

NIE JE OBČAN AKO OBČAN

**TEORETICKÁ ČASŤ:
METODIKA PRE ZAVÁDZANIE
TÉMY PARTICIPÁCIE
DO VÝUČBY**

OBSAH

Aktivita 1:

Nie je mesto ako mesto

Aktivita 2:

Nie je problém ako problém

Aktivita 3:

Vytvorme si lepší kraj/ mesto/ komunitu

Aktivita 4:

Kampaň

Aktivita 5:

Už viem, čo je verejná politika

AKO PRÍRUČKU POUŽÍVAŤ?

Milé učiteľky, milí učelia,

ešte predtým ako sa pustíte do dobrodružstva s názvom **participatívny rozpočet na vašej škole**, je potrebné vnieť do pohľadu Vašich žiakov dôležitosť participácie, spolurozhodovania, spolupráce, inklúzie, partnerského dialógu, občianskej angažovanosti, objasniť zložitosť tvorby verejných politík a ich vplyv na každodenný život občanov, aplikovať nové vedomosti a skúsenosti do reálneho prostredia vašej školy, obce či mesta a v neposlednom rade, podporiť rozvoj demokratických občianskych kompetencií mladých ľudí.

Aktivity, ktoré sme pre vás pripravili, pracujú s **modelom mesta**, ktorý pokladáme za najjuhopiteľnejšiu realitu pre to, **aby žiaci porozumeli významu a prínosom participácie v každodennom živote**. Nadobudnuté poznanie, vedomosti a zručnosti z realizácie týchto aktivít **následne uplatnia v praktickom procese participatívneho rozpočtovania na vašej škole**.

Aktivity sú jedinečné tým, že prinášajú do vašej triedy **gamifikáciu** ako nový trend vo vzdelávaní a využívajú **inovatívne zážitkové a interaktívne metódy**. Spolu s kladením dôrazu na reflexiu a diskusiu, vysoko efektívne metódy uvedomenia si zažitého, ide o vynikajúcu kombináciu pre skutočný a zmysluplný rozvoj občianskych hodnôt, postojov a kompetencií Vašich žiakov. Možno Vás prekvapí, že v rámci nich nájdete len **málo teoretických podkladov**. Ani ich nehľadajte. Zámerne sme ich vynechali, pretože vzdelávací prístup orientovaný na činnosť žiakov, na rozdiel od čisto frontálnej výučby, pomáha rozvíjať ich kritické myslenie, argumentačné zručnosti, schopnosť pracovať s informáciami a zdrojmi, životné zručnosti, vecnú a odbornú kreativitu, demokratické občianske hodnoty a mnohé iné. Sme presvedčení, že so zapojením vlastnej zvedavosti, kreativity a skúseností zvládnete „hravo“ aj náročnejšie témy.

Čo však v metodike určite nájdete, je **päť originálnych aktivít** od lektorského tímu Inštitútu pre aktívne občianstvo, vrátane znenia otázok na vedenie reflexie a diskusie, množstva tipov a trikov na rozšírenie a oživenie vyučovania aj mimovyučovacích aktivít a praktických príloh pripravených na okamžité využitie vo vyučovaní. **Aktivity sú navrhnuté pre všetkých stredoškolákov bez rozdielu veku či predchádzajúcej úrovne vedomostí z občianskej náuky. Ich úroveň a organizačné detaily prispôbte podľa vlastného uváženia potrebám Vašich žiakov**. Niektoré obsahujú menšie voliteľné aktivity (napr. energizér) a možné rozšírenia, ktorých realizácia nie je povinná a nezarátavajú sa do času potrebného na realizáciu hlavnej aktivity.

Na konci každej z piatich aktivít sa nachádza informácia v podobe prepojenia aktivity na školský proces participatívneho rozpočtu. Viete tak, že realizácia každej aktivity má svoj konkrétny zmysel. Okrem toho, že žiaci začnú uvažovať v kontexte svojho mesta alebo kraja, nadobudnuté vedomosti a postoje prakticky uplatnia aj v rámci participatívneho rozpočtu na vašej škole.

Aktivity je nutné realizovať v poradí, v ktorom sú dané v metodickom materiáli. Jednotlivé časti na seba nadväzujú a ich vynechanie alebo preskupenie by mohlo narušiť ich celkovú logiku a ciele. Rovnako, **vynechanie reflexívnych a diskusných prvkov by mohlo narušiť zvnútornenie novonadobudnutých skúseností a vedomostí**, a tým nenaplniť ciele aktivity. Vzhľadom na rozsah a povahu aktivít odporúčame podľa možnosti uprednostniť počas realizácie aktivít blokovú výučbu.

V diskusiách počas jednotlivých aktivít odporúčame reflektovať na **aktuálne spoločenské a politické témy**, napr. na voľby. Zároveň však pri hľadaní konkrétnych riešení odporúčame zamerať sa na **lokálne a dosiahnuteľné**, nie vzdialené a abstraktné politiky. Aktivity vždy obsahujú pripravené pomocné otázky, ktoré pedagóg môže využiť v rámci diskusie a reflexie so žiakmi. Otázky nie sú zamerané na vedomosti ani politické preferencie žiakov či pedagóga, ale na reflexiu vlastných myšlienok a zistení, ku ktorým počas aktivít prišli. Hĺbka odpovedí žiakov teda bude zodpovedať hĺbke zrealizovanej aktivity. **Pedagóg si z otázok vyberie tie, ktoré najvhodnejšie dopĺňajú aktuálnu situáciu v triede alebo pripraví vlastné otázky.**

Aktivity, s výnimkou teoreticko-reflexívnych a legislatívnych častí, **neobsahujú jednoznačné ani správne odpovede. Domnievame sa, že také odpovede väčšinou ani neexistujú, resp. že je potrebné ich citlivo hľadať spoločne so žiakmi formou diskusie, vzájomného počúvania sa, pýtania sa, prežívania a vlastnej práce.** Rovnako odporúčame tento prístup formulovať smerom k vašim žiakom a nabádať ich skôr k dialógu, než k fixovaniu sa na jednu správnu odpoveď. Niekedy môže byť zas najcennejšie a najzaujímavejšie pozorovať žiakov – vznik ich vlastných predstáv či pocitov pri prežívaní aktivít, vývoj ich zdravých hodnôt a pohľadov na vec.

Prajeme si, aby metodika slúžila všetkým pedagógom a žiakom bez ohľadu na vedomostné, sociálne, finančné, kultúrne, náboženské a iné zázemie a aby sa rozmanitosti jej používateľov a používateľiek plne prispôsobila. Keď hovoríme o žiakoch, myslíme tým žiakov aj žiačky. Keď hovoríme o pedagógoch, myslíme tým pánov učiteľov aj pani učiteľky.

Sme presvedčení, že k úspešnej výchove kvalitného a aktívneho občana v školskom prostredí nenahraditeľne prispieva aj demokratická a otvorená klíma na škole. Jej súčasťou sú všetci žiaci, pedagogickí i nepedagogickí zamestnanci či iní „obyvatelia“ školy. Budeme radi, ak aktivity a nástroje nachádzajúce sa v tejto metodike a ich variácie zároveň prispievajú k príjemnej atmosfére na vašej škole, k novým, tvorivým spoluprácam a

medzipredmetovým prepojeniam. **Občianske povedomie a angažovanosť sa tak na vašej škole stanú nepísanou prierezovou témou, na ktorej participujú všetci spolu – a čo viac si môžeme priať?**

Prajeme vám veľa tvorivých síl a odvahy, ale aj úspechov a dobrého pocitu pri realizácii aktivít!

Nie je mesto ako mesto

AKTIVITA 1

CIELE

- o Vyzdvihnúť dôležitosť participácie a participatívneho rozpočtovania.
- o Objasniť zložitosť verejných politík a ich vplyv na každodenný život občanov.

METÓDY A FORMY

hranie hry, skupinová práca, argumentácia, diskusia, brainstorming, reflexia

ČAS A PRIESTOR

🕒 90 minút

POMÔCKY

- o Spoločenská hra Nie je mesto ako mesto
- o Tabuľa a kriedy/fixky

PRIEBEH AKTIVITY

1. Pedagóg vstúpi do triedy a bez predchádzajúceho teoretického úvodu do témy či špecifikovania toho, čo je cieľom aktivity, pripraví v spolupráci so žiakmi priestor triedy pre potreby **hrania spoločenskej hry „Nie je mesto ako mesto“**. Pozornosť žiakov upúta pomocnými otázkami:

- o Máte radi hry?
- o Pamätáte sa, že ste sa ako deti radi hrávali spoločenské hry?
- o Aké hry to boli?
- o Teraz si takú jednu hru spolu zahráme.

2. [Ďalšie inštrukcie – vid' oficiálne **Pravidlá k spoločenskej hre** – Príloha č. 1]

3. Nasleduje **reflexia** pod vedením pedagóga s cieľom aplikovať herný zážitok na situácie z každodenného života a okolia hráčov, resp. budúcich občanov. Ak pedagóg považuje za potrebné, môže pred začatím reflexie krátko uviesť tému tvorby verejných politík[1] a súvis medzi jednotlivými verejnými politikami a problémami, s ktorými sa žiaci počas hry (a aj v reálnom živote) stretli. V reflexii ďalej pracuje napríklad s týmito otázkami:

- o Stalo sa vám niekedy, že sa vás niekto spýtal, čo sa vám vo vašom meste (ne)páči, čo by ste chceli zmeniť?
- o Ako ste sa cítil v pozícii, keď ste mohli nielen poukázať na to, čo nefunguje, ale aj navrhnúť riešenie problému?
- o Aké podobné problémy v meste skutočne zažívate a čo so sebou ich (ne)riešenie prináša?
- o Aké výhody prináša participatívne rozpočtovanie obyvateľom? Aké výhody prináša mestu?
- o Ako sa navzájom jednotlivé problémy, ale aj ich riešenia, tzn. konkrétne verejné politiky, v hre ovplyvňovali a súviseli spolu?
- o Aké verejné politiky, resp. oblasti riadenia mesta, vám v hre chýbali?
- o Prečo sú správny výber a pomenovanie problému, resp. ich usporiadanie od najdôležitejších až po menej závažné, pre mesto a jeho obyvateľov dôležité?
- o Prečo je dôležité všimnúť si, ktorým problémom sa mesto venuje a ktoré si nevšima?

