

JAK ORGANIZOVAT MEZIGENERAČNÍ WORKSHOPY?

PŘÍRUČKA OSVĚDČENÝCH POSTUPŮ V MEZIGENERAČNÍM
VZDĚLÁVÁNÍ (IGL) PRO VZDĚLAVATELE DOSPĚLÝCH



Obsah

Page

	ÚVOD	4
KAPITOLA 1	MEZIGENERAČNÍ PŘÍSTUP K UČENÍ: ZÁKLADY <i>MAG. MAJA RADINOVIČ HAJDIČ</i>	8
KAPITOLA 2	PŘÍPRAVA PEDAGOGŮ NA IGL: WORKSHOPY	14
2.1	ZÁKLADY MEZIGENERAČNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ (POLSKO)	15
2.2	EMOČNÍ INTELIGENCE V IGL (POLSKO)	18
KAPITOLA 3	SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA AKTIVITY V OBLASTI IGL	21
3.1	MŮJ (IMAGINARNÍ) PARTNER (TURECKO)	22
3.2	JAK VYUŽÍVAT OBRÁZKY/FOTKY V IGL? (ČESKÁ REPUBLIKA)	28
3.3	ACTIONBOUND: DIGITALNÍ ÚNIKOVÁ MÍSTNOST (LITVA)	32
3.4	SPOJENÍ S PŘÍRODOU A MEZI SEBOU NAVZÁJEM (ITÁLIE)	36
3.5	KVÍZY S ASOCIATIVNÍMI OTÁZKAMI (SLOVINSKO)	41

3.6	PŘÍTEL V NOUZI JE OPRAVDU PŘÍTEL (TURECKO)	45
3.7	ZLEPŠOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ SENIORŮ PRACOVAT S TABLETY PROSTŘEDNICTVÍM TVORBY KOMIKSŮ (LITVA)	50
3.8	MEZIGENERAČNÍ VÝMĚNA KNIH (ITALIE)	54
3.9	MODERNÍ TECHNOLOGIE - CO NÁM PŘINÁŠEJÍ A CO NÁM BEROU (ČESKÁ REPUBLIKA)	58
3.10	VITA DIARIES - ŽIVOTNÍ DENÍKY (ITÁLIE)	62
3.11	MILUJEME ŠACHY (SLOVINSKO)	67
3.12	DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ: EVROPA NAŠICH ŽIVOTŮ (POLSKO)	72
	ZÁVĚR <i>ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ</i>	77
	REFERENCE	79
	AUTOŘI PŘÍRUČKY	81

ÚVOD

Tato digitální příručka vznikla v rámci projektu KA204 - Strategická partnerství pro vzdělávání dospělých "**Intergenerational Bridge: Connect to create**", č. projektu: 2020-1-IT02-KA204-079904, spolufinancovaného programem Erasmus+.

Obsahuje základní informace o přístupu k mezigeneračnímu učení ve vzdělávání dospělých a k příkladům dobré praxe s pokyny pro vzdělavatele.

V rámci tohoto projektu partneři sdíleli osvědčené postupy v přístupu mezigeneračního učení, rozvíjeli nové nápady a realizovali je v místních komunitách. Výsledkem je tento digitální manuál s vyzkoušenými mezigeneračními aktivitami

PARTNEŘI PROJEKTU

Konsorcium projektu tvoří 6 organizací, které denně pracují se seniory:

- EduVita (Itálie) - projektový koordinátor
- Prave ted! o.p.s. (Česká republika)
- Utena Third Age University (Litva)
- Foundation Pro Scientia Publica (Polsko)
- Adult Education Centre Jesenice (Slovinsko)
- Nazilli NazHayat (Turecko)



VÍCE O PROJEKTU:

www.connectocreate.eu

KONTEXT PROJEKTU

Průzkumy a výzkumy ukazují, že propast mezi generacemi je v Evropě závažným společenským problémem. Většina systémů vzdělávání a odborné přípravy v Evropě je navíc stále organizována především s ohledem na možnosti mladých lidí, takže stávající vzdělávací systémy stále dostatečně nereflektují potřeby starších lidí a vzdělavatelů dospělých.

Mezigenerační učení je jedním z přístupů, které by bylo možné v této souvislosti efektivně využít. Jedná se o systematický přenos a interakci znalostí, dovedností, kompetencí, moudrosti, norem a hodnot mezi generacemi.

Programy mezigeneračního učení definuje Mezinárodní konsorcium a Organizace spojených národů pro výchovu, vědu a kulturu (UNESCO) jako "sociální nástroje, které vytvářejí účelnou a trvalou výměnu zdrojů a učení mezi staršími a mladšími generacemi".

Mezigenerační vzdělávací programy vytvářejí **významné příležitosti k učení a k e změně postojů mezi generacemi.**

KOMU JE URČEN TENTO MANUÁL?

Tato příručka je určena odborníkům z praxe, kteří se zabývají vzděláváním dospělých, vzděláváním starších osob a mezigeneračním vzděláváním. Zejména je určena **vzdělavatelům dospělých**, kteří chtějí při své práci se seniory (55+) a mladými lidmi (16-30 let) využívat **principy mezigeneračního vzdělávání**. Příručka může být užitečná pro **vzdělavatele dospělých, učitele na univerzitách třetího věku, pracovníky v oblasti sociální péče a dalším odborníkům pracujícím v oblasti vzdělávání.**

JAK POUŽÍVAT TENTO MANUÁL?

Tato příručka byla vytvořena s cílem poskytnout vzdělavatelům dospělých znalosti a dovednosti potřebné k vedení vlastních seminářů s **využitím přístupu mezigeneračního učení.**

Digitální příručka se skládá ze tří kapitol, úvodu a závěru. Aktivní odkazy na webové stránky jsou označeny **modrou barvou a jsou podtrženy.**

KAPITOLA 1

První kapitola obsahuje **teoretické základy** přístupu mezigeneračního učení (IGL). Tato kapitola vám poskytne základní informace o mezigeneračním učení.

KAPITOLA 2

Druhá kapitola navrhuje dva přípravné semináře **pro pedagogy**, kteří se chtějí dozvědět více o mezigeneračním vzdělávání. Instituce vzdělávání dospělých mohou tyto semináře uspořádat, aby seznámily své pracovníky s využitím přístupu mezigeneračního učení ve vzdělávání dospělých a ve vícegeneračním prostředí.

KAPITOLA 3

Pokud potřebujete inspiraci nebo připravené workshopy, které můžete uspořádat s různými generacemi, přejděte do této sekce, kde najdete vyzkoušené aktivity IGL.

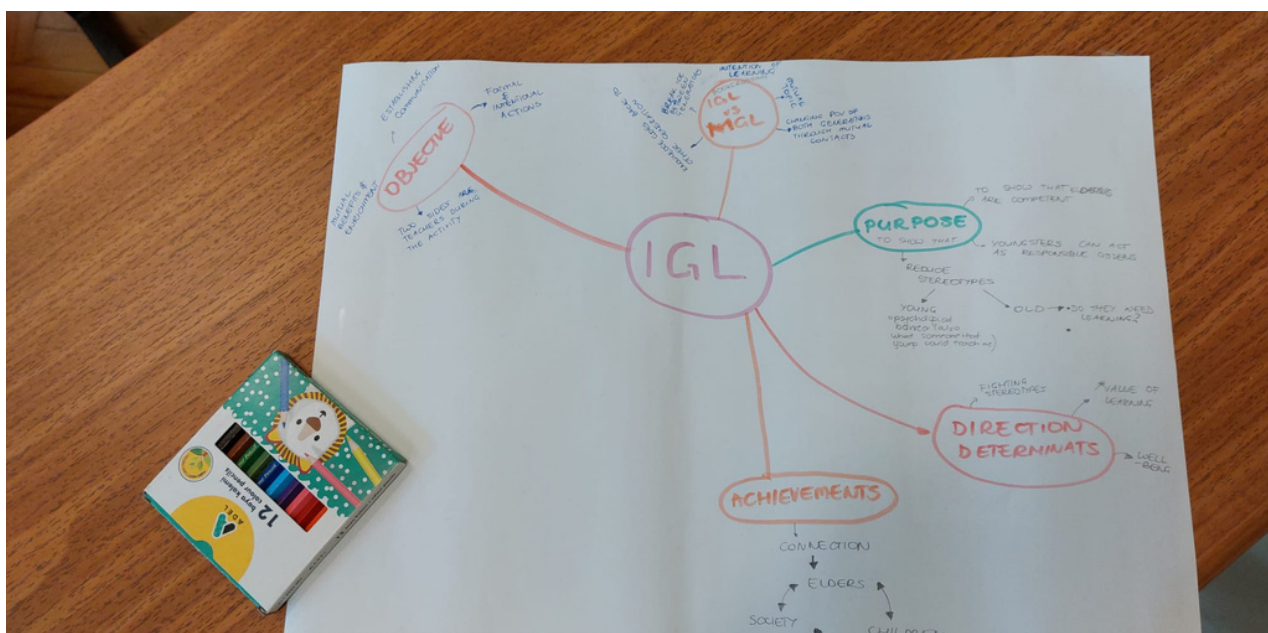
Třetí kapitola obsahuje popis **12 IGL workshopů**. Každý workshop se skládá z:

- obecný přehled workshopů (účastníci, materiály, čas);
- pokyny k workshopu;
- poznámky a návrhy;
- odkaz na užitečné materiály.

Tato digitální příručka/manuál je výsledkem následujících činností realizovaných od října 2020 do prosince 2022:

- Analýza **současného stavu** v 6 partnerských zemích - vytvoření společného materiálu vedoucímu k porozumění definicím různých pojmů týkajících se mezigeneračního učení a specifik IGL v různých zemích.
- Nadnárodní výměna zkušeností v Multigeneračním centru v Jesenici ve Slovinsku - sdílení zkušeností v oblasti mezigeneračního učení.
- Školení pro vzdělavatele dospělých na téma mezigenerační vzdělávání a emoční inteligence ve Vratislavi v Polsku - s cílem rozvíjet kompetence vzdělavatelů starších lidí.
- Vytvoření **souboru osvědčených postupů** v oblasti mezigeneračního učení (starší a mladí lidé) a její zveřejnění na webových stránkách www.connectocreate.eu.
- Praktiky realizované a testované s místními komunitami vzdělávajících se osob a pedagogů.
- Aktivity mezigeneračního učení transformovány do workshopů s pokyny pro pedagogy IGL.

Doufáme, že se vám bude líbit!



KAPITOLA 1

MEZIGENERAČNÍ PŘÍSTUP K UČENÍ: ZÁKLADY



IGL: ZÁKLADY



Mezigenerační propast způsobená demografickými změnami a rostoucím významem znalostí se rychle zvětšuje. Stárnutí populace vyvolává konflikty v důsledku rozdělování ekonomických zdrojů a společenské moci, kterou jednotlivé generace disponují. Mezigenerační propast je definována jako hluboká kulturní propast mezi generacemi související s otázkou, kdo má moc nad znalostmi. Mezigenerační učení je jedním z nejdůležitějších prostředků, jak tuto propast překlenout a vést k solidaritě a důvěře mezi generacemi.

Po staletí bylo mezigenerační učení považováno za samozřejmost. Charakteristickým rysem takového učení je, že starší předávají svou moudrost a zkušenosti mladším. Tímto způsobem se neformálně a příležitostně předávaly znalosti, dovednosti, kompetence, normy a hodnoty mezi různými generacemi v rámci rodiny.

Dnes je situace jiná. Mezigenerační učení, které již neprobíhá spontánně a pouze v rámci rodiny, je třeba podporovat a přenášet do širšího sociálního prostředí. Časté prostorové odloučení rodičů a dětí od prarodičů a odlišné životní tempo znemožňuje staletý model mezigeneračního učení.

