je mezi jednotlivými školami v ČR velký. Je tedy patrné, že všichni žáci, kteří se účastní základního školství, jsou díky výše popsanému ohrožení předčasným odchodem ze vzdělání.

Zásadním problémem českého vzdělávacího systému je také systémová segregace, která je zapříčiněna především existencí volitelných víceletých gymnázií, kdy na druhém stupni základní školy zůstávají převážně žáci z méně motivovaných rodin, popřípadě s horšími školními výsledky a ti nadějnější, motivovanější a perspektivně úspěšnější odcházejí. Takto pro segregace nastavený systém je v EU výjimkou.

Problémem sociálně vyloučených lokalit se v poslední době zabývala „Analýza sociálně vyloučených lokalit a dostupnosti sociálních služeb prevence v těchto lokalitách v Libereckém kraji.“ V rámci této analýzy se dají vytipovat lokality, ve kterých jsou školy převážně naplněné dětmi z vyloučených lokalit, může vést ke snižování úrovně vzdělávání v těchto školách a vyššímu riziku neúspěchu při dalším vzdělávání. Jako příklad můžeme uvést lokality Smržovky, Velké Hamry, Ralsko, Mimoň, Stráž pod Ralskem, Nový Bor, Dubici jako část České Lípy.

Krátká školní docházka

V ČR je devítiletá školní docházka. Není uzákoněna povinnost navštěvovat předškolní přípravu na vzdělávání, podobně není povinné absolvovat byt' jen jediný ročník studia nebo před profesní

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

přípravy navazující na povinnou školní docházku. Tento stav je ohrožující pro všechny žáky, kteří se v daném systému vzdělávají. Míra rizika předčasného ukončení vzdělávání v zemích, kde je povinná školní docházka delší, je výrazně nižší. A to hlavně z důvodu povinnosti studovat po ukončení základní školy na střední škole, ještě v rámci povinné školní docházky. Navíc je prokazatelné, díky 15 letému období v 80. letech minulého století, kdy v Česku byla zavedena 10 letá PŠD (8 let ZŠ + 2 roky SŠ), že tato strukturální změna zvýšila vzdělanost zasažené populace.

Nepřítomnost speciálního karierního poradenství.

Na základních školách nepůsobí specialisté, kteří mají v náplni práce pouze karierní poradenství. Tedy primárně se nevěnují poradenství na úrovni nastavení kariery. Tuto situaci pouze částečně mírní výchovní poradci. Tito poradci mají však na starosti i další problémy žáků (zpravidla minimálně řešení výchovných problémů, jejichž množství stále narůstá, podobně jako integrované žáky, jejichž počet se v důsledku realizace prointegračních opatření rovněž zvyšuje a do budoucna lze očekávat jejich další nárůst) a nemohou se tak věnovat kariernímu poradenství v průběhu školní docházky. Ohrožení tím, že nesprávně zvolí studijní obor a tedy předčasně ukončí školní docházku, jsou tak všichni žáci příslušné školy, kde speciální karierní poradce nepůsobí.

Netransformovaná nabídka oborů ve vztahu k trhu práce

Dalším hendikepem českého vzdělávacího systému je nesoulad nabízených oborů s reálným uplatněním na trhu práce. Do značné míry jde o důsledek nedostatečné transformace vzdělávací soustavy a nepřizpůsobení se postupné přeměně společnosti z výrobní ekonomiky na znalostní ekonomiku. Nabízené obory tak často nemají, či v horizontu 5 až 10 let nebudou mít, téměř žádnou perspektivu uplatnění pro své absolventy.

Nejednoduché období dospívání

Je nesporné, že každý mladý člověk prochází nelehkým obdobím dospívání. Do tohoto životního období spadá i období hledání zaměstnání a nastavení kariery. Každý žák je tak ohrožen předčasným odchodem ze vzdělání. Jako podporu pro tyto argumenty zde uvádíme citaci z této práce: <http://www.infoabsolvent.cz/Temata/ClanekZP/6-3-03/Jak-branime-predcasnym-odchodem-ze-vzdelavani-na-/46>

Drtivá většina školní neúspěšnosti žáků pramení z neuspokojivého rodinného prostředí. Dospívající mládež citlivě prožívá konflikty v rodinném prostředí a těžce nese nezájem rodičů v době dospívání. Tito mladí náctiletí hledají sami sebe, vybraňují se v oblasti vztahů i zájmů, potřebují oporu a životní jistotu. A právě v této chvíli v narušeném rodinném zázemí nenacházejí oporu ve svých nejbližších. Jsou zraňováni psychicky a v nejednom případě i fyzicky a v této životní situaci jim systematické studium ve škole připadá jako věc naprosto nedůležitá, nesmyslná a naprosto neřešící jejich problémy. Upadá jejich zájem o pravidelnou docházku, zvolený obor studia pro

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

ně ztrácí přitažlivost a perspektivy svého uplatnění v budoucnu zatím nedomyšlejí. Někteří tímto způsobem „oplácejí“ svým rodičům ztrátu pocitu bezpečí a opory v rodině.

**Je nutné všimnout si takovýchto žáků, diskutovat s nimi o jejich problémech, snažit se jim vysvětlit nutnost úspěšného dokončení studia, dát jim při výuce zažít pocit úspěchu a ukazovat jim správnou cestu k převzetí odpovědnosti za vlastní život.*

**Další častou příčinou školní neúspěšnosti a předčasného odchodu ze studia je skutečnost, že si žák zvolil obor, který přesahuje jeho schopnosti, nebo obor, který neodpovídá jeho schopnostem a zájmům. Proces zjišťování této skutečnosti může trvat i několik měsíců či celou dobu studia a může být pro žáka značně deprimující. Pokud se učitelům odborného výcviku a odborných předmětů jeví daný obor pro žáka jako nevhodný, je lepší studium daného oboru ukončit a snažit se zvolit si více odpovídající obor vzdělání.*

**Méně častou příčinou předčasného odchodu ze vzdělávání jsou těhotenství dívek, v současné době spíše řešená jako přerušování studia, s tím, že žákyně se do pěti let může ke studiu opět vrátit. Vrací se však pouze asi polovina žákyní, které jsou schopné skloubit péči o rodinu se studiem střední školy.*

Jak jsme se již zmínili výše, tyto hendikepy můžeme zmírnit v rámci kvalifikačního poradenství a tedy i prostřednictvím workshopů, které jsme realizovali v rámci projektu. Jeden z těchto workshopů popisujeme v této metodice.



1.2. Individuální poradenství

Ač se v této metodice zaměřujeme zejména na realizaci skupinových workshopů, je potřeba připomenout i individuální formu poradenství a věnovat je i jí. Hlavním rozdílem mezi skupinovou prací a individuální formou podpory je dlouhodobější charakter individuálního přístupu.

