



# Stimulující digitální prostory a jak je vytvořit?

*Jak podporovat smysluplné zážitky při práci se skupinami v digitálním prostoru?*



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

# Impresum

**Název publikace:** Stimulující digitální prostory a jak je vytvořit?: Jak podporovat smysluplné zážitky při práci se skupinami v digitálním prostoru?

**Autoři:** Sabina Belc, Fabio Costa, Petr Kantor, Katarína Klusová, Francisco J. Navas Adamuz

**Editoři:** Giulia Degortes Caivano, Alexandro Jan Lai

**Design a grafika:** Eva Cajšek

**Obrázky:** Leonardo AI

**Lublaň, listopad 2023**

**Vydal:** Socialna akademija, zástupce: Matej Cepin

**Odmítnutí odpovědnosti:** Projekt Stimulující digitální prostory a tato příručka byly spolufinancovány Evropskou unií prostřednictvím programu Erasmus+. Vyjádřené názory a pohledy jsou však pouze názory autorů a nemusí nutně odrážet názory Evropské unie, Evropské komise nebo slovinské národní agentury pro program Erasmus+ (Institut MOVIT pro rozvoj mobility mládeže). Evropská unie, Evropská komise ani slovinská národní agentura pro program Erasmus+ (Institut MOVIT pro rozvoj mobility mládeže) nenesou odpovědnost za obsah této publikace.

**Tato práce je publikována pod licencí [CC BY-NC-SA](#): Uveďte původ-Neužívejte komerčně-Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.**



KATALOŽNI ZAPIS O PUBLIKACIJI (CIP) PRIPRAVILI V NARODNI IN UNIVERZITETNI KNJIŽNICI V LJUBLJANI

[COBISS.SI-ID 178408451](#)

ISBN 978-961-96522-3-7 (PDF)

# Table of Contents

Úvod **5**

*Kapitola 1: Jak vypadá naplňující  
uživatelská zkušenost v práci s mládeží  
nebo kulturou?* **7**

*Kapitola 2: Jak založit digitální prostor:  
Jaké jsou základní kameny?* **15**

*Kapitola 3: Online dobrodruzi:  
Udržujte mladé lidi v zapojení a  
spojení* **31**

Shrnující závěry **49**







## Úvod

Vytvoření této příručky na téma, které se za poslední tři roky dramaticky vyvíjelo, od malé domény s několika pracovníky s mládeží s osobní vášní pro jiné digitální a virtuální prostředí až po dnešní mainstreamový přístup k práci s mládeží v době snížené mobility a krize, se ukázalo být docela výzvou. Pokud vyloučíme několik „futuristických“ zkušeností, jako je zkušenost finské organizace „Verke“<sup>1</sup> nebo několik podivínských blogů pro pracovníky s mládeží, jako je blog Michele di Paola,<sup>2</sup> nebo odvážné a inovativní zkušenosti provedené několika sdruženími, jako jsou tento projekt, z nichž některé se datují až 25 let), se přístup k digitálnímu prostoru pro práci s mládeží stal systémovým a řízeným výzkumem během zběsilého hledání řešení po vypuknutí pandemie COVID-19 v roce 2020. Stejný problém řešil i sektor kultury.

Tento nedostatek dat a reálných zkušeností spolu s paradoxní a exponenciální produkcí článků a intelektuálních výstupů na toto téma za posledních několik let znesnadnil jak analýzu dat, tak jejich použití v našich vlastních postupech. Ještě před 3 lety

<sup>1</sup>Verke (2023). Digital Youth Work. Verke.

<sup>2</sup>Di Paola, M. (n.d.). [HandShaKing](#).

se nejrelevantnější materiál o digitální práci s mládeží většinou zaměřoval na e-learning ve všech jeho podobách, což nás přimělo více se dívat na naše přímé zkušenosti a sdílet praktické tipy a návrhy, abychom se vyhnuli editace další teoretické eseje na toto téma.

Jedním z praktických důsledků našeho převážně vnitřního pohledu je rozmanitost kapitol upravovaných některými partnery tohoto projektu s řadou různých stylů, díky nimž je tato příručka přístupná rozmanitějšímu publiku, které bude moci přejít na konkrétní kapitoly. vyžadují v závislosti na jejich cílech a motivacích. To neznamená, že přečíst to všechno je složitý úkol, ale jednoduše to představuje možnost sahající od teoretičtějšího přístupu až po svépomocného průvodce. Je určena pro pracovníky s mládeží a kulturu, jejichž práce silně závisí na mládežnických skupinách. Pro snadnější čitelnost budeme používat termín pracovník s mládeží, který označuje jak profese, tak práci s mládeží, která se týká práce s mládežnickými skupinami v práci s mládeží a kulturní.

Zveme vás, abyste si to všechno přečetli, od A do Z, ale možná budete chtít vědět, pro každý případ, že první kapitola (editoval Fabio Costa z Associazione Interculturale NUR) nabídne teoretičtější přehled hlavních charakteristik, které digitální prostor pro iniciativy práce s mládeží by měl brát v úvahu, aby byl účinný a atraktivní pro mládež. Doporučujeme si ji přečíst, abyste pochopili souvislosti, koncepty a celkové potřeby a přístupy práce s mládeží v digitálním prostoru.

Druhá kapitola (editovali Sabina Belc a Petr Kantor ze Socialna Akademija a Petrkljic Help) se postupně posouvá k praktičtějšímu chápání nástrojů, metod a kompetencí potřebných k implementaci funkčního a udržitelného digitálního prostoru. Kapitola je de facto pojítkem mezi první a třetí kapitolou, bere čtenáře z teoretických požadavků a svižně je vede k prozkoumání konkrétních příkladů, konkrétních zkušeností a sady tipů a doporučení, jak to udělat sám!

Třetí a poslední kapitola (editovali Katarína Klusová a Francisco Navas Adamuz z Petrkljic Help a Delegacion de Juventud z Ayuntamiento de Cabra) je logickým závěrem této krátké cesty, o kterou jsme se chtěli podělit s našimi vrstevníky a kolegy, a je průvodce krok za krokem, jak nabídnout velmi praktické příklady online aktivit, které zaplní váš digitální prostor a podaří se jim přimět účastníky, občany, digitálního prostoru pro práci s mládeží, aby se zapojil, zapojil a začlenil do něj více než jen příležitostně. Postupujte podle našich instrukcí a příkladů, abyste zlepšili možnosti, jak přimět své mladé příjemce, aby si rozvinuli pocit vlastnictví a sounáležitosti, díky nimž se digitální prostor stává skutečnou příležitostí k učení se zkušenostmi z práce s mládeží.





# Jak vypadá naplňující uživatelská zkušenost v práci s mládeží nebo kulturou?

## Kapitola 1

Práce s mládeží je navržena **za účelem pomoci a posílení osobního a sociálního rozvoje mladých lidí** prostřednictvím jejich dobrovolného zapojení, které je doplňkem jejich formálního, akademického nebo odborného vzdělávání a přípravy.<sup>3</sup> Někdy může být těžké pochopit, zda lze naši přípravu a realizaci jakožto pracovníků s mládeží považovat za vhodné a uspokojivé při působení v kulturní práci.

**Cítí se účastníci zapojení?** Získávají z této zkušenosti tolik, kolik si přejeme? Pomáháme svým kolegům dostatečně? Cítí se tak naplněni, jak bychom si přáli? V online prostředí to platí ještě více. Není snadné pochopit náladu a pocity v online míst-

<sup>3</sup>NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

nosti, protože pozitivní i negativní vibrace mají tendenci se vyrovnat. Abychom tuto výzvu zvládli, podíváme se na proměnné, **kteřé přispívají k tomu, aby uživatelská zkušenost byla naplňující.**

## Zábava

**O zábavném prostředí** mluvíme tehdy, když poskytuje potěšení, požitek nebo **zábavu**.<sup>4</sup> Pochopit, kdy se lidé baví, může být někdy složité. I když si v další kapitole budeme povídat o tom, jak dělat věci zábavnými, můžeme se pokusit pochopit, jak může vypadat úspěch v tomto úkolu. Obvykle to lze měřit tím, **jak účastníci reagují na konec aktivity**. Práce s mládeží je koneckonců jak vzdělávací, tak i zábavná; jak naplňující, tak zábavná.<sup>5</sup>

Jsou účastníci smutní, že už nemají čas se aktivitě věnovat? Cítí se naplnění tím, že v tomto procesu strávili čas, který chtěli? Cítí touhu po dalším, nebo jsou rádi, že už je konec?

*Pokud stejné činnosti v budoucnu navrhnete stejné skupině, můžete zkontrolovat jejich reakci, abyste získali dobrý přehled o tom, jak zábavná to pro účastníky je.*

I když je obtížné pochopit koncept zábavy, výše uvedené pokyny by nám měly poskytnout dostatečné povědomí, abychom pochopili výsledky procesu v našem prostředí.



## Konektivní

Prostředí umožňuje spojení, když se **lidé v něm cítí spojeni**,<sup>6</sup> se zaměřením na proces, v němž je nezbytná aktivní a kritická účast mladých lidí, používané metody a programy a činnosti, do kterých se zapojují **pracovníci s mládeží** a mladí lidé. velmi různorodé a zahrnují mezikulturní a **mezinárodní povědomí**.<sup>7</sup>

<sup>4</sup> Cambridge University Press (2022). **Fun**. Cambridge English Dictionary.

<sup>5</sup> NYCI (2022). **What is Youth Work?** National Youth Council of Ireland.

<sup>6</sup> Cambridge University Press (2022). **Connection**. Cambridge English Dictionary.

<sup>7</sup> NYCI (2022). **What is Youth Work?** National Youth Council of Ireland.

Naším úkolem je poskytnout tento pocit mezikulturního povědomí. Otázka kulturní rozmanitosti může být vysoce relevantní pro ty komunity, které se snaží reagovat na migraci z celé Evropy i mimo ni. Za těchto okolností si tvůrci politik uvědomují důležitost podpory tolerance a **silné harmonie komunity**.

Role pracovníků s mládeží je klíčová při utváření názorů a pohledů mladých lidí a pomáhá mladým lidem pochopit, ocenit a **přijmout rozmanitost** s cílem zlepšit a posílit sociální soudržnost. Naše projekty by se měly snažit zapojit mladé lidi a pomoci jim přijmout jejich rozdíly – ať už mezi jednotlivci nebo komunitami – a zároveň poznávat jiné kultury.<sup>8</sup> Kdykoli si všimneme, že účastníci aktivně diskutují, chápou a nakonec přijímají rozdíly a podobnosti mezi svými kulturami, naše prostředí může být považováno za spojující.

*Zkuste si dávat pozor na případ, kdy účastníci opouštějí místnost s úmyslem pokračovat v diskusi!*

Zatímco význam propojeného prostředí z mezinárodního hlediska je zřejmý, totéž lze aplikovat na jakékoli národní nebo místní digitální prostředí. Nejen, že ve stejné oblasti lze nalézt různé kultury, ale lidé ze stejné kultury se mohou (a budou) zabývat svými rozdíly a podobnostmi, takže vše, co bylo dosud řečeno, je stále aktuální.

## Povzbudivý

Prostředí může být **povzbuzující**, když se v něm někdo **cítí sebevědomě** a může něco udělat.<sup>9</sup> Když se budou mladí účastníci v digitálním prostoru cítit sebejistě, **budou vždy vědět, co dělají a proč**.

Digitální práce s mládeží je založena na myšlence, že při práci s mládeží je třeba využívat nové technologie, aby byly služby a aktivity určené pro mladé lidi lepší, dostupnější a **smysluplnější**.<sup>10</sup> Účastník se bude muset cítit povzbuzen zejména v digitálním prostoru.