[1] Vid' napr.: Inštitút pre dobre spravovanú spoločnosť. **Manuál pre tvorbu verejnej politiky**. Bratislava: Róbert Vico – vydavateľstvo, 2002. ISBN 80-89041-51-5. Dostupné na: <http://www.governance.sk/wp-content/uploads/2016/10/Manual.pdf> (21.1.2019)

- o Ktoré problémy sa v hre dali vyriešiť priamočiaro (napr. diskusiou so zodpovedným orgánom, zmenou verejnej politiky či dobrovoľnícky) a ktoré si vyžadovali komplexnejšie a dlhodobejšie riešenie? Prečo?
- o Pri ktorých je možné vidieť výsledky hneď a pri ktorých sa výsledok dostaví až v strednodobom alebo dlhodobom horizonte? Znamená to, že riešenie nebolo správne alebo že problému netreba venovať pozornosť?
- o Prečo je dôležité plánovať riešenia a sledovať vývoj mesta dlhodobo?

**Voliteľná
aktivita**

4. V prípade potreby pedagóg v spolupráci so žiakmi určí **pravidlá diskusie**, ktoré budú všetci diskutujúci uplatňovať a dodržiavať počas všetkých aktivít (s presahom na ich dlhodobé uplatňovanie aj po ukončení aktivít). Je dôležité, aby pedagóg tieto pravidlá formuloval spolu so žiakmi, príp. aby nechal žiakov sformulovať si vlastné pravidlá a iba ich podľa potreby

dopĺňal, aby tak žiaci pravidlá akceptovali a nevnímali ich iba ako príkaz zvonku. Pravidlá môžu byť tiež spísané a umiestnené na triednej nástenke. Príklady pravidiel diskusie:

- o Každý má právo vyjadriť sa ku každej téme.
- o Nesprávny názor ani otázka neexistujú.
- o Vždy si vypočujeme názor druhého.
- o Vždy hovorí jeden.
- o Do diskusie sa hlásime.
- o Neskáčeme si do reči.
- o Slovo odovzdáva moderátor diskusie.
- o Pri nejasnostiach môžeme klásť doplňujúce otázky.
- o Pri hlasovaní sú všetky hlasy rovnocenné.
- o Dodržíjeme dĺžku pracovných blokov aj prestávok.
- o Počas diskusie nepoužívame mobily, učebnice a tablety (možno iba na vyhľadanie relevantnej informácie do diskusie).
- o A iné.

5. Na domácu úlohu zadá pedagóg žiakom samostatne pripraviť a zrealizovať **krátky prieskum**, príp. **brainstorming**, medzi rodičmi, starými rodičmi a príbuznými, ktorý má zistiť **ako jednotlivé politiky fungujú v ich okolí**, napr.

čo z ich pohľadu je potrebné v kraji, meste, či obci zmeniť, aké politiky realizujú vo vzťahu k mladým, starým, zdravotne znevýhodneným a pod. tak, aby výsledkom samostatného prieskumu bola **identifikácia minimálne 3 problémov** v kraji/meste/obci. Na splnenie úlohy pedagóg vyčlení žiakom dostatok času s jasne stanoveným termínom, počas ktorého je im k dispozícii na konzultáciu. Zameranie domácej úlohy odporúčame ponechať na kraj/mesto/ obec z dôvodu dôležitosti porozumenia relevantným verejným politikám a procesu ich tvorby.

**Domáca
úloha**

**Možné
rozšírenie**

Páčila sa táto aktivita vašim žiakom? Venujte jej viac času! Okrem dotazníkového prieskumu môžu žiaci zrealizovať napr. **školskú diskusiu**, do ktorej môžu okrem spolužiakov zapojiť aj vedenie školy, pedagógov a nepedagogických zamestnancov, či dokonca verejnosť. Diskusiu môžu zrealizovať v spolupráci so žiackou školskou radou alebo s podporou

pedagóga. Ešte participatívnejší model by zahŕňal tvorbu jasne štruktúrovaných pracovných skupín s riadnym zastúpením všetkých aktérov a s realizáciou riadeného dialógu s pevne stanovenou a zacielenou štruktúrou otázok. Tiež si môžu na svoju školu prizvať zaujímavého hosťa z praxe.

HODNOTENIE

Pedagóg hodnotí úroveň debaty a kvality argumentov[2] za jednotlivé tvrdenia a proti nim. Pozitívne ohodnotí aktívne zapájanie sa do diskusie a reflexie a porozumenie podstaty aktivity.

Prepojenie s participatívnym rozpočtom na škole

Podobný prieskum žiackej mienky či brainstorming so spolužiakmi z iných tried budete v praktickej časti aplikovať na školské prostredie a okolie školy. Žiaci prostredníctvom neho identifikujú hlavné problémy školy, resp. veci, ktoré by v nej chceli zlepšiť. Spolu so zberom problémov zároveň nezabudnite pomenovať aj to, čo na škole funguje dobre. Realizáciu zberu nápadov môžete prenechať žiackej školskej rade. Ďalší možný spôsob zberu nápadov je súčasťou elektronickej aplikácie, popísaný v dokumentoch Metodika pre triednych učiteľov a Metodika pre zástupcov žiackej školskej rady.

[2] Podľa úrovne individuálnych argumentačných zručností, schopnosti rozlišovať ich kvalitu a pod., odporúčame pedagógom tieto rozvíjať pred realizáciou aktivity, počas nej a/alebo priebežne počas celého školského roka. Žiaci si ich budú počas realizácie aktivít trénovať v praxi, napr. pri spoločnom hodnotení návrhov, ale využijú ich aj v každodennom živote vo forme kritického myslenia. Viď napr.: Milan Nemčok a kol.: **Debatná príručka pre stredné školy**. Bratislava: Slovenská debatná asociácia, 2014. ISBN 978-80-971782-0-8. Dostupné na: http://www.sda.sk/userfiles/articles/dokumenty/debatna_prirucka.pdf (21.1.2019)

Nie je problém ako problém

AKTIVITA 2

PRIEBEH AKTIVITY

CIELE

- o Identifikovať reálne výzvy a problémy svojho kraja, mesta, obce či komunity, z rôznych uhlov pohľadu a z pohľadu rôznych cieľových skupín.
- o Posilniť argumentačné zručnosti, schopnosť pracovať s informáciami a stanovovať si priority.
- o Porozumieť princípom demokratického hlasovania a partnerského dialógu.

METÓDY A FORMY

energizér, diskusia, hlasovanie, skupinová práca, analýza, reflexia

ČAS A PRIESTOR

🕒 90 minút

POMÔCKY

- o Na voliteľnú aktivitu: papiere, pero
- o Tabuľa a kriedy/fixky, flipchartový papier, fixky a samolepiace papieriky rôznych farieb, výtlacky pracovných hárkov v prílohe č. 2 podľa počtu žiakov.

1. Pedagóg si získa pozornosť žiakov a podporí ich kreativitu, resp. vystupovanie zo zaužívaných spôsobov uvažovania, pomocou tzv. **energizéru** "Pero". Postupuje pritom nasledovne:

- Žiakov rozdelí do náhodných 3-členných skupín.
- Vyzve žiakov, aby si predstavili obyčajné pero, pričom si môže pomôcť jeho ukážkou, a v rámci každej skupiny v priebehu 1 minúty našli 3 spôsoby jeho využitia. Po uplynutí časového limitu každá skupina predstaví svoje návrhy.
- Ďalej vyzve žiakov, aby v rámci každej skupiny rovnakým spôsobom v priebehu 2 minút navrhli ďalších 6 spôsobov využitia pera. Návrhy pritom musia byť originálne, tzn. nesmú sa opakovať návrhy z predchádzajúceho kola. Po uplynutí časového limitu skupiny opäť odprezentujú svoje návrhy.
- V poslednom kole pedagóg opäť vyzve žiakov, aby v rámci každej skupiny rovnakým spôsobom v priebehu 3 minút navrhli ďalších 9 originálnych spôsobov, na čo sa dá využiť pero. Priebežne podporuje žiakov v kreatívnej práci. Po uplynutí časového limitu skupiny opäť odprezentujú svoje návrhy.
- Posolstvá, ktoré pedagóg po ukončení energizéru odovzdá žiakom:
 - o *Práve ste dokázali, že „nedá sa“ neexistuje.*
 - o *Keby som vám bol/a zadal/a napísať [celkový počet návrhov na využitie pera za všetky skupiny spolu] spôsobov, ako sa dá využiť pero, naraz, bolo by to pre vás oveľa ťažšie – postupujme krok po kroku.*
 - o *Buďme v riešení problémov kreatívni.*

2. Pedagóg v **skupinovej diskusii** nadviaže otvorenými otázkami na domácu úlohu v predchádzajúcej aktivite ohľadom priebehu prieskumu, resp. brainstormingu s rodičmi, starými rodičmi a príbuznými, ktorý mal každý žiak za úlohu samostatne zrealizovať. Počas celej doby oceňuje kreatívny a proaktívny prístup žiakov a podporuje diskusiu a ich vzájomnú interakciu. Doplnujúcimi otázkami žiakov podporuje v spontánnom formulovaní a opisovaní svojich zážitkov, napríklad:

Voliteľný energizér

- o Kto boli respondenti vášho prieskumu?
- o Aké boli reakcie vášho okolia na to, že takýto prieskum realizujete?
- o Ako ste sa pri nich cítili? (Boli ste hrdí, sklamaní, zvedaví?) Prečo?
- o Chceli by ste aj vy byť na „druhej strane“, kedy by sa vás niekto pýtal na názor, na to, čo sa vám páči a čo nepáči?
- o Ktorá rola je vám bližšia a prečo?
- o Aké boli najsilnejšie a najslabšie momenty, ktoré ste počas realizácie prieskumu zažili? Prečo?
- o Aký typ odpovedí bol pre vás najdôležitejší, najužitočnejší pre ďalšiu prácu, najfrustrujúcejší, najzábavnejší...?
- o Zhrňte hlavné závery a výsledky svojho prieskumu.

3. Následne pedagóg v spolupráci so žiakmi vytvorí na základe jednotlivých žiackych prieskumov **zoznam aktuálnych problémov** v kraji, meste, resp. obci či mestskej časti. Po jednom vyzýva žiakov, aby stručne opísali 3 najdôležitejšie problémy, ktoré identifikovali vo svojom prieskume, pričom jeden zo žiakov ich zapisuje na tabuľu alebo na flipchartový papier. V prípade opakovanej formulácie problému ho zapíše iba raz. Pedagóg dbá na to, aby mal každý žiak príležitosť povedať svoje návrhy a aby boli riadne a presne zaznamenané.