Klienti (žáci a studenti) do kvalifikačního poradenství mohou přijít několika způsoby, zde bychom se o těchto způsobech rádi zmínili:

- Nejčastějším způsobem zahájení spolupráce je na základě doporučení od jiných služeb v rámci organizace, které poradenství poskytuje. Zde se jedná zejména o sociální služby typu terénní programy, nízkoprahové zařízení pro děti a mládež a sociálně aktivizační služba pro rodiny s dětmi. Dále o služby zabývající se vzděláváním, například podpora vzdělávání v rodinách. Pracovníci v těchto službách se s rodinami setkávají na základě vlastních zakázek. S rodinami však budují vzájemnou důvěru a dozvídají se tak i o ostatních obtížích rodiny. Pracovníci pak zprostředkují kontakt mezi rodinou, klientem a poradcem. A vzájemně se domluví na další zakázce.
- Dalším významným zdrojem zájemců o službu jsou školy. Informace o nabízeném poradenství mají školy od kvalifikačního poradce. Pedagog pak může nabídnout kontakt přímo žákovi nebo rovnou zprostředkovat setkání například na půdě školy. Následně je důležité vydefinovat, za jakou část zakázky bude zodpovědný poradce a za jakou pracovník školy. Tomuto nastavení musí klient plně porozumět.
- Pořádání workshopů v různých institucích. Jedná se zejména o školy, dětské domovy, volnočasové kluby, NZDM. V rámci těchto aktivit je možné potencionální zájemce informovat o možnostech využití i individuální formy práce. Při těchto workshopech dochází k bližšímu kontaktu mezi poradcí a žáky. Žáci mohou poznat, jak poradce reaguje a zda by jim jako odborník vyhovoval. Zároveň mohou žáci přijít s tématem, které je vhodné řešit spíše individuální formou.
- Volnočasové aktivity, které jsou v rámci poradenství poskytovány, mohou být zdrojem potencionálních klientů. Jedná se zejména o sportovní aktivity, výlety nebo letní tábory.

Po vstupu klienta do služby následuje fáze spolupráce, ve které se s klientem bavíme o jeho očekávání. Výsledkem těchto prvních setkání je vydefinování tzv. zakázky a stanovení individuálního plánu práce s klientem. Plán obsahuje rozdělení úkolů mezi pracovníka a klienta. Dále jednotlivé kroky k cíli zakázky a jejich časovou posloupnost.

Další fází spolupráce je samotné řešení zakázky na základě plánu s klientem. Pracovník se pravidelně s klientem schází a realizují jednotlivé kroky, tak jak si je naplánovali. Tyto konzultace

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

jsou vedeny i s rodiči klienta, kteří mohou úspěch zakázky zásadně ovlivnit. Nejčastějším typem zakázek, se kterými se v této činnosti setkáváme, jsou:

- Správný výběr povolání
- Příprava na přijímací řízení, kdy pracovník spolupracuje s klientem na odstranění vzdělávacích nedostatků, které by přijetí mohli zabránit.
- Udržení klienta ve středoškolském stupni vzdělávání. Zde se jedná o podporu, například ve stipendijních programech viz níže, nebo na pomoc v odstranění nedostatků, které klienti mají.

Individuální plány, které jsou s klienty sestavovány, procházejí v průběhu realizace zakázky proměnou. Jedná se o upřesnění toho, co je možné v zakázce dokázat. Individuální plán by měl být živý organismus, který reaguje na podněty, které v době jeho vzniku nebyly patrné.

Ideální způsob ukončení individuální práce s klientem končí je v okamžiku, kdy je zakázka vyřešena a není žádná další. Pracovník vede s klientem rozhovor, ve kterém zhodnotí vzájemnou spolupráci a popřípadě ji ukončí. Pracovník shrnuje, jaké pokroky klient udělal a věnují se kompetencím, které klient získal. Hodnotí cílový stav, který si na začátku spolupráce stanovili. Často se stává, že spolupráce nekončí ideálním způsobem. Ve vzájemné spolupráci se objevují překážky a klienti ji ukončují vlastní nedůsledností, nebo tím, že zjistí, že jejich kompetence jsou nedostačující k vyřešení zakázky.

Individuální práce s klientem je průběžně zaznamenávána. V záznamech jsou veškerá jednání mezi pracovníkem a klientem, ale i mezi pracovníkem a dalšími odborníky, se kterými pracovník jednal. Objevují se zde i všechna jednání, které absolvoval pracovník společně s klientem, např. ve škole. Klient má právo do těchto záznamů kdykoliv nahlížet.

1.3. Stipendijní programy

Jako jeden z vhodných podpůrných nástrojů, v rámci individuálního přístupu, v kvalifikačním poradenství se jeví práce se stipendijními programy. Tyto programy podporují žáky vykazující specifické potřeby a přístupy. Pracovníci kvalifikačního poradenství se zaměřovali na stipendia, která jsou určena cílové skupině, se kterou pracují. Jedná se tedy o podporu chudých studentů, kteří jsou z důvodů své sociální situace ohroženi, že nedokončí střední stupeň vzdělávání.

Aktivita pracovníka se dá u stipendistů rozdělit do dvou skupin. A to podporu a kontrolu. Pro úspěch práce s klientem je potřeba dobře vyvážit obě tyto složky přístupu ke klientovi. V rámci podpory se jedná zejména o motivaci k dokončení studia. Hlavní pracovní metodou je rozhovor nad klientovými problémy a obtížemi. Pracovník může klientovi poskytnout doučování. Pracovník doučování nejčastěji vede sám. Může však využít i práci dobrovolníka, kterého pak

metodicky vede. Nebo klientovi doučování zprostředkovat od jiného subjektu. Dále se stává klientovým průvodcem ve složitém období dospívání. Co se kontroly týká, tak pracovník hlídá, jak klient plní školní docházku, jak využívá stipendijních financí. Hovoří s rodiči klienta, nebo jeho učiteli.

Jednou z forem stipendijních programů jsou retrostipendia. Retrostipendia jsou motivační nástroj inspirovaný Světovou bankou, který má sloužit ke kvantitativnímu zvýšení vzdělanosti populace. Principem retrostipendií je výplata finanční částky až po dokončení prvního ročníku střední školy. Jedná se o motivační nástroj nikoliv o finanční sanaci rodiny. Nezbytnou součástí práce s klientem je individuální práce. Klienti jsou do programu zařazeni už v době, kdy dochází do 9. Ročníku ZŠ nebo v prvním pololetí prvního ročníku. Mezi poskytovatelem a klientem je uzavřena smlouva, ze které jsou patrné podmínky poskytování retrostipendií. Jedná se o prostředky, které může využít rodina ke své běžné potřebě, například jako platbu za nájem. Mezi základní kritéria patří minimální absence (ať již omluvené či neomluvené), dobrý prospěch a limitním kritériem je nízké vzdělání rodičů (minimálně jeden rodič má nejvýše základní vzdělání). Podmínky vyplývají ze znalosti cílové skupiny stipendií.

Pro lepší orientaci ve stipendijních programech zde vyjmenujeme několik poskytovatelů, se kterými se žáci v našich programech setkávají. Jedná se o programy zřizované MŠMT, Výbor dobré vůle Olgy Havlové, Nadační fond manželů Klausových, nadace Verda, nadace Sophia.

2. Workshopy

Workshopy jsou nejčastějším způsobem realizace kvalifikačního poradenství. Výhodou realizace workshopů je možnost oslovit více osob, které se do programu zapojí. Za další pozitivní možnost považujeme využití interaktivního charakteru workshopů, kdy dochází v krátkém čase k navázání primární důvěry a možnosti pozitivního ovlivnění účastníků.

Za určitou nevýhodu lze u workshopů považovat obtíže se zapojením všech účastníků v požadované míře. Může se stát, že některý z účastníků se zapojí méně než ostatní. Za další nevýhodu považujeme poměrně krátký čas, po který workshop trvá.

V další části se budeme věnovat přípravě workshopů. Tu můžeme rozdělit na přípravu vnějších a vnitřních faktorů. Mezi vnější faktory řadíme domluvu workshopu s organizací (škola, klub dětský domov ...), kde bude workshop probíhat. Vlastní domluvě předchází oslovování zájemců. Pracovník realizující workshopy osobně oslovuje potencionální zájemce o realizaci workshopu. Pracovník má připravený nabídkový list, který může poslat e-mailem (příklad tohoto listu uvádíme v příloze s materiály ke Hře na život a ve kterém je shrnuto, jak workshop probíhá, pro kolik je účastníků, doba jeho trvání a hlavní téma workshopu.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Při domlouvání vlastního workshopu jsou již s organizací domluveny technické potřeby, úprava prostoru, pokud je potřeba a termín realizace. Občas je potřeba i účast nebo neúčast pedagoga. V tomto případě postupujeme vždy individuálně. Zároveň je dobré se sejít s třídním učitelem nebo s někým, kdo skupinu, pro kterou je workshop realizovaný, zná. V rámci tohoto rozhovoru je možné hovořit o zvláštích kolektivu, kde bude probíhat workshop.