Je také důležité vzít v úvahu, že používání digitálních technologií v práci s mládeží by mohlo mít dopad na duševní **zdraví účastníka**. Od **digitální únavy**<sup>11</sup> způsobené tím, že musíte trávit příliš mnoho času online, po **pocitě nedostatečnosti** kvůli nedostatku

<sup>8</sup> Asociacion Cultural Integra, Dacorun Council for Voluntary Service, Pozitiva Doma, Vicolocorto and Zavod Voluntariat (2019). [Cultural Diversity as a Learning Tool in Youth Work](#). Dacorun CVS.

<sup>9</sup> Cambridge University Press (2022). Encourage. Cambridge English Dictionary

<sup>10</sup> Verke (2023). [Digital Youth Work](#). Verke.

<sup>11</sup> „Digitální únava“ popisuje stav vyčerpání a neangažovanosti, ke kterému dochází u lidí, kteří musí používat četné digitální nástroje a aplikace současně.

digitálních kompetencí nebo digitálních technologií k plnému zapojení do práce s mládeží, emocionální dopad se může u různých lidí lišit.<sup>12</sup>

V důsledku toho, když účastník není v povzbuzujícím prostoru, může se cítit ztracený, nejistý a není si jistý, co má dělat. Naopak, povzbuzení mladí lidé budou ve své proaktivitě vypadat soustředěně, bezpečně a neoblomně. Nebo alespoň, v nejhorším případě, povzbudivé prostředí udělá ze selhání příležitost k učení a přijatelnou zkušenost, nikoli traumatickou.

*Nezapomínejme, že vše, co bylo dosud řečeno, platí i pro nás jako pracovníky s mládeží. Nejsme imunní vůči výsledkům naplňujícího uživatelského zážitku v digitální práci s mládeží!*

## Smysluplný

Prostředí lze považovat za všímavé, když si **lidé** v něm **vědomě uvědomují svá těla, mysl a pocity** v přítomném okamžiku, aby **vytvořili pocit klidu**.<sup>13</sup>

V digitálním projektu je každý účastník na jiném fyzickém místě. V pozorném prostředí se každý účastník cítí přítomen ve stejném prostoru jako všichni ostatní, bez ohledu na to, kde se fyzicky nachází. **Prostor v digitální práci s mládeží může pro pracovníky s mládeží znamenat něco jiného než pro mladé lidi.** Ti poslední vidí digitální místa jako zdroj neustálého spojení se svými vrstevníky, způsob, jak potvrdit, kým se stávají, a **získat emocionální ujištění, že k nim patří.**<sup>14</sup>

*Zeptejte se sami sebe: Mají účastníci pocit, že jsou všichni na jedné lodi? Zdá se, že si účastníci uvědomují, že virtuální umístění, které sdílejí, lze přesto považovat za místo?*

Jako pracovníci s mládeží musíme zajistit, že jsme pro skupinu vytvořili bezpečný a vstřícný prostor.<sup>15</sup> Když budou účastníci pozorní, nebudou se cítit rušeni žádnou okolností, která se děje mimo (a dokonce i uvnitř) digitálního prostředí. Budou žít ponořeni do činnosti, zapojení, zmocnění, aktivní a kreativní v digitální společnosti.<sup>16</sup>

<sup>12</sup> Pawluczuk A., Şerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership.

<sup>13</sup> Cambridge University Press (2022). [Mindful](#). Cambridge English Dictionary.

<sup>14</sup> Pawluczuk A., Şerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership.

<sup>15</sup> The Mix (2021). [A Guide to Delivering - Digital Youth Work](#). National Youth Agency.

<sup>16</sup> Verke (2019). [European Guidelines to Digital Youth Work](#). Verke.



Pokud se účastníkům podaří vnímat digitální prostor, který jsme pro ně vytvořili, stejně, jako by poznali fyzický prostor, můžeme prostředí považovat za smysluplné.

## Uživatelsky přívětivý

Design lze považovat za **uživatelsky přívětivý**, když jej lidé **snadno** používají.<sup>17</sup> Ale co v tomto oboru vůbec znamená jednoduchý?

Lze si toho všimnout pozorováním toho, kdo má zkušenost, ať už my nebo účastníci. **Design je považován za jednoduchý, když se osoba, která jej vnímá, necítí zahlcena pohledem na něj.**<sup>18</sup> Najde účastník

snadno každou možnost? Cítíme se pohodlně, když hledáme to, co v daný okamžik potřebujeme? Máte pocit, že máme k dispozici správné množství možností? Využíváme většinu potenciálních funkcí?

To musí být pravda, ať už jsme na počítači, tabletu nebo jiném zařízení. Uživatelé očekávají, že jakákoli aplikace bude vypadat dobře bez ohledu na to, jaké zařízení používají, a je to tak správně! Responzivní aplikace to umožňuje.<sup>19</sup> Pokud jsme připojeni k počítači a účastník používá telefon, oba bychom měli mít pocit, že se aplikace snadno používá.

Konečně, **zážitek je lepší, když je vhodný právě pro nás.** Každý účastník (nebo dokonce i my) může chtít vyladit a změnit to, co je před ním, aby se mu to více líbilo. Je těžké vytvořit jeden standardní zážitek, který uspokojí každého, zvláště když jednáte s velkým počtem účastníků najednou.<sup>20</sup>

Účastníci se cítí mnohem spokojenější, pokud mohou například upravit rychlost přehrávání médií nebo pokud do něj můžeme integrovat další existující nástroje (jako je software pro automatický překlad). Zážitek lze tedy interpretovat jako uživatelsky přívětivý, pokud jde o používání prvků s jednoduchým rozhraním, bez ohledu na zařízení, které lze také personalizovat.

<sup>17</sup> Cambridge University Press (2022). [User-friendly](#). Cambridge English Dictionary.

<sup>18</sup> FreshCodeIT (2019). [4 Marks of User-friendly Design](#). Medium.

<sup>19</sup> WebDev (2022). [Learn Responsive Design](#).

<sup>20</sup> Microsoft (2022). [Let Users Personalize Visuals in a Report](#).



*Toto je nejjednodušší a nejrychlejší pole pro testování.  
Můžete to udělat sami nebo s některými kolegy. Nebojte  
se požádat o pomoc!*

## Živý

**O živém** mluvíme, když popisujeme něco, co se **jeví jako skutečné nebo se zdá být živé**.<sup>21</sup> Jak jsme řekli v segmentu „Mindful“, chceme **smazat rozdíl mezi fyzickým a digitálním** prostorem, aby se ten druhý cítil stejně živý a skutečný jako ten první.

Práce s mládeží je o práci s celostními potřebami mladých lidí. Měli bychom mít dovednosti usnadňovat konverzaci mezi mladými lidmi v digitálních prostorech, ve kterých se nacházejí, stejně jako by byli ve stejném fyzickém prostoru.

**Pracovníci s mládeží by měli používat digitální nástroje, prostory a místa jako rozšíření skutečného světa.**<sup>22</sup> Když se to udělá správně, uvidíme, jak se účastníci budou cítit, jako by mluvili s jinými skutečnými lidmi, a uvědomí si, že prožívají zkušenost analogickou tomu, co by nabízely typické osobní projekty.

*Analogické je zde důležité klíčové slovo. I když  
porovnáváme digitální a fyzické prostředí, NESnažíme se,  
aby digitální prostor vypadal jako jeho fyzický protějšek!*

Rádi bychom viděli, jak jsou účastníci propojeni a ochotni spolu zůstat, když mají vždy možnost se odpojit a vrátit se ke svému podnikání. Při komunikaci v realistických virtuálních prostředích budou mladí lidé vyjadřovat své nápady, klást relevantní otázky, udržovat respekt a budovat důvěru. Není to totéž jako komunikovat osobně, ale je to stejně důležité.<sup>23</sup>

Využitím této zkušenosti nebude mladý účastník živé digitální aktivity simulovat zkušenost, kterou měl ve virtuálním světě, se zkušeností fyzického světa. Přesto se mladému účastníkovi podaří bez problémů aplikovat první z nich na neformální vzdělávání rozvinuté ze zkušeností v druhém.

<sup>21</sup> Cambridge University Press (2022). [Lifelike](#). Cambridge English Dictionary.

<sup>22</sup> HUMAK University of Applied Science and Maynooth University (2019). [Youth Work in Digital World: Focus on Youth Workers](#). YouthWorkAndYou.org.

<sup>23</sup> Staiou, E. (ed.), Atakan, P., Kalem, G., Kiper, B., Tsvetkova R., Kasamska, R., Karabová, D., Maška, M., Kaisari, A., Michalopoulou, N., Güvenir, C., Gündoğar, N. (2021). [DiGi YOUTH: Work Manual](#). DiGi YOUTH Partnership.





## Kreativní

Člověk může být považován **za kreativního**, když **produkuje nebo používá originální a neobvyklé nápady**.<sup>24</sup>

Kreativita je často spontánní a **nelze ji lidem vnutit**. Místo toho si můžeme všimnout, že se účastník cítí inspirován kreativitou někoho jiného. Pokud má takový účastník pocit, **že má prostor přispět**, celý digitální prostor by se stal kreativnějším.

Bylo řečeno, že **kreativita** se šíří, například, pokud jde o vzdělávací prostředí, a nespočívá výlučně v jednotlivých účastnících, ale je **rozptýlena mezi skupinu**, školitele, kulturní protetiky, které zvyšují kreativitu a intelektuální růst, a větší společenství.<sup>25</sup> Inspirace může být nakažlivá, zvláště v online prostředí, kde máme k dispozici nekonečné množství nástrojů. I když na tento koncept ještě nejsme příliš zvyklí, je poměrně důležitý. Účastník může mít pocit, že má k dispozici mnoho různých zdrojů kreativity, které mu přinášejí potřebnou inspiraci.

*Nezaměňujme však počet nástrojů se zdroji kreativity. I když je pravda, že jakýkoli online nástroj lze použít mnoha způsoby, prostředí s příliš mnoha z nich by se místo toho mohlo zdát ohromující. Když se účastníci cítí být zpochybňováni například velmi omezeným množstvím nástrojů, které mají k dispozici, budou nuceni přemýšlet neobvyklým způsobem.*

To buduje kreativní a inovativní myšlení a schopnost proměnit výzvy v příležitosti a zároveň si stanovovat a dosahovat cílů s omezenými zdroji.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Cambridge University Press (2022). [Creative](#). Cambridge English Dictionary.

<sup>25</sup> European Commission Expert Group Report (2020). [Developing the Creative and Innovative Potential of Young People Through Non-Formal Learning in Ways that are Relevant to Employability](#). European Commission.

<sup>26</sup> European Commission - Directorate-General for Education and Culture (2015). [Unleashing Young People's Creativity and Innovation](#). Publication Office of the European Union.

## Závěr

Všechny naše předchozí zkušenosti přispívají k našemu cíli pochopit, jak **vypadá naplňující uživatelská zkušenost pro mládež v kulturní práci**.

I když je jistě mnohem více kategorií, které jsme si mohli vybrat, abychom se vypořádali, důležité je mít oči otevřené a pochopit, zda se účastníkům (a nám samotným) **tato zkušenost líbí**, aby každý získal **něco nového** a důležitého ze zkušenosti, kterou jsme poskytli.

Pokud budeme mít na paměti alespoň některé z otázek, o kterých jsme hovořili výše, pochopíme, kdy nám online prostředí připadá dostatečně naplňující a kdy ne.