Mnoho mentorů a dobrovolníků pracujících s dětmi patří ke starším generacím. Mnoho komunitních projektů také spontánně propojuje mladší a starší generace. Činnost však může být definována jako mezigenerační pouze tehdy, pokud má výslovný záměr propojit lidi z různých generací.

Mezigenerační aktivity se proto vědomě snaží spojit lidi různého věku do vzájemně prospěšných aktivit, které pomáhají rozvíjet porozumění a respekt mezi generacemi.

Mezigenerační aktivity jsou plánované a organizované činnosti, které podporují kontakty, výměnu zdrojů a spolupráci mezi generacemi.

Existuje několik různých definic mezigeneračních programů. Jedna z obecně přijímaných definic pojmenovává mezigenerační programy jako "společenské kolo, které vytváří smysluplnou a trvalou výměnu zdrojů" a "učení mezi staršími a mladšími generacemi". Tato definice zahrnuje tři prvky, které jsou podmínkou pro to, aby bylo možné hovořit o mezigeneračním programu:

- Organizace a cíle

Mezigenerační programy označují aktivity, které jsou organizovány a určeny k dosažení určitého cíle. Mezigenerační programy obecně zahrnují různé aktivity (některé jsou mezigenerační a jiné ne). Jedna nebo více aktivit však samy o sobě nestačí k tomu, abychom mohli hovořit o existenci mezigeneračního programu

-Účastníci jsou **příslušníky různých generací.**

Programů se účastní příslušníci různých generací.

- Průběžná výměna

Všechny mezigenerační programy usilují o dosažení určitých pozitivních cílů, které budou přínosem pro všechny účastníky a komunitu. Prostředkem k dosažení těchto cílů jsou vztahy mezi účastníky. Účelem mezigeneračních programů je navázat vzájemné vztahy a podporovat vzájemnou pomoc mezi účastníky. Pouze v tomto případě můžeme hovořit o výměně, a tedy i o mezigeneračním programu.

Mezigenerační vzdělávací programy propojují generace, aby se od sebe navzájem učily. Bez ohledu na to, že všechny mezigenerační programy mají potenciál podporovat mezigenerační učení, je hlavním úkolem programů mezigeneračního učení dosažení předem stanovených vzdělávacích cílů. Vzdělávání a učení, proces získávání nových informací, znalostí a dovedností, je tedy ústřední, nikoliv okrajovou aktivitou těchto programů.

Poznávání sebe sama a života mladších či starších lidí je vedlejším produktem všech typů mezigeneračních programů, které spojují mladé a staré. Cílem mezigeneračních vzdělávacích programů musí být také zvyšování znalostí, rozvoj dovedností a rozmanitých potenciálů mladých i starších, a to na základě spolupráce obou generací.

Cílem programů mezigeneračního učení je propojit lidi do účelných, vzájemně prospěšných aktivit, které zahrnují výměnu informací, znalostí, zkušeností, myšlenek a pocitů mezi dvěma nebo více generacemi.



TŘI ZÁKLADNÍ MODULY IGL VZDĚLÁVÁNÍ

- Programy, v nichž starší studenti působí jako mentoři a poradci mladších studentů.
- Programy, v nichž mladší předávají své znalosti starším.
- Programy, v nichž heterogenní skupiny mladých lidí a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě.



CÍLE MEZIGENERAČNÍHO UČENÍ

1

DĚTI A MLÁDEŽ

Účast na mezigeneračním učení přináší příslušníkům mladších generací mnoho pozitivních účinků.

Tyto pozitivní účinky se projevují v různých oblastech:

AKADEMICKÝ ÚSPĚCH

Mezigenerační učení zvyšuje přítomnost mladých lidí ve škole, má pozitivní vliv na jejich školní práci a postoj k učení.

POSTOJE KE STÁRNUTÍ

Různé studie prokázaly, že mezigenerační učení podporuje rozvoj pozitivních postojů ke starším lidem a k procesu stárnutí.

EMOČNÍ ROZVOJ

Mezigenerační učení, při němž starší lidé učí děti různým dovednostem, může mít pozitivní vliv na emocionální vývoj dítěte.

SOCIÁLNÍ DOVEDNOSTI

Interakce mezi mladými lidmi a staršími lidmi zlepšují komunikační dovednosti mladých lidí, rozvíjejí jejich schopnosti řešit problémy a podporují mezigenerační přátelství.

ANTISOCIÁLNÍ CHOVÁNÍ

U mladých účastníků mezigeneračního učení byla až o 46 % nižší pravděpodobnost, že začnou užívat nelegální drogy, než u skupiny dětí, které se programu neúčastnily.

Účast na mezigeneračním učení má pozitivní dopad i na starší generace.

ZDRAVÍ A AKTIVNÍ ŽIVOTNÍ STYL

Studie ukazují, že mezigenerační aktivity pomáhají starším lidem udržet si dobrý zdravotní stav. Starší dobrovolníci žijí déle a jsou v lepším fyzickém i duševním zdraví než neaktivní senioři

SOCIALIZACE

Starší lidé si mohou účastí na mezigeneračním vzdělávání udržet roli produktivních a společensky užitečných lidí. Starší lidé mají v rámci programů více kontaktů s mladými lidmi, rozšiřují si sociální sítě a cítí se více zapojeni do společnosti.

EMOCIONÁLNÍ PODPORA

Mezigenerační učení umožňuje starším lidem účastnit se aktivit, které mají smysl a cíl. Tím se u starších lidí snižuje osamělost, nuda a deprese a zvyšuje se jejich pocit vlastní hodnoty, pohody, naplnění a životní spokojenosti.

POSTOJ K MLADÝM LIDEM

Účast na mezigeneračním učení díky přímému mezigeneračnímu kontaktu ovlivňuje také změnu postojů, které starší lidé zaujímají k mladým lidem.

LEPŠÍ ŽIVOT

Mezigenerační programy nemají pro starší lidi pouze psychologický přínos. V mnoha případech mezigenerační programy zlepšují životní podmínky starších lidí: například když mladí lidé účastníci se mezigeneračních programů pomáhají starším lidem s opravami domů.



Cílem mnoha mezigeneračních vzdělávacích programů nejsou jen potřeby mladší nebo starší generace, ale usilují o zlepšení kvality života v komunitě. Mnohé mezigenerační programy se zaměřují na zachování místní historie a lidového umění a kultury. Programy dále podporují např. péči o čisté životní prostředí, nebo podporují komunitní vzdělávání.

Mnoho mezigeneračních programů si klade za specifický cíl ovlivňovat komunitu v oblasti životního prostředí. Smyslem těchto programů je společně řešit problémy v komunitě a usilovat o její změnu.

Mag. Maja Radinovič Hajdič



DIGITALNÍ MANUAL PŘÍKLADŮ DOBRÉ PRAXE IGL

KAPITOLA 2

PŘÍPRAVA PEDAGOGŮ NA IGL: WORKSHOPY



INTERGENERATIONAL BRIDGE: CONNECT TO CREATE

PŘÍPRAVA PEDAGOGŮ NA IGL: WORKSHOPY



2.1

ZÁKLADY MEZIGENERAČNÍHO PŘÍSTUPU K UČENÍ (POLSKO)

NÁZEV WORKSHOPU

Základy mezigeneračního přístupu k učení

AUTOR WORKSHOPUFundacja Pro Scientia Publica
Wroclaw, Poland**ÚČASTNÍCI**

Vzdělavatelé dospělých, kteří jsou ochotni realizovat mezigenerační programy.

CÍLE UČENÍ

- Účastníci vědí, co je mezigenerační učení (IGL), a dokáží ho jednoduše definovat.
- Účastníci jsou si vědomi běžných chyb při chápání IGL
- Účastníci znají rozdíl mezi vícegeneračním a mezigeneračním učením

TÉMATA TOHOTO WORKSHOPU

- Cíle mezigeneračního učení
- Rozdíl mezi vícegeneračním a mezigeneračním učením
- Stereotypy o mladších a starších generacích
- Přenos informací z jedné generace na druhou

AKTIVITY**1. Energizer: výběr karet "Dixit".**

Každý účastník si vezme dvě karty "Dixit" (lícem dolů) a poté si z nich vybere jednu, která se mu asociuje s IGL. Účastníci by si měli připravit krátké vysvětlení a představit ho celé skupině.

Každý účastník má zápisník a snaží se zaznamenat nejlepší asociace (poslouží pro hodnocení na konci semináře).

2. Teoretická prezentace (ppt) o IGL.

Vedoucí workshopu představí účastníkům základy IGL. Každý účastník má k dispozici list papíru a tužky. Během poslechu vedoucího si účastníci vytvoří myšlenkovou mapu s nejdůležitějšími (podle jejich názoru) informacemi o IGL. Mohou psát, kreslit apod.

AKTIVITY

3. Navrhování velmi krátké aktivity IGL.

Po teoretické prezentaci by měli účastníci přenést své znalosti do praxe. Vedoucí workshopu si předem připraví listy papíru s možnostmi pro 3 kategorie:

cílovou skupinu, místo konání aktivity, obecné téma:

1. cílová skupina: předškoláci, školáci, teenageři (neformální skupina), studenti (univerzita) + senioři by měli být v každé aktivitě, aby byla mezigenerační.
2. místo konání aktivity: rodinné prostředí, místní komunita (obec, farnost atd.), centrum neformálního vzdělávání (klub, NNO atd.).
3. obecné téma: škola, sport, historie nějakého místa, místní tradice, nové technologie, hudba, kulinářství.

Každý účastník by si měl pro každou kategorii vylosovat list papíru a během 20 min. připravit nápad na IGL aktivitu pro cílovou skupinu, místo konání aktivity, právě zvolené obecné téma a zmínit také typ aktivity (workshop, exkurze, hra, ekotým).

4. Vyhodnocení

METODY

- Ad 1: hra s kartami, práce v kruhu
- Ad 2: powerpointová prezentace, kreslení myšlenkové mapy
- Ad 3: hra
- Ad 4: otázky a odpovědi, brainstorming

POMŮCKY

- Poznámkové bloky
- Barevné tužky
- Listy papíru
- karty Dixit

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Jak jste se během workshopu cítil?
- Co pro vás bylo nové?
- Která činnost se vám líbila nejvíce?

PŘIBLIŽNÁ DÉLKA TRVÁNÍ WORKSHOPU: 1,5 HODINY

PŘÍPRAVA PEDAGOGŮ NA IGL: WORKSHOPY



2.2 EMOČNÍ INTELIGENCE V IGL (POLSKO)

NÁZEV WORKSHOPU

Emoční inteligence v IGL

AUTOR WORKSHOPUFundacja Pro Scientia Publica
Wroclaw, Poland**ÚČASTNÍCI**

Vzdělavatelé dospělých, kteří jsou ochotni realizovat mezigenerační programy.

CÍLE UČENÍ

- Účastníci vědí, co je to emoční inteligence, a dokáží ji jednoduše definovat
- Účastníci znají základy péče o sebe sama: ptát se sami sebe na emoce
- Účastníci si lépe uvědomují potřeby a pocity druhých lidí, které jsou důležité pro vzájemné učení se

TÉMATA TOHOTO WORKSHOPU

- Cíle emoční inteligence
- Uvědomění si vlastních emočních potřeb a potřeb lidí ze skupiny
- Co můžeme udělat pro to, abychom tyto znalosti předali našim budoucím žákům

AKTIVITY**1. ENERGIZER: VÝBĚR KARET "DIXIT".**

Každý účastník si vylosuje dvě karty "Dixit" a vybere si jednu, která lépe vystihuje, jak se dnes ráno cítí. Musí si připravit krátké vysvětlení a představit ho celé skupině.

2. Teoretická prezentace (ppt)

Každý účastník má k dispozici list papíru a tužky. Účastníci vytvoří myšlenkovou mapu s nejdůležitějšími (podle jejich názoru) informacemi o emoční inteligenci. Mohou psát, kreslit apod.