Příprava vnitřních faktorů v sobě zahrnuje přípravu metodiky workshopu, pomůcek, které k workshopu používáme a to jak jejich vytvoření, nebo jejich doplnění. A zároveň přípravu lidských zdrojů, které se realizace účastní. Tedy schůzku realizačního týmu a rozdělení jednotlivých rolí, které budou realizátoři zastávat.

Důležité je přípravě věnovat dostatečně času, dobrá příprava je základ pozdějšího úspěchu. Každý realizovaný workshop si vyžaduje svou dobu přípravy.



2.1. Hra na život (C'est la vie)

Hra na život je workshop, který lze realizovat za přítomnosti jednoho pracovníka nebo je nutné, aby u jeho realizace bylo více pracovníků. Jedná se o workshop, s jehož realizací máme víceletou zkušenost. V průběhu realizace workshop prošel různými změnami. Snažíme se ho přizpůsobovat

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

a vylepšovat. Tato metodika si klade za úkol popsat pravidla hry a to v jejich metamorfované formě přizpůsobené podmínkám Libereckého kraje. Jedná se zejména o specifickou nabídku v oblasti bydlení, která je přizpůsobena cenám na místním trhu. Dále pak v oblasti vzdělávání a pracovních nabídkách, se kterými se nejčastěji setkají žáci vycházející ze škol v Libereckém kraji.

Obecně se Hra na život dá popsat jako hra na reálný svět v období po ukončení základní školy. Účastníci mají za úkol úspěšně nastartovat svou kariéru. Musí si zajistit bydlení, zábavu, studium, finanční příjem. Na vše je samozřejmě omezený čas, kterého se úplně nedostává. Vše je realizováno v jednom prostoru a modelováno tak, že hráči procházejí mezi jednotlivými stanovišti, která představují: úřad, bydlení, zaměstnání, studium, zábavu (volný čas). Na stanovištích plní různé úkoly a získávají za ně body.

2.1.1. Realizace v týmu pracovníků

2.1.1.1. Představení hry

Jak již bylo uvedeno výše, workshop je zaměřen na témata vzdělávání, zaměstnání, bydlení, komunikaci s úřady a trávení volného času.

Cílem workshopu je získání základních sociálních kompetencí. Děti jsou postaveny před životní situace, ve kterých musí volit, jaké strategie zvolí. Mohou si tak vyzkoušet různé životní modely chování, postoje. V rámci hry mohou nahlédnout do budoucnosti a vyzkoušet si, co je čeká. Smyslem hry je děti alespoň částečně připravit na období, kdy se budou muset sami rozhodovat. Ve většině případů se děti s rozhodováním o vlastní budoucnosti prozatím nesetkali a Hra na život je možnost poznat, jaké to je.

Workshop simuluje skutečný život, účastníci hry se přenášejí do okamžiku, kdy jim je 15 let, získávají občanský průkaz a vstupují do života. Ocítají se v okamžiku, kdy mají ukončené základní vzdělání, nemají vlastní bydlení, rozmýšlejí se, zda budou dále studovat nebo zda nastoupí do zaměstnání. Mohou zvolit i strategii, že budou při zajištění finančních prostředků spoléhat na štěstí v herně, nelegální práci nebo na sociální systém.

Ve workshopu pak mají za úkol nasbírat co nejvíce „životních bodů“, které se získávají za to, jaké úrovně v daných oblastech dosahují. Např. za úroveň bydlení, za dosažené vzdělání a za úroveň práce, kterou dokážou sehnat. Je pouze na hráčích, jako strategii zvolí, tak aby získali co nejvíce „životních bodů“.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Vzhledem k tomu, že pracujeme s celými třídami, kde může být i přes 20 žáků, volíme model hry, ve kterém se **dvojice žáků stává** jedním občanem virtuálního města. V rámci workshopu pracujeme s reálnými dokumenty, žádostmi, formuláři apod., se kterými se mohou žáci setkat v reálném životě. Všechny tyto materiály jsou přílohou této příručky.

V rámci workshopu se zaměřujeme na žáky, kteří brzy ukončí základní vzdělávání. Tedy na žáky osmých a devátých tříd. Workshop jsme realizovali i v sedmé třídě, ale to je věková hranice, pod kterou bychom workshop nedoporučovali realizovat. Dobrou zkušenost máme i s realizací workshopů v prvních stupních středních škol a SOU. Poslední skupinou, pro kterou je workshop určen, jsou děti a mladiství v zařízeních volného času (volnočasové kluby, nízkoprahové kluby) a dalších školských zařízeních (dětské domovy, výchovné ústavy, diagnostické ústavy).

Na realizaci workshopu je potřeba vyhradit dostatečnou časovou dotaci. Aby se projevil zdravé životní strategie a aby se všichni do hry dostatečně zapojili, je potřeba workshop realizovat 3,5 až 4 hodiny. Což v některých případech může být organizačně náročné.

2.1.1.2. Postup při workshopu

Na začátku workshopu představí realizátoři sebe i organizaci ze které přicházejí a sdělí účastníkům základní potřebné údaje, tedy jak dlouho bude workshop trvat, jak budou řešeny přestávky, vzájemné oslovování.

Následují informace o workshopu. Účastníkům jsou vysvětlena pravidla hry, způsob hodnocení a určení nejúspěšnějšího účastníka. V rámci představení pravidel jsou představena jednotlivá stanoviště a jejich účel.

Stanoviště jsou: ÚŘAD, VZDĚLÁVÁNÍ, PRÁCE, BYDLENÍ, VOLNÝ ČAS

Zároveň je třeba hráče upozornit na nejčastější chyby a problémy ve hře. Zejména na to, že veškeré získané body musí být na konci hry podloženy platnými smlouvami a na to, že organizátoři v rámci své role se mohou snažit i o nekorektní přístup při svém jednání (např. nabídnou k podpisu neplatnou smlouvu).

S účastníky workshopu pak společně uzpůsobíme prostor. Vytvoříme místa pro všechna stanoviště. Každé obsahuje stůl a židle. Bereme ohled na to, že největším stanovištěm bývá PRÁCE a ZAMĚSTNÁNÍ. Ostatní stanoviště nepotřebují tolik prostoru.

Následně rozdělíme účastníky do skupin. Dva žáci představují jednu osobu ve hře. Během hry se dvojice nesmí dělit (na stanoviště vždy musí dorazit spolu a plnit úkoly společně).