Nyní, když máme znalosti, jak je aplikujeme? **Jak vlastně děláme, aby naše prostředí naplňovalo?**



# Jak založit digitální prostor: Jaké jsou základní kameny?

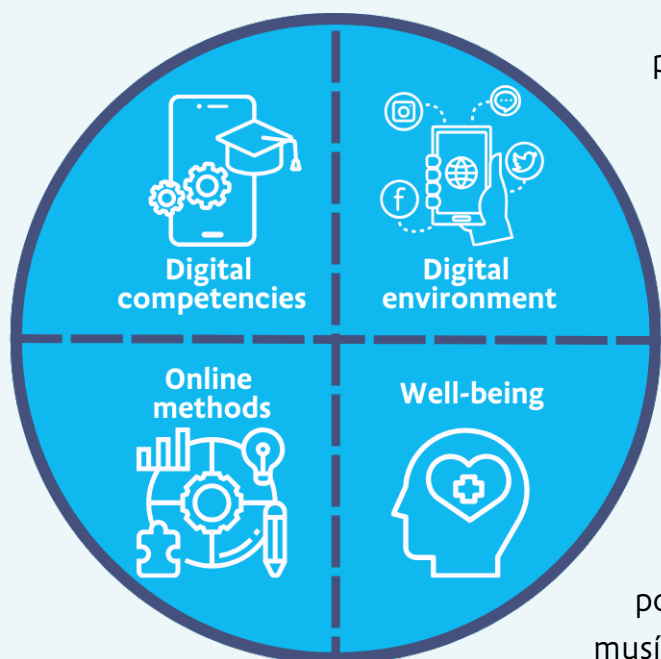
## Kapitola 2

### **Věříte, že digitální prostory pro mládež mají budoucnost?**

Během pandemie jsme byli nuceni přejít online, ale s nadějí, že tato fáze brzy skončí a už se nikdy nebudeme muset vracet. V naší práci proto často chyběla motivace přejít od kultury online akcí k práci se skupinami, které jsou pro kulturní a mládežnickou práci klíčové.

*Jak vytvořit prostory, které umožní mladým lidem budovat komunitu a cítit sounáležitost?*

Když navrhujeme a dodáváme online aktivity pro práci s mládeží, musíme věnovat pozornost čtyřem rozměrům: vytvoření digitálního prostoru, výběr vhodných metod,



posílení (digitální) kompetence pracovníků s mládeží a mladých lidí a péče o jejich blaho.

Věnováním pozornosti všem čtyřem výše uvedeným sektorům můžeme vytvořit prostor pro inspirativní zkušenost, která je spojující, zábavná, povzbuzující (v tom smyslu, že podporuje kreativitu i iniciativu) a má smysluplné místo v práci s mládeží.

V kapitole níže prozkoumáme, co přesně se pod těmito dimenzemi skrývá a jaké aspekty musíme mít na paměti.

## 2.1 Digitální prostor

Melvin<sup>27</sup> definuje digitální prostory jako digitální „místa“, kde se shromažďují mladí lidé, přičemž digitální místa dávají smysl, vzpomínky a pocity. V jejím článku jsme zjistili, že pro mnoho mladých lidí digitální prostory poskytují neustálé spojení s jejich vrstevníky, způsob, jak potvrdit, kým se stávají, a získat emocionální ujištění, že patří. Díky těmto vlastnostem má web obrovský potenciál jako místo pro práci s mládeží.

### **Které aspekty je třeba vzít v úvahu při výběru nástrojů a platformem?<sup>28</sup>**

Za prvé, tím nejdůležitějším aspektem je zapojení našich mladých lidí do rozhodování. Pokud je zapojíte do navrhování jejich digitálního prostoru, budou mít větší vlastnictví a budou se cítit jako doma. Tím zvyšujeme šanci, že mladí lidé zaplní digitální prostor a udělají z něj svůj vlastní.

Zadruhé bychom si měli dávat pozor, abychom své činnosti nepodřídili nástrojům, ale nechali nástroje, aby nás podporovaly v poskytování inspirativní zkušenosti pro mladé lidi, které podporujeme.

*Uvědomte si, že přepínání mezi nástroji způsobuje účastníkům stres, takže optimalizace počtu nástrojů, které*

<sup>27</sup> Melvin, J. (2018). [Digital Tools, Spaces and Places - Mediators of Youth Work Practice](#). Coyote, 26.

<sup>28</sup> Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), [Izobraževalni \(pre\)skok na splet: pristne, sproščene in sodelovalne aktivnosti na spletu](#) (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.

*používáme, je zásadní. Během aktivity bychom neměli používat více než jednu platformu a až dva digitální nástroje.*

Nakonec je dobré myslet v procesu na následující aspekty. Analyzujte a vyberte nejpřímější nástroj, který pokryje většinu vašich potřeb, a optimalizujte tak používání digitálních nástrojů. Digitální gramotnost účastníků (a naše) musí ovlivnit výběr.

Měli bychom také zkontrolovat, zda vybrané nástroje umožňují účast našich cílových skupin, aby naše aktivity byly co nejvíce inkluzivní. Při pořádání setkání online musíme také zvážit bezpečnost našich účastníků a jejich dat a dostupnost na různých zařízeních a operačních systémech. Podstatnou roli při rozhodování nakonec hraje i cena. Neziskové organizace mají často k dispozici dotované nebo dokonce bezplatné nástroje.

*Tip: Neztrácejte drahocenný čas opakovaným učením se novým nástrojům v rámci jedné aktivity. Uděláme dojem kvalitou online zážitku, nikoli znalostí nástrojů.*



*Jak si vybrat digitální nástroj a platformu, která bude odpovídat mým potřebám?*

## **V jakých procesech nás mohou podpořit?<sup>29</sup>**

### **(Neformální) Setkání v digitálním prostoru**

Schůzky lze konat prostřednictvím klasických videokonferencí nebo platform založených na avatarech. První z nich jsou skvělé pro udržování kontaktu a provádění strukturovaných aktivit, jako jsou workshopy. Nejznámější je Zoom, ale existují také programy jako MS Teams, Webex a Butter.

Platformy jsou obohaceny o různé funkce, jako jsou reakce, chat, filtry, virtuální oddělené místnosti a ankety. S dobrou znalostí funkcí se často můžeme vyhnout nebo

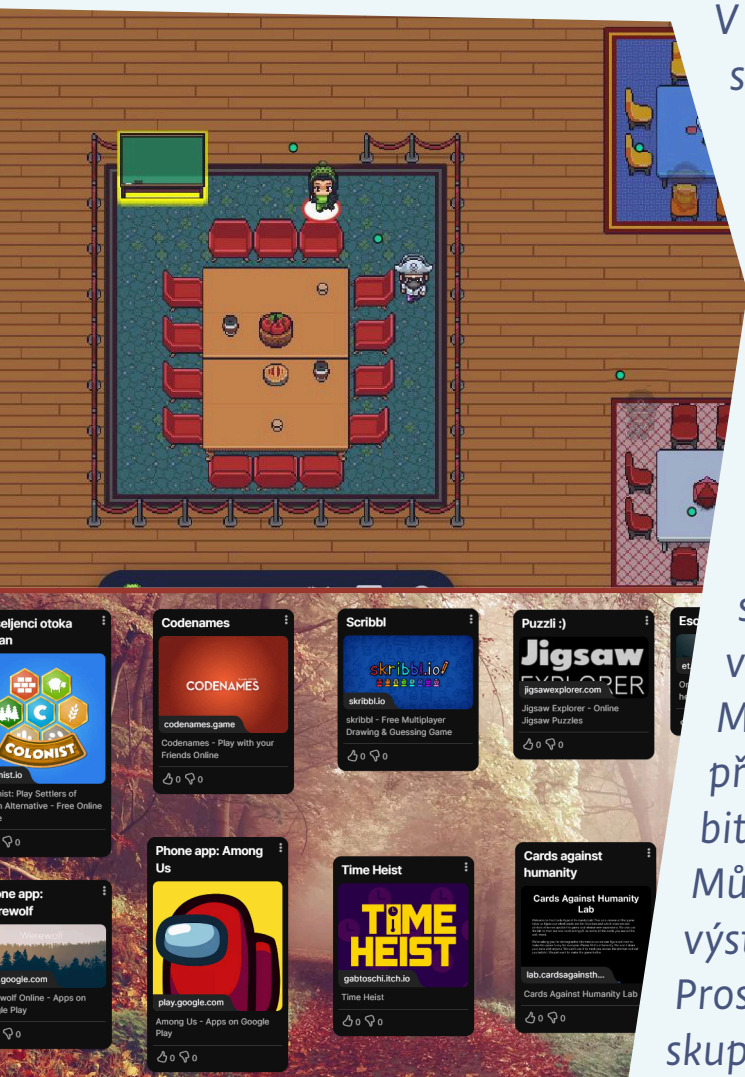
<sup>29</sup> Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), [Izobraževalni \(pre\)skok na splet: pristne, sproščene in sodelovalne aktivnosti na spletu](#) (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.



omezit používání externích digitálních nástrojů. Existují také platformy, kde získáte svého avatara, což vám umožní pohybovat se po místnosti a setkávat se s lidmi (např. Wonder and Gather). Taková prostředí usnadňují vytváření sítí a neformální setkání.

*V GatherTown můžeme společně s mladými lidmi přizpůsobit digitální prostor a vytvořit online centrum pro mládež s různými místnostmi a aktivitami, které si přizpůsobí tím, že se setkají s jejich přáteli.*

*V těchto digitálních prostorách můžeme vytvořit virtuální polici s hrami v Padletu a pořádat večery s deskovými hrami. Můžeme uspořádat hráčský večer, připravit koncert nebo talentovou bitvu a streamovat je přes Twitch. Můžeme také vytvořit online výstavu umění účastníků (např. v Prostoru) a navštívit je jako skupina.*



### Poskytování obsahu a podněcování smysluplné interakce

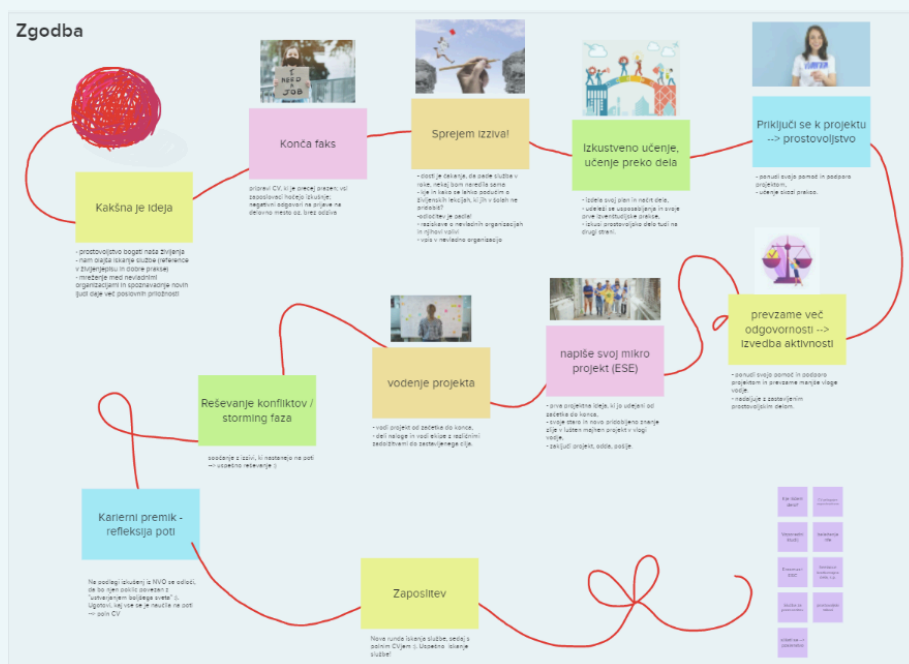
Základním aspektem webových implementací jsou vizuální prvky a prezentace. Několik webových aplikací nám umožňuje vytvářet jednoduché grafické návrhy, infografiky (např. Canva) a animace (např. PowToon).