3. Návrh velmi krátké aktivity IGL.

Po teoretické prezentaci by účastníci měli své znalosti přenést do praxe. Vedoucí workshopu si předem připraví listy papíru s možnostmi pro 3 kategorie:
cílovou skupinu, místo aktivity, obecné téma:

AKTIVITY

- 3.**
- **cílová skupina:** předškoláci, školáci, teenageři (neformální skupina), studenti (univerzita) + senioři by se měli účastnit každé aktivity, aby byla mezigenerační.
 - **místo konání aktivity:** rodinné prostředí, místní komunita (obec, farnost apod.), centrum neformálního vzdělávání (klub, NNO apod.).
 - **obecné téma:** škola, sport, historie nějakého místa, místní tradice, nové technologie, hudba, kulinářství.
- Každý účastník by si měl pro každou kategorii vylosovat list papíru a během 20 min připravit nápad na IGL aktivitu pro cílovou skupinu, místo konání aktivity, právě zvolené obecné téma. Pokud si účastníci již připravili svou IGL aktivitu během workshopu 2.1 (Základy IGL), mohou již dříve vytvořenou aktivitu aktualizovat a vylepšit.
- Připomeňte účastníkům, aby do své aktivity zahrnuli ice-breaker a hodnocení a dbali na emoční inteligenci.

- 4. Shrnutí** pomocí karet Dixit. Účastníci by si měli vylosovat další dvě karty Dixit a vyprávět o svých emocích pomocí slov ze seznamu emocí.

5. Vyhodnocení

METODY

- Ad 1: hra s kartami, práce v kruhu
- Ad 2: powerpointová prezentace, kreslení myšlenkové mapy
- Ad 3: samostatná práce, prezentace
- Ad 4: hra s kartami, práce v kruhu
- Ad 5: otázky a odpovědi, brainstorming

POMŮCKY

Např.:

- poznámkové bloky, listy papíru
- barevné tužky
- dixitové karty
- flip chart

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

Např.:

- Jak jste se cítili na workshopu?
- Co pro vás bylo nové?
- Jaká činnost se vám nejvíce líbila?

PŘIBLIŽNÁ DOBA TRVÁNÍ WORKSHPU: 1,5 HOD.

KAPITOLA 3

SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA AKTIVITY V OBLASTI IGL



SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL



3.1 MŮJ (IMAGINÁRNÍ) PARTNER (TURECKO)

NÁZEV WORKSHOPU

Můj (imaginární) partner

AUTOR WORKSHOPUNAZHAYAT (NAZİLLİ LIFELONG LEARNING ASSOCIATION)
Nazilli, Turkey**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Program, v němž mladší předávají své znalosti starším.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Mladší účastník vzdělávacího workshopu by měl být na konci semináře schopen:

- vcítit se
- pracovat s různými generacemi
- být součástí celé skupiny
- být flexibilní a vytvářet okamžitá řešení

Na konci workshopu by měl mladší účastník umět:

- vnímat potřeby starších lidí
- zajistit okamžité změny v programu
- všimnout si slabých stránek a obav účastníků kurzu
- vyhodnotit a aktualizovat program podle potřeb

CÍLE UČENÍ**PRO STARŠÍ GENERACI**

Na konci semináře by zástupci starší generace (senioři) jako studenti měli být schopni:

- rozvíjet pocit sebedůvěry
- cítit, že jsou součástí skupiny
- zbavit se pochybností a obav
- věřit, že mohou získat nové schopnosti

Na konci workshopu by starší generace (senioři) jako mentoři měli být schopni:

- cítit, že jsou efektivní
- pochopit, že mohou předávat své zkušenosti ostatním
- pochopit, že je možné překonat překážky ve výuce a učení.

TÉMATA TOHOTO WORKSHOPU

1. Mezigenerační interakce
2. Učení při zábavě
3. Lepší pochopení silných stránek, obav a slabín ostatních generací
4. Jazykové dovednosti (zvuky zvířat, zájmena, přídavná jména popisující fyzický vzhled)

AKTIVITY

1. Energizér:

Pro vytvoření skupinek složených z 5 dospělých a 5 mladých účastníků by měl pedagog připravit lístečky s napsaným zvířetem (kočka, pes, kůň, papoušek, atp. 2 ks od každého) a dát je do sáčku. Každý účastník by si měl ze sáčku vytáhnout jeden papírek. Účastníci by své vylosované kousky papíru neměli nikomu ukazovat. Všichni účastníci by pak měli mít oči zakryté šátkem. Účastníci by měli se zavázanýma očima v místnosti nebo na jiném volném prostranství vydávat zvuky zvířete, které bylo napsáno na jejich papírcích. Každý, kdo najde společný hlas, je spárován s kolegou.

2. Důvod účasti na semináři/cíle:

- Zlepšit komunikaci a spolupráci mezi různými generacemi
- Zvýšit jazykovou vybavenost dospělých v angličtině
- Umět definovat vzhled na základní úrovni
- Umožnit oběma stranám získat sebevědomí

3. Teoretická prezentace

- Starší účastníci společně se svými mladšími partnery přejdou k nácviku práce ve dvojicích v odděleném koutku.
- Každá dvojice dostane [pracovní list](#) pro tuto aktivitu.

V pracovním listu:

Na listu je napsán příslušný počet nejběžnějších přídavných jmen, která lze použít při popisu fyzikálních jevů. Ekvivalenty by měly být napsány v mateřském jazyce. Na papíře jsou uvedeny příklady, jak začít větu zájmeny ve 3. osobě jednotného čísla (v angličtině).

On/ona je (mladý/á, štíhlý/á, vysoký/á...)

AKTIVITY

- Mladý účastník učí svého partnera, jak tyto věty sestavit.
- Obrázek popisovaného partnera by měl druhý účastník nakreslit na zadní stranu papíru.
- Účastník popíše obrázek pomocí nových vět, které se právě naučil.
- Po nácviku popisu ve dvojicích by měl každý účastník popsat obrázek, který nakreslil na papír všem účastníkům.
- Ostatní 4 členové skupiny by měli každého vypravěče ohodnotit na stupnici od 1 do 5. (5 je nejlepší).

4. Skupinové cvičení

Činnost probíhá podle výše uvedeného popisu. Mladí lidé hrají roli učitelů, starší lidé jsou žáky.

5. Hodnocení

Soutěž a hodnocení (je rozhodnuto o odměně)

METODY

- Vysvětlení
- Gramatika - překlad
- Demonstrace
- Práce ve dvojicích

POMŮCKY

- Kousky papíru s napsanými zvířaty (pro energizér).
- Šátek nebo šála (energizér)
- Pracovní list/y
- Pastelky / barevné tužky
- Hodnotící stupnice

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Popište svůj režim před aktivitou/po aktivitě pomocí emoji.
- Co se vám líbilo více? (energizér nebo aktivita)
- Ohodnoťte svého partnera a sebe (od 1 do 5)
- Nakolik jsou aktivita a energizér realizovatelné?

**PŘIBLIŽNÁ DÉLKA
WORKSHOPU**

45 min

**POČET ÚČASTNÍKŮ
WORKSHOPU**

5+5=10

POZNÁMKY K WORKSHOPU

CProfil třídy

Má tato skupina nějaké předchozí znalosti o tématu?
Mladší mívají lepší základní úroveň angličtiny

Věk: mladší generace a starší generace, 5 účastníků v každé skupině

Další informace: Starší lidé by měli mít motivaci učit se cizí jazyk

NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA PŘED WORKSHOPEM

Požádejte mladší účastníky, **aby si zopakovali anglickou gramatiku:** 3. osoba jednotného čísla a přídavná jména fyzikálního popisu.

DALŠÍ POZNÁMKY A INFORMACE

Postup provádění a aktivity by měly být přizpůsobeny jazykové úrovni dospělých účastníků. Dospělí se stejnou úrovní jazykových znalostí by měli pracovat společně. Pokud máte skupiny se základní úrovní, lze použití přídavných jmen zadat jako domácí úkol před aktivitou. Popisy partnerů připravené doma lze porovnat s jejich skutečnými popisy, jakmile se setkají během aktivity.

KOMENTÁŘE AUTORA WORKSHOPU

Proč jsme to udělali?

David Kolb tvrdí, že styly učení lze pozorovat na kontinuálním běhu od:

1. konkrétní zkušenost: zapojení do nové zkušenosti
2. reflektivní pozorování: pozorování druhých nebo rozvíjení pozorování o vlastní zkušenosti
3. abstraktní konceptualizace: vytváření teorií k vysvětlení pozorování.
4. aktivní experimentování: používání teorií k řešení problémů, rozhodování.

Určitě existuje mnoho bodů, ve kterých se účastníci z různých věkových skupin mohou navzájem ovlivňovat. Jak říká Kolb, tuto interakci můžeme zajistit metodami, jako je "nová zkušenost" nebo "pozorování ostatních". Nejdůležitější je však aktivní účast jednotlivců. Chceme-li se skutečně učit, je naprosto nezbytné být účastníkem a aktivně se zapojit do postupů.

Proč je to užitečné?

TYPY ŽÁKŮ

- **KONKRÉTNÍ ZKUŠENOSTI**
- **REFLEKTIVNÍ POZOROVÁNÍ**
- **ABSTRAKTNÍ KONCEPTUALIZACE**
- **AKTIVNÍ EXPERIMENTOVÁNÍ (AE)**

Aktivní, praktický přístup k učení, který se do značné míry opírá o experimentování. Tito žáci se nejlépe učí, když se mohou zapojit do projektů, domácích úkolů a diskusí v malých skupinách. Nemají rádi přednášky a bývají extroverti. Nejvíce se jim líbí simulace, případové studie a domácí úkoly.

Cílem mnoha dospělých je učit se a přitom se bavit a stýkat se s lidmi. Pokud bude pokračovat proces určený pouze pro účely výuky, nelze zajistit účast těchto lidí. V procesu celoživotního učení je učení součástí každodenního života. a nelze ho považovat za samostatné.



**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**

3.2

JAK VYUŽÍT OBRÁZKY/FOTKY V IGL? (ČESKÁ REPUBLIKA)



NÁZEV WORKSHOPU

Vyprávějte svůj příběh pomocí fotek/obrázků

AUTOR WORKSHOPU

Prave ted! o.p.s.
Prague, Czech Republic

**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě a vzájemném porozumění.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Na konci semináře by měl zástupce mladší generace, jako student, umět:

- lépe poznat ostatní
- zlepšit schopnost tvořivosti a představitosti
- být schopen lépe se dívat na svět očima "těch druhých"

PRO STARŠÍ GENERACI

Na konci semináře by měl zástupce starší generace (senioři) jako studenti umět:

- lépe poznat ostatní
- zlepšit schopnost tvořivosti a představitosti
- být schopen lépe se dívat na svět očima "toho druhého"

**TÉMATA TOHOTO
WORKSHOPU**

- Kreativita a představitost
- Vnímání druhých
- Naslouchání
- Schopnost sdílet pocity
- Schopnost sdílet informace o sobě

AKTIVITY

Obrázky jsou rozloženy na velkém stole, obrázky by měly být lícem nahoru, aby je účastníci viděli.

1. Nechte je, aby si je chvíli prohlíželi
2. Požádejte je, aby si jeden nebo dva vybrali
3. Požádejte je, aby obrázek ukázali ostatním a vyprávěli:
 - Proč jste si vybrali právě tento obrázek?
 - Co o vás vypovídá?
 - Jak byste tuto fotografii popsali, co na ní vidíte?
 - Je ještě něco, proč jste si vybrali právě tuto fotografii (např.: něco nebo někoho vám připomíná?).
4. Skupinové cvičení
5. Debata
6. Hodnocení

METODY

- Konverzace v kruhu
- Schopnost naladit se na ostatní

Částečně také:

- Psychoterapie a duševní hygiena

Koučování

POMŮCKY

Sada 100 různých obrázků (speciální sada karet 15x15 cm s různými tématy, např. příroda, město, zvířata, lidé, umění)



ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Jak jste se během workshopu cítil?
- Co jste se o sobě dozvěděli?
- Co jste se dozvěděli o ostatních?