Poté již můžeme zahájit vlastní hru. Pro snadnější představu, jak hráč ve hře postupuje u jednotlivých stanovišť, popisujeme, jak hrou prochází imaginární postava – hráč Justýn. Popis je vždy na konci jednotlivých částí zabývajících se jednotlivými stanovišti a je psán kurzívou.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Pravidla hry:

- Každá dvojice si vybere pro svou postavu jméno a příjmení.
- Hráči se pohybují mezi stanovišti: PRÁCE, ZAMĚSTNÁNÍ, BYDLENÍ, VOLNÝ ČAS, ÚŘAD.
- V každém hracím kole má hráč k dispozici 10 časových políček. Jednáním na jednotlivých stanovištích či plněním úkolů ubude hráči určitý vymezený čas. Časy jednotlivých úkonů, které se pak v občanském průkazu odškrtavají, jsou popsány u jednotlivých stanovišť. 10 políček je nutné v každém kole vyčerpat, až pak může hráč postoupit do dalšího kola.
- Každý úkon ve hře je ohodnocen určitou časovou dotací. Pro hráče toto ohodnocení představuje, kolik mu bude vyškrtnuto časových políček. Kolik časových políček bude hráči vyškrtnuto, se dozví na jednotlivých stanovištích. Pro příklad můžeme uvést, že sjednávání bydlení je 1 časové políčko, studium 6 políček v jednom kole.
- Není žádné stanoviště, na které se hráč musí dostavit, kromě ÚŘADU na začátku hry. Avšak některé činnosti jsou provázené. Proto pokud se hráč nedostavuje na stanoviště BYDLENÍ, nemůže vykonávat některé činnosti jako je studium a práce.
- V každém kole by si hráč měl zajistit některý z druhů bydlení, jinak budou jeho možnosti hry na dalších stanovištích omezena (blíže viz v popisu stanoviště bydlení). Jaká další stanoviště v daném kole navštíví a kde časové body vyčerpá, je již na hráčově rozhodnutí.
- Pracovník zaznamená do „občanského průkazu“ úkon, který s hráčem provedl a vyškrtně políčka s časem, který hráč spotřeboval.
- Občanský průkaz vydává stanoviště ÚŘAD na základě žádosti hráče. Je to první stanoviště, které musí hráč navštívit, neboť na ostatních stanovištích by byl bez průkazu odmítnut.
- Hráč obdrží 5000 hracích korun jako základ do hry. Je pak na něm co s těmito penězi, které ve hře platí, udělá.
- Hráč se pohybuje mezi jednotlivými stanovišti. Ty mezi sebou souvisí a navazují na sebe. To znamená, že hráč na některých stanovištích může ve hře pokračovat, pouze pokud v tom samém kole již splnil některé úkoly na jiném stanovišti. Více o těchto souvislostech bude popsáno u popisu jednotlivých stanovišť.
- Hráč má povinnost shromažďovat dokumenty, které na jednotlivých stanovištích získal.
- Vítězí ten hráč, který získá nejvíce životních bodů.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- Finanční prostředky získané ve hře se na konci přemění na body a to v kurzu 10 000 korun = 1 bod.

Role jednotlivých stanovišť si popíšeme v další části této metodiky. Jednotlivá stanoviště představují určité oblasti života člověka. Jednotlivá stanoviště jsou obsazena realizátory hry. Ti představují role na těchto stanovištích. Například učitele, úředníka, realitního makléře. Pokud je potřeba vysvětlit účastníkům co na jednotlivých stanovištích dělat, mohou realizátoři z těchto rolí vystoupit.

Realizátoři mohou na jednotlivých stanovištích vyzkoušet pozornost jednotlivých hráčů. A to např. tím, že mohou hráči dát nepodepsanou smlouvu či nějaký neplatný dokument. Takový formulář je pak na konci hry neplatný a ubírá hráčům body. Nebo mohou při placení některé z aktivit hráčům vrátit méně peněz. Hráči jsou již na začátku hry seznámeni s tím, jak vypadá platná smlouva, i s tím, že se v životě nebudou potkávat jen s poctivými lidmi. Pokud si hráči zklamání z neplatné smlouvy zažijí v rámci hry, je to pro ně poučení a je to lepší, než aby si to zažili v reálném životě.

Na každém stanovišti je přítomen alespoň jeden z realizátorů. Ten zadává jednotlivým účastníkům úkoly k vypracování. Zároveň vyplňuje údaje do občanského průkazu účastníka. Zde odečte potřebný čas k úkonu, a jaký úkol účastník splnil.

Zde uvádíme přehled jednotlivých stanovišť. Část jsme rozdělili na cíle stanoviště, potřebné pomůcky, realizace, bodové ohodnocení. Na každém stanovišti je jeho označení, bodové ohodnocení, popřípadě ceník.



ÚŘAD

Cílem tohoto stanoviště je zlepšit komunikační dovednosti a dovednosti při jednání na úřadech a při vyplňování formulářů, seznámit žáky s kompetencemi a typy úřadů

Potřebné pomůcky: jsou v podobě formulářů, které potřebuje pracovník úřadu. Jedná se o tyto formuláře žádostí a dokumenty:

- Žádost o občanský průkaz
- Občanský průkaz
- Žádost o výpis z rejstříků trestů
- Žádost o sociální podporu
- Žádost o evidenci na ÚP
- Kolek na žádost

Bodové ohodnocení a čas:

možnost	čas	Životní body
Dávky hmotné nouze	1	0
poradenství	1	0
Evidence na ÚP	1	1

Realizace:

Úřad je první stanoviště, které musí hráč navštívit. Na základě žádosti (správně vyplněného formuláře) mu bude vystaven občanský průkaz a vydáno 5000,- herních korun. Realizátoři na tomto stanovišti každému vysvětlí jednotlivé položky v občanském průkazu. V průběhu hry se může hráč na úřad vracet pro rady.

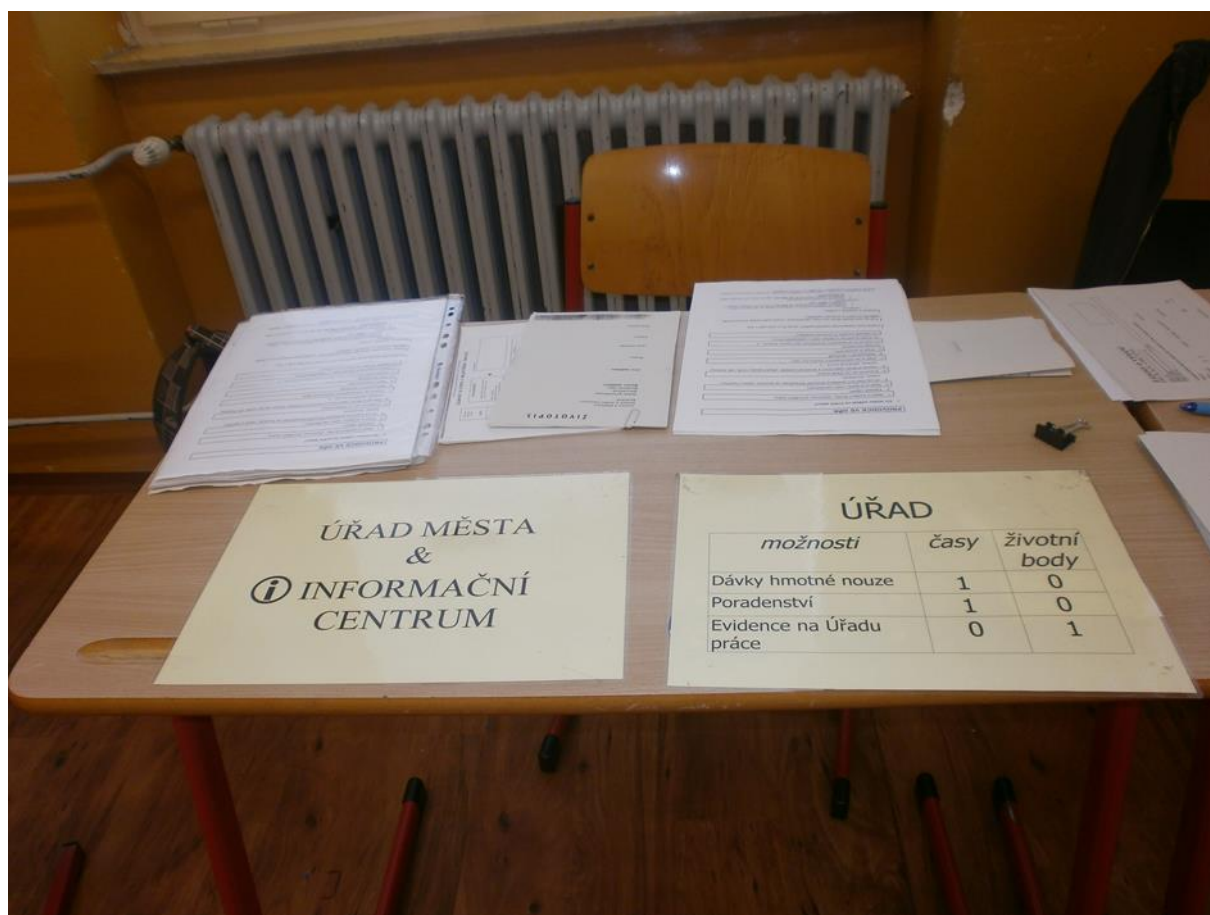
Během hry se na stanoviště hráči mohou vracet za účelem žádosti o další dokumenty. Jedná se o žádost k výpisu z rejstříku trestů, který potřebují při vstupu do některých zaměstnání. Dále se mohou obrátit na úřad s žádostí o sociální podporu a s žádostí o evidenci na ÚP. Hráči se mohou ucházet o sociální podporu, pokud jsou v tíživé finanční situaci a zároveň splňují podmínku, že mají zajištěné bydlení. Pokud hráč nemá bydliště, sociální podporu nemůže dostat – tento postup věrně simuluje realitu. Podpora činí 3.000,- herních korun a je vyplacena po vyplnění žádosti.