Některé nástroje nabízejí i pokročilejší formy prezentace, například eMaze a Prezi. Pro kontrolu atmosféry a názorů ve skupině máme k dispozici různé digitální nástroje. Můžeme využít kvízy (např. Kahoot a QuizWhizzer), interaktivní úkoly (např. WordWall) a průzkumy (např. Zoom a Mentimeter). Mentimeter nám také umožňuje seřadit výsledky podle důležitosti, což usnadňuje stanovení priorit. Nástroje jako

Jamboard a Padlet lze použít ke sběru výsledků konverzací, které mohou podpořit každou skupinu při sdílení s jinými skupinami.

Digitální nástroje jako **Mural** a **Miro** umožňují komplexnější vizualizaci a mohou být užitečné při delších online procesech.

Nástroje obsahují plátno, na které můžeme lepit bločky a umísťovat obrázky nebo ikony. Umožňují nám hlasovat a nabízejí širokou škálu předpřipravených šablon. Můžeme je použít jako obsahový kontejner (místo pro uložení všech relevantních informací) pro celý proces.



### Asynchronní aktivity a komunikace mezi schůzkami

Předpokládejme, že provádíme smíšené činnosti nebo propojujeme synchronní a asynchronní činnosti. V takovém případě je zapotřebí online komunikační platforma, kde mohou účastníci komunikovat a sdílet výsledky své práce a další obsah.

Nezákladnější formou je skupina na sociální síti nebo chat (např. Facebook a Instagram). Pokud potřebujete složitější, můžete zvolit Učebnu Google.



*Jak co nejlépe využít zvolený nástroj?  
Podívejte se na naši sadu nástrojů!*

## Metody a aktivity

Práce s mládeží a její metodika se vyvíjejí desítky let (v některých zemích i století). Přesto jsme byli (většinou) konfrontováni pouze s tím, že jsme potřebovali zavést různé online metody až v roce 2020.

Na začátku jsme představili dynamiku setkání a workshopů prostřednictvím skupinové práce a digitálních nástrojů, které jsme přirovnali k metodě. S nástroji jsme se příliš zaměřili na budování digitálních dovedností místo na vytváření skutečného kontaktu mezi účastníky. Práce s mládeží je o vytváření prostoru pro mladé lidi, aby se mohli stykat, vyměňovat si nápady a utvářet je tak, aby vedli k pozitivní změně.

*“Musíme mezi sebou navázat osobní spojení. Spojení před obsahem. Bez příbuznosti nemůže vzniknout žádná práce”.*  
- Petr Blok<sup>30</sup>

Mládežnický sektor a další sektory založené na práci s mládežnickými skupinami mají v následujících letech za úkol pokročit ve vývoji a zavádění metod, které umožní podobný pocit jako při osobním setkání

## Jak vybrat správnou metodu?

Pro smysluplnou interakci potřebujeme vytvořit prostor, kde se lidé mohou propojit, cítit se přijímání a bavit se a zároveň být kreativní a přinášet změnu do jejich životů a společnosti.

*„Předpokladem změny jsou vztahy a propojení. Každé setkání, každý proces a každý školicí program musí lidi nejprve propojit. /.../ Malé skupiny jsou tedy základním stavebním kamenem jakékoli budoucnosti, kterou chcete vytvořit.“* - Petr Blok<sup>31</sup>

Aby k učení a změně došlo, musíme být schopni udržet pozornost a zapojení každého člena skupiny po dlouhou dobu. Můžeme to udělat změnou dynamiky našich interakcí. I když existují důkazy proti existenci učebních stylů, můžeme udržet pozornost účastníků zapojením se do multismyslového přístupu a přivést **STUDENTY** (LEARNERS) do našich online interakcí.<sup>32</sup>

<sup>30</sup> Blok, P. (2009). Community: The Structure of Belonging. Berrett-Koehler Publishers.

<sup>31</sup> Weisser, L. (2010). [A conversation with Peter Block](#). The Canadian Learning Journal, 36 (fall).

<sup>32</sup> Collins, S. (2020). [LEARNERS Mnemonic](#). Stellar Labs [20.1.2023].



Při práci s mládežnickými skupinami v online prostředí, které podporuje aktivní účast a formování skupin, se musíme při navrhování procesu zaměřit na fáze vývoje skupiny.

Zatímco účastníci dorazí, můžeme vytvořit příjemnou atmosféru s hudbou a povídáním. Na začátku střetnutí bychom měli začít s odbavovacími koly, aby byly slyšet všechny hlasy. Využívejme ledoborce, vzájemné poznávání a činnosti na zvýšení energie. Pokud se účastníci na začátku uvolní, budou se méně zdráhat opustit svou komfortní zónu. Skupina se tvoří pomaleji, protože nám chybí metody na podporu skupinového propojení zahrnující dotek a důvěru. Měli bychom tedy chvíli počkat, než zavedeme další „šílené“ metody.

Když začínáte plánovat své online aktivity, měli byste se nejprve rozhodnout pro způsob doručení, který by měl být přizpůsoben typu aktivity, kterou pořádáte. Pokud jde o procesy učení, můžeme kombinovat využití asynchronních a synchronních typů činností.

Méně interaktivní části se mohou proměnit ve statické e-learningové lekce s videem, textem a různými úkoly, které podporují aplikaci znalostí v reálných situacích. Ale důležitou součástí online procesu jsou aktivity, které umožňují spolupráci a vytváření spojení mezi členy. Při synchronních setkáních se zaměřujeme na používání metod, které umožňují účastníkům vyměňovat si nápady, reflektovat své zkušenosti/znalosti, procvičovat své dovednosti, vybavovat si své znalosti a zasadit je do vlastního kontextu člena skupiny prostřednictvím zpětné vazby.

Online je ještě důležitější, aby aktivity nebyly jen hraním rolí a hypotetickými případy, ale abychom řešili úkoly, které jsou následně realizovány. Tímto způsobem můžeme udržet motivaci členů skupiny po delší dobu. Plněním úkolů jim umožňujeme najít roli ve skupině. Přístup založený na projektové práci může také probíhat online. K vizualizaci a záznamu pokroku můžeme použít nástroje jako Miro a Mural.



**Synchronous Learning**



**Asynchronous Learning**

## Jaké metody můžeme použít?

Existuje celá řada metod, které můžeme použít i v online prostoru. Záleží na digitálním prostoru, který jsme nastavili, protože některé z nich závisí na funkcích platformy, na které hostujete svou aktivitu. U složitějších také obvykle využíváme nějaké další digitální nástroje.

Pro seznámení se navzájem a ledoborců můžeme využít přizpůsobené speed dating, lidské bingo, pravdy a lži. Pro teambuilding můžeme využít všemožné úkoly, kde můžeme spojit online spolupráci s interakcí s okolím.

Tvůrčí průzkum prostoru může sestávat z různých (improvizačních) divadelních metod, kolektivního kreslení, vytváření memů nebo komiksů. Můžeme podpořit spolupráci se světovými kavárnami, open space, proaktivními kavárnami a kolotoči. Můžeme relaxovat společně s řízenou meditací a všímavým cvičením.

Zapomínat bychom neměli ani na podporu rozloučení. Můžeme použít sprchu uznání, při které zaměříme pozornost na osobu, které projevujeme uznání, nebo skryjeme zprávy „kostky cukru“ v obálkách, které jsme vytvořili v digitálních nástrojích, jako je Mural. Pro zahájení a ukončení schůzek použijte kruhy pro přihlášení a odhlášení.



*Podívejte se na několik příkladů, jak používat fotografie k zachycení prostředí účastníků!*

## Jaké metody můžeme použít?

Jak mohu přizpůsobit nebo vyvinout metody/aktivity, aby odpovídaly online kontextu? Prvním krokem je analyzovat vaši metodu prizmatem toho, jaké funkce potřebujete, abyste ji poskytli. Rozdělte to na kroky a přemýšlejte o tom, jak můžete každý z nich použít v digitálním prostoru. Online prostor vypadá omezeně, ale můžeme využít všechny prvky, které máme k dispozici. Můžeme si hrát s kamerou, zapínat/vypínat ji pro ty, kteří vstupují na „pódium“. pohyb vpravo (ano) nebo vlevo (ne) na základě souhlasu s uvedeným prohlášením nebo pomocí funkce reflektoru pro akvarijní metodu. Kromě toho můžete zvuk/zvuk používat pro činnosti související s hudbou, jako je tiché karaoke, odečítání ze rtů atd. Nejsme omezeni jen na technické vlastnosti, ale umíme také pracovat s tělem, protahovat se, abychom se soustředili, a metody jako skupinové formování tvarů. V prostředí obklopujícím účastníky může být

mnoho příležitostí; mohou přinést předměty, které je představují, a my můžeme připravit mrchožrout a poslat je na procházku.

I když účastníci nemají klidný soukromý prostor, můžeme toho v rámci aktivity využít jako výhodu. Například konkrétnímu účastníkovi, který pracuje ve sdílené kanceláři, můžeme dát za úkol provést krátký průzkum mezi vrstevníky. K relaxaci může účastník v parku vést vizualizaci popisováním památek, zvuků a pachů ve svém okolí.

Můžeme jim poslat dárky, jako jsou pantofle nebo hrnek (pro zútulnění prostředí a zajištění stejných věcí) a materiály, které lze využít k aktivitám. Můžeme je povzbudit, aby se během činnosti něčeho dotkli nebo přičichli, abychom zapojili své smyslové smysly. Případně je také můžeme povzbudit, aby si vybavili situace, kdy se něčeho dotkli nebo ucítili vůni. Obloha je limit, jediná otázka zní: Jak moc jsme odvážní při zkoušení něčeho nového?



*Pro více metod, které můžete použít, naskenujte qr kód a připojte se k našemu kurzu.*

## **Kompetence pracovníků s mládeží a vedoucích mládeže**

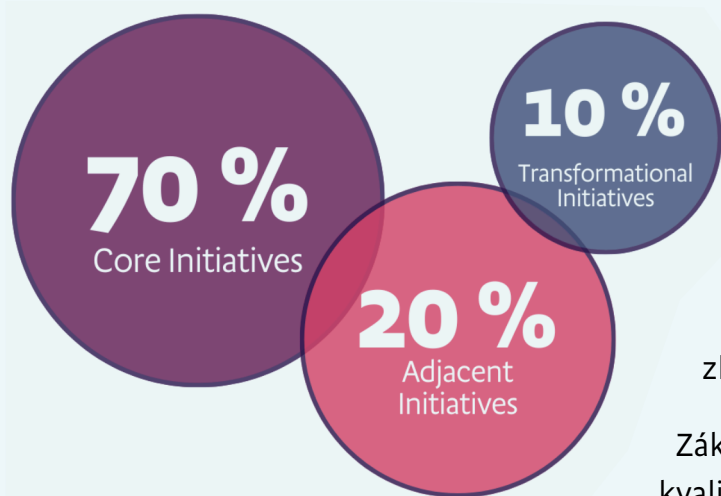
Než se podíváme na kompetence potřebné k navigaci v digitálním prostoru, je důležité, abychom se s technologiemi cítili dobře.