4. Pomocou jednoduchých otázok pedagóg iniciuje a podporuje **krátku diskusiu**:
- o Ktoré požiadavky, resp. problémy, sa najčastejšie opakovali a prečo?
 - o Ktoré cieľové skupiny formulovali aké typy problémov? Je možné v nich nájsť spoločné znaky?
 - o Nezabudli sme v našom brainstormingu na nejakú cieľovú skupinu (napr. starší ľudia, ľudia s hendikepom, ľudia s rôznym náboženským presvedčením a pod.)? Podporuje pritom v diskusii tolerantný, empatický a inkluzívny spôsob uvažovania žiakov.

**Možné
rozšírenie**

V nadväznosti na bod 4, otázku 3 tejto aktivity môže pedagóg žiakom zadať za úlohu, aby v rámci prieskumu cielene **oslovili ohrozené skupiny** – tí, ktorým sa to podarí, potom reflektujú celej triede. Diskusia môže pokračovať nasledovne:

- o V čom sú problémy týchto skupín odlišné od problémov majority?
- o Aké špeciálne problémy a potreby majú práve tieto skupiny?
- o Prečo je dôležité, aby sa oni sami (príp. ich rodiny, opatrovatelia) mohli vyjadriť k tomu, čo potrebujú?
- o Aké sú dôsledky ignorovania týchto potrieb?

5. Po ukončení diskusie pedagóg žiakov vyzve, aby pristúpili k **hlasovaniu**. Hlasovanie prebieha pomocou lepiacich bodíkov alebo označením návrhu zvislou čiarou. Každý žiak môže hlasovať pomocou 3 hlasov, pričom jednému návrhu môže udeliť max. 2 hlasy. Žiak sa tiež môže vzdať časti svojich hlasov a neudelíť všetky, ktoré má k dispozícii.

6. Po tom, ako všetci žiaci slobodne a dobrovoľne zahlasujú za preferované návrhy, pedagóg v spolupráci so žiakmi vyhodnotí **výsledky hlasovania**. Do ďalších fáz aktivity pokračujú najúspešnejšie 3-4 návrhy (podľa počtu žiakov v triede). V prípade, že výsledok nie je jednoznačný, hlasovanie možno opakovať s užším výberom návrhov.

7. Podľa zvoleného počtu návrhov rozdelí pedagóg žiakov do 3-4 pracovných skupín pomocou metódy 1-2-3-4[1], pričom každá skupina do hĺbky **rozpracuje jeden z návrhov** (viď. pomôcku v prílohe č. 2, ktorú pedagóg žiakom rozdá). Pri jeho skúmaní, zbere informácií a ich analýze hľadajú odpovede napr. na doleuvedené otázky pedagóga tak, aby problém čo najkonkrétnejšie zadefinovali a popísali. Pedagóg môže otázky a úlohy vopred napísať na tabuľu, dať ich žiakom v tlačenej podobe, príp. im ich vopred poslať e-mailom tak, aby sa o ne mohli počas práce opierať:

- o Na aký problém ste sa so spolužiakmi zamerali?
- o Aká je jeho závažnosť z vášho pohľadu a aké boli doterajšie dôsledky nedostatočného riešenia tohto problému? Čo sa stane v prípade, že sa naďalej nebude riešiť?
- o Vyskytujú sa vo vašej skupine nejaké nezhody ohľadom tohto problému a spôsobu, akým sa k nemu pristupuje (rieši)? Ak áno, aké sú jednotlivé navrhované riešenia a hlavné argumenty za a proti?
- o Kto má na jeho riešenie záujem (jednotlivci, skupiny alebo organizácie)? Prečo ich jeho riešenie zaujíma, resp. aká je ich motivácia? Aké sú výhody a nevýhody ich postavenia? A Aké výhody a nevýhody vyplývajú z riešenia, ktoré navrhujú?
- o V kompetencii akého orgánu samosprávy alebo štátnej správy je daný problém, resp. daná politika? Mali by na riešenie daného problému participovať aj iní aktéri? Prečo?
- o Existuje už nejaký zákon alebo verejná politika, ktorá sa problémom zaoberajú?
- o Pokiaľ áno, venujú sa riešeniu tohto problému dostatočne (adekvátne)?
- o Aké riešenie navrhuje vaša skupina? Prečo si myslíte, že je najlepším riešením vzniknutej situácie? Aké sú jeho výhody a nevýhody, resp. silné a slabé stránky?
- o Koho bude potrebné o navrhovanom riešení presvedčiť a aké argumenty pri tom použijete? Aké protiargumenty môžu byť vznesené a ako ich dokážete vyvrátiť?
- o Aké zdroje, finančné aj nefinančné, informácie, partnerstvá a pod. budete potrebovať získať na zavedenie riešenia do praxe?
- o Aké riziká sú s návrhom spojené a ako im predchádzať, resp. riešiť problémové situácie?

8. Žiaci s podporou pedagóga čo najdetailnejšie **pracujú na svojich návrhoch**. Môžu pritom využiť ľubovoľné grafické a výrazové prostriedky s tým, že pri odvolávaní sa napr. na legislatívu či dáta je potrebné, aby využívali vecné a aktuálne platné zdroje. Konšpiračné, dezinformačné a zavádzajúce informácie nie sú relevantnými a spoľahlivými zdrojmi informácií. Pedagóg podľa potreby konzultuje a usmerňuje prácu jednotlivých skupín.

Alternatívne riešenie: žiaci svoje návrhy vypracujú formou samostatnej alebo skupinovej práce na domácu úlohu s tým, že pedagóg určí termín ďalšej aktivity s dostatočným odstupom na ich hĺbkové spracovanie.

Domáca
úloha

9. Pracovné skupiny svoje návrhy rozpracujú na flipchartový papier vo forme **plagátu**.

Možné
rozšírenie

10. **Páčila sa táto aktivita vašim žiakom? Venujte jej viac času!** Pedagóg rozdelí žiakov do skupín, pričom každá skupina dostane textové úryvky zákona č. 583/2004 Z. z. o rozpočtových pravidlách územnej samosprávy, zákona č. 369/1990 Z. z. o obecnom zriadení a zákona č. 302/2001 Z. z. o samospráve vyšších územných celkov (viď prílohu č. 3). Úlohou žiakov je pomocou čítania s porozumením a skupinovej práce hľadať odpovede na nasledovné otázky:

- o Aké sú kompetencie obce/mesta, VÚC, štátu? Uveď aj konkrétne príklady.
- o Aké orgány a inštitúcie má pre tento účel zriadené a ako sú volení/menovaní ich zástupcovia?
- o Do akej miery je daná inštitúcia, resp. orgán, nezávislá?
- o Komu sa daný orgán zodpovedá, resp. ako je zúčtovateľný?
- o Aké mládežnícke politiky daný orgán realizuje?

[1] Náhodné rozdelenie žiakov do skupín; pedagóg pomenuje žiakov číslami 1-4 (resp. 1-3), rovnaké čísla budú tvoriť jednu pracovnú skupinu.

HODNOTENIE

Pedagóg hodnotí kreativitu spracovania návrhu, kvalitu použitých zdrojov, hĺbku a kvalitu použitých argumentov, konzistentnosť, komplexnosť, inkluzívnosť a participatívnosť návrhu. Všíma si tiež, či na príprave návrhu spolupracovala celá skupina, ako si v tíme rozdelili úlohy, ako prijímali rozhodnutia atď.

Prepojenie s participatívnym rozpočtom na škole

V tejto aktivite sa žiaci učia hľadať paralely v rámci jednotlivých návrhov, zohľadňovať záujmy znevýhodnených skupín i argumentovať. S využitím týchto kompetencií bude prebiehať aj rozpracovanie jednotlivých žiackych návrhov v rámci participatívneho rozpočtu na vašej škole. Podobné žiacke iniciatívy sa prepoja do spoločných projektov, pričom úlohou žiakov bude argumentačne presadiť svoj návrh a zaviesť ho do praxe školy v rámci vyčleneného participatívneho rozpočtu. Okrem väčšej zábavy u žiakov podporíte zodpovednosť, finančnú gramotnosť a pocit skutočnej možnosti meniť veci okolo seba.

Vytvorme si lepší kraj, mesto, komunitu

AKTIVITA 3

CIELE

- o Prostredníctvom vlastného zážitku sa naučiť prijímať výzvy.
- o Porozumieť zložitosti a dôležitosti tvorby vízie s presahom na svoj kraj/mesto/komunitu.
- o Budovať si prezentačné, kooperatívne a argumentačné zručnosti.
- o Naučiť sa správne stanovovať ciele.

METÓDY A FORMY

energizér, diskusia, skupinová práca, vizualizácia, reflexia, analýza, world café, SWOT analýza, osobné stretnutie

ČAS A PRIESTOR

🕒 90 minút

POMÔCKY

- o Na voliteľnú aktivitu: pre každú skupinu 5 A4 hárkov papiera, 1m dlhý kus lepiacej pásky, 1m dlhý kus špagátu **alebo** 25ks špagiet, 1m dlhý kus lepiacej pásky, 1m dlhý kus špagátu a 1 cukrík marshmallow
- o Flipchartové papiere, fixky a samolepiace papieriky rôznych farieb, tabuľa, počítač

PRIEBEH AKTIVITY

1. Pedagóg si získa pozornosť a záujem žiakov a podporí ich kreativitu pomocou tzv. **energizéru**, ktorý si zvolí podľa vlastných preferencií výberom jednej z možností:

Voliteľný
energizér

- „**Veža z papiera**“, na ktorú potrebuje háčky papiera, lepiacu pásku a špagát,
- „**Marshmallow výzva**“, na ktorú potrebuje špagety, lepiacu pásku, špagát a cukrík marshmallow, ktorý musí byť umiestnený na vrchu konštrukcie.
 - Žiakov rozdelí do 4-5-členných tímov. Do každého tímu rozdá potrebné pomôcky v rovnakom množstve.
 - Úlohou tímov je v stanovenom čase 15 minút postaviť, s využitím poskytnutého materiálu, čo najvyššiu vežu. Do riešenia úlohy sa aktívne zapájajú všetci členovia skupiny, čo môže pedagóg podľa potreby priebežne korigovať. Vyhráva tím, ktorý postaví najvyššiu vežu z papiera, resp. ktorého marshmallow cukrík je umiestnený najvyššie, tak, aby jedna alebo druhá veža bola stabilná bez pomoci jej strojcov.
 - Posolstvá, ktoré pedagóg po ukončení energizéru odovzdá žiakom:
 - o *Práve ste dokázali, že o aj keď niečo vyzerá na začiatku ťažko a nerealisticky, je možné to zvládnuť. To, že na začiatku nevidíme cestu, resp. riešenie problému, neznamená, že cesta neexistuje.*
 - o *K úspešnému postaveniu veže ste vo svojich tímoch prispeli vy všetci, každý svojím dielom a s využitím svojich jedinečných daností. Spolu dokážeme viac.*

2. Pedagóg vyzve žiakov, aby sa **rozdělili do skupín** podľa toho, v akých skupinách spracovávali jednotlivé návrhy. Žiaci si so sebou zoberú flipchartové plagáty s rozpracovanými projektami.