Případ Justýn: Dvojice žáků ZŠ právě vylechla popis pravidel Hry na život. Ví, že budou brát společně za jednu postavu skoro 4 hodiny. Smyslem hry je získat co nejvíce životních bodů. Zatím moc netuší, co je na

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

jednotlivých stanovištích čeká, ale vědí, že si pro svou postavu ve hře musí vymyslet jméno a dostavit se na stanoviště úřad. Shodují se na jméně Justýn Bieber a jejich první kroky vedou na úřad. Na úřadě (školní lavice a židle) je přivítají a dají jim vyplnit žádost o občanský průkaz. Tu vyplnili a úředník jim vydal průkaz na jméno Justýn Bieber. Zároveň jim v tomto průkazu vyškrtl jedno z deseti políček u kolonky čas. Ještě dostali pro potřeby hry 5000 herních korun. Justýn se rozhoduje (po zjištění, že za nekvalifikovanou práci dostane málo peněz), že jako další navštíví stanoviště vzdělávání.

Justýn Bieber se na úřadě ocitl ještě v pátém kole, kdy pro nástup do zaměstnání potřeboval získat výpis z rejstříků trestů. Vyplnil žádost a úředník mu vydal výpis z rejstříku. Justýn zaplatil poplatek a v občanském průkazu mu bylo zaškrtnuto jedno políčko času. S výpisem se vrací na stanoviště práce, kde může dokončit pracovní pohovor.



VZDĚLÁVÁNÍ

Cílem tohoto stanoviště je zlepšit orientaci účastníků ve vzdělávací soustavě. Hráči se dozvědí jaká je provázanost výše vzdělání a možnosti získat zaměstnání. Vyzkouší si přihlásit se do různého typu škol, zároveň ochutnají jejich náročnost.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Potřebné pomůcky:

- Seznam s nabídkou škol
- Seznam možných kurzů
- Formuláře přihlášek
- Připravené úkoly dle typu školy, kam se mohou hráči přihlásit.
- Kolek jako poplatek k podání přihlášky
- Další pomůcky jako je papír, tužky, kvízy, hlavolamy.

Bodové hodnocení a čas:

možnosti	čas	Životní body
SOU	6 po dobu 1 kolo	1
SŠ	6 po dobu 2 kol	6
VŠ	6 po dobu 3 kol	10
kurzy	3 po dobu 1 kola	3

Realizace:

Hráči se mohou přihlásit na ke studiu na různých typech škol. Platí zde stejná posloupnost jako v běžném životě, ke studiu na VŠ se může přihlásit pouze absolvent SŠ. Hráč si vybere typ školy, ve které chce studovat, vyplní přihlášku ke studiu, zaplatí vstupní poplatek 500 korun. Pokud se jedná o kurz, je jeho cena stanovena dle typu kurzu. Nabízíme kurz anglického jazyka, účetnictví, autoškolu, psaní na stroji, PC kurz.

Hráč oznámí organizátorovi, jakou školu nebo kurz si vybral a ten mu zadá úkol pro jeho úspěšné dokončení. Jedná se o simulaci přijímacího řízení nebo závěrečných či průběžných zkoušek. Hráč dostane v každém kole, po které studium trvá, jeden úkol. Pro příklad můžeme uvést kurz autoškoly, kdy je hráč zkoušen se znalostí dopravních značek. Co se týká studia, tak pokud si vybral např. zdravotní školu, musí hráč předvést stabilizovanou polohu. Po splnění úkolu a tedy vystudování školy nebo absolvování kurzu se hráč může ucházet o odpovídající zaměstnání.

Rizikem může na tomto stanovišti být nevhodně zvolený úkol a to tak, že je moc obtížný, nebo naopak lehký. Je potřeba mít připravenu zásobárnu úkolů dle typu studia a kurzu.

Případ Justýn: *Justýn se stal čerstvě občanem města a přemýšlí, jakým směrem se vydat. Zvažuje, jestli nastoupit do práce, ale z nabídky nequalifikovaných činností pro lidi bez vzdělání ho nic nezaujme, hlavně co se*

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

finanční stránky týká. Rozhodne se tedy, že bude pokračovat na stanoviště Vzdělání. Zde chvíli čeká, protože úřednice zde odbavuje ty, kteří se rozmysleli rychleji a teď poslouchají zadání úkolů. Má tedy čas si rozmyslet, co bude studovat. Když jsou odbaveni ti, co přišli před ním, ví, že bude studovat střední zdravotní školu. Sdělí tedy úřednici své rozhodnutí. Ta mu vysvětlí, že se ke studiu musí přihlásit a podává mu přihlášku. Justýn ji vyplní a opět přijde na stanoviště vzdělávání. Přihlášku si nepodepsal, tak ho úřednice posílá na konec fronty s tím, že pokud by to takto poslal přihlášku poštou, byla by přihláška neplatná. Justýn se tedy konečně přihlásil na střední školu. Z vysvětlení úřednice pochopil, že pokud chce ve hře získat střední vzdělání tak v tomto kole ho čeká přijímací zkouška a v dalším kole závěrečná. Jako přijímací zkouška na stření zdravotní školu musí Justýn popsat kostru ruky a nohy. To se mu s menšími problémy podaří a tak mu do občanského průkazu přibude vyplněných 6 políček v kolonce čas a do kolonky vzdělání je napsáno střední zdravotní škola. V dalším kole studium úspěšně ukončí.

V jednom z dalších kole Justýn rozhodne, že získá řidičský průkaz. Vyplní žádost, zaplatí potřebnou částku, nechá si vyškrtnout 3 políčka času a pak je zkoušen se znalostí dopravních značek. Zkoušku udělá a do průkazu je mu zapsáno, že absolvoval autoškolu.

PRÁCE

Cílem tohoto stanoviště je seznámit hráče s různými typy pracovních smluv a zároveň o nebezpečí plynoucí z práce bez platné smlouvy. Hráč si zde také může vyzkoušet vlastní orientaci na trhu práce a komunikaci se zaměstnavatelem. Z činnosti tohoto stanoviště by mělo být patrné, že je výhodnější dosáhnout vyššího vzdělání.