**PŘIBLIŽNÁ DÉLKA
WORKSHOPU**

30 - 60 min

**POČET ÚČASTNÍKŮ
WORKSHOPU**

Do 20 osob

**POZNÁMKY K
WORKSHOPU**Profil třídy

Věk: mladší generace do 10 os., starší generace do 10 os.

Tyto speciální karty umožňují mnoho variant různých aktivit, např:

- Vyberte si náhodně 3 karty a napište podle nich krátký příběh.
- Vyberte kartu, která podle vás charakterizuje (např.) osobu sedící naproti vám.
- Vyberte si kartu, která nejlépe definuje, kde chcete být příští rok

**NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA
PŘED WORKSHOPEM**

Požádejte mladší účastníky, aby:

- Otevřeli svou mysl

Požádejte starší účastníky, aby:

- nechali věci plynout

**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**



3.3 ACTIONBOUND: DIGITÁLNÍ ÚNIKOVÁ MÍSTNOST (LITVA)

NÁZEV WORKSHOPU

Vytvoření virtuálních únikových místností pro mezigenerační učení

AUTOR WORKSHOPU

Utenos trečiojo amžiaus universitetas / Utena Third Age University
Utena, Lithuania

TYP MEZIGENERAČNÍHO UČENÍ

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Na konci workshopu získá zástupce mladší generace, jako žák, více znalostí souvisejících s daným tématem (historie, geografie, místní dědictví).

Na konci workshopu by měl být schopen učit a konzultovat starší lidi, jak používat chytrá zařízení a mobilní aplikace.

PRO STARŠÍ GENERACI

Na konci semináře by si měl zástupce starší generace (senior), jako žák rozšířit své znalosti a dovednosti v oblasti používání chytrých zařízení (měl by umět stahovat a instalovat mobilní aplikace, skenovat QR kódy atd.).

Na konci workshopu by měl být schopen sdílet znalosti o místní historii, geografii a dědictví s lidmi mladšího věku.

TÉMATA TOHOTO WORKSHOPU

- Informovat o existenci programu, který umožňuje připravovat virtuální vzdělávací únikové místnosti a o možnostech jejího využití.
- Vytvoření scénáře a obsahu virtuální únikové místnosti.
- Používání a správa programu [Actionbound](#).

AKTIVITY

Pedagog/mentor aktivity by měl vytvořit mezigenerační dvojice nebo skupiny, aby se mezi mladými a staršími účastníky vytvořila podpůrná atmosféra.

1. Stáhněte si aplikaci **ACTIONBOUND** do svého chytrého telefonu.
2. Připojte se k webové stránce virtuální únikové místnosti prostřednictvím odkazu, který s vámi bude sdílen
2. Vyberte si jednu ze 6 virtuálních vzdělávacích her
3. Naskenujte QR kód hry
4. Zaregistrujte sebe nebo svůj tým
6. Splňte úkoly a najděte kód pro otevření virtuálních dveří.
7. Získejte body a vyhraďte hru

METODY

1. Interaktivní online hra Actionbound
<https://en.actionbound.com/>

Pedagog může použít hru/únikovou místnost, kterou již na platformě vytvořili jiní, nebo může vytvořit novou hru podle pokynů aplikace.

POZNÁMKY

- Počítače (1 na tým 2-3 žáků)
- 3 chytré telefony nebo tablety (1 na tým 2-3 žáků)
- Mobilní aplikace "Actionbound"
- Čtečka QR kódů
- Registrace do aplikace "Actionbound" (zdarma pro osobní použití)
- Papír a tužky

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Líbila se vám tato aktivita? Jak se cítíte?
- Co se vám líbilo nejvíce?
- Máte pocit, že jste získali více znalostí souvisejících s tématem této vzdělávací hry?
- Máte pocit, že jste se dozvěděli více o technologiích?
- Jaké další znalosti nebo dovednosti jste získali?
- Chtěli byste se podobných aktivit zúčastnit znovu?

**PŘIBLIŽNÁ DÉLKA
WORKSHOPU**

20 minut (dle typu hry)

**POČET ÚČASTNÍKŮ
WORKSHOPU**

Max. 20

**POZNÁMKY K
WORKSHOPU**Profil třídy

Zjistěte si, zda má tato skupina nějaké předchozí znalosti o tématu.

Základy používání chytrého telefonu a počítače
Žádná další předchozí příprava není nutná

Pohlaví: Smíšené

Věk: mladší generace - od 14 let; dospělí - bez omezení věku.

**NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA
PŘED WORKSHOPEM**

Požádejte žáky, aby:

- Stáhněte si a nainstalujte aplikaci "Actionbound" do svých chytrých telefonů.
- Stáhněte a nainstalujte si do chytrého telefonu čtečku QR kódů.
- Přihlaste se do platformy "Actionbound"
<https://en.actionbound.com/choose> (pro osobní použití)

Požádejte mentora, aby:

- Si stáhl a nainstaloval aplikaci "Actionbound"
- Stáhl a nainstaloval čtečku QR kódů
- Přihlásil se do platformy "Actionbound"
(<https://en.actionbound.com/choose>) pro soukromé použití.

Poskytněte žákům další materiály: papír, pera, knihy nebo jiné informační zdroje související s tématem virtuální únikové místnosti (zeměpis / historie / umění / kulturní dědictví atd. - záleží na nápadu).

**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**



3.4

SPOJENÍ S PŘÍRODOU A MEZI SEBOU NAVZÁJEM (ITÁLIE)

NÁZEV WORKSHOPU

Spojení s přírodou a mezi sebou navzájem

AUTOR WORKSHOPUEduVita
Lecce, Italy**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Na konci semináře by měl zástupce mladší generace, jako student, umět:

- rozvíjet své dovednosti naslouchání
- vysledovat původ osobní motivace
- rozvíjet empatii

Na konci workshopu by měl umět:

- lépe porozumět potřebám seniorů v učebním prostředí
- využívat přírodu jako učební prostředí

PRO STARŠÍ GENERACI

Na konci semináře by měl zástupce starší generace (senioři), jako student, umět:

- ocenit své životní zkušenosti
- rozvíjet svou kreativitu
- rozvíjet důvěru

Na konci workshopu by měl být schopen:

- lépe porozumět potřebám mladé generace ve vzdělávacím prostředí
- využívat přírodu jako učební prostředí

**TÉMATA TOHOTO
WORKSHOPU**

- Spojení s přírodou a mezi sebou navzájem
- Empatie
- Lepší vzájemné poznávání
- Vyprávění příběhů

AKTIVITY

1. Prolomení ledů a vytvoření skupin

Pokyny pro skupinu: Udělejte frontu nebo řadu, kde budete stát v pořadí podle věku/ročníků narození - ale udělejte to potichu, aniž byste na sebe mluvili. Je povoleno používat ruce nebo řeč těla, abyste zjistili, kde je vaše místo ve frontě. Všechny věkové kategorie jsou v pořádku a důležité. Poté by účastníci měli vytvořit novou řadu opět podle barvy očí: od světlejších po nejtmaší. Dívejte se jeden druhému do očí a nemluvte s ostatními účastníky.

Pro další aktivitu vytvořte skupinu po 4 nejbližších osobách.

2. Lepší vzájemné poznávání "Řeka života"

Facilitátor poskytne stanoviště s papírem, barvami, pastelkami, lepicí páskou atd. a navrhne účastníkům, aby nakreslili svou řeku života až do současného okamžiku. Účastníci jsou vyzváni, aby se zamysleli nad tím, jaké události je přivedly k tomuto okamžiku a k tomuto projektu, aby se zamysleli nad svými životními zkušenostmi.

Tato aktivita může sloužit k vzájemnému poznávání a také k budování týmu. Účastníci mohou své kresby sdílet v malých skupinách nebo ve dvojicích.

Čtyřčlenná skupina se pak rozdělí do dvojic pro další aktivitu.

3. Skupinová aktivita "Zkoumání smyslů"

Tuto aktivitu je lepší organizovat v přírodě. Pokud to není možné, lze do místnosti, kde je aktivita organizována, přinést přírodní předměty (rostliny, borovice, dřevo, některé výrobky, které mají příjemnou vůni: káva, vanilka, atp.).

Mladší partner si vybere staršího partnera. Jeden se stane vedoucím a druhý má zavázané oči nebo je má zavřené.

Facilitátor by měl účastníkům připomenout, že vedení nevidomého člověka je třeba provádět s respektem.

Opatrně vedte partnera se zavázanýma očima do přírody (nebo do jiné části místnosti/budovy), vyberte si nějaký prvek z přírody (list, květinu, rostlinu atd.) a nechte ho, aby si k němu přivoněl, zatímco bude mít zavřené oči.

AKTIVITY

Může pomoci, když ho rozdrtíte mezi prsty těsně pod jeho nosem. Váš partner se ho nesmí dotýkat, může k němu pouze čichat.

Poté odvedte partnera zpět do kruhu. Jakmile se vrátí na výchozí místo, je čas sundat si šátek z očí a hledat věc, kterou jste mu dali očichat, a najít místo, odkud pochází. Při hledání věci, kterou jste jim vybrali na konec, mohou využít paměť svého těla, procházku, terén a zvuky i vůně. Nyní je nechte vrátit se do kruhu a vyměnit si role.

4. Vyhodnocení:

V průběhu hry se zaměřte na to, zda je možné, abyste si vybrali správnou cestu:

Pokyny pro učitele/vedoucího: Rozložte na stůl nebo na podlahu výtvarné obrázky/kartičky.

Pokyny pro skupinu: Vyberte si kartičku/obrázek, který nějakým způsobem vystihuje vaše pocity právě teď, po skupinové aktivitě.

V kruhu: jeden po druhém ukažte obrázek své skupině a krátce se podělte o své pocity.

Pozn. Aktivity 3 a 4 jsou inspirovány projektem Erasmus+ KA2. *“Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods”*

METODY

- Konverzace v kruhu/párech
- Tvorba plakátu (potřebné pomůcky)
- Procházka s průvodcem

POMŮCKY

Pro aktivitu č. 2:

- papíry, pastelky, barvy, pásky.

Pro aktivitu č. 3:

- Tuto činnost je lepší organizovat v přírodě. Pokud to není možné, lze do místnosti, kde je aktivita organizována, přinést přírodní předměty (rostliny, borovice, dřevo, některé výrobky, které mají příjemnou vůni: káva, vanilka, atp.).
- Zavázané oči/šátky

Pro aktivitu 4:

- Umělecké obrázky/fotografie/pohlednice

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Jak jste se cítil při sestavování řady podle věku? A podle barvy očí?
- Jaký příběh vypráví každá řeka? Co jste zjistili o událostech, které vás sem dnes přivedly?
- Jak jste se cítili při provázení druhého člověka? A když jste byli vedeni?

**PŘIBLIŽNÁ DÉLKA
WORKSHOPU**

45 minut

**POČET ÚČASTNÍKŮ
WORKSHOPU**

12

**POZNÁMKY K
WORKSHOPU**

Věk:
mladší generace: od 16 let a více
starší generace: 55 let a více

**NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA
PŘED WORKSHOPEM**

Požádejte všechny účastníky, aby si obuli pohodlnou obuv a mohli chodit se zavázanýma očima.



SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA AKTIVITY V OBLASTI IGL



3.5

KVÍZY S ASOCIATIVNÍMI OTÁZKAMI (SLOVINSKO)

NÁZEV WORKSHOPU

Kvízy s asociativními otázkami

AUTOR WORKSHOPU

Ljudska univerza Jesenice / Adult Education Center
Jesenice, Slovenia

**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACE**

Mladí lidé jsou známí asociativním myšlením a jsou při něm uvolněnější. Najdou inovativní řešení problémů. S blížícím se obdobím dospívání se asociativní myšlení ztrácí především kvůli "očekávanému, formálnímu způsobu myšlení". Tento způsob jim umožňuje myslet jinak a být otevřenější.

PRO STARŠÍ GENERACE

Na konci semináře si senior rozšíří své znalosti o tématu kvízu. Příprava na kvíz zahrnuje "prohloubení" tématu. Otázky by měly být asociativní, nikoli pouze "jednoduché". Tímto způsobem senior také stimuluje svou mozkovou činnost.

**TÉMATA TOHOTO
WORKSHOPU**

- 1) zeměpis a všeobecné znalosti
- 2) logické otázky a hádanky
- 3) výuka jazyků

AKTIVITY

Cílem této aktivity je stimulovat neurologickou činnost mozku účastníků.

Obvykle se rozhodneme klást otázky uzavřeného typu. Asociativní otázky jsou složitější, protože odpověď na ně není zcela zřejmá a nutí účastníky aktivity propojovat různé znalosti a témata, která spolu obvykle nesouvisejí.

Asociativní typy otázek umožňují účastníkům přemýšlet v širším měřítku.

Příklad 1:

(Uzavřené otázky) Snášejí slepice vejce? Snášejí želvy vejce?

(Asociativní typ otázky) Co mají slepice a želvy společného?

(Odpověď: Rozmnožují se snášením vajec)

Příklad 2:

(Kde žijí lední medvědi? Kde žijí tučňáci?)

(Asociativní otázka) Mohou se lední medvědi živit tučňáky?

(Odpověď: Ne, protože jejich zeměpisné prostředí není stejné. Lední medvědi žijí v Arktidě, na severním pólu, a tučňáci žijí v Antarktidě, na jižním pólu).

Příklad 3:

Ukážeme účastníkům 2 fotografie: fotografii primáta orangutana a fotografii sklenice s Nutellou. Co mají společného?

(Odpověď zní: "Orangutan je orangutan: Palmový olej. Palmy olejné jsou hojně rozšířené v jihovýchodní Asii a lidé ničí džungli, která je primárním životním prostředím orangutanů. Odlesňování je největší hrozbou pro přežití orangutanů a velké procento odlesňování je spuštěno za účelem přeměny půdy na pěstování palmy olejné).

METODY

- Kvízy (např. s fotografiemi)

POMŮCKY

- Počítač
 - PPT - uspořádané fotografie
- nebo
- Fixa, tabule

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Jak obtížné byly otázky?
- Jak obtížné bylo téma?
- Co byste změnili?

**PŘIBLIŽNÁ DÉLKA
WORKSHOPU**

20 minut

**POČET ÚČASTNÍKŮ
WORKSHOPU**

Do 20 os.

**POZNÁMKY K
WORKSHOPU****Profil třídy****Má tato skupina nějaké předchozí znalosti o tématu?**

Třída by měla mít určité obecné znalosti. Pokud vyučujeme jazyk, můžeme kvíz použít jako icebreaker na výuku jazykové slovní zásoby apod.

Věk: Věk žáků, kteří se účastní výuky, je pro ně důležitý:

Mladší generace. 4 - 30 let

Starší generace 55 a více let

Další informace: Při přípravě kvízu se snažte být inovativní.

**NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA
PŘED WORKSHOPEM**

Při přípravě kvízu buďte inovativní: dobře si prozkoumejte téma kvízu. Snažte se najít možné nápovědy tam, kde se nejméně očekávají.

Příklad: Ukažte fotografii sklenice s Nutellou a další fotografii primáta orangutana - existuje vysvětlení, jak tyto dvě fotografie spolu souvisejí, ale povzbuďte účastníky, aby přemýšleli sami)

**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**



3.6

**PŘÍTEL V NOUZI JE OPRAVDU
PŘÍTEL (TURECKO)**

NÁZEV WORKSHOPU

Přítel v nouzi je opravdu přítel

AUTOR WORKSHOPUNAZHAYAT (NAZİLLİ LIFELONG LEARNING ASSOCIATION)
Nazilli, Turkey**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí společně pracují na zlepšení života v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Mladý účastník by měl na konci aktivity jako žák umět:

- získat takovou pozitivní hodnotu, jako je zapojení do společenského života
- získat pocit, že je užitečný
- převzít odpovědnost

Na konci workshopu by měl být schopen:

- vnímat potřeby starších osob
- zajistit okamžité změny v programu
- všimnout si slabých stránek a obav účastníků kurzu
- vyhodnocovat a aktualizovat program podle potřeb

PRO STARŠÍ GENERACI

Na konci semináře by měl senior jako student:

- naučit se využívat sociální sítě a další komunikační kanály
- vědět, jak bezpečně surfovat na internetu
- vědět, jak si založit e-mailový účet, sledovat zprávy, posílat obrázky atd.

Na konci semináře by senior měl:

- umět používat sociální sítě
- mít pocit, že je efektivní
- chápat, že své zkušenosti musí předávat ostatním
- vědět, že každá takzvaná překážka je záminkou k učení (a učení se)

TÉMATA TOHOTO WORKSHOPU

- Mezigenerační interakce
- Učení při zábavě
- Lepší pochopení silných stránek, obav a slabin ostatních generací
- Dovednosti v oblasti informačních a komunikačních technologií, používání aplikací, kopírování, vkládání, posílání a přijímání fotografií a informací.
- Udržování kontaktu s příbuznými
- Přístup k jakýmkoli informacím

AKTIVITY

1 - Energizér: Dospělí účastníci se seznámí s příklady komunikace prostřednictvím aplikací pro zasílání sociálních zpráv. Jsou požádáni, aby vyprávěli své vzpomínky na první způsoby komunikace. Dopis, telefonické objednávky, pohlednice atd.

2 - Důvod účasti na aktivitě/cíle:

- Zlepšit komunikaci a spolupráci mezi různými generacemi
- Rozvíjet dovednosti starších osob v oblasti informačních a komunikačních technologií
- Umožnit oběma generacím spolupracovat a fungovat v harmonii
- Nechat obě strany získat sebevědomí
- Udržovat starší osoby v obraze, pokud jde o technologický vývoj.
- Pomáhat starším lidem udržovat kontakt s jejich příbuznými, pomáhat vytvářet lépe sjednocenou rodinu / společnost.

3 - Teoretická prezentace

Je prezentován seznam aplikací, které budou nejprve použity při práci ve dvojicích, a je rozhodnuto o 2 nejčastěji používaných aplikacích.

Po instalaci aplikací do chytrých telefonů mladí lidé, kteří jsou partnery, vysvětlí, jak posílat vizuální a textové zprávy, a provedou jejich aplikaci.

Mladý účastník pomáhá / učí svého partnera, jak stáhnout aplikaci.

- Jak aktivovat webovou kameru
- Jak pořizovat fotografie a jak je odesílat na aplikace
- Po určité době nácviku jsou všechny dvojice přiřazeny. (Jsou požádány, aby ostatním poslaly fotografie své skupiny s textovými zprávami).

4 - Skupinové cvičení

Činnost probíhá podle výše uvedeného popisu. Mladí lidé hrají roli učitelů, starší lidé jsou žáci. Úkoly zadané každé dvojici by měly být úspěšně splněny (bez časového omezení).

5 - Hodnocení

Soutěž a hodnocení

Pokud starší lidé získají schopnost splnit všechny úkoly opět sami, aktivita končí.

METODY

- Vysvětlení
- Gramatika - překlad
- Demontrace
- Práce ve dvojicích

POMŮCKY

- Předpřipravená videa z minulosti a současnosti (pro energizér)
- Návod /infopack o tom, jak stáhnout a nainstalovat jakoukoli aplikaci, abyste si ji mohli později zapamatovat
- Hodnotící stupnice

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Popište svoje schopnosti před aktivitou/po aktivitě pomocí emoji
- Co se vám líbilo více? (energizér nebo aktivita)
- Ohodnoťte svého partnera a sebe (od 1 do 5)
- Nakolik jsou aktivita a energizér realizovatelné?

PŘIBLIŽNÁ DÉLKA WORKSHOPU

20 minut

POČET ÚČASTNÍKŮ WORKSHOPU

Do 20 os.

POZNÁMKY K WORKSHOPU

Profil třídy

Má tato skupina nějaké předchozí znalosti o tématu? U starších účastníků není nutné, ale u mladých účastníků je to lepší.

Věk: mladší generace (5 účastníků) starší generace (5 účastníků)

Další informace: K lepším výsledkům aktivity přispívá skutečnost, že jsou zde dospělí, kteří mají tendenci učit se používat nástroje ICT.

NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA PŘED WORKSHOPEM

Starší osoby: Mohou být požádáni, aby se zkusili připravit na moderní formy komunikace.

Mladí lidé: Měli by si raději ověřit své schopnosti kopírovat / vkládat / stahovat atd.

DALŠÍ POZNÁMKY A INFORMACE

Všichni účastníci by si měli být vědomi, že mají určité schopnosti, ale i nedostatky. Nikdo by si neměl myslet, že je před či pozadu před svými partnery. Snahou všech by mělo být, že budou učit svého partnera.

Hodnocení by se nemělo probíhat jako při závodě. Není důležité, zda jsou úkoly splněny dříve nebo později, ale jestli jsou splněny správně.



**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**

3.7

ZLEPŠOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ SENIORŮ PRACOVAT S TABLETY PROSTŘEDNICTVÍM TVORBY KOMIKSŮ (LITVA)

NÁZEV WORKSHOPU

Zlepšování dovedností seniorů pracovat s tablety prostřednictvím tvorby komiksů

AUTOR WORKSHOPU

Utenos trečiojo amžiaus universitetas / Utena Third Age University
Utena, Lithuania

TYP MEZIGENERAČNÍHO UČENÍ

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Tato aktivita pomáhá mladým lidem rozvíjet jejich kreativitu, vede je ke komunikaci se staršími a k toleranci při společné práci na komiksu.

Mladí lidé se od starších účastníků, kteří společně píšou komiksové příběhy, dozvídají více o historii, dědictví, umění atd.

Na konci workshopu získá zástupce mladší generace více znalostí souvisejících s daným tématem (historie, geografie, místní dědictví).

Na konci workshopu by měl být schopen učit starší lidi a konzultovat s nimi, jak používat chytrá zařízení a mobilní aplikace.

PRO STARŠÍ GENERACI

Spolupráce mladší a starší generace, učení hrou, pomáhá seniorům získat základní dovednosti v používání tabletu, počítače a poskytuje příležitost k sebevyjádření.

Na konci workshopu by si zástupci starší generace (senioři) měli rozšířit své znalosti a dovednosti v oblasti používání chytrých zařízení (měli by umět stahovat a instalovat mobilní aplikace, upravovat obrázky, psát text apod.)

Na konci workshopu by měl být senior schopen sdílet znalosti o místní historii, geografii a dědictví s lidmi mladšího věku.

TÉMATA TOHOTO WORKSHOPU

- Vývoj komiksového nápadu a příběhu.
- Příprava obsahu komiksu.
- Tvorba komiksu pomocí aplikace Comic Strip.

AKTIVITY

Pedagog/mentor aktivity by měl vytvořit mezigenerační dvojice nebo skupiny, aby se mezi mladými a staršími účastníky vytvořila podpůrná atmosféra.

Tvorba animovaného příběhu je rozdělena do dvou částí:

1. Mladší a starší účastníci vytvářejí postavy a příběhy pomocí kreseb, fotografií, konstruktérů, přírodních materiálů, psaním kreativních příběhů atd.
2. Nainstalují si do tabletu aplikaci "[Comic Page Creator](#)" nebo "[Comic Strip](#)" a přenesou příběhy do virtuálního prostoru a vytvoří animovaný příběh - komiks.