Možné
rozšírenie

V nadväznosti na bod 2 tejto aktivity môže pedagóg so žiakmi zrealizovať **prípomienkovanie vypracovaných návrhov** pomocou techniky tzv. world café[1], kedy žiakom v jednotlivých pracovných skupinách prideli rolu špecifických

záujmových skupín, resp. aktérov, napr. učitelia, vedenie školy, rodičia, miestne/mestské zastupiteľstvo a starosta/primátor, verejnosť a pod. Žiaci následne simulujú názorové spektrum tej-ktorej špecifickej roly a pomocou samolepiacich papierikov rôznych farieb (každá farba môže mať špecifický význam, napr. žlté papieriky sú „rodičia“, zelené „vedenie školy“ a pod., príp. zelené znamenajú súhlas, oranžové súhlas s pripomienkami, červené nesúhlas a pod., pričom samotnú pripomienku či zdôvodnenie možno napísať priamo na farebný samolepiaci papierik) pripomienkujú jednotlivé návrhy. Skupiny žiakov, resp. aktérov, v pravidelných časových intervaloch približne 5-7 minút rotujú medzi jednotlivými návrhmi a pripomienkujú ich. V poslednom kroku sa autorský tím vráti do svojej pôvodnej role a v časovom limite si preštuduje vznesené pripomienky a pripraví si na ne protiargumenty alebo návrh podľa nich upraví. Alternatívne môže pedagóg žiakov tiež vyzvať, aby okrem protiargumentov a pripomienok na návrhy prilepovali aj tzv. „hejt“, tzn. nekonštruktívny, nenávistný alebo kritický komentár. V spoločnej reflexii sa ich následne nezabudne dotknúť a diskutuje so žiakmi o tom, či je jednoduchšie „hejtovať“ alebo konštruktívne pripomienkovať, čo je prínosnejšie, zábavnejšie a viac či menej príjemné pre autorov návrhu a ako s takouto formou spätnej väzby pracovať, prečo byť v našich pripomienkach aj v reálnom živote konštruktívny a nie pasívne agresívny a pod.

3. Následne žiacke tímy v stanovenom čase, približne 10-15 minút, **predstavujú návrhy** pre svoj kraj/mesto/obec/komunitu tak, aby zodpovedali na všetky otázky v aktivite 2, krok 7. Ostatní žiaci prezentujúcim kladú otázky, na ktoré kvalifikovane odpovedajú, príp. si zaznačujú oblasti, ktoré budú musieť preskúmať alebo rozplánovať podrobnejšie. Do prezentácie by sa mali ľubovoľným spôsobom zapojiť všetci žiaci, určite by nemal byť návrh prezentovaný jedným členom skupiny za pasívnej účasti ostatných členov.

4. Pedagóg poďakuje všetkým prezentujúcim a predstaví im cieľ, na ktorom budú odteraz pracovať všetky skupiny spoločne: **vytvoriť spoločnú víziu** pre svoj kraj/mesto/obec/komunitu. Na to, ako má vízia vo výsledku vyzeráť, neexistuje „správny návod“. Naopak, ide o veľmi kreatívny a slobodný proces. Pedagóg žiakom zadá nasledovnú inštrukciu, ktorú podľa potreby špecifikuje, či vysvetlí:

- o *Vízia by mala zahŕňať všetky prezentované oblasti.*
- o *Vízia a jej ciele by mali byť SMART (viď prílohu č. 5).*
- o *Vízia by mala byť v súlade s aktuálne platnou legislatívou.*
- o *Vízia by nemala ponúkať zdanlivo jednoduché a populistické riešenia.*
- o *Vízia by mala ponúkať etické a dlhodobu udržateľné riešenia.*
- o *Vízia by mala byť pútavo graficky spracovaná.*
- o *S obsahom vízie by mali byť stotožnení všetci jej autori, tzn. žiaci.*

5. Žiaci participatívne spracovávajú spoločnú víziu kraja/mesta/obce a vizualizujú ju vo formáte **plagátu** podľa inštrukcií pedagóga. Ten môže žiakom priebežne odpovedať na otázky, ale okrem toho ich necháva samostatne pracovať a nezasahuje do ich práce, pokiaľ to nie je nevyhnutné.

Alternatívne riešenie: v prípade, že by žiaci na dopracovanie spoločnej vízie potrebovali viac času, dopracujú ju na ďalšej hodine alebo formou skupinovej práce na domácu úlohu s tým, že pedagóg určí termín ďalšej aktivity s dostatočným časovým odstupom.



Domáca
úloha

[1] Ide o participatívnu metódu, ktorá umožňuje stredným a väčším skupinám účastníkov, resp. žiakov, vyvážené zdieľať svoje názory, skúsenosti a zistenia, príp. hľadať odpovede na spoločné otázky. Viac o „Svetovej kaviarni“ (orig. World Café) sa dozviete tu: <http://www.participativnimetody.cz/world-cafe.html> alebo tu: <http://www.theworldcafe.com/wp-content/uploads/2015/07/theworldcafetogo-sk.pdf>

6. Výslednú víziu spracovanú v grafickej a prezentovateľnej podobe, napr. na flipchartovom papieri, v elektronickej prezentácii, videoprezentácii a i. podľa kreativity a technických možností žiakov, žiaci **zverejnia** a sprístupnia vyvesením na nástenku, nalepením na stenu, premietnutím a pod. Pedagóg flexibilne reaguje na klasicky aj netradične či prekvapivo spracované vízie tak, aby ocenil ich obsahové a hodnotové spracovanie, kreativitu a pod.

7. Napriek náročnosti predchádzajúcej časti aktivít pedagóg nezabudne na spoločnú **reflexiu** a stimuluje diskusiu nasledovnými otázkami:

- o Ktoré oblasti rozvoja kraja/mesta/obce/komunity sa zapracovávali do vízie jednoduchšie a ktoré ťažšie? Prečo?
- o Ako podobné situácie prebiehajú v skutočnom živote a čo ich riešenie, a naopak, neriešenie, prináša?
- o Ktoré z uvedených problémov v našom okolí sa dajú riešiť priamočiaro (napr. zmenou verejnej politiky, navýšením rozpočtu a pod.) a ktoré si vyžadujú komplexnejšie, dlhodobejšie riešenie? Prečo?
- o Pri ktorých je možné vidieť výsledky hneď a pri ktorých sa pozitívna zmena dostaví až v strednodobom alebo dlhodobom horizonte? Znamená to, že riešenie nebolo správne alebo že problému netreba venovať pozornosť?
- o Aké riziká a dôsledky so sebou prináša neriešenie, príp. nárazové a nie priebežné riešenie, problémov v našom kraji/meste/obci/komunitě?
- o Ktoré z vašich riešení sa môže stretnúť s odporom niektorých skupín obyvateľov? Navrhli ste aj také opatrenia, ktoré by mohli byť medzi ľuďmi nepopulárne?
- o Aké iné riešenia problémov, ktoré vaša vízia navrhuje, by boli populárnejšie než vaše, no neúčinné alebo z iných dôvodov nevhodné alebo nesprávne?

8. Pedagóg podporí konštruktívne nazeranie na problémy kraja/mesta/komunity, argumentačné a logické uvažovanie žiakov aj tým, že žiakov podporí v realizácii tzv. **SWOT analýzy**[2] jednotlivých návrhov alebo spoločnej vízie (viď prílohu č. 4). Tento nástroj pomôže žiakom uvedomiť si a identifikovať silné a slabé stránky svojich projektov, príležitosti a hrozby s ním spojené, čím vytvorí nový rámec uvažovania nad verejnými politikami a vlastnými návrhmi a podporí ich hlbšie rozpracovanie. Analýzu môžu zrealizovať na samostatný flipchartový papier alebo na tabuľu.



9. **Páčila sa táto aktivita vašim žiakom? Venujte jej viac času!** Pedagóg môže žiakov podporiť v tom, aby svoju víziu konfrontovali s ostatnými spolužiakmi, resp. obyvateľmi školy či verejnosťou. Žiaci tiež môžu osloviť starostu/primátora, mestské/miestne zastupiteľstvo so žiadosťou o stretnutie a osobne im víziu predstaviť. Pri tejto príležitosti tiež môžu so zástupcami kraja/mesta diskutovať o možnostiach jej uplatnenia v aktuálnej vízii rozvoja kraja/mesta/komunity, či žiadať jej participatívnu tvorbu, zapojenie detí a mladých ľudí a aktualizáciu miestnych mládežníckych politik.

HODNOTENIE

Pedagóg hodnotí hĺbku a precíznosť spracovania vízie, kvalitu, konzistentnosť a relevantnosť argumentov, uplatnenie etického a dlhodobu udržateľného prístupu, aktivnosť a angažovanosť žiakov v jednotlivých častiach aktivity a v spoločnej diskusii a reflexii.

[2] Ide o nástroj strategického hodnotenia a plánovania používaný na hodnotenie silných a slabých stránok daného javu alebo zámeru, príležitostí a hrozieb alebo rizík spojených s realizáciou zamýšľaného cieľa. Viac o „SWOT analýze“ sa dozviete tu: <https://managementmania.com/sk/swot-analyza>

Prepojenie s participatívnym rozpočtom na škole

SWOT analýza žiackych projektov je súčasťou projektového formulára, ktorý žiaci odovzdajú vedeniu školy ako žiadosť o zaradenie projektu do participatívneho rozpočtu na vašej škole. Realizuje sa za účelom uvedomenia si tak príležitostí a silných stránok riešenia, ako aj ich nedostatkov. SWOT analýza môže dokonca viesť i k odstráneniu niektorých z nich. Realizáciou tejto aktivity sa žiaci učia triezvo nazeráť na problémy i vlastné riešenia a tiež budujú schopnosť udeľovať konštruktívnu spätnú väzbu konkurenčným projektom.