Potřebné pomůcky: jedná se o formuláře, které jsou spojené s pracovními smlouvami a s výkonem práce

- Tiskopis pracovní smlouvy na dobu určitou i neurčitou
- Tiskopis dohody o provedení práce
- Seznam s nabídkou pracovních míst a brigád
- Personální dotazník
- Pomůcky pro výkon práce (tužky, papíry, Rubikova kostka, pomůcky pro cvičení jemné motoriky, kvízy, puzzle, nůžky, lepidlo
- Notebook nebo PC.

Bodové ohodnocení a čas:

možnosti	čas	Životní body
DPP - brigády	1 - 3	1
Pracovní smlouva na dobu	6	6

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

určitou		
Pracovní smlouva na dobu neurčitou	6	10

Realizace:

Na tomto stanovišti mohou hráči získat práci. Aby práci dostali, musí doložit, zda a jaký typ bydlení mají a zároveň jaké mají vzdělání pro vybranou práci. Zároveň musí projít vstupním pohovorem. Poté práci vykonají a jsou za ní odměněni.

Na stanovišti jsou umístěny inzeráty a další nabídky na různé druhy práce. Tyto nabídky obsahují požadovanou kvalifikaci, další požadavky na uchazeče a finanční ohodnocení. Hráči si vybírají vhodné pracovní místo dle toho, jaké splňují vzdělání a dle toho zda odpovídají potřebným požadavkům. Hráč musí doložit požadované dokumenty, které po něm „zaměstnavatel“ požaduje. Tyto dokumenty (např. nájemní smlouvu, výpis z rejstříku trestů, doklady o studiu či vzdělání) získá na jiných stanovištích jako je bydlení, vzdělávání, úřad.

Pro přidělování práce existují určitá pravidla:

- Pokud nemá hráč žádné bydlení a absolvoval pouze základní vzdělání, může dostat pouze nelegální práci. Pokud pracuje nelegálně, je mu vyplacena nižší částka, než mu byla původně slíbena. Důvodem je aby si hráči uvědomili, že nelegální práce se nevyplácí. Zároveň hráč nedostane žádný životní bod.
- Pokud je hráč studentem, a zároveň má nějaký typ bydlení, může získat dohodu o provedení práce.
- Práci na dobu určitou mohou získat ti, co v průběhu hry vystudovali alespoň střední školu. Dále musí splňovat další požadavky zaměstnavatele. Také musí mít platnou ubytovací nebo nájemní smlouvu.
- Pracovní smlouvu na dobu neurčitou mohou získat stejné osoby jako smlouvu na dobu určitou. Zároveň na stejné pracovní pozici musí pracovat alespoň dvě kola pře tím, než smlouvu získaly a musí mít platnou nájemní smlouvu minimálně na dobu určitou.

Realizátor na této pozici se snaží v průběhu hry simulovat pracovní pohovory s uchazeči o zaměstnání. Může po uchazeči požadovat například CV. Při sepisování pracovní smlouvy se zaměstnavatel může pokusit napsat do smlouvy napsat jiné údaje, než se s hráčem domluvil. Je pak na hráči, zda si smlouvu před podpisem přečte. Zaměstnavatel také může hráči nabídnout, že

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

práci vykoná bez pracovní smlouvy, ale s vyšší finanční odměnou. Pak mu vyplatí nižší částku a zároveň hráč nezískává žádný životní bod.

Vlastní pracovní činnost ve hře vypadá tak, že hráč plní zadané úkoly od realizátora. Například pokud je někdo zaměstnán, jako zedník dostane nůžky, papír a lepidlo a musí slepit papírový domek. Realizátor má na této pozici zásobárnu nápadů co mohou hráči vykonávat.

Rizikem tohoto stanoviště je jeho náročnost. Vzhledem k množství vykonávaných činností je vhodné na toto stanoviště umístit více realizátorů.

Případ Justýn: Na stanoviště práce se Justýn dostavil poprvé v druhém kole. Potřeboval nějaké finanční prostředky na bydlení. Vzhledem k tomu, že nemá ještě dostudováno, vybral si pouze DPP. Pracovník s ním sepiše dohodu o provedení práce. Justýn si tentokrát nezapomene zkontrolovat, zda je podepsaná. Jako úkol pak dostane vytrždit bromádku korálků dle velikosti. Tato činnost mu nakonec zabere více, než si původně myslel. Nicméně dostane odměnu, na které se domluvili. V občanském průkazu mu jsou označena tři políčka s časem a do kolonky práce je dopsáno DPP

V jednom z dalších kol se Justýn rozhodne přijmout nabídku práce bez pracovní smlouvy. Je mu nabídnuta odměna o polovinu vyšší, než je uvedeno na inzerátu, pokud smlouvu nebude požadovat, tak proč to nezkusit. Úkolem je přeložit krátký text (jeden odstavec) z angličtiny do češtiny. Po odevzdání úkolu mu je vyplacena pouze nepatrná částka z původně slíbené. Justýn se tomu diví a protestuje. Vzhledem k tomu, že nemá žádnou písemnou smlouvu, nemá ani oporu pro své argumenty a odchází tedy s nepořízenou. Na konci hry se pak dozví o dalších nebezpečích s prací bez smlouvy. A to že za tuto práci nezíská žádné životní body.



BYDLENÍ

Cílem na tomto stanovišti je seznámit hráče s různými druhy nájemních smluv a s jejich náležitostmi. Zároveň mají hráči možnost získat povědomí jak nákladné je bydlení. Hráči pochopí jaký je rozdíl mezi nájmem na dobu určitou a na dobu neurčitou. Uvědomí si, z čeho se položka za nájem skládá (nájemné, energie, kauce).

Další cílem je, aby si hráči uvědomili důležitost stabilního bydlení pro vlastní život. Dle toho je nastaveno i bodové ohodnocení.

Potřebné pomůcky:

- Kartičky s nabídkou bytů.
- Smlouva o ubytování na koleji
- Ubytovací smlouva
- Nájemní smlouva

Bodové hodnocení a čas:

Možnosti	Cena ubytování	Životní body	čas
Kolej	1 500,-	0	1
ubytovna	3 000,-	1	1
Nájem – doba určitá	Dle nabídky	6	1
Nájem - doba neurčitá	Dle nabídky	10	1

Realizace:

Na tomto stanovišti si hráč vyřizuje své bydlení. Hra je nastavena tak, že ten, kdo má stabilní bydlení, má více možností i ve hře. Ubytování probíhá na základě smlouvy, kterou hráč vyplní. Vzory nájemních smluv jsou reálné smlouvy, se kterými se mohou hráči setkat v dalším životě. V každém hracím kole si musí hráč zajistit ubytování, nebude-li ho mít, má méně možností ve hře postupovat. Nemůže např. pracovat či získat podporu od státu. Na koleji může hráč bydlet pouze v případě, že má potvrzení o studiu jinak musí zvolit jiný druh ubytování. Bydlení na dobu určitou mohou hráči získat až v okamžiku, kdy před tím bydleli dvě kola v bytě s nájemní smlouvou na dobu určitou. Nabídka bytů se postupně zužuje tak, jak se jednotlivé byty obsazují.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Realizátor na stanovišti BYDLENÍ nejedná vždy korektně, a tak do písemné smlouvy ne vždy píše to, co bylo smluveno při ústní dohodě. Je na hráčích, zda smlouvu před podpisem zkontrolují a zda na ni přistoupí. O získání bydlení se hráči prokazují na jiných stanovištích platnou nájemní smlouvou či smlouvou o ubytování.

Dá se říci, že toto stanoviště je pro průběh hry nejméně rizikové. Důležité je po celou dobu hry zajistit dostatečnou nabídku ubytování.