METODY

- Workshop s interaktivním nástrojem
- Digitální aktivita

POMŮCKY

Materiály:

Tablety, mobilní telefony, počítače, tiskárny, skenery, materiály pro různá řemesla (barevná pera, papír, lepidlo, plastelína, konstruktory atd.).

Prostředky:

Knihy a časopisy k vyhledávání nápadů.

Mobilní aplikace "[Comic Page Creator](#)" nebo "[Comic Strip](#)".

Prostředí:

Místnost nebo výuková třída.

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Líbila se vám tato aktivita? Jak se cítíte?
- Co se vám líbilo nejvíce?
- Máte pocit, že jste se dozvěděli více o technologiích?
- Máte pocit, že jste získali více znalostí o používání chytrých zařízení?
- Jaké další znalosti nebo dovednosti jste získali?
- Chtěli byste se podobných aktivit účastnit znovu?

**PŘIBLIŽNÁ DÉLKA
WORKSHOPU**

90 minut

**POČET ÚČASTNÍKŮ
WORKSHOPU**

Do 10 os.

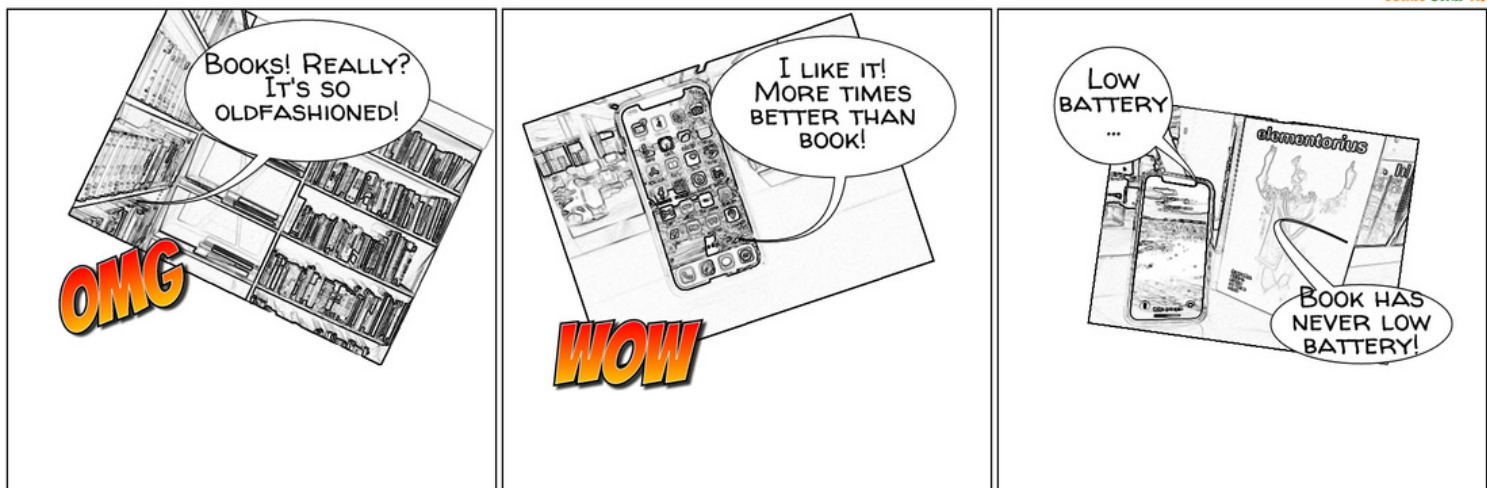
**POZNÁMKY K
WORKSHOPU**Profil třídy

Má tato skupina nějaké předchozí znalosti o tématu?

Žádná další předchozí příprava není nutná.

Pohlaví: Smíšené**Věk:** Mladší generace - od 14 let; dospělí - bez omezení věku.**NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA
PŘED WORKSHOPEM**

Žáci si musí stáhnout a nainstalovat aplikaci "**Comic Page Creator**" nebo "**Comic Strip**" do svých chytrých telefonů. Mentor musí žákům poskytnout další materiály: papír, pera, knihy a další materiály.



SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL

3.8

MEZIGENERAČNÍ VÝMĚNA KNIH (ITALIE)

Antonio L. Verri



NÁZEV WORKSHOPU

Mezigenerační výměna knih

AUTOR WORKSHOPUEduVita
Lecce, Italy**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Na konci semináře by měl zástupce mladší generace jako student umět:

- vědět více o preferencích starší generace v literatuře

Na konci workshopu by měl jako mentor umět:

- poskytnout zpětnou vazbu a rady ohledně knih

PRO STARŠÍ GENERACI

Na konci semináře by měl zástupce starší generace (senioři) jako student umět:

- vědět více o praxi výměny knih jako iniciativy pro snížení množství odpadu a udržitelnost
- vědět více o moderní literatuře a preferencích mladších lidí

Na konci workshopu by měl jako mentor umět:

- sdílet své zkušenosti a znalosti o literatuře

**TÉMATA TOHOTO
WORKSHOPU**

- Literatura
- Knihy
- Příběhy a vyprávění příběhů

Výměna knih je praxe výměny knih mezi jednou osobou a druhou. Je to levný způsob, jak si lidé mohou vyměňovat knihy, objevovat nové a získávat nové knihy ke čtení bez placení.

Pořadatel aktivity by měl zajistit několik polic, kde by bylo možné knihy ponechat a následně je během akce vyzvednout někým jiným. Organizátoři mohou vyzvat účastníky, aby přinesli své knihy na výměnu několik dní předem nebo přímo na akci.

K účasti by měli být přizváni lidé různého věku, aby si mohli povídat o oblíbených knihách různých generací, diskutovat, hrát literární hry a společně se družit.

Důležité je vytvořit útulnou a neformální atmosféru: nabídnout účastníkům čaj nebo kávu, poskytnout židle k sezení a vzájemným rozhovorům. Kromě výměny knih a neformálního rozhovoru během aktivity jsou účastníci vyzváni, aby si zahráli literární hru, jejímž cílem je lépe se poznat.

Hra s literaturou

Organizátoři by měli připravit listy papíru s otázkami, které se týkají knih a literatury. Otázky by měly být shromážděny do krabice. Příklady otázek:

- *"Jakou knihu byste si vzal/a s sebou na pustý ostrov?"*
- *"Kdybys byl/a knihou, kterou bys byl/a?"*
- *"Jaká je teď vaše nejoblíbenější kniha? A v dětství?"*
- *"Jaká je podle vás nejoblíbenější kniha mezi lidmi vaší generace?"*
- *"Máte nějakou knihu, která ovlivnila váš způsob života? Pokud ano, jakým způsobem?"*
- *"Za kterou knihu jste nejvíce vděčný/á?"*
- *"Co vás při čtení nejvíce rozptyluje?"*
- *"Kolik času za den byste nejraději věnoval/a čtení?"*
- *"Podle čeho byste si vybírali knihu ke čtení?"*

Účastníci by měli vytvořit kruh a jeden po druhém by si měli vybrat papírek s otázkou a odpovědět na ni.

Knižní poradce

Před zahájením aktivity by organizátoři měli na zed' vyvěsit velký list papíru s nápisem "Knižní poradce". Účastníci burzy knih mohou na stěně zanechat vzkaz, v němž upozorní na knihy, které se jim opravdu líbily, a poradí, co si přečíst.

METODY

- Konverzace v kruhu/párech
- Učení mezi vrstevníky

POMŮCKY**Nastavení:**

Pohodlný a útulný prostor se stolem, židlemi, policemi na knihy a možností dát si kávu nebo čaj.

Materiály:

Knihy k výměně: některé z nich mohou navrhnout organizátoři, jiné přinesou účastníci.

Prostředky:

Papír a propisky pro předem připravenou literární hru.

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

Organizátor (pedagog/vedoucí) aktivity položí účastníkům na konci setkání otázku:

Jak se cítíte nyní, po setkání? Vyberte si knihu z poličky a popište své pocity prostřednictvím asociací s touto knihou (obsah nebo obálka).

**PŘIBLIŽNÁ DÉLKA
WORKSHOPU**

90 minut

**POČET ÚČASTNÍKŮ
WORKSHOPU**

10-15 osob

**POZNÁMKY K
WORKSHOPU****Věk účastníků:**

- Mladší generace: od 16 let a více
- Starší generace: 55 let a více

**NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA
PŘED WORKSHOPEM**

Mělo by být k dispozici několik polic, kde je možné knihy ponechat a následně si je během akce vyzvednout. Organizátoři by měli vyzvat účastníky, aby přinesli své knihy k výměně několik dní předem nebo přímo na akci.

**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**



3.9

MODERNÍ TECHNOLOGIE - CO NÁM PŘINÁŠEJÍ A CO NÁM BEROU (ČESKÁ REPUBLIKA)

NÁZEV WORKSHOPU

Moderní technologie - co nám přinášejí a co nám berou

AUTOR WORKSHOPU

Prave ted! o.p.s.,
Prague, Czech Republic

TYP MEZIGENERAČNÍHO UČENÍ

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života a vzájemné porozumění v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Na konci workshopu by měl zástupce mladší generace, jako student umět:

- lépe poznat ostatní
- neměl by být překvapen, že senioři vůbec používají moderní technologie
- zjistit, kolik času druhá skupina (senioři) tráví denně na internetu

PRO STARŠÍ GENERACI

Na konci workshopu by měl senior umět:

- lépe poznat ostatní
- o něco více pochopit, proč mladí lidé tak "milují" moderní technologie
- nebýt překvapen, kolik času denně tráví druhá skupina (zástupci mladší generace) na internetu

TÉMATA TOHOTO WORKSHOPU

- Vnímání ostatních
- Naslouchání
- Lepší schopnost definovat výhody a negativa používání moderních technologií
- Lepší schopnost čelit úskalím používání moderních technologií (např. vědomé zkracování času, který člověk na internetu tráví).

AKTIVITY

Workshop je rozdělen do dvou částí, které jsou od sebe odděleny malou přestávkou. Účastníci sedí v kruhu tak, aby na sebe navzájem viděli.

1. část workshopu 30´ min

Icebreaker: Představme se navzájem - odpovězte na tyto otázky:

- Jméno/přezdívka
- věk
- používání digitálních technologií - kolik hodin denně?
- Používáte sociální sítě?

2. část workshopu 60´ min

Facilitátor klade otázky na téma používání moderních technologií, hrozeb a nebezpečí, které mohou podle názoru účastníků přinést. Otázky jsou kladeny také s cílem zamyslet se nad používáním technologií v každodenním životem.

Cílem této části workshopu je pochopit, jak jednotlivé skupiny (mladší a starší generace) toto téma vnímají. Pokud workshop vede psycholog/terapeut, je možné se více zaměřit na potenciální hrozby spojené s používáním moderních technologií.

METODY

- Konverzace v kruhu
- Otevřená otázka facilitátora
- Mezigenerační učení
- Přijímání zpětné vazby od ostatních

POMŮCKY

- učebna/ klubovna
- židle postavené do kruhu

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Jak jste se během workshopu cítil?
- Co jste se naučili?
- Co jste se dozvěděli ze zpětné vazby, kterou jste dostali?

PŘIBLIŽNÁ DÉLKA WORKSHOPU

90 minut

POČET ÚČASTNÍKŮ WORKSHOPU

12-20 osob

POZNÁMKY K WORKSHOPU

Profil třídy

Má tato skupina nějaké předchozí znalosti o tématu?
Měli by být aktivními uživateli moderních technologií

Věk: Ideální je stejný počet mladých (13-16 let) a starších účastníků.