Abychom mohli do naší práce začlenit novější technologie, musíme být aktualizováni s technologickým pokrokem. Musíme také porozumět výzvě vstupu do digitálního prostoru. Online svět přináší nové dimenze a výzvy k vytvoření bezpečného prostoru, protože je snazší nahrávat konverzace a sdílet fotografie a materiály. Hlubší znalost platforem, online metod a digitálních nástrojů nám umožní nabízet různorodé aktivity, které podpoří participaci a kreativitu

Zvládnutím technologie se můžeme více zaměřit na účastníky a navázat smysluplné spojení. Pokud nejsme technicky zdatní, můžeme zapojit další osobu, která se může postarat o technické aspekty a nechat nás kouzlit ohledně mezilidského spojení a skupinového ducha.

Poskytnutím dobrého toku a hladkého online zážitku se můžeme stát ambasadory potenciálu digitálního prostoru. Měli bychom usilovat o dokonalost, ale nebýt na sebe příliš přísní, když se něco pokazí. Nechat lidi (a sebe) dělat chyby vytváří prostředí, kde se nebojíme opustit svou komfortní zónu a zkusit něco nového.

Pokud je nám v digitálním prostoru dobře, můžeme toto vzrušení sdílet a infikovat ostatní a přispívat k pozitivním pocitům. Chápeme, že naučit se používat nové technologie zahrnuje zranitelnost a vyžaduje odvahu. Například pořádání konference online poprvé je děsivé, ale někdo musí prorazit stopu.



Vyžaduje to hodně zvědavosti a ochoty učit se a zkoumat. Při inovacích se ale můžete inspirovat „pravidlem“ inovací, kterým je 70-20-10.<sup>33</sup>

Pokud to vezmeme jako vodítko, každá aktivita by měla obsahovat něco, co dobře známe (70 %), něco, co právě zkoumáme a zlepšujeme (20 %) a něco nového (10 %).

Základem růstu jako sebevědomého a kvalifikovaného facilitátora digitálního prostoru je zahrnout hodnocení a úvahy do integrace vylepšení a nových poznatků do návrhu digitálního zážitku.

*“Jste-li na pochybách, pamatujte si toto: Ať už si myslíte, že můžete, nebo si myslíte, že nemůžete – máte pravdu.”  
- Henry Ford II*

Když jsme všichni připraveni, první otázka, která se objeví, je: Jak udržujete motivaci vaší vzdálené skupiny? Velkou výzvou při práci se vzdálenými skupinami je dlouhodobě udržovat dobrou náladu a motivaci. Při pohybu online ztrácíme některé neformální spontánní okamžiky, jako je společné pití kávy, společný oběd, rychlý brainstorming a žádost o pomoc. Jak můžeme tento problém řešit?

Za prvé, při práci s týmem je nezbytné vytvořit vzájemnou dohodu o porozumění, jak spolupracovat. Můžeme použít otázky jako: <sup>34</sup>

<sup>33</sup> Eric Schmidt and Sergey Brin (Google) used the [70-20-10 principle](#) throughout their organization to bolster their innovation efforts. The company is investing 70% of resources and human capital in the core business, 20% in the new developments and 10% on new ideas that might seem crazy at first.

<sup>34</sup> Play4Business. [How To Successfully Lead A Blended Team.](#)

- Co buduje mou důvěru? co je pro mě důležité?
- Co by mohlo narušit můj pracovní postup a jak to můžeme překonat?
- Kde potřebuji další podporu a jak si ji budeme navzájem poskytovat?
- Jak se budeme vzájemně informovat, že je něco urgentní a má termín?
- Jak projdeme konfliktem, kdy nesouhlasíme s přístupem člena týmu nebo s jeho nápady?
- Jak se budeme vzájemně motivovat? co mě inspiruje? a ty?
- Co mohu udělat, abych dodržel své závazky?



Pro motivaci a soustředění bychom měli používat komunikaci orientovanou na poslání a udržovat členy týmu ve smyčce. Musíme prozkoumat, jak zůstat v kontaktu při spolupráci na dálku. Může nám pomoci vytvořit skupinové rituály. Můžeme těžit z pravidelných check-inů. Pravidelná vzájemná zpětná vazba je zásadní, protože pomáhá sladit očekávání a cíle a udržuje nás na správné cestě.

Můžeme navrhnout vzdálenou spolupráci. Sociální vazby jsou silnou motivací. Vytváření vzájemné zprávy může zvýšit kreativitu, spolupráci a radost z práce. Pro některé členy je snazší zůstat na úkolu, když jsou obklopeni vrstevníky. Můžete si také společně udělat přestávky na kávu.

Svěžest můžeme přinést pořádáním virtuálních narozeninových oslav (nějaké nápady) nebo jiných oslav. Můžeme představit některé virtuální teambuildingové aktivity. Můžeme poslat nějaké balíčky péče. Dostávání dobrot do pošty rozjasní dny členů týmu a inspiruje dobrou vůli a odhodlání. Pokud máte společný komunikační kanál, jako je Slack, můžete podporovat reflektory, které jsou veřejnými výkřiky za fantasticky odvedenou práci.<sup>35</sup>

Pokud jste zvědaví, jaký styl vedení na dálku vám vyhovuje, můžete se na ně podívat zde.

<sup>35</sup> Robinson A. (2023). 19 Unique Ways to Motivate Remote Employees in 2023. [10. 1. 2023].



## Starost o blaho účastníků

Můžeme dosáhnout lidského doteku a vytvořit pocit spojení mezi účastníky? Věříme, že můžeme. S domácím pocitem a bezpečným prostředím můžeme úspěšně udržet prostor participace a kreativity pro všechny.

Prvním krokem je **navázání lidského kontaktu**. Zde je několik tipů, jak na to:

- **Mluvte opatrně.** Pokuste se najít podobnosti mezi účastníky a propojit je navzájem. Zeptejte se jich, jak se mají a co jim vyhovuje. Prohlubujte vztahy otázkou: "Jak se máš?" a "Zvládáte to?"
- **Podporujte účast.** Zajistěte, aby měl každý příležitost mluvit a přispět do konverzace. Také bychom měli umožnit různé způsoby/úrovně účasti od pozorování, psaní, mluvení a používání fotoaparátu až po osobní sdílení.
- **Přineste na stůl zábavu.** Použijte citlivý humor k odlehčení nálady a uvolnění napětí.
- **Vidět mladé lidi a umožnit jim, aby byli viděni.** Navažte (pocit) oční kontakt. Motivujte účastníky, aby pomocí kamer viděli reakce a emoce. Ale nenuťte to, protože někteří lidé se necítí nepohodlně sdílet svůj osobní prostor (místnost nebo domov).
- **Plánujte neformální chvíle.** Dělejte si pravidelné přestávky, vstávejte a pohybujte se a procvičujte si péči o sebe. Podporujte setkávání (hraní deskových her, společné pití kávy atd.) nefacilitovaným způsobem, abyste poskytli příležitosti pro spontánní virtuální sociální interakce.
- **Udržujte bezpečný prostor.** Vytvořte otevřené prostředí, kde se lidé cítí pohodlně vyjadřovat své myšlenky, pocity a nápady. Při diskuzi o problému podněcujte otevřený dialog, otevřenost různým úhlům pohledu, zvědavost a respekt k jiným názorům. Používejte jazyk, který je inkluzivní a vyhýbá se marginalizaci nebo vyloučení kohokolí.



*Aktivity pro tání ledu (icebreakers): Začátek virtuální nebo hybridní schůzky může často zahrnovat trapné ticho – kde vstoupí skromný ledoborec, aby lidi rozmluvil a uvolnil je. Podívejte se na několik cenných návrhů zde.*



*Jaká jsou zlatá pravidla pro zapojení mladých účastníků během online setkání? Koukni na to!*

Druhým krokem je vybudovat pocit komunity a týmového ducha. Vytvoření pozitivní a produktivní skupinové dynamiky je životně důležité, zejména při práci na dlouhodobějším projektu.

Zde je několik nápadů, jak **vybudovat týmového ducha a vytvořit pocit komunity ve vaší skupině**:

- **Rozvíjejte sdílené cíle a hodnoty:** Spolupracujte na stanovení sdílených cílů a hodnot. Podpořte skupinu při vytváření sdíleného smyslu pro účel a směr.
- **Vytvořte skupinové rituály a tradice:** Vytvořte si ty, které jsou jedinečné pro vaši skupinu, jako je například týdenní přihlášení nebo jedinečný způsob zahájení a ukončení schůzek. Mohou pomoci vytvořit pocit kontinuity a sounáležitosti.
- **Používejte symboly týmu:** Vytvářejte symboly reprezentující vaši skupinu, jako je logo, název týmu nebo sdílený filtr nebo pozadí, což usnadňuje pocit identity a soudržnosti.
- **Rozvíjejte interní vtipy a jazyk:** Mohou pomoci vyvolat pocit kamarádství a sdílené zkušenosti.





- **Oslavujte úspěchy a milníky:** Skupina by měla oslavovat dokončení velkého projektu nebo dosažení důležitého cíle. Přinese hrdost a pocit úspěchu.
- **Podporujte spojení mezi účastníky:** Povzbudujte účastníky, aby se propojovali mimo schůzky, například prostřednictvím společenských akcí nebo neformálních setkání. To může pomoci vybudovat vztahy a posílit jejich smysl pro komunitu.



Budování smyslu pro komunitu vyžaduje čas a úsilí, ale je to potěšující. Jedním ze způsobů, jak můžeme připojení katalyzovat, je **sdílení zranitelnosti**. Jde o otevření a odhalení aspektů nás samých, které bychom mohli běžně skrývat, jako jsou naše obavy a kreativní nápady.

Tento čin může být obtížný a vyžaduje, abychom byli upřímní a otevření ohledně věcí, které by nás

mohly vyvolat pocit odhalení nebo odsouzení. Sdílení zranitelnosti však může být pro nás i naše okolí neuvěřitelně silné a transformační.

Sdílení tvořivosti je také formou zranitelnosti, protože vyžaduje, abychom sami sebe a své myšlenky otevřeli. Může to být děsivé, zvláště pokud se bojíme odmítnutí nebo kritiky. Když však sdílíme svou kreativitu, otevíráme se zpětné vazbě, růstu a spolupráci.

*Jak zavedeme sdílení zranitelnosti na setkání s mladými lidmi? V online setkání mládeže jsme provedli aktivitu tak, že jsme si vybrali jeden strach a přeměnili ho pomocí kouzla »Riddikulus« na mem, který jsme sdíleli.<sup>36</sup>*

<sup>36</sup> Aktivita navržena Katarínou Klusovou.



## Závěr

Při zakládání digitálního prostoru usilujeme o to, aby nás jako osobu/organizaci přerostl, ale aby byl plný mladých lidí, kteří si jej udělají za svůj a sdílejí pocit sounáležitosti.

Aby se to stalo, musíme do navrhování zapojit mladé lidi a nechat je, aby si ho přizpůsobili svým přáním. Zpočátku musíme pořádat různé akce, abychom přilákali více mladých lidí a seznámili je s prostorem a námi. Můžeme domluvit otevírací dobu, když jsme v prostoru, a mladí se mohou zastavit. Můžeme také přinést gamifikovaný zážitek do digitálního prostoru, abychom motivovali mladé lidi k jeho používání. Můžeme to propojit s výzvami a digitálními odznaky vystavenými na digitální tabuli v našem online „centru pro mládež“.