Případ Justýn: Justýn byl na stanovišti vzdělání upozorněn, že pokud chce studovat i v druhém kole musí mít zajištěno ubytování. Dostaví se tedy na stanoviště bydlení. Zde má možnost ubytování na koleji, ubytovně nebo v podnájmu. Nabídka podnájmu nepřipadá v úvahu, neboť nemá tolik finančních prostředků. Rozhoduje se pro bydlení na koleji. Je nejlevnější a vzhledem k tomu, že je veden jako student, má na něj nárok. Justýn dostane formulář smlouvy o ubytování na koleji, ten vyplní. Úředník na stanovišti smlouvu překontroluje a pak mu ji vrátí. Justýn si pomalu zvyká, že mu v ruce přibývají dokumenty, které má po celou dobu hry skladovat. Zároveň už mu bylo vyškrtáno osmé políčko v kolonce čas.

Až na konci hry se Justýn dozví, že smlouva na kolej, kterou podepsal, je neplatná. Úředník smlouvu nepodepsal a tak na ní zůstal jen Justýnův podpis.

VOLNÝ ČAS

Cílem je přivést hráče k zamyšlení nad tím, jak mohou ke studiu a práci trávit volný čas. Aktivně a smysluplně trávit volný čas je důležitý doplněk v životě člověka. Hráči si mají uvědomit, jak mohou vynaložit vydělané peníze. Zároveň je smyslem tohoto stanoviště upozornit na nebezpečí hazardních her.

Potřebné pomůcky:

- Tiskopis dobrovolnické služby
- Ruleta
- Křížovky, osmisměrky, origami.
- Malý míč a další drobné sportovní vybavení

Bodové hodnocení a čas

Možnosti	Cena	Životní body	čas
Origami/ křížovky	200,-	2	1
sport	200,-	2	1

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

herna	Dle dohody	-1	1
Dobrovolnická činnost	0,-	2	1

Realizace:

Na tomto stanovišti mohou hráči investovat svůj čas a peníze do aktivního trávení volného času. Nebo si vyzkoušet štěstí v herně. Činnost na stanovišti je nastavena tak, aby bylo patrné, že za aktivní trávení volného času hráči dostanou více životních bodů. Bodově ohodnocena je i dobrovolnická činnost. Naopak čas trávený v herně je bodově ohodnocen jedním mínusovým bodem. To se však hráči dozvědí až na konci hry.

Vlastní realizace volného času spočívá v plnění zadaného úkolu. Jedná se o jednoduché úkoly, jako jsou hod na přesnost, dřepy,

V herně se hraje ruleta, hráč vsází na barvu nebo na sudou/lichou. Za vsazené peníze může vyhrát dvojnásobek. Realizátor na tomto stanovišti může regulovat hru dle situace, která nastane. Například může vyhlásit uzavření herny, nebo omezení některé z činností. Riziko spočívá v případném velkém vyhrávání v ruletě. Smyslem je naopak ukázat rizikovost heren.

Případ Justýn: Justýn má do konce kola ještě dvě políčka u času volná a tak se rozhoduje, že navštíví stanoviště volný čas. Vzhledem k tomu, že chce ve hře vyhrát, vybírá si dobrovolnickou činnost, chce za ní získat dva životní body. Od organizátora hry, který má na starosti toto stanoviště, dostává nabídku pracovat dobrovolně pro tři typy organizací. Vybírá si organizaci Greenpeace. Dostane za úkol namalovat na tabuli plakát na podporu kampaně na ochranu velryb. Justýn není zdatný kreslíř, ale s úkolem se popere a do kolonky čas přibude další křížek. Do kolonky volný čas dobrovolnická činnost a do ruky smlouva o dobrovolnické činnosti. Justýn se rozhodne postoupit do dalšího kola.

V jednom z kol Justýn neodolá a je zlákáán nabídkou zahrát si ruletu. U ostatních hráčů viděl, že se jim občas dařilo a v ruletě vyhráli. Hra je jednoduchá, má si vsadit na jednu z barev, a pokud padne ta, kterou si typoval, tak dostane dvojnásobek vsazené částky. Krupiér ho přemlouvá, aby vsadil alespoň 2000,-, on se nakonec rozhodne vsadit 500,- na černou a vyhraje. Láká ho představa brát znovu, ale rozhodne se nepokračovat a jde na stanoviště práce. Na konci hry se dozví, že udělal dobře, protože za každé kolo, kdy hrál v ruletě, se mu odečetl jeden životní bod.

Sčítání bodů a závěrečná reflexe

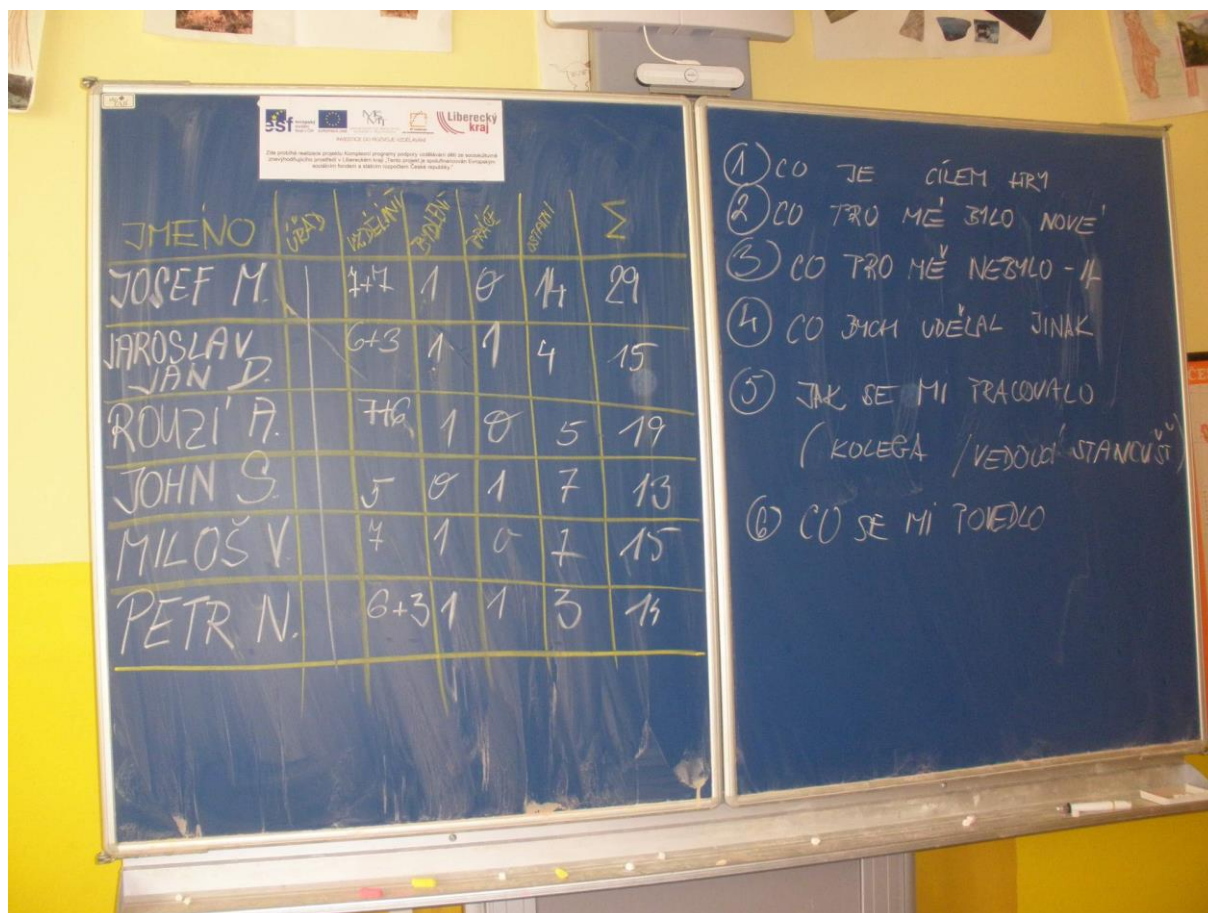
Po uplynutí časového intervalu se všichni účastníci a organizátoři sejdou na jednom místě, aby společně vyhodnotili snažení jednotlivých hráčů a průběh celé hry. Hodnocení probíhá společně, moderuje ho jeden z realizátorů. Jednotlivý hráči předloží občanské průkazy a všechny smlouvy a

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

dokumenty, které ve hře získali. Přidělené body se zapisují do připravené tabulky. Hodnocení probíhá dle jednotlivých oblastí hry (bydlení, volný čas, úřad, práce, vzdělávání, finance). Ke každé oblasti hráč doloží všechny smlouvy a dokumenty. Posuzuje se platnost dokumentů. Neplatné dokumenty nejsou bodově ohodnoceny.