AKTIVITA 4

CIELE

- o Budovať kooperatívne zručnosti a schopnosť tímovej práce, prezentačné a argumentačné zručnosti.
- o Naučiť sa rozoznávať zdanlivo jednoduché a populistické riešenia.
- o Rozvíjať kreativitu, kritické myslenie a mediálnu gramotnosť.

METÓDY A FORMY

energizér, rolová hra, reflexia

ČAS A PRIESTOR

🕒 90 minút

POMÔCKY

- o Na voliteľnú aktivitu: špagát, samostatne zabalené cukríky
- o Flipchartové papiere, fixky a samolepiace papieriky rôznych farieb, lepiaca páska, rôzne kancelárske potreby, tabuľa, počítač

PRIEBEH AKTIVITY

1. Pedagóg rozprúdi kooperatívnu a zábavnú atmosféru pomocou **energizéru „Spolupráca“**. Postupuje pritom nasledovne:

- Pedagóg vyzve žiakov, aby sa rozdelili do dvojíc.
- V každej dvojici žiakov špagátom zviaže pravú ruku a nohu prvého a ľavú ruku a nohu druhého žiaka.
- V dostatočnej vzdialenosti od každej dvojice umiestni na koberec dva cukríky.
- Následne inštruuje žiakov, aby sa spoločne v čo najkratšom možnom čase dostali k „svojim“ cukríkom tak, aby pritom neroztrhli žiaden špagát, pričom priebežne dohliada na ich bezpečnosť.
- Vyhráva dvojica, ktorá sa k cukríkom dostane ako prvá.
- V krátkej reflexii pedagóg so žiakmi diskutuje o stratégiách, ktoré žiaci použili, o individuálnych rolách a tímovej dynamike (napr. kto vymyslel stratégiu a kto sa k nej pridal) a pod.
- Posolstvá, ktoré pedagóg po ukončení energizéru odovzdá žiakom:
 - o *Na svete nikdy nie sme sami, resp. sami za seba. To, ako sa v jednotlivých (každodenných aj zriedkavých) situáciách zachováme, ktorým smerom urobíme krok, ovplyvní ďalších ľudí okolo nás. Rovnako nás ovplyvňujú rozhodnutia iných. Robme zodpovedné rozhodnutia, ktoré ľudí, zvieratá, prírodu či hodnoty okolo nás ovplyvnia pozitívne, nie negatívne.*

2. Pedagóg **rozdelí žiakov** do 3-4 skupín podľa toho, ako v predchádzajúcich aktivitách spracovávali jednotlivé návrhy na rozvoj svojho kraja/mesta/komunity.

3. Úlohou žiakov bude pripraviť si na základe svojich návrhov **volebné kampane**, ktorých cieľom bude získať čo najväčší počet hlasov pre svoju navrhovanú verejnú politiku a následne obstať v diskusii o nich. Pedagóg im preto zadá nasledovnú úlohu:

- o *V stanovenom čase (čas stanoví pedagóg podľa vlastného uváženia a organizačných možností buď priamo na vyučovaní alebo formou skupinovej domácej úlohy) pripraviť kampaň na podporu návrhu vrátane predstavenia hlavných bodov a navrhovaných opatrení.*



- o Určiť si názov a lídra skupiny, príp. slogan, logo skupiny a pod.
 - o Ostatní členovia skupiny prechádzajú do role zástupcov médií.
 - o Všetky ostatné atribúty kampane sú predmetom kreativity žiakov.
 - o Na prípravu kampane môžu použiť všetky dostupné pomôcky, offline a online zdroje.
4. Žiaci si pripravujú kampane podľa inštrukcií pedagóga. Ten im môže priebežne odpovedať na otázky, ale okrem toho žiakov necháva samostatne pracovať a nezasahuje do ich hlbokej práce, pokiaľ to nie je nevyhnutné.
5. Pedagóg zatiaľ pripraví priestor pred tabuľou tak, aby pripomínal prostredie **panelovej tlačovej konferencie**.
6. Po ukončení žiackej prípravy, žiaci realizujú krátke tlačové konferencie **prezentujúce** konkrétny návrh (volebný program) vrátane následnej **diskusie** s publikom. Počas diskusie pedagóg dbá na to, aby žiaci používali vhodný jazyk, napr. aby sa žiak pred položením otázky riadne predstavil a uviedol svoje meno, priezvisko a médium, ktoré na tlačovej konferencii zastupuje, a tiež, aby diskutovali s použitím vecných a platných argumentov.
7. Po zrealizovaní všetkých tlačových konferencií pedagóg žiakom poďakuje a uvedie záverečnú spoločnú diskusiu a **reflexiu**, ktoré podnecuje napríklad nasledovnými otázkami:
- o Aké rôzne prístupy zvolili jednotlivé tímy pri príprave svojich kampaní na to, aby presvedčili svojich potenciálnych „voličov“? Porovnajte ich rôzne aspekty a ich výhody a nevýhody, resp. silné a slabé stránky.
 - o Ako ste sa cítili v roli zástupcu volebnej kampane a v roli zástupcu médií? Ktorá z rolí bola komfortnejšia a ktorá menej komfortná? Bola niektorá zo strán (tzn. predstavitelia kampane a zástupcovia médií) silnejšia alebo slabšia? Od čoho to záviselo a ako sa to prejavovalo? Je takýto pocit, resp. postoj, na mieste?
 - o Prečo je dôležité, aby zástupcovia médií hľadali slabé stránky volebných programov/ upozorňovali na chyby/ kládli politikom ťažké otázky? Čo by sa stalo, ak by ich len chválili?
 - o Čo je potrebné na to, aby sme dokázali vecne argumentovať a protiargumentovať?
 - o Čo je dôležité si všimnúť pri hodnotení jednotlivých volebných kampaní? Prečo?
 - o Prečo by sme nemali dôverovať neovereným či zavádzajúcim informáciám a konšpiračným teóriám? Akým informáciám a zdrojom môžeme dôverovať? Ako si môžeme informácie a ich zdroje overovať? Prečo by sme to mali robiť?
8. Odporúčame nehlasovať medzi jednotlivými kampaňami, nakoľko kampane sú súčasťou spoločnej vízie pre lepší kraj/mesto/komunitu vytvorenej v rámci aktivity č. 3, a zároveň by hlasovanie mohlo zástupcov neúspešných kampaní demotivovať k ďalšej práci.

Možné rozšírenie

9. **Páči sa vám táto aktivita? Venujte jej viac času!** V bode 3 môže pedagóg okrem prípravy kampane zadať aj to, aby si žiaci **pripravili argumenty** do diskusie v 3-4 témach. Témy pritom vopred určí pedagóg podľa zamerania skupinových návrhov tak, aby boli prierezové, tzn. aby sa k nim mohol relevantne vyjadriť zástupca každej skupiny, ale zároveň dostatočne kontroverzné, tzn. aby boli následné diskusie dynamické. Následne po tlačových konferenciách v spolupráci so žiakmi pripraví a zrealizuje simuláciu **diskusnej relácie** vo formáte „O 5 minút 12“, kde sa vždy stretnú trojice, resp. štvorice volebných tímov a diskutujú o vopred stanovených témach. Pedagóg diskusiu buď moderuje alebo moderovaním poverí jedného zo žiakov z publika (dohliada pritom na jeho nezaujatosť) a opäť dbá na používanie vecných argumentov bez

neoverených či zavádzajúcich informácií. Prijemným osviežením aktivity je, keď si pedagóg so žiakmi dajú záležať na tom, aby „volebné štúdio“ pripravili aj po vizuálnej stránke tak, aby pripomínalo skutočnú televíznu reláciu, a keď sa žiaci do simulácie svojich rolí vložia aj s využitím reči tela a adekvátnej rétoriky. Záverečná reflexia v bode 7 môže následne prebehnúť až po realizácii týchto diskusií.

HODNOTENIE

Pedagóg hodnotí kampane a argumenty z hľadiska ich kvality, vecnosti a využívania overených informácií, nie dezinformácií, neoverených informácií alebo konšpirácií, a tiež aktívnu účasť žiakov v diskusii a reflexii.

Prepojenie s participatívnym rozpočtom na škole

Kampaň v rámci školského participatívneho rozpočtu zvyknú koordinátori označovať ako najzábavnejšiu fázu celého procesu. Akýkoľvek spôsob jej realizácie (férová, neférová, odborná, manipulátorská) spolu s následnou reflexiou, učí žiakov rozlišovať medzi zdanlivo jednoduchými a populistickými sľubmi a odbornými a férovými riešeniami. Táto aktivita zároveň výborným spôsobom demonštruje rôznorodosť potrieb žiakov, a teda náročnosť a dôležitosť konštruktívnej diskusie. Nadobudnuté kompetencie žiaci využijú počas prezentácie navrhnutých žiackych projektov na celoškolskom zhromaždení (workshope) i počas realizácie kampane k vlastnému projektu.

Už viem, čo je verejná politika

AKTIVITA 5

CIELE

- o Porozumieť procesu tvorby verejných politík,
- o Porozumieť, že dianie vo verejnom priestore sa nás bytostne dotýka a ovplyvňuje náš každodenný život.
- o Porozumieť individuálnej dôležitosti, ale aj zodpovednosti občana.
- o Nadobudnúť presvedčenie, že každý z nás dokáže meniť veci okolo seba k lepšiemu.