Během workshopu si skupina mladých lidí a seniorů vymění své názory na každodenní používání moderních technologií díky konkrétním otázkám facilitátora/terapeuta.

NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA PŘED WORKSHOPEM

Požádejte žáky, aby si to zapamatovali:

- neexistuje špatná odpověď
- to, že někdo něco neumí nebo nepoužívá, neznamená, že je hloupý.

Požádejte facilitátora, aby:

- nechal věci plynout
- pokud je to možné a vhodné, aby nestranně komentoval příp. problémy



**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**

3.10

VITA DIARIES - ŽIVOTNÍ DENÍKY (ITÁLIE)



NÁZEV WORKSHOPU

Vita Diaries - Životní deníky

AUTOR WORKSHOPUEduVita,
Lecce, Italy**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Vyberte si základní modul mezigeneračního učení
Program, v němž heterogenní skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Na konci semináře by měl zástupce mladší generace jako student umět:

- rozvíjet komunikační dovednosti
- rozvíjet empatii
- dozvědět se více o minulosti prostřednictvím osobního příběhu

Na konci workshopu by měl jako mentor umět:

- vysvětlit, jak používat technologie pro tvorbu videa

PRO STARŠÍ GENERACI

Na konci semináře by měl zástupce starší generace (senioři) jako student umět:

- ocenit své životní zkušenosti
- rozvíjet své řečnické dovednosti
- rozvíjet své digitální kompetence

Na konci workshopu by měl senior jako mentor umět:

- motivovat mladší generaci prostřednictvím vlastních životních zkušeností

**TÉMATA TOHOTO
WORKSHOPU**

- 1) Vzpomínky
- 2) Vyprávění příběhů

AKTIVITY

Cílem Vita Diaries je zapojit starší a mladší účastníky do mnohostranného procesu učení: jazykového, emocionálního, zkušenostního a mezikulturního, a to prostřednictvím mezigeneračního dialogu. Aktivita se rozvíjí jako rozhovor, kde starší účastník je vypravěčem a mladší je tazatelem a posluchačem. Mezitím se natáčí video, které bude sestřiháno jako konečný hmatatelný produkt procesu.

Co se týče účastníků, zapojili jsme starší studenty kurzů anglického jazyka EduVita a mladé dobrovolníky, aby:

- vytvořili vícegnerační prostředí
- podpořili mezigenerační a mezikulturní výměnu
- umožnili seniorským studentům procvičit si výuku angličtiny v reálném konverzačním kontextu

PŘÍPRAVA

Nejdříve facilitátor IGL vytvoří vícegnerační dvojice, do kterých zapojí staršího žáka a mladšího tazatele. Tento proces je vhodné absolvovat několik dní před rozhovorem (pokud je to možné), aby dvojice dostaly prostor k prolomení ledů a vzájemnému seznámení. Tímto způsobem bude rozhovor hladší jak pro tazatele, tak pro staršího vypravěče.

PŘEDBĚŽNÁ SCHŮZKA

Když se dvojice sejde, facilitátor IGL pomůže staršímu tazateli a mladému tazateli při brainstormingu o možných tématech, která by mohla být během rozhovoru probírána. V této fázi mladý tazatel zkoumá životopis, nadání, zájmy a vášně seniora. Facilitátor tento proces zprostředkovává a podporuje, čímž oba účastníky povzbuzuje ke spojení a spolupráci. V případě potřeby může facilitátor předložit několik návrhů témat, které vycházejí ze zkušeností staršího účastníka vzdělávání ("10 nejlepších knih, které si přečíst", "Rady zkušeného cestovatele", ecc). Na konci tohoto sezení by si dvojice měla vybrat jedno hlavní téma, na kterém bude pracovat.

PŘED POHOVOREM

Mladý tazatel si má napsat několik otázek ke zvolenému tématu, starší žák se na ně předem podívá a připraví si odpovědi v angličtině. Mladý účastník pomůže s anglickým textem, pokud je to nutné.

Facilitátor IGL připraví pro rozhovor bezpečný neformální prostor, kde se účastníci mohou cítit pohodlně a svobodně komunikovat, vyprávět své osobní zkušenosti. Mělo by být zajištěno vybavení pro natáčení videa.

BĚHEM ROZHOVORU

Rozhovor začíná představením mluvčího (jména, odkud pochází a další důležité informace).

Nyní začíná interakce mezi mladým tazatelem a starším tazatelem. Mladý tazatel klade předem připravené otázky. Seniorský účastník se dělí o životní zkušenosti, anekdoty, osobní vášně, minulé a probíhající projekty související s hlavním tématem rozhovoru. Hluboké emoce a živé vzpomínky jsou vítány. Je to silný okamžik: starší generace se setkává s mladší generací v prostoru aktivního a zvědavého naslouchání a poučné výměny názorů. Zatímco starší respondent se při sdílení osobních postřehů cítí cenný a posílený, mladý posluchač má příležitost poučit se ze životních zkušeností a inspirovat se osvědčenými postupy starší generace. Konstruktivní dialog je posílen podporou lepšího vzájemného porozumění mezi generacemi. Při tomto sezení zůstává facilitátor IGL stranou a v případě potřeby poskytuje technickou podporu.

PO ROZHOVORU

Po skončení rozhovoru zahájí facilitátor hodnotící sezení, při němž oba účastníky vede k zamyšlení nad jejich učebními úspěchy a problémy během procesu spolupráce.

HMATATELNÁ VZPOMÍNKA

Video natočené během rozhovoru by měl sestříhat a dokončit mladý účastník, který se podělí o své digitální know-how. Po dokončení tohoto procesu vznikne digitální Vita-Diary, který je k dispozici účastníkům jako hmatatelná vzpomínka na zážitek a také k šíření online, aby inspiroval a posílil mladší i starší generace.

METODY

- konverzace v párech
- digitální vyprávění příběhů

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Co jste se během práce ve dvojicích od sebe navzájem naučili?
- Jaký byl nejcennější okamžik společné práce?
- S jakou výzvou jste se během aktivity setkali?

**PŘIBLIŽNÁ DÉLKA
WORKSHOPU**

45 min pro každé setkání

**POČET ÚČASTNÍKŮ
WORKSHOPU**

Min. 2 (1 zástupce mladší generace
a 1 zástupce starší, seniorské
generace)

**POZNÁMKY K
WORKSHOPU**

Věk:
mladší generace: od 16 let a více
starší generace: 55 let a více



**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**



**3.11
MILUJEME ŠACHY
(SLOVINSKO)**

NÁZEV WORKSHOPU

Milujeme šachy

AUTOR WORKSHOPULjudska univerza Jesenice / Adult Education Center Jesenice
Jesenice, Slovenia**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Zástupci mladší generace získají znalosti

- jak hrát šachy
- jak předávat znalosti o používání ICT při hraní her.
- Učí se také, jak být trpěliví při prezentaci kroků hraní šachů online.

Mladí lidé si uvědomí, že starší lidé je také mohou hodně naučit.

PRO STARŠÍ GENERACI

Zapojení do tohoto druhu mezigeneračního učení udržuje mysl starších lidí aktivní. Starší lidé poznali, že jsou stále "užiteční" a že mohou stále předávat znalosti mladším generacím. Získávají praktické zkušenosti, jak učit mladší o pravidlech a krocích šachové hry. Tento druh činnosti jim také dává příležitost seznámit se s informačními a komunikačními technologiemi a zbavit se strachu z jejich používání.

**TÉMATA TOHOTO
WORKSHOPU**

- Společenské hry
- Používání ICT pro zábavu
- Přenos znalostí
- Kvalita života v domově seniorů
- Mozková posilovna - rozvoj logických znalostí

AKTIVITY

Nejprve se spojíme s některým z místních domovů důchodců a ověříme si jejich zájem o účast na mezigenerační aktivitě. Zjistíme také, zda mají v domově seniorů stolní šachovou hru.

Poté se spojíme se studenty středních škol v místní oblasti, kteří by rádi trávili svůj volný čas jako dobrovolníci ve společnosti seniorů.

Doporučujeme také, aby příslušníci mladších generací měli zájem učit se šachy.

Realizujeme první setkání seniorů a studentů a určíme dvojice a místo, kde bude probíhat socializace a výuka šachů.

Když mají studenti pocit, že hru umí, najdou si aplikaci, pomocí které mohou [hrát šachy na dálku](#).

Na dalším setkání mladší povzbuzují starší, aby se seznámili a hráli šachy pomocí počítače a internetu. První partie se hraje tak, že starší jen diktují tahy, zatímco mladší hrají "za ně".

Je důležité, aby mladší neustále povzbuzovali starší ke hře a prezentovali výhody hraní šachů na dálku (to přináší možnost hrát šachy i v době, kdy návštěvy v domově seniorů nejsou povoleny apod.)

Další setkání je věnováno výuce starších lidí, jak samostatně používat šachovou aplikaci. Postup hry se opakuje, dokud senioři nejsou zběhlí.

Zavedeme online hraní šachů (starší jsou v domově seniorů a mladší u nich doma). Při prvním hraní šachů na dálku požádáme personál v domově seniorů, aby byl starším lidem k dispozici.

METODY

1. Metoda povzbuzování a motivace, soutěživost ve hře
2. Zaměření na kvalitu stráveného času
3. Rozšíření sociální sítě, kognitivní trénink
4. Metoda konverzace
5. Podpora myšlení, zkoumání

POMŮCKY

- Počítač
- Stolní hra ŠACHY

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Jak obtížné bylo přenést znalosti o hraní šachů?
- Cítili jste se při používání ICT vyděšeni?
- Poznali jste nějaké výhody trávení času s jinou generací?
- Dozvěděli jste se během této aktivity něco o sobě?

PŘIBLIŽNÁ DÉLKA SETKÁNÍ

60 minut pro každé setkání

**DOPORUČENÝ POČET
ÚČASTNÍKŮ**

Pracuje se ve dvojicích (počet dvojic není limitován)

**DALŠÍ POZNÁMKY A
INFORMACE**Profil třídy:

Starší lidé by měli umět hrát šachy.

Mladší by si měli vyzkoušet aplikaci, než budou učit starší, jak hrát šachy online.

Věk:

Mladší generace: **16 - 20 let**

Starší generace: **70 let a více**

NAVRHOVANÁ PŘÍPRAVA A DOPORUČENÍ

Požádejte žáky, aby:

- Zůstali otevření

Požádejte mentora, aby:

- Zvědomil, že jiná generace neumí hrát šachy (tváří v tvář nebo on-line) a že je třeba být trpělivý
- Dbejte na to, aby se ostatní povzbuzovali a chovali se k sobě s respektem



**SADA NÁSTROJŮ PRO PEDAGOGY: NÁPADY NA
AKTIVITY V OBLASTI IGL**



3.12

**DIGITÁLNÍ VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ:
EVROPA NAŠICH ŽIVOTŮ
(POLSKO)**

NÁZEV WORKSHOPU

Digitální vyprávění příběhů: Evropa našich životů

AUTOR WORKSHOPU

Foundation Pro Scientia Publica
Wroclaw, Poland

**TYP MEZIGENERAČNÍHO
UČENÍ**

Program, v němž různorodé skupiny mladých a starších lidí spolupracují na zlepšení života v komunitě.