Každý hráč popíše své zkušenosti ve hře, jakou zvolil strategii a jak jí dodržoval. Zároveň realizátoři z jednotlivých stanovišť zhodnotí, jak hráč hrou postupoval. A upozorní na zajímavé momenty ve hře. Také tyto postřehy propojí s realitou.

Případ Justýn: Justýn napjatě očekává, až na jeho postavu přijde řada. Zatím byli hodnoceni jeho kolegové ve hře. Probírají se zážitky jednotlivých postav a organizátoři ke každému stanovišti upozorňují, na co si měli dát pozor. Překvapuje ho, jak důsledně organizátoři lpějí na podepsaných dokumentech. Ví, že některé smlouvy, které podepsal ve hře, si nepřčetl. Do budoucna to bude dělat jinak, byla to jen hra. Justýn je rád, že více nebrál v kasinu, protože za to se strbávají body. Má pocit, že se rozhodl správně, když zvolil studium na střední škole a následně práci. Mrzí ho, že se nechal zaměstnat bez pracovní smlouvy. V bydlení dosáhl na vlastní podnájem. To hodnotí dobře. Ve hře nevyhrál, ale ani nepropadl.



JMÉNO	ÚŘAD	BYDLENÍ	BYDLENÍ	PRÁCE	STUDIUM	Σ
JOSEF M.		4+1	1	0	14	29
JAROSLAV JAN D.		6+3	1	1	4	15
ROUZI' A.		7+6	1	0	5	19
JOHN S.		5	0	1	7	13
MILOŠ V.		4	1	0	7	15
PETR N.		6+3	1	1	3	14

- 1) CO JE CÍLEM HRY
- 2) CO PRO MĚ BYLO NOVE'
- 3) CO PRO MĚ NEBYLO - IL
- 4) CO BYCH UDElal JINAK
- 5) JAK SE MI PRACOVALO
(KOLEGA / VEDOUcí STANOVIS)
- 6) CO SE MI TOVEDLO

2.1.2. Realizace za přítomnosti jednoho pracovníka

Tato část metodiky je určena pracovníkům, kteří realizují workshop Hra na život v podmínkách, kdy ho nelze provést v celých třídách základních a středních škol. **Realizuje ho jeden pracovník se skupinou maximálně 5 žáků.**

Cíle a poslání workshopu jsou totožné jako u workshopů, které jsou prováděny s celými třídami. Upraven je obsah, větší pozornost je zaměřena na průpravu žáků a na sebehodnocení jejich úspěšnosti ve Hře. Vyšší nároky jsou kladeny na realizátora, který by měl být schopen časově zvládnout průběh workshopu, současně obstarat všechna stanoviště tak, aby všichni účastníci byli aktivně zapojeni. Stanoviště jsou obdobná jako v první popisované variantě: úřad, bydlení, vzdělávání a zaměstnání.

Doporučený časový a obsahový průběh:

Bezprostředně před zahájením workshopu je vhodné kontaktovat třídního učitele, upravit učebnu a připravit jednotlivá pracoviště s možností použít notebook a tabuli. Začátek je nejvhodnější provést se zahájením vyučování. A to i vzhledem k tomu, že doba trvání workshopu je naplánována na cca 4,5 hodiny. Tato doba zahrnuje vysvětlení pravidel, vlastní realizaci a vyhodnocení. Ukončení workshopu bývá po páté vyučovací hodině, zpravidla v 12,35 hodin. Průběh hry je nepřetržitý, přestávky a čas na osobní potřeby si lektor domluví s účastníky při zahájení.

Program:

- Na úvod lektor představí sebe i činnost organizace, ze které přichází. Dále představí cíle a obsah Hry na život. Poté vyzve účastníky k zamyšlení se nad vlastním životem. Tato část trvá cca 10 minut.
- Následuje část, ve které pracovník provede skupinu tématem. Týká se to objasnění základních pojmů, které budou ve workshopu používány. Dále se nastaví hranice při spolupráci. V tomto bloku, se účastníci seznámí s běžnou životní praxí, při řešení otázek bydlení, vzdělávání se, zaměstnání, kontaktů s úřady. Jedná se o základní vědomosti, jako je přečtení si dokumentů, které podepisují, rozdíl mezi dobou určitou a neurčitou, atd.
- Vysvětlení pravidel hry, výchozího stavu, úlohu stanovišť ÚŘAD, VZDĚLÁVÁNÍ, BYDLENÍ a ZAMĚSTNÁNÍ. Účastníci hry na závěr této části hry vyplní v pracovním listu části 1 své představy o vlastním životě, toho čeho by chtěli dosáhnout. Tyto dva bloky zabere cca 50 minut.
- Průběh samotné Hry na život. Způsob hry je obdobný jako u workshopu, kde je více pracovníků. Účastníci přecházejí od jednoho ke druhému stanovišti, kde plní zadané

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

úkoly. Každý z účastníků má k dispozici tzv. občanský průkaz, kam jsou zaznamenávány úkony v jednotlivých stanovištích. Tato část workshopu trvá cca 2 hodiny 45 minut.

- Vyhodnocení úspěšnosti ve hře. Každý účastník si sám, za podpory pracovníka, před všemi zhodnotí, čeho dosáhl, jak byl úspěšný, jak se mu podařilo dosáhnout vlastních cílů, které si před zahájením stanovil. Současně se vyjádří, v čem by svůj postup v případné nové hře změnil, na co by kladl větší důraz. To vše zaznamená do pracovního listu části 2 a 3. Tato část trvá cca 40 minut.
- Závěr obsahuje zhodnocení celé hry pracovníkem a účastníky, co nám to přineslo, co si odnášíme, co bychom změnili, zpětná vazba. Toto zabere cca 10 minut.

Workshop v této formě přináší výhody především v důkladnější přípravě žáků na hru, jejich větším zapojení a v důkladnějším sebe zhodnocení úspěšnosti. Současně přináší nevýhodu ve vyšší náročnosti na organizaci a časové zvládnutí ze strany pracovníka. Tato forma je vhodná, pokud nemáme k dispozici dostatečně početné personální zabezpečení.

Pracovní list k formě Hry na život, kde je jeden pracovník

(vyjádření představ o vlastním životě, zhodnocení své úspěšnosti ve hře a východiska)

Oblast života	1.část (před zahájením hry) Představy o vlastním životě, čeho bych chtěl dosáhnout	2. část (po ukončení hry) Zhodnocení své úspěšnosti, čeho jsem ve hře dosáhl	3.část (po ukončení) Východiska - co bych změnil nebo zlepšil
Vzdělání			
Zaměstnání			
Bydlení			
Rodina			
Ostatní – zájmy,...			

Druhou částí této publikace jsou přílohy, tj. všechny ke hře potřebné materiály, formuláře, obrázky apod. zároveň je zde i nabídkový list pro školy.