METÓDY A FORMY

syntéza, diskusia, reflexia

ČAS A PRIESTOR

🕒 90 minút

POMÔCKY

- o Tabuľa a kriedy, výtlačky pracovných hárkov v prílohe č. 6 podľa počtu žiakov

PRIEBEH AKTIVITY

1. Pedagóg vyzve žiakov, aby **zrekapitulovali** priebeh jednotlivých aktivít od hrania spoločenskej hry „Nie je mesto ako mesto“ až doteraz. Vyzýva ich k formulovaniu vlastných pozorovaní, názorov a toho, čo sa v priebehu aktivít naučili, čo pochopili, čo im rozšírilo obzory a pod.
 - o Ako by ste vlastnými slovami pomenovali alebo opísali proces, ktorého ste boli súčasťou? Aké boli jeho fázy?
 - o Prečo bol tento proces dôležitý? Aké boli jeho kľúčové momenty?
 - o Je dôležité, aby boli občania, resp. deti a mladí ľudia, súčasťou takéhoto procesu aj v reálnom živote, napr. na úrovni kraja/mesta/obce? Prečo?
 - o Čo sa stane v prípade, že občania nie sú súčasťou tohto procesu? Čo bráni tomu, aby mohli byť jeho súčasťou?
 - o V akých oblastiach by sa mali, občania vyjadrovať a participovať? Prečo?
 - o Prečo má participatívne rozpočtovanie, ako jeden z nástrojov občianskej participácie a otvorenosti samosprávy smerom k občanom, mimoriadne postavenie? Prečo je participatívne rozpočtovanie dôležité a aké príležitosti nám ako občanom ponúka?
 - o Aká je úloha volených zástupcov na všetkých úrovniach samosprávy (kraje/mestá/obce) a štátnej správy? Ako by ste si predstavovali, aby sa títo zástupcovia na jednotlivých úrovniach pýtali na názory občanov? Ako by mali zapájať do rozhodovania špecificky deti a mladých ľudí?
2. Pedagóg vedie žiakov pomocou **diskusie** a **reflexie** k syntetickému záverom, pričom ich podporuje vo formulovaní vlastných definícií, ktoré podľa potreby koriguje. Diskusiu stimuluje nasledovnými otázkami:
 - o Podľa čoho ste pri brainstormingu, príprave návrhov a tvorbe vízie vybrali témy, ktoré by ste chceli rozpracovať hlbšie a ktoré by ste chceli realizovať?
3. Následne pedagóg žiakom predstaví tzv. „**cyklus tvorby verejných politík**“ (angl. „public policy cycle“) a jeho jednotlivé fázy a rozdá žiakom vytlačené pracovné hárky (viď. prílohu č. 6). Ďalej prácu žiakov s pracovným hárkom stimuluje otázkami:

- o Čo býva impulzom na to, aby sa danej agende venovala prioritná pozornosť?
- o Čo ste v ktorej fáze cyklu tvorby verejných politík riešili? (pedagóg prepája teóriu so zážitkami z predchádzajúcich hodín)
- o Ako sa tvoria verejné politiky?
- o Prečo je dôležité, aby sme sa ako občania zaujímali o to, aké verejné politiky sa v našom meste/obci/kraji/štáte tvoria? Prečo by sme mali mať záujem zapájať sa do ich tvorby?
- o Prečo máme právo byť ich súčasťou? Čo môžeme robiť v prípade, že zástupcovia, ktorých sme si zvolili, nás nedostatočne zapájajú do tvorby verejných politík alebo nám vôbec neumožňujú participovať?
- o Čo je alebo by malo byť cieľom tvorby verejných politík?
- o Čo pre vás ako občanov v praxi znamená slovo „participovať“?

Možné
rozšírenie

4. Páči sa vám táto aktivita? Venujte jej viac času! Podľa miery angažovanosti žiakov im môže pedagóg pomôcť vytvoriť **akčný plán**, resp. ďalšie kroky, ktoré žiaci ako dobrovoľníci podniknú smerom k starostovi/primátorovi/predsedovi svojej obce/mesta/kraja, príp. k svojim rodičom. V ich aktivite ich podporuje aj v prípade neochoty zástupcov mesta komunikovať s mladými občanmi. V prípade neúspešnej snahy žiakov

o participáciu na verejných politikách, či o presadenie participatívneho rozpočtu v ich kraji/obci/meste pedagóg so žiakmi celú aktivitu citlivo **zreflektuje**. Pripustí pritom, že ide o neúspech, ale zároveň im vysvetlí, že neúspech je bežnou súčasťou života a nemal by byť dôvodom na občiansku pasivitu.

5. Aktivita z Metodickéj príručky na občiansku náuku, mediálnu a etickú výchovu pre základné a stredné školy Školy, ktoré menia svet s názvom „Ak nie ja, tak kto? Ak nie teraz, tak kedy?“ (zdroj: Inštitút pre aktívne občianstvo, 2017)

Možné
rozšírenie

Prepojenie s participatívnym rozpočtom na škole

Rovnaký postup aplikovania teoretických vedomostí v praxi je možné využiť aj v školskom prostredí. Žiaci na školskej úrovni pracujú so školskou legislatívou, školským poriadkom, školským rozpočtom a pod., pričom spolupracujú so žiackou školskou radou ako najvyšším orgánom žiackej samosprávy. Súčasťou školského projektu môže byť presah na rozvíjanie demokratickej klímy v škole, napr. prostredníctvom organizovania školských diskusií s vedením školy, realizovanie reportáží z prostredia školy, vystavovanie súťažných návrhov na chodbách školy a pod. Ďalšou možnosťou je tiež spolupráca s ďalšími školami v meste či kraji, príp. spájanie škôl v komunikácii s vedením mesta/obce/kraja.

Pravidlá k spoločenskej hre

Nie je mesto ako mesto

ÚČASTNÍCI

- o Spoločenská hra je určená pre minimálne 12 a maximálne 30 hráčov.
- o Potrebný je jeden nezávislý facilitátor (pedagóg).

Ak spoločenskú hru hrá menej ako 15 hráčov, odporúčame hru hrať len so 4 mestskými štvrtami a jednu (ľubovoľnú) štvrť odložiť.

ČAS A PRIESTOR

🕒 60 minút

Pred začiatkom aktivity

Pedagóg v spolupráci so žiakmi **pripraví triedu**. Hraciu dosku spolu so všetkými hracími kartičkami rozložia na dve spojené školské lavice v strede triedy. Rovnakým spôsobom pospájajú ďalšie dvojice lavíc, aby vytvorili priestor pre päť žiackych pracovných tímov.

Na tabuľu predkreslia nasledovnú tabuľku:

Názov štvrte	Číslo projektu	Názov projektu	Rozpočet projektu	Zásah osudu	Počet hlasov	Výsledné poradie
	1.					
	2.					
	3.					
	4.					
	5.					
	6.					
	7.					
	8.					
	9.					
	10.					

Pedagóg metódou *náhodného výberu (1-2-3-4-5)* **rozdelí žiakov** do piatich skupín - participatívnych komunít. Jednotlivé komunity si medzi sebou rozdelia mestské štvrte (Špinavá štvrť, Upchatá štvrť, Ignorantská štvrť, Biflošská štvrť, Nudná štvrť) a hraciu dosku vybranej štvrte spolu s panáčikom, kockou a kartičkou "Sprievodca hrou" si so sebou vezmú do lavice.

Úvod do hry

Pedagóg uvedie žiakov do témy participatívneho rozpočtu:

„Predstavte si, že ste sa stali obyvateľmi mestečka na hracej doske. Bývalý primátor investoval všetky peniaze do rozvoja centra mesta a na okrajové mestské štvrte úplne zabudol. Neriešené problémy sa začali hromadiť, až mu úplne prerástli cez hlavu.“

Pedagóg vyzve zástupcov jednotlivých mestských štvrtí, aby pomocou textu na kartičkách Sprievodca hrou, prípadne pomocou dosky mestskej štvrte a vlastnej kreativity popísali, v akej štvrti žijú a aké problémy trápia jej obyvateľov:

V **Nudnej štvrti** bolo kedysi veľmi živo. Konali sa v nej športové aktivity a hudobné vystúpenia. Dnes sa z nej vytratila radosť. Za kultúrou a zábavou musia jej obyvateľia vždy cestovať.

Špinavá štvrť bojuje s hromadením odpadov. Nezodpovední obyvatelia vytvárajú nebezpečné čierne skládky, ktoré ničia prírodu i všetok život navôkol.

Upchatá štvrť je neslávne známa kolabujúcou dopravou. Výfukové plyny a reklamný smog bránia obyvateľom využívať verejné priestranstvá naplno.

V **Biflošskej štvrti** študuje veľa šikovných mladých ľudí. Staré školské vybavenie a prísne pravidlá však obmedzujú ich rozvoj.

Obyvatelia **Ignorantskej štvrte** žijú pozatváraní vo svojich domoch, navzájom sa nepoznajú. Staré susedské vzťahy vychladli. Každému začalo všetko vadiť. V štvrti pritom žije veľa obyvateľov odkázaných na pomoc iných.

Pedagóg pokračuje:

„Celú situáciu sa snaží napraviť nový primátor Participatívneho mestečka, pán Rozumný. Pán Rozumný vie, že vy - obyvatelia jednotlivých mestských štvrtí - poznáte ich problémy najlepšie, a preto by ste mali spolurozhodovať o tom, do čoho mesto peniaze investuje. Z mestského rozpočtu na tento účel vyčlenil 50 000 €. Pomôžete novému primátorovi investovať tieto peniaze rozumne?“

Pedagóg ďalej stručne popíše jednotlivé fázy participatívneho rozpočtu s pomocou stredovej dosky spoločenskej hry:

Prvá fáza: Spoznávanie problémov

„Hra sa začína prechádzkou po vlastnej mestskej štvrti, kde sa pýtate a od vašich susedov dozvedáte, čo im v meste chýba, čo nefunguje, čo by malo fungovať lepšie alebo inak.“

Druhá fáza: Príprava projektov

„Vy, komunita aktívnych občanov, hľadáte riešenia na najpálčivejšie problémy, o ktorých vám vaši susedia povedali.“

Tretia fáza: Prezentácia a diskusia

„Riešenia predstavíte všetkým obyvateľom mesta. Keďže v každom meste spolu žijú rôzne generácie, rôzne národnosti, rôzne kultúry a ľudia s rôznymi záujmami, je prirodzené, že nie každému sa budú všetky projekty páčiť. Vašou úlohou je preto ponúknuť argumenty, prečo sú práve vaše projekty tie, ktoré by obyvatelia mesta mali podporiť a zodpovedať ako prispieť k zvýšeniu kvality života vo vašom meste.“

Štvrtá fáza: Hlasovanie

„Následne svojimi hlasmi rozhodnete o poradí projektov. Každý z vás má tri hlasy a spolu ako tím máte jeden spoločný.“

Piata fáza: Realizácia

„Projekty, ktoré sa zmestia do sumy vyčleneného participatívneho rozpočtu (50 000 eur) budú v meste zrealizované.“

Prvá fáza: Spoznávanie problémov

Prvým krokom k porozumeniu spoločných problémov mesta, je pochopenie výziev, ktorým čelia jednotlivé komunity. V našom prípade sú to obyvatelia jednotlivých mestských štvrtí.