CÍLE UČENÍ**PRO MLADŠÍ GENERACI**

Na konci semináře by měl zástupce mladší generace jako student umět:

- navázat kontakt se starší generací
- zamyslet se nad svou kulturní identitou a historickým dědictvím

Na konci workshopu by junior jako mentor měl být schopen:

**Vysvětlit, jak používat technologie pro tvorbu videa
Podporovat starší studenty v procesu učení**

PRO STARŠÍ GENERACI

Na konci semináře by měl zástupce starší generace (senior) jako student umět:

- vážit si svých životních zkušeností a kulturního dědictví
- lépe porozumět novým komunikačním nástrojům
- rozvíjet své digitální kompetence

Na konci workshopu by měl být jako mentor schopen:

- inspirovat mladší generaci
- propojit mladou generaci s kulturním dědictvím

**TÉMATA TOHOTO
WORKSHOPU**

- 1) Digitální vyprávění příběhů
- 2) Digitální dovednosti
- 3) Historie

AKTIVITY

Evropa našich životů je mezigenerační workshop digitálního vyprávění zaměřený na pomoc starším studentům při rozvoji digitálních a technologických dovedností, které podporují mladší studenti. Zejména digitální vyprávění příběhů je inovativním mocným komunikačním nástrojem, který může seniorům pomoci překonat pocit vyloučení z digitalizovaného světa a rozvíjet vědomí, že mohou převzít kontrolu nad novými technologiemi a využívat je k osobnímu a společenskému vyjádření.

Aktivita je určena pro vícegenerační skupinu: mladí účastníci mohou seniorům pomáhat a vést je v procesu tvorby videa s využitím nových informačních a komunikačních technologií, zatímco senioři vystupují v roli vypravěčů, kteří se dělí o cenné poznatky ze své historie a kulturního dědictví.

PŘÍPRAVA

Pedagog IGL vytvoří dvojice tvořené starším žákem a mladým studentem. Pedagog pomáhá dvojicím s brainstormingem na témata a příběhy spojené s jejich kulturním dědictvím pro videopříběh. Senioři sdílejí životní události a vzpomínky spojené s určitou historickou událostí nebo obdobím, aby prozkoumali svou kulturní identitu a svou minulost a pomohli mladším generacím lépe porozumět své současnosti. Po výběru se mohou dvojice pustit do procesu digitálního vyprávění příběhů.

PSANÍ SCÉNÁŘE

Dvojice by měla napsat scénář videa na základě tématu a příběhu, který si vybrala. Text by měl být co nejjednodušší a nejlineárnější a měl by stručně vyprávět celý příběh. Facilitátor IGL může pár podpořit při zhušťování informací do efektivního a jasného vyprávění.

BUDOVÁNÍ VIZUÁLNÍ STRÁNKY

V tomto sezení starší a mladší účastník shromažďují obrázky a videa, která mohou příběh vizuálně vyprávět. Obrázky a videa si mohou stáhnout z webových stránek s obrázkovými zásobami nebo použít autentické materiály, které má starší účastník k dispozici. Případně mohou získat přístup do bezplatné knihovny platformy pro tvorbu videí (např. We Video).

Obrázky a videa by měly odpovídat scénáři a vizuálně vyprávět to, co říkají slova. Proto jejich množství závisí na délce scénáře příběhu.

VYTVORENÍ VIDEO

Po shromáždění veškerého materiálu začnou páry vytvářet video pomocí softwaru pro tvorbu videa, například We Video. Vytvoří vizuální storyboard s pomocí nasbíraných obrázků a krátkých videí.

Co se týče zvuku, jsou možné dvě varianty:

- scénář lze nahrát a přidat do videa jako voice-over;
- jako zvuk k videu lze použít nějakou hudbu, zatímco příběh je vyprávěn prostřednictvím titulků.

Video je sestřiháno a upraveno v závislosti na dovednostech zúčastněných účastníků. Všechna kreativní řešení jsou vítána!

Nejdůležitější je posílit kooperativní inkluzivní proces, který umožní starším i mladším učit se a vzájemně se podporovat.

REFLEXE PROCESU

Na konci práce ve dvojicích zapojí facilitátor IGL účastníky do hodnocení, aby se zamysleli nad výzvami, příležitostmi a výsledky učení, které se během procesu objevily.

Workshop lze zakončit společným prožitkem při sledování vytvořených digitálních příběhů.



Codziennosc w obliczu wojny

METODY

- konverzace v párech
- digitální vyprávění příběhů
- tvorba videa

POMŮCKY

- Videokamera nebo smartphone
- Počítač
- Mikrofon
- Software pro střih videa (např. WeVideo)

ZÁVĚREČNÉ OTÁZKY

- Co jste se během práce ve dvojicích od sebe navzájem naučili?
- Jaký byl nejcennější okamžik společné práce?
- S jakou výzvou jste se během aktivity setkali?
- Jak probíhal proces vyprávění příběhů?
- Jak probíhal proces tvorby videa?

PŘIBLIŽNÁ DÉLKA

4 setkání po cca. 45 min.

POČET ÚČASTNÍKŮ

min 2 (1 zástupce mladší a 1 zástupce starší generace)

**POZNÁMKY K TÉTO
AKTIVITĚ****Věk:**

- mladší generace: od 16 let a více
- starší generace: 55 let a více

ZÁVĚR

ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ

Nepochybně potřebujeme novou mezigenerační dohodu. V předfigurativní společnosti mladé generace těsně následují civilizační změny a někdy je i vytvářejí (Mead, 1970). Starší generace vzhledem ke svým rostoucím kognitivním omezením stále více potřebují podporu, aby nezůstaly na okraji civilizace, a v důsledku toho se nestali jakýmsi balastem (Baschiera & De Meyer, 2016).

Mezigenerační vzdělávání zaujímá odlišný přístup k významu různých generací ve společenském a civilizačním vývoji (Kobylarek et al., 2022).

Především je třeba poukázat na základní problém, kterým je skutečnost, že ve stárnoucích společnostech dříve či později dojde k úbytku obyvatelstva. Nedostatečná generační obměna znamená, že populace pomalu vymírá (Okólski, 2018). Pro civilizaci z toho vyplývá mnoho problémů: ekonomických a sociálních, ale nejpálčivějším pro seniory na individuální úrovni je izolace, nůžky sociální smrti a marginalizace, která vede k vytěsnění ubíhajícího času.

Ve zmenšující se populaci se každý člověk stává pokladem, o který stojí za to pečovat a poznávat ho. Mezigenerační vzdělávání je inkluzivním vzděláváním, které se snaží vytrhnout seniory ze zapomnění a přiblížit mladším generacím hodnotu starších lidí. Starší lidé a jejich zkušenosti mohou inspirovat život mladších generací. Na seniory se proto vyplatí pohlížet nikoli jako na civilizační balast, ale jako na vzdělávací potenciál pro neformální výuku (Meynen, 2016).

Vhodné, na míru šité mezigenerační aktivity jsou schopny zlepšit nejen psychický stav seniorů (čím méně izolace, tím méně depresivních stavů), ale stávají se také místem setkávání mikrosvětů a platformou pro výměnu zkušeností. Záminkou pro pořádání takových setkání mohou být všechny druhy mezigeneračních aktivit (nejen vzdělávacích) (Zakowicz, 2011).

ZÁVĚR

ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ

Předložený soubor aktivit mohou využít kluby seniorů, univerzity třetího věku a další neformální vzdělávací a terapeutické skupiny. Mohou se také stát inspirací pro vytvoření vlastních workshopů, které jsou v daných podmínkách vhodnější. Příklady shromážděné v této příručce ukazují, že vedle aktivit určených k využití potenciálu různých generací stojí za úvahu také to, jak typické aktivity přizpůsobit potřebám mezigeneračního vzdělávání. Někdy stačí jen mírná úprava původní formy, aby se dosáhlo dvojího efektu mezigeneračního přenosu, aby starší generace mohla v pravý okamžik celého procesu vstoupit současně do role žáků i učitelů. Někdy stačí vytvořit prostor pro výměnu zkušeností a shromáždit je, strukturovat, shrnout tak, aby nabyly smysluplnosti a získaly výchovný charakter.

Z toho vyplývá jeden zásadní didaktický závěr. V každém případě by lektori mezigeneračního vzdělávání měli být dále schopni prokázat svou schopnost restrukturalizovat biografické zkušenosti.

REFERENCE

- Actionbound. (2012). Actionbound [Mobile app & computer software]. <https://en.actionbound.com/>
- BahraniApps. (2016). Comic Page Creator [Mobile app]. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicpagecreator&hl=en_US&gl=US
- Baschiera, B. & De Meyer, W. (2016). Support of active ageing through P2P learning. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 180-192.
- Buj, C., Kardamitsi, E., Marzo, S., & Tejedor, N. (2018). Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods. Erasmus plus KA2 project, Zaragoza.
- Chess. (2005). Chess. <https://www.chess.com/>
- European Commission. (2021, January 27). Zelena knjiga o staranju: Spodbujanje solidarnosti in odgovornosti med generacijami [Green paper on ageing: Fostering solidarity and responsibility between generations]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52021DC0050&from=SL>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Kaplan, M. S. (2021). School-based intergenerational programs. UNESCO Institute of Lifelong Learning. <https://uil.unesco.org/adult-education/school-based-intergenerational-programs>
- Karmolińska-Jagodzik, E. (2021). Komunikacja międzypokoleniowa – rozważania wokół różnic kulturowych [Intergenerational communication - reflections on cultural differences], *Studia Edukacyjne*, 21, 191-210.
- Kobylarek, A., Madej, M., & Roubalová, M. (2022). Communication community in the prefigurative world. *Journal of Education Culture and Society*, 13(2), 7-16.
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd Edition). Pearson FT Press.
- Mead, M. (1970). *Culture and Commitment*. Garden City.
- Meynen, D. (2016). Sapere aude. About the contribution of elderly people to cultural life. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 11-17.

REFERENCE

- Natalija Ž., Dušanka L. Š., Mateja K., Julija M., & Urška B. (2013). Nikoli prestari za učenje. Izzivi pri izobraževanju starejših in spodbujanje medgeneracijskega sožitja [Never too old to learn. Challenges in educating the elderly and promoting intergenerational coexistence]. Epale.
https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nikoli_prestari_za_ucenje_prirocnik_0.pdf
- Newman, S. & Hatton-Yeo, A. (2008). Intergenerational learning and the contributions of older people, *Ageing Horizons*, 8, 31-39.
- Okólski, M. (2018). Wyzwania starzejącego się społeczeństwa [The challenges of an ageing society]. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Roundwood Studios. (2011). Comic Strip! - Cartoon & Comic [Mobile app]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roundwoodstudios.comicstripit&hl=it&gl=US>
- The TOY Project Consortium. (2013). Reweaving the tapestry of the generations: A guide to community-based intergenerational initiatives in Europe. The TOY Project. http://media.wix.com/ugd/cfe827_ebe92251550e426da1f5c3bfbb25930e.pdf
- WeVideo. (2011). WeVideo [Computer software]. <https://www.wevideo.com/>
- Zakowicz, I. (2011). Old age – „how beautiful to be yourself”. *Journal of Education Culture and Society*, 2(2), 47-54

AUTOŘI PŘÍRUČKY

EduVita

ITALY



- Hanna Urbanovich (research)
- Filomena Locantore (research)
- Damiano Stefano Verri (graphics)
- Teresa Voce (translation)

Foundation Pro Scientia Publica

POLAND



- Aleksander Kobylarek (research)
- Martyna Madej (research, translation)
- Maja Wereszczyńska (research)
- Katarzyna Kaczmar (research)
- Kamil Krasoń (pictures)

Nazhayat

TURKEY



- Hasan Yüce (research and translation).
- Mustafa Çelik (graphics and design).
- Rabia Selma Gültekin (research)

Právě teď! o.p.s.

CZECH
REPUBLIC



- Hana Čepová

UTENA THIRD AGE UNIVERSITY

LITHUANIA



- Laima Lapinienė
- Beatričė Navarskaitė

LJUDSKA UNIVERZA JESENICE

SLOVENIA



- mag. Maja Radinovič Hajdič
- Ana Hering



This work is under license Creative Commons 4.0. You are free to copy and redistribute the material in any medium or format. You must give an explicit and appropriate credit to the creators, provide a link to www.connectcreate.eu website, a link to the CC 4.0 license (creativecommons.org/licenses/by/4.0), and indicate if changes were made.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This project has been funded with support from the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.