Měli bychom také povzbuzovat mladé lidi, aby ji využívali ve svém volném čase – k setkávání s přáteli nebo pořádání setkání, aby rozvíjeli své nápady. Když se lidé začnou spontánně scházet v našem digitálním prostoru, obsah a aktivity vytvořené uživateli zaplní místo.

Musíme věnovat velké úsilí vytvoření dobře fungujícího digitálního prostoru. Pokud je však navržena způsobem vstřícným k mládeži a umožňuje mladým lidem naplnit jejich potřeby a personalizovat zkušenosti, má potenciál růst a rozvíjet se.





# Online dobrodruzi: Udržujte mladé lidi v zapojení a spojení

## Kapitola 3

Vzestup technologií způsobil revoluci v našich interakcích a propojení, což vedlo ke vzniku digitálních prostorů pro mládež. Podobně jako fyzické prostory i digitální prostory procházejí odlišnými fázemi vývoje a poskytují inspiraci pro efektivní strategie v online světě. V této kapitole budeme sledovat fáze vývoje skupiny, jak souvisí s vytvářením podmanivých online aktivit pro mladé lidi. Učiníme tak pomocí konceptu formování, bouření, normování a předvádění (FSNP), který nastiňuje zkušenosti týmů s psychologickým postupem při práci na projektu.

Zaměříme se také na aktivity, které kompenzují nedostatek času, přípravy, obětavosti či schopnosti se průběžně scházet.

# Online rozvoj motivačních skupin založený na FSNP<sup>37</sup>

V přístupu k procesu rozvoje a podpory skupinové interakce online má metoda FSNP hodnotu v online aktivitách z mnoha důvodů. Zlepšuje porozumění facilitátorům skupinové dynamiky a poskytuje cenné poznatky.



Každá fáze nabízí příležitosti k podpoře týmové práce a spolupráce. Metoda FSNP si navíc klade za cíl udržet angažovanost a motivaci prostřednictvím jasné struktury a postupu. Kromě toho řeší výzvy a konflikty jako přirozenou součást rozvoje skupiny. Konflikty se tak proměňují v příležitosti k růstu a učení, což skupině zajišťuje neustálý pokrok.

Pojďme prozkoumat modul prostřednictvím jeho konkrétních součástí.

## Fáze 1: Formování

*„Tým je sestaven a každý předvádí to nejlepší, co umí. Panuje tam pozitivní a zdvořilá atmosféra. Facilitátor potřebuje silné vedení, protože skupinové úkoly ještě nejsou jasně definovány.“*

Během fáze formování je kladen důraz na vytvoření digitálního prostoru, který může sloužit jako platforma pro online aktivity. Jedná se o nastavení uživatelsky přívětivého a dostupného online prostředí, do kterého není složité vstoupit a používat. Pro podporu skupiny v této fázi by jednou z navrhovaných metod mohlo být poskytnutí jasných pokynů a pokynů, jak se pohybovat v prostoru setkání, aby se každý cítil pohodlně a začleněný.

<sup>37</sup> Wageningen University and Research. [Tuckman \(forming, norming, storming, performing\)](#) [12. 1. 2023] based on Tuckman, B. W. (1965). [Developmental sequence in small groups](#). Psychological Bulletin, 63(6), 384–399.

## **Fáze 2: Krize (Storming)**

*„Vznikající hranice se stávají spornými a dochází ke konfliktům. Častá je také frustrace z nedostatku pokroku. Facilitátor potřebuje vedení.“*

Ve fázi krize se pozornost přesouvá na výběr vhodných metod pro online aktivity. Je důležité volit metody, které jsou poutavé, interaktivní a v souladu se zájmy mladých lidí. Pro podporu skupiny v této fázi by jednou navrhovanou metodou mohlo být zapojení mladých lidí do rozhodovacího procesu, což jim umožní vyjádřit se k výběru aktivit, které považují za nejpřitažlivější.

## **Fáze 3: Stabilizace (Norming)**

*„Členové týmu začnou řešit své rozdíly, oceňují přednosti kolegů a respektují autoritu vedoucího. Chování z fáze krize a stabilizace se může nějakou dobu překrývat, když se objeví nové úkoly.“*

Ve fázi stabilizace je kladen důraz na posílení komunikační kompetence mladých lidí. Stanovení norem a pokynů pro online chování a etiketu může podpořit pocit sounáležitosti a sounáležitosti.

## **Fáze 4: Výkon (Performing)**

*„Tvrdá práce jde ruku v ruce se spokojeností s pokrokem týmu. Díky důvěře v tým jsou týmové role plynulejší a facilitátor může delegovat více úkolů. Problémům se předchází nebo se řeší, jakmile se objeví.“*

Fáze výkonu se vyznačuje soudržnou a produktivní skupinovou dynamikou, kde se účastníci aktivně zapojují do online aktivit a cítí pocit vlastnictví a iniciativy. Pro podporu skupiny v této fázi by jednou navrhovanou metodou mohlo být zavedení pravidelných kontrol a zpětnovazebních momentů, aby bylo zajištěno, že jsou uspokojeny potřeby všech, a aby se řešily jakékoli obavy nebo problémy, které mohou nastat.





## Fáze 5: Uzavření (Mourning)

*„Po dokončení všech úkolů je důležité oslavit pozitivní úspěchy týmu. Upuštění od struktury skupiny po dlouhých obdobích intenzivní týmové práce může také vyvolat nejistotu pro jednotlivé členy týmu.“*

Uzavírací fáze znamená konec spolupráce skupiny a dokončení všech úkolů. V této fázi je důležité uznat a oslavit pozitivní úspěchy týmu. Toho lze dosáhnout zorganizováním virtuálního závěrečného ceremoniálu nebo akce, která ocení úsilí a příspěvky každého člena týmu. Sdílení úspěšných příběhů, zdůrazňování klíčových úspěchů a vyjadřování vděčnosti za obětavost každého může pomoci posílit pocit úspěchu a uzavření.

Oceněním úspěchů týmu, podporou pocitu uzavření a podporou jednotlivců v jejich přechodu může fáze přerušit sloužit jako pozitivní zakončení zážitku ze spolupráce a zanechá účastníkům pocit naplnění a růstu.

## Kreativní a uživatelsky přívětivé online aktivity bez jakýchkoli nástrojů

Uživatelsky přívětivé a inkluzivní online prostředí může někdy znamenat, že se budeme co nejvíce vyhýbat používání nových nástrojů a platforem, abychom zmírnili tlak na virtuální gramotnost účastníků.

Online aktivity, které nevyžadují žádné nástroje nebo vybavení, známé také jako **aktivity „bez nářadí“**, mohou být skvělým způsobem, jak udržet mladé lidi zapojené a ve spojení.

Tyto činnosti mohou zahrnovat:

- **virtuální vyprávění**, kde účastníci mohou sdílet a poslouchat své příběhy;
- **virtuální hraní rolí**, kde účastníci mohou hrát různé postavy a scénáře;
- **nebo virtuální debaty**, kde se účastníci mohou zapojit do diskuzí a sdílet své názory na různá témata.

Jednou z hlavních výhod činností bez použití nástrojů je to, že jsou jednoduché a snadno se jich účastní. Nevyžadují žádné speciální vybavení ani software, díky čemuž jsou přístupné širokému spektru účastníků. To znamená, že se může zúčastnit kdokoli s připojením k internetu bez ohledu na jeho fyzickou polohu nebo omezení mobility.

Další výhodou činností bez použití nástrojů je to, že podporují spojení a zapojení. Aktivity virtuálního vyprávění a hraní rolí poskytují účastníkům příležitost podělit se o své myšlenky a pocity, zatímco virtuální debaty poskytují účastníkům příležitost podělit se o své názory a pohledy. To může mezi účastníky podporovat pocit sounáležitosti a sounáležitosti, i když jsou fyzicky odděleni.

I když však aktivity bez použití nástrojů mohou být skvělým způsobem, jak udržet mladé lidi v zapojení, je **důležité při plánování skupinového zapojení zvážit rovnováhu mezi aktivitami bez použití nástrojů a aktivitami založenými na nástroji.**

### Příklady aktivit: Rychlá seznamka

Speed dating je vzrušující online aktivita pro mladé lidi, která umožňuje poznávat nové lidi zábavným a rychlým způsobem.

V této aktivitě mohou být účastníci rozděleni do oddělených místností na virtuální platformě pro setkání, což jim umožňuje zapojit se do krátkých konverzací jeden na jednoho s různými jednotlivci. Tyto oddělené místnosti vytvářejí virtuální prostor, kde



se účastníci mohou propojovat, poznávat se a sdílet zkušenosti nebo zájmy v omezeném časovém rámci.

#### **Příklady dotazů na rychlé seznamování:**

- Jak tě tví přátelé charakterizují jedním slovem?
- Rádi voláte nebo píšete?
- Jaké je vaše fantazijní místo k návštěvě?
- Preferuješ doma nebo venku?
- S jakou známou osobností byste nejraději zašli na večeři?
- Která je vaše oblíbená země?

**Více nápadů najdete [zde](#).**

## **Zábavné jednorázové online aktivity**

Jednorázové online aktivity, známé také **jako jednorázové aktivity**, jsou skvělým způsobem, jak udržet mladé lidi v zapojení a poskytnout jim pocit úspěchu. Tyto aktivity mohou zahrnovat virtuální mrchožrouty, virtuální poklady nebo virtuální výzvy. Tyto aktivity jsou navrženy tak, aby byly dokončeny v určitém časovém rámci a nevyžadují, aby se členové skupiny znovu setkali.

Výhodou jednorázových online aktivit je, že poskytují pocit vzrušení a novosti. Účastníci se mohou sejít na konkrétní akci nebo výzvě a spojit se se společným zážitkem. To může vytvořit pocit komunity a kamarádství mezi účastníky, i když jsou fyzicky odděleni.

Jednorázové online aktivity lze také použít jako způsob, jak představit nové členy skupině nebo organizaci. Poskytují nenáročný a zábavný způsob, jak se noví členové navzájem poznat a začít se cítit součástí komunity.

Kromě toho lze jednorázové online aktivity použít jako způsob, jak upozornit na příčinu nebo událost. Například virtuální honba za **mrchožrouty** by mohla být použita ke zvýšení povědomí o problémech životního prostředí nebo **virtuální honba za pokladem** by mohla být použita k získání finančních prostředků pro charitu.

Jednorázové online aktivity však mají i své stinné stránky. Neposkytují příležitost k dlouhodobému angažmá nebo rozvoji hlubších vztahů. Také nemusí být tak poutavé



jako činnosti, které jsou kontinuální a mají dlouhodobé zaměření. Také nemusí být tak interaktivní nebo pohlcující jako aktivity využívající nástroje nebo vybavení. Při plánování zapojení pro skupinu je důležité zvážit rovnováhu mezi jednorázovými a dlouhodobými aktivitami.

## **Příklady aktivit: Vlkodlak z Millers Hollow**

The Vlkodlak z Millers Hollow je oblíbená hra, kterou lze hrát ve skupině, ať už osobně nebo virtuálně. Jedná se o klasickou párty hru, která simuluje vesnici, kde někteří z vesničanů jsou vlkodlaci a ostatní jsou vesničané, kteří se snaží zjistit, kdo jsou vlkodlaci, než je sežerou.

Jako online skupinová aktivita umožňuje hráčům zapojit se do zábavného a interaktivního zážitku, podporuje socializaci a pomáhá hráčům rozvíjet dovednosti, jako je kritické myšlení a týmová práce. Některé z nevýhod hry jsou, že může být časově náročná a může vyžadovat vysokou úroveň nasazení.