Hra sa začína prehliadkou mesta a spoznávaním problémov vlastnej mestskej štvrte. Štartovacou i cieľovou pozíciou hracej figúrky každého tímu je políčko označené ako „ŠTART“ v blízkosti školy v každej mestskej štvrti. Každý hráč má jeden hod a postupuje s figúrkou po jednotlivých políčkach ako v hre Človeče nehnevaj sa!. Hráči sa v hode kockou postupne striedajú, až kým sa nedostanú do cieľa. Políčka, na ktoré počas svojej cesty stupia reprezentujú oblasť, z ktorej si vytiahnu kartičku s problémom (Kultúra, šport a voľný čas; Verejný priestor a doprava; Zdravie a životné prostredie; Sociálne veci a starostlivosť; Školstvo). Problém nahlas prečítajú celému tímu. Nasleduje ďalší hráč, ktorý hádže kockou, posúva sa po políčkach hracej dosky, ťahá si kartičku s problémom a prečíta ho celému tímu. Na cieľovom políčku hráč zastaví i vtedy, ak by ho mal podľa číselnej hodnoty na kocke preskočiť. Ťahá si poslednú kartičku s problémom podľa farby cieľového políčka. Po príchode do cieľa hráči v tíme diskutujú o zozbieraných problémoch obyvateľov vlastnej mestskej štvrte. **Vyberú si dva, ktorých riešenie považujú vo svojej mestskej štvrti za najdôležitejšie.** Ostatné kartičky odložia.

Úlohou pedagóga je usmerniť žiakov, aby pri výbere problémov, ktoré budú riešiť, reagovali v prvom rade na problémy svojej mestskej štvrte (nie mesta ako celku). Pri všetkých fázach pedagóg dohliada na ich priebeh v súlade s pravidlami. Sleduje a koriguje dynamiku jednotlivých pracovných skupín. Každú fázu oficiálne ukončí, aby sa všetky skupiny naraz presunuli do fázy nasledujúcej.

Druhá fáza: Príprava projektov

Na opačnej strane kartičiek s problémami sa nachádzajú dva projektové nápady na ich riešenie. Pedagóg žiakov od začiatku nabáda k tomu, aby predpripravené riešenia kreatívne dotvárali a vymysleli k nim vlastný príbeh, ktorý sa viaže k situácii konkrétnej mestskej štvrte. **Po vzájomnej dohode si hráči vyberú z jednej kartičky lacnejší a z druhej kartičky drahší variant riešenia.** Pripravajú sa na prezentáciu svojich projektov, kde v krátkom čase (max. 3 minúty) vystihnú podstatu problému a jeho riešenie pútavo vyrozprávajú.

Prezentácia by mala zodpovedať základné otázky:

- o Z akej štvrte prichádzate?
- o Aké problémy trápia jej obyvateľov?
- o Ako ste sa ich rozhodli riešiť?
- o Ako tieto riešenia ovplyvnia kvalitu života obyvateľov vašej štvrte?

Medzifáza: Zásah osudu

Pedagóg požiada o chvíľu pozornosti a vstúpi do hry:

„Svoje projekty môžete pripraviť do detailov dokonalo, no niekedy jednoducho zakročí život. O tom, že proces participatívneho rozpočtovania nemusí byť vždy bezproblémový, vás presvedčí zásah osudu. Každý tím si vytiahne a prečíta jednu osudovú kartičku.“

Pedagóg vezme sivé osudové kartičky označené symbolom otáznika, obíde jednotlivé pracovné skupiny, pričom každá si vytiahne **jednu** z nich a prečíta jej znenie. Zásah osudu musia hráči rešpektovať a zakomponovať do hry.

Pred prvým hraním spoločenskej hry odporúčame pedagógovi zoznámiť sa so znením osudových kartičiek.

Tretia fáza: Prezentácia a diskusia

V tejto fáze žiaci rozvíjajú svoje prezentačné a argumentačné schopnosti. Pedagóg dbá na to, aby sa žiaci vzájomne počúvali a pozorne vnímali, zvažovali a rešpektovali potreby iných.

Pedagóg vyzve jednotlivé komunity k **prezentácií** pripravených projektov. V prípade, že sa nikto nehlási, ako prvú vyzve komunitu, ktorá bola počas prípravy projektov „najviac akčná“. Prezentácia projektov každého tímu by mala trvať maximálne **tri minúty**. Pedagóg všetky prezentované projekty priebežne zapisuje na tabuľu do pripravenej tabuľky. V prezentácií je nutné spomenúť, akým spôsobom osud zasiahol do plánov jednotlivých tímov. Znenie osudu pedagóg zapíše do pripravenej tabuľky pomocou nasledovných **značiek**:

- o v prípade, ak osud prispel k navýšeniu hlasov, pedagóg zapíše na tabuľu napr. +3H
- o v prípade, ak osud prispel k úbytku hlasov, pedagóg zapíše na tabuľu napr. -3H
- o v prípade, ak osud prispel k posunu projektu o priečku nahor, pedagóg zapíše na tabuľu ↑
- o v prípade, ak osud prispel k posunu projektu o priečku nadol, pedagóg zapíše na tabuľu ↓
- o v prípade, ak osud projekt z hlasovania vylúčil, pedagóg ho z tabule vyškrtnie
- o v prípade, ak osud pozmenil cenu projektu, pedagóg prepíše kolónku s nákladmi

Pedagóg pozorne sleduje priebeh prezentácií a žiakov upozorní v prípade, ak je vhodné dva podobné projekty **spojiť** a ďalej na nich pracovať spoločne. Tak budú mať väčšiu šancu uspieť, ako keby mali medzi sebou súperiť dva podobné návrhy. V takom prípade bude môcť byť podporených viac rôznorodých projektov, a teda uspokojených viac potrieb obyvateľov mesta.

Po odprezentovaní všetkých projektov, pedagóg vyzve žiakov na polozenie doplňujúcich otázok. V prípade, že sa zo strany žiakov nikto nehlási, otvára **diskusiu** o relevantnosti jednotlivých projektov pre mestské štvrte. *Napríklad*, či naozaj Bifľošská štvrť potrebuje domov pre seniorov, a či by nebolo prínosnejšie podporiť recyklačnú stanicu v Špinavej štvrti. Pozornosť v diskusií sústredí aj na rozpočet projektov a diskutuje so žiakmi o primeranosti nákladov.

Štvrtá fáza: Hlasovanie

Pedagóg na voľnej lavici alebo katedre číselne zoradí hlasovacie urny (papierové domčeky). Pred začiatkom hlasovania pedagóg hráčom pripomenie, že rozhodujú celkovo o **50 000 eurách**, ktoré sú vyčlenené z mestského rozpočtu na realizáciu občianskych projektov.

Fáza hlasovania sa skladá z **dvoch častí**.

V *prvej fáze* pedagóg odovzdá každému hráčovi **tri žetóny** v hodnote **1 bodu**, ktoré hráč udelí **trom rôznym** projektom podľa vlastných preferencií. **Je povolené** hlasovať aj za projekty vlastného tímu.

V *druhej fáze* hlasovania každý tím dostane **jeden spoločný žetón** v hodnote **5 bodov**. V spoločnej diskusií sa všetci členovia tímu dohodnú na tom, ktorému projektu žetón udelia, vzhľadom na jeho význam a prospešnosť pre mesto ako celok. Za projekty vlastného tímu v tejto fáze nie je možné hlasovať.

Pedagóg zráta hlasy v jednotlivých hlasovacích urnách a ich počty zapíše na tabuľu. Zohľadní zásah osudu a určí celkové poradie projektov. Od sumy 50 000 eur postupne odpočítava náklady na realizáciu projektov podľa výsledného poradia hlasovania (od projektu s najväčším počtom hlasov, po projekt s najnižším počtom hlasov). Realizovať sa budú všetky projekty, ktoré sa zmestia do sumy vyčleneného participatívneho rozpočtu (50 000 eur).

V prípade, že výsledok hlasovania nie je jednoznačný, hlasovanie možno opakovať s užším výberom návrhov. Alternatívne sa hra môže uzavrieť rovnomerným rozdelením zvyšnej čiastky medzi projekty, ktoré skončili na rovnakom mieste. Zvyšné financie potrebné na úplnú realizáciu projektov si projekty budú musieť zabezpečiť z iných zdrojov (napr. od sponzora).

Príklad

Máme k dispozícii 50 000 eur. Prvý skončil projekt s nákladmi 30 000 eur. Zostáva nám 20 000 eur. Druhý skončil projekt s nákladmi 2 000 eur. Zostáva nám 18 000 eur. Na treťom mieste sa umiestnili dva projekty s rovnakým počtom hlasov. Jeden s nákladmi 10 000 eur, druhý s nákladmi 15 000 eur.

Ktorý projekt podporíme?

- a) Hlasovanie sa zopakuje medzi projektmi, ktoré skončili na rovnakom mieste. Prvý (víťazný) projekt bude zafinancovaný úplne a druhý projekt bude zafinancovaný čiastočne zostávajúcou sumou z participatívneho rozpočtu pod podmienkou, že si dokáže zvyšné finančné prostriedky zabezpečiť z iných zdrojov. V prípade, ak si zvyšné finančné prostriedky z iných zdrojov zabezpečiť nedokáže, zostávajúca suma z participatívneho rozpočtu sa vracia do rozpočtu mesta.
- b) Zostávajúca suma sa rozdelí rovnomerne ($18\,000 \text{ eur} / 2 \text{ projekty} = 9\,000 \text{ eur}$). Každý projekt dostane z participatívneho rozpočtu 9 000 eur pod podmienkou, že si dokáže zvyšné finančné prostriedky zabezpečiť z iných zdrojov.

Piata fáza: Realizácia

Projektom, ktoré získali podporu z participatívneho rozpočtu mesta pedagóg gratuluje a sumarizuje záver hry. **Hra nemá porazených, pretože v konečnom dôsledku z podporených projektov profitujú všetci obyvatelia mesta.**

Pomôcka na analýzu problému

Krok 1. Problém

Ako dobre definovať problém?