**Jak hrát:** [Vlkodlak z Millers Hollow](#).

## **Activity Example: Virtuální mrchožrout**

Virtuální mrchožrout je online aktivita, kde účastníci dostanou seznam položek nebo úkolů, které mají najít nebo splnit v určitém časovém rámci. Položky nebo úkoly se obvykle týkají konkrétního tématu nebo tématu a lze je najít online nebo v reálném světě. Účastníci mohou pracovat sami nebo v týmech a cílem je najít nebo doplnit všechny položky na seznamu, než vyprší čas.

Jak hrát: Rozdělte účastníky hovoru do týmů. Vytvořte seznam položek, které mohou lidé najít ve svých domovech a kolem nich. Dejte svým týmům stanovený čas, aby ohodnotily své domovy za správné předměty. Na konci času je vítězem oceněn tým s nejvíce správnými položkami. Pokud potřebujete další pomoc, podívejte se na tuto stránku.



## Přístupnost ve virtuálním prostoru

Přístupnost jsou klíčovými faktory v online aktivitách, protože zajišťují inkluzivitu a zapojení pro různorodou škálu účastníků bez ohledu na jakákoli fyzická omezení. Zavedením opatření, jako jsou skryté titulky, titulky, tlumočení do znakového jazyka a alternativní text, mohou zprostředkovatelé online aktivit zajistit, aby se každý mohl aktivně zapojit a mít z aktivity prospěch.

Je důležité poznamenat, že význam dostupnosti v online aktivitách přesahuje rovnou účast. Otevírá také nové příležitosti pro mladé lidi, aby si rozšířili své zkušenosti a znalosti. Virtuální prohlídky, workshopy a kurzy nabízejí jedinečnou platformu pro učení a zkoumání, poskytující přístup ke kulturním, historickým a geografickým zážitkům, k nimž může být jinak obtížné získat osobní přístup.

Přijetím online aktivit, které upřednostňují dostupnost, se mladí lidé mohou zapojit do pohlcujících zážitků, aniž by museli fyzicky cestovat. To je zvláště důležité, protože odstraňuje bariéry, jako jsou finanční omezení nebo omezená dostupnost času, a umožňuje jednotlivcům rozšířit své obzory a získat přístup k různým kulturám, historickým místům a pamětihodnostem z celého světa z pohodlí domova nebo kanceláře.

Stručně řečeno, začlenění aspektů přístupnosti a mobility do online aktivit nejen zajišťuje inkluzivitu, ale také poskytuje mladým lidem bránu k novým příležitostem učit se, zkoumat a osvobodit se od omezení jejich fyzických podmínek.





## Příklady aktivit: Virtuální

### prohlídka města

Tuto aktivitu lze provádět pomocí platformy pro videokonference, jako je Zoom nebo Google Meet.

#### Instrukce:

Shromážděte skupinu účastníků a naplánujte si čas schůzky na platformě pro videokonference.

Přidělte na prohlídku vedoucího nebo průvodce, který představí historii, kulturu a pamětihodnosti vybraného města pomocí vizuálních pomůcek, jako jsou obrázky, videa, virtuální mapy nebo streamování vlastního pohybu zvoleným místem.

Aby byla prohlídka interaktivnější, může průvodce požádat účastníky, aby se podělili o své zkušenosti, položili otázky nebo dokonce naplánovali virtuální mrchožrout.

## Příklady aktivit: Zkušenosti NASA

Proveďte účastníky zážitkem z letového deníku NASA. Vyberou si let, obdrží palubní vstupenku a digitálně se připojí k pilotovi. Pomůžete jim procházet virtuální deník, získávat doporučení a odemykat nové aktivity a záplaty misí. Rozšiřte tuto příležitost do tříd a inspirujte studenty, aby zvážili kariéru v letectví. U osob mladších 13 let je nutný souhlas rodičů.



## Živé online aktivity, které zapojují účastníky do jejich fyzického prostoru

Zapojení účastníků do jejich fyzického prostoru může poskytnout nový pohled na jejich životy. Online aktivity nabízejí jedinečnou příležitost prozkoumat, porozumět a sdílet pocity a představy o svém okolí novými a vzrušujícími způsoby. Účastníci online setkání se mohou navzájem vyzvat k obohacujícímu zážitku z úklidu nebo si dávat tipy na personalizované projekty recyklace nebo renovace. Mohou také diskutovat o tom, jak pro ně jejich prostor vytváří omezení, a vzájemně si dávat tipy a triky, jak tato omezení překonat. Kromě toho je také můžeme povzbudit, aby prozkoumávali své okolí pomocí digitálních platforem a GPS, jako je geocaching, a sdíleli zkušenosti se zbytkem skupiny.

### Příklady aktivit: Space Makeover



Každý účastník ve svém fyzickém prostoru střídavě prezentuje určitou oblast nebo výzvu, kterou by chtěl zlepšit. Mohou poskytnout stručný popis nebo sdílet obrázky/video prostoru.

Ostatní účastníci pozorně naslouchají a nabízejí své návrhy a nápady, jak vyřešit předloženou výzvu. Mohou poskytnout podrobné pokyny, doporučit konkrétní produkty nebo zdroje nebo sdílet osobní zkušenosti s tím, jak podobný problém řešili ve svém vlastním prostředí.

Účastník, který hledá návrhy, může klást vysvětlující otázky, poskytnout další kontext nebo diskutovat o jakýchkoli obavách souvisejících s danými návrhy.

Účastníci se mohou zapojit do diskuse tam a zpět, což umožňuje další brainstorming a zdokonalování nápadů. Proces pokračuje, ostatní účastníci se střídají v prezentaci svých vesmírných výzev a přijímají návrhy od skupiny.

V průběhu aktivity si mohou účastníci dělat poznámky o návrzích, které považují za nejužitečnější, a diskutovat o případných překážkách nebo omezeních, se kterými se mohou setkat při realizaci návrhů.



Na závěr aktivity mohou účastníci sdílet své plány na implementaci navrhovaných vylepšení a zavázat se, že budou sledovat svůj pokrok v budoucích sezeních nebo prostřednictvím online platformy.

Nápady na přepracování starého nábytku naleznete [na této stránce](#).

## Geocaching a Geohashing

Geocaching a Geohashing jsou vzrušující aktivity, které podporují fyzickou aktivitu, týmovou práci a socializaci. Nabízejí jedinečné příležitosti pro dobrodružství, průzkum a socializaci.

### Návod na geocaching:

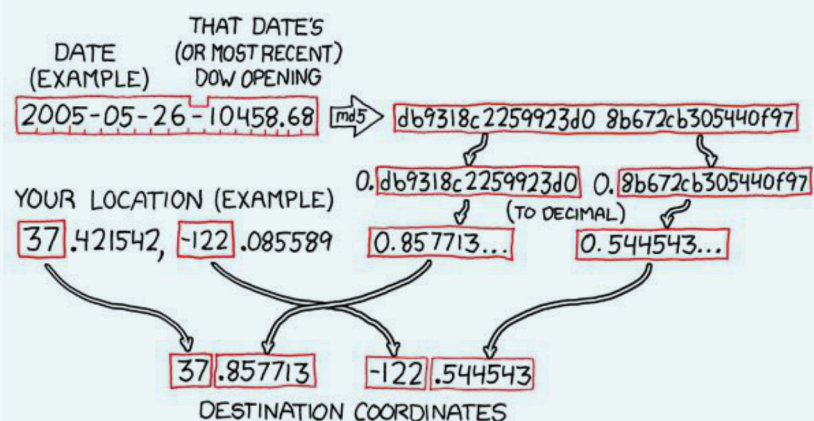
Navštivte [webovou stránku geocachingu](#) nebo použijte mobilní aplikaci pro geocaching k vyhledání kešek v okolí. Hledejte keše na základě vašich preferencí, jako je velikost, vzdálenost a obtížnost. K navigaci do umístění mezipaměti používejte zařízení s podporou GPS.

Pokud je to možné, pracujte se svým týmem na řešení stop a hledání skrytých pokladů. Ale můžete to udělat i sami. Oslavte svůj úspěch podepsáním logbooku a výměnou drobných drobností, pokud to keš dovolí. Přemýšlejte o svých zkušenostech a sdílejte svá dobrodružství s ostatními online nebo osobně.

### Pokyny pro Geohashing:

Připojte se ke [geohashingové komunitě](#), která se schází každou sobotu v 16 hodin. Prozkoumat náhodné souřadnice. Zjistěte více o geohashingu a nadcházejících událostech prostřednictvím informací uvedených na jejich webu. Zapojte se do spontánních dobrodružství a odemkněte úspěchy.

Seznamte se s kolegy geohashery a zapojte se do her a společenských aktivit během setkání. Sdílejte své expediční příběhy a zdokumentujte své zážitky na komunitní platformě. Využijte příležitost spojit se s lidmi všech věkových kategorií a navazovat nové přátele.



## Připojování: Vytváření komunity online aktivity a aktivity vyžadující opakované skupinové schůzky

Online aktivity zaměřené na budování komunity mají lidi sblížovat a podporovat spojení, i když jsou navrženy fyzicky oddělené. Cílem těchto aktivit je vytvořit pocit společenství a kamarádství mezi účastníky a poskytnout lidem příležitosti k propojení a propojení společných zájmů nebo zkušeností.

Online aktivity, které podporují budování komunity, lze také použít k představení nových členů skupině nebo organizaci. Poskytují novým členům zábavný a nenáročný způsob, jak poznat ostatní a začít se cítit součástí komunity. Lze je také použít k udržení zapojení členů a spojení, i když osobní setkání není možné.

### Příklady aktivit:

Jelikož je na planetě tolik lidí, kolik je zájmů, je důležité si uvědomit, jaký druh koníčku nebo činnosti máte, o které byste se chtěli podělit s ostatními. Pokud se rozhodnete založit si vlastní klub nebo pomoci existujícímu klubu v úspěšném pokračování, můžete se zaměřit na následující kroky:

- **Definujte účel:** Jasně stanovte účel a cíle virtuálního klubu. Určete, čeho chce klub dosáhnout a jaké aktivity bude zahrnovat.
- **Nastavit rozvrh schůzek:** Rozhodněte se o pravidelném rozvrhu schůzek, který vyhovuje většině účastníků. Při výběru vhodného času zvažte různá časová pásma a dostupnost.
- **Vyberte si komunikační platformu:** Vyberte si spolehlivou a uživatelsky přívětivou online platformu pro klubovou komunikaci, jako jsou nástroje pro videokonference nebo vyhrazená klubová fóra.
- **Propagujte klub:** Propagujte klub prostřednictvím různých kanálů, jako jsou sociální média, online komunity nebo ústní sdělení, abyste přilákali zainteresované účastníky.
- **Stanovte klubové směrnice:** Vytvořte jasné a inkluzivní pokyny, které nastiňují očekávané chování, respekt k ostatním a pokyny pro účast během klubových aktivit.
- **Poskytněte předběžné čtení/materiály:** Pro knižní kluby nebo jiné podobné kluby sdílejte materiály ke čtení nebo zdroje předem, aby měli účastníci čas se připravit a zapojit se do diskusí.

- **Usnadněte poutavé diskuse:** Jako facilitátor zahajujte a moderujte diskuse a povzbuzujte všechny účastníky, aby sdíleli své myšlenky, názory a otázky. Zajistěte, aby měl každý příležitost přispět.
- **Podporujte aktivní účast:** Vytvářejte interaktivní aktivity nebo výzvy k diskuzi, abyste aktivně zapojili účastníky. Pokládejte otevřené otázky, podněcujte debaty nebo přiděľujte role v rámci klubových aktivit, abyste podpořili zapojení.
- **Podporujte respektující prostředí:** Zdůrazněte důležitost respektu, inkluзивity a otevřenosti v klubu. Povzbuďte účastníky, aby naslouchali názorům ostatních a poskytovali konstruktivní zpětnou vazbu.
- **Představte aktivity Icebreaker:** Začněte každou lekci s aktivitami icebreaker, abyste podpořili spojení a pomohli účastníkům cítit se pohodlněji při vzájemné interakci.
- **Nabídněte rozmanitost aktivit:** Začněte do klubu kombinaci aktivit, aby se účastníci zapojili. Například v knižních klubech můžete pořádat relace otázek a odpovědí s autory, výměnu virtuálních knih nebo události hostujících řečníků.
- **Sdílejte zdroje a doporučení:** Povzbuďte účastníky, aby sdíleli relevantní zdroje, doporučení knih, návrhy her, recepty na vaření, cvičební postupy, umělecké techniky nebo virtuální dobrovolnické příležitosti.
- **Hledejte zpětnou vazbu od účastníků:** Pravidelně hledejte zpětnou vazbu od účastníků, abyste porozuměli jejich zkušenostem, návrhům a jakýmkoli oblastem zlepšení. Přizpůsobte činnost a formát klubu na základě jejich podnětů.





- **Foster Relationships:** Usnadněte účastníkům příležitosti ke spojení mimo klubová setkání, například prostřednictvím online sociálních skupin nebo síťových akcí, abyste posílili vztahy a vytvořili pocit komunity.
- **Oslavujte úspěchy:** Uznejte a oslavte milníky, úspěchy nebo osobní růst v klubu. Toho lze dosáhnout prostřednictvím virtuálních certifikátů, ocenění nebo uznání příspěvků účastníků.

## Příklady nejběžnějších klubů

### Virtuální čtenářské kluby

Obvykle se zaměříte na diskusi o vybrané knize s ostatními členy, sdílení jejich myšlenek a názorů na knihu a účast na online diskuzích.

### Virtuální herní noci

Účastníci se mohou připojit k virtuálnímu hernímu večeru, kde mohou hrát online hry s ostatními členy, jako jsou deskové hry, karetní hry nebo videohry. To může být skvělý způsob, jak se spojit a spojit se s ostatními a zároveň se bavit.

### Virtuální kurzy vaření

Účastníci se mohou zapojit do virtuálního kurzu vaření, kde se mohou naučit vařit nové recepty a sdílet své kuchařské tipy, triky a úspěchy s ostatními členy.





## Kurzy virtuálního cvičení

Účastníci se mohou zapojit do virtuální cvičební třídy, kde mohou cvičit a zůstat aktivní spolu s ostatními členy.

## Virtuální dobrovolnické aktivity

Účastníci se mohou zapojit do virtuální dobrovolnické skupiny, kde se mohou zapojit do virtuálních dobrovolnických aktivit, jako je digitální vyprávění příběhů, digitální umění, překlady nebo dokonce mentoring mladých lidí.

Tyto příklady online aktivit, které podporují budování komunity, jsou skvělým způsobem, jak se spojit a spojit se s ostatními, naučit se nové dovednosti a bavit se přitom. Umožňují také flexibilitu a dostupnost, protože je lze provádět z pohodlí domova a mohou k nim mít přístup lidé s různými fyzickými omezeními.

## Kulturní aktivity

Kulturní participace má významný společenský přínos a může mít aktivní nebo pasivní formu. Aktivní formy mohou zahrnovat hru na hudební nástroj, malování nebo hraní ve hře, zatímco pasivní formy mohou zahrnovat poslech hudby nebo čtení knihy. V zemích EU je kulturní participace vyšší mezi lidmi s vyšším vzděláním a vyšší úrovní příjmů, což je nezbytné pro sociální začlenění.<sup>38</sup>

V období koronavirových omezení byly těžce zasaženy kulturní aktivity. Otázka, jak pokračovat v setkávání, procvičování a sdílení výsledků naší práce, byla výzvou, ale ukázalo se, že je to možné. Objevily se osvědčené postupy a ukázaly ostatním, že můžeme podnítit kreativitu a pokračovat v práci se skupinami online a zároveň zpřístupnit naše aktivity mladým lidem s omezenými příležitostmi.

## Příklady aktivit: Kurzy virtuálního divadla

Účastníci se mohou zúčastnit třídy virtuálního divadla, kde se mohou prostřednictvím různých aktivit zahřát, prozkoumat kreativitu a rozvíjet nápady na divadelní hru.

Zde si můžete ověřit nápady, jak toho dosáhnout online při používání metod [Theatre of the Oppressed](#).

---

<sup>38</sup> OECD (2022), [The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development \(LEED\)](#), OECD Publishing, Paris.

## **Příklady aktivit: Kurzy virtuálního umění**

Účastníci se mohou zapojit do virtuální umělecké třídy, kde se mohou naučit kreslit, malovat nebo vytvářet umělecká díla, sdílet své umění a získávat zpětnou vazbu od ostatních.

## **Příklady aktivit: Pokyny pro virtuální hudbu**

Účastníci mohou navštěvovat online hudební lekce s mentory a zdokonalovat své dovednosti. Přesunutím věcí online může mnoho mladých lidí získat přístup k exkluzivním oblastem, jako je hudba. Během pandemie se objevila dobrá praxe bezplatných programů virtuálního vzdělávání. [Podívejte se na tento.](#)

## **Příklady aktivit: Výstava digitálního umění**

Můžeme pracovat s mládeží na tvorbě (digitálního) umění a využívat obsah k vytváření virtuálních výstav. Jakmile shromáždíme nebo vytvoříme dostatek materiálu, existuje několik bezplatných webových nástrojů pro vytváření virtuálních galerií. Zde je několik oblíbených možností: ArtSteps, Omeka nebo nejznámější - Instagram.

## **Příklady aktivit: Koncerty, divadelní hry a další představení**

S mladými umělci můžete streamovat koncerty a širšímu publiku prostřednictvím platform jako Twitch nebo YouTube. Je možné mít aktivitu v uzavřenějším kruhu a pořádat událost Zoom pro omezený počet lidí.

## **Příklady aktivit: Návštěva virtuálního muzea**

Několik evropských a světových muzeí nabízí bezplatné návštěvy ve virtuálním prostředí ([Britské muzeum](#), [Louvre](#), [MoMA](#) a další). Stejně jako u skutečných muzeí můžeme v rámci virtuálních připravit aktivitu hledání pokladu.



*Prozkoumejte další nápady zde!*

## Závěr

Zkoumali jsme, jak je důležité udržovat mladé lidi zábavnou a propojenou prostřednictvím online aktivit. Využitím modelu Forming, Storming, Norming a Performing (FSNP) mohou facilitátoři efektivně vést mladé lidi fázemi skupinového rozvoje a vytvářet poutavé online zážitky.

Kapitola zdůraznila hodnotu činností bez použití nářadí, které jsou jednoduché a dostupné širokému spektru účastníků. Tyto aktivity, jako je virtuální vyprávění příběhů, hraní rolí a debaty, podporují spojení a zapojení mladých lidí. Jednorázové online aktivity navíc poskytují pocit úspěchu a lze je použít k představení nových členů skupině nebo ke zvýšení povědomí o příčinách nebo událostech.

Kapitola zdůraznila význam přístupu ve virtuálních prostorech z různých úhlů pohledu – přes nástroje podporující přístupnost až po překonání prostorových limitů fyzického světa prostřednictvím virtuálních dobrodružství.

Někdy i zapojení účastníků do okolního fyzického prostoru může přinést nový pohled na jejich životy. A neměli bychom zapomínat, že ani kultura není imunní vůči příležitostem, které nabízí digitální prostor. Našli jsme mnoho dobrých příkladů, jak kulturu přenést na internet a zpřístupnit ji tak všem.

A konečně, online aktivity pro budování komunity hrají zásadní roli při podpoře spojení a vytváření pocitu komunity mezi mladými lidmi. Začleněním těchto strategií a přístupů mohou facilitátoři vytvářet podmanivé online zážitky, které mladé lidi baví, jsou ve spojení a motivují je.







## Shrnující závěry

Využívání technologií a sociálních médií se stalo nedílnou součástí života mladých lidí a poskytuje jim platformu pro sebevyjádření, spojení s ostatními a zapojení do širšího světa. Proces, který se v posledních 3 letech ohromně zrychlil, kdy omezení osobní mobility a osobní socializace zasáhla mezi mládež tak tvrdě, že je drží daleko od místních škol a přátel, nemluvě o možnostech setkání jejich vrstevníci z jiných zemí.

Cesta k větší digitalizaci byla obzvláště rychlá a inovativní v oblasti práce s mládeží, kde jsou potřeby mladých lidí naslouchány rychleji než v jiných formálních prostředích. Často neformální přístup k novým kompetencím v našem oboru však může vést k nedostatku klíčových dovedností potřebných k plánování digitálních prostorů nejúčinnějším, nejbezpečnějším, nejpoutavějším a nejúčinnějším způsobem. Je tedy zásadní zajistit, aby tyto digitální prostory byly využívány bezpečným a odpovědným

způsobem a aby mladí lidé měli přístup ke správným příležitostem pro osobní a sociální rozvoj.

Doufáme, že nyní bude také zřejmé, že když mluvíme o digitálním prostoru, nemáme na mysli pouze online prostředí. Digitální prostor v našem chápání je něco, co se může „dít“ i offline, protože digitální dimenze zaplňuje naše prostředí v tolika aspektech našeho života, že i když nejsme připojeni, je vždy s námi. Vzpomeňte si například na digitální fotografii a na to, jak všudypřítomná se stala.

Jednou z klíčových výzev, kterým čelí organizace pracující s mladými lidmi v digitálním věku, je potřeba vytvořit prostředí, které bude jak poutavé, tak odpovídající jejich zájmům a potřebám. Aby byla online prostředí pro mladé lidi účinná, musí být nejen přitažlivá a zábavná, ale také musí poskytovat smysluplné příležitosti pro interakci, učení a účast. Práce, kterou jsme podnikli za účelem úpravy této příručky (jako součást projektu Creative Digital Spaces), zahrnovala revizi vzácné existující literatury o zapojení mládeže a participaci v online prostředích, jakož i sběr a analýzu praktických zkušeností z různých zdrojů, ale především od našich partnerů.

Shromážděné informace byly použity k identifikaci úspěšných postupů a k vytvoření souboru doporučení pro návrh a správu online prostředí pro mladé lidi. Výsledky naší práce naznačují, že online prostředí spravovaná mládežnickými a kulturními pracovníky a organizacemi má potenciál být vysoce relevantní a efektivní při zapojování a přitahování mladých lidí.

To je částečně způsobeno schopností těchto organizací navrhovat a spravovat online prostory, které jsou poutavé a smysluplné. Příručka však také identifikovala řadu výzev a překážek, které je třeba řešit, aby bylo zajištěno, že tyto online prostory budou efektivní a udržitelné. Doufáme, že informace obsažené v naší příručce byly užitečné pro vás, vaši práci s mladými lidmi a pro vaši organizaci.

**Budeme velmi rádi za každou zpětnou vazbu, kterou s námi budete chtít sdílet.**

**Děkuji za přečtení!**

*Kontaktujte nás!*



*Zkontrolujte naši práci!*



Ayuntamiento de Cabra  
ÁREA DE POLÍTICAS SOCIALES  
DELEGACIÓN DE JUVENTUD