- Treba byť konkrétny, vybrať si iba jeden problém a naň sa sústrediť.
- Vždy je lepšie rozmýšľať lokálne. Čím viac sa stretávate s problémom, tým viac o ňom viete a budete ho vedieť aj lepšie analyzovať.
- Problém nie je opakom riešenia. Nedostatok autobusových spojov ako problém vo svojej definícii predurčuje jednoduché riešenie – viac spojov. Ak však chceme podporiť kreativitu, musíme sa na problém pozrieť hlbšie. Skutočný problém je neefektívna verejná doprava, ktorá sa dá riešiť aj inak ako len prostredníctvom väčšieho množstva autobusových spojov.

Krok 2. Aktéri

Ako nájsť tých správnych kompetentných?

- Pre získanie rýchleho prvotného obrazu o aktéroch vstupujúcich do danej problematiky je užitočné spraviť si rýchly prehľad, napr. jednoduchým internetovým vyhľadávaním, rýchlym preštudovaním relevantných právnych dokumentov a pod.
- Komplexnejší obraz o probléme získame tým, že sa na názor/skúsenosti/potreby opýtame viacerých aktérov, ktorých sa problém týka, má na nich dopad alebo ktorí s ním prichádzajú do kontaktu.
- Pri riešení problému je vhodné postupovať podľa princípu subsidiarity^[1].
- Pokiaľ existujú neinštitucionalizovaní aktéri alebo jednotlivci, ktorí by mali byť do riešenia problému zaangažovaní, oslovte aj ich.

Krok 3. Existujúca legislatíva

Aké zákony, nariadenia, vyhlášky atď. sa zaoberajú daným problémom?

- Najlepšie je začať jednoduchým internetovým vyhľadávaním.
- Pozrieť si stránky aktérov, napr. obec, vyšší územný celok, ministerstvo.
- Ak sa to týka nejakého zákona, najprehľadnejšie to bude na www.slov-lex.sk.

Krok 4. Existujúce riešenia

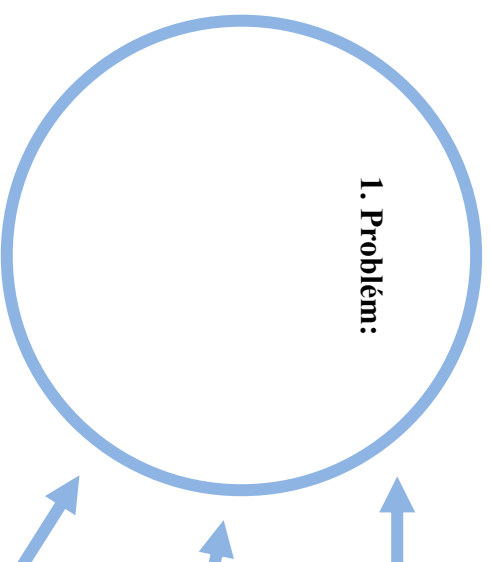
Aké riešenia už existujú?

- Pokračovanie vyhľadávania, môžete hľadať aj riešenia zo zahraničia.
- Dôležitá je analýza jednotlivých riešení a ich realizovateľnosti.
- Pre rýchle zhodnotenie jednotlivých alternatív je praktickým nástrojom SWOT analýza (S – silné stránky (strengths), W – slabé stránky (weaknesses), O – príležitosti (opportunities), T – hrozby, riziká (threats)).
- Zvážte, či by vybrané riešenie, resp. riešenia, boli vhodné v danom kontexte, v ktorom by malo/i byť aplikované. V prípade preberania riešení ich dôsledne prispôbte aktuálnym podmienkam.

[1] Ten hovorí, že rozhodovanie o veciach verejných má byť realizované na najnižšom možnom stupni, teda na úrovni inštitúcie verejnej správy, ktorá je najbližšie k občanovi. Inštitúcie vyššej úrovne do rozhodovania zasahujú iba v prípade, že inštitúcia nižšej úrovne daný problém nevie vyriešiť. S problémom na úrovni obce je preto vhodné zaklopať na dvere obecného úradu a neobracat' sa hneď na Európsky súd pre ľudské práva.

**4. Existujú už riešenia na tento problém?
Ako to riešia iné obce alebo niekde inde vo
svete?**

*Aké sú silné a slabé stránky jednotlivých
riešení? Fungovali by vo vašej obci/meste?*



**2. Pomenujte aktérov, kto je
kompetentný riešiť tento problém?**

3. Aká legislatíva (zákony, nariadenia, atď.) riešia tento problém efektívne?

Pozrite si stránky vašej obce/mesta a iných inštitúcií. Na vyhľadavanie zákonov môžete použiť www.slov-lex.sk.



Úryvky z legislatívy

Zákon č. 583/2004 Z. z. o rozpočtových pravidlách územnej samosprávy (platný od 1.1.2019)

§ 4 Postavenie a obsah rozpočtu obce a rozpočtu vyššieho územného celku

- (1) Rozpočet obce a rozpočet vyššieho územného celku je základným nástrojom finančného hospodárenia v príslušnom rozpočtovom roku, ktorým sa riadi financovanie úloh a funkcií obce a vyššieho územného celku v príslušnom rozpočtovom roku. Rozpočet obce a rozpočet vyššieho územného celku je súčasťou rozpočtu sektora verejnej správy.
- (2) Rozpočtový rok je zhodný s kalendárnym rokom.
- (3) Rozpočet obce a rozpočet vyššieho územného celku vyjadruje samostatnosť hospodárenia obce a vyššieho územného celku. Obsahuje príjmy a výdavky, v ktorých sú vyjadrené finančné vzťahy k právnickým osobám a fyzickým osobám - podnikateľom pôsobiacim na území obce alebo vyššieho územného celku, ako aj k obyvateľom žijúcim na tomto území vyplývajúce pre ne zo zákonov a z iných všeobecne záväzných právnych predpisov, zo všeobecne záväzných nariadení obce a všeobecne záväzných nariadení vyššieho územného celku, ako aj zo zmlúv. Rozpočet obce a rozpočet vyššieho územného celku zahŕňa aj finančné vzťahy podľa § 3 ods. 1.
- (4) Súčasťou rozpočtu obce a rozpočtu vyššieho územného celku sú rozpočty príjmov a výdavkov rozpočtových organizácií a príspevky príspevkovým organizáciám zriadených obcou alebo vyšším územným celkom podľa osobitného predpisu, ako aj finančné vzťahy k právnickým osobám, ktorých je zakladateľom. Na hospodárenie rozpočtových organizácií a príspevkových organizácií sa vzťahuje osobitný predpis.
- (5) Rozpočet obce obsahuje aj zámery a ciele, ktoré bude obec realizovať z výdavkov rozpočtu obce (ďalej len „program obce“), to neplatí, ak obecné zastupiteľstvo obce s počtom obyvateľov do 2 000 rozhodne o neuplatňovaní programu obce. Rozpočet vyššieho územného celku obsahuje aj zámery a ciele, ktoré bude vyšší územný celok realizovať z výdavkov rozpočtu vyššieho územného celku (ďalej len „program vyššieho územného celku“).
- (6) Rozpočet obce môže obsahovať finančné vzťahy k rozpočtom iných obcí, ako aj finančné vzťahy k rozpočtu vyššieho územného celku, do ktorého územia obec patrí, ak plnia spoločné úlohy. Rozpočet vyššieho územného celku môže obsahovať finančné vzťahy k rozpočtom iných vyšších územných celkov, ako aj finančné vzťahy k rozpočtom obcí na jeho území.

Zákon č. 302/2001 Z. z. o samospráve vyšších územných celkov (platný od 1.1.2019)

§ 2 Orgány samosprávneho kraja sú

- a) zastupiteľstvo samosprávneho kraja (ďalej len „zastupiteľstvo“),
- b) predseda samosprávneho kraja (ďalej len „predseda“).

§ 4 Pôsobnosť samosprávneho kraja

(1) Samosprávny kraj pri výkone samosprávy sa stará o všestranný rozvoj svojho územia a o potreby svojich obyvateľov. Pritom najmä

- a) zabezpečuje tvorbu a plnenie programu sociálneho, ekonomického a kultúrneho rozvoja územia samosprávneho kraja,
- b) vykonáva plánovacie činnosti týkajúce sa územia samosprávneho kraja,
- c) obstaráva, prerokúva a schvaľuje územnoplánovacie podklady samosprávneho kraja a územné plány regiónov,
- d) účelne využíva miestne ľudské, prírodné a iné zdroje,
- e) vykonáva vlastnú investičnú činnosť a podnikateľskú činnosť v záujme zabezpečenia * potrieb obyvateľov samosprávneho kraja a rozvoja samosprávneho kraja,
- f) zakladá, zriaďuje, zrušuje a kontroluje svoje rozpočtové a príspevkové organizácie a iné právnické osoby podľa osobitných predpisov,
- g) podieľa sa na tvorbe a ochrane životného prostredia,
- h) utvára predpoklady na optimálne usporiadanie vzájomných vzťahov sídelných útvarov a ostatných prvkov svojho územia,
- i) obstaráva a schvaľuje program rozvoja v oblasti poskytovania sociálnych služieb a spolupracuje s obcami a inými právnickými osobami a fyzickými osobami pri výstavbe zariadení a bytov určených na poskytovanie sociálnych služieb,
- j) utvára podmienky na rozvoj zdravotníctva,
- k) utvára podmienky na rozvoj výchovy a vzdelávania, najmä v stredných školách, a na rozvoj ďalšieho vzdelávania,
- l) utvára podmienky na tvorbu, prezentáciu a rozvoj kultúrnych hodnôt a kultúrnych aktivít a stará sa o ochranu pamiatkového fondu,
- m) utvára podmienky na rozvoj cestovného ruchu a koordinuje tento rozvoj,
- n) koordinuje rozvoj telesnej kultúry a športu a starostlivosť o deti a mládež,
- o) spolupracuje s obcami pri tvorbe programov sociálneho a ekonomického rozvoja obcí,
- p) podieľa sa na riešení problémov, ktoré sa týkajú viacerých obcí na území samosprávneho kraja,
- q) rozvíja spoluprácu s územnými celkami a s orgánmi iných štátov,
- r) vykonáva ďalšie pôsobnosti ustanovené osobitnými zákonmi.

(2) Samosprávny kraj je povinný utvárať v rámci svojej pôsobnosti účinný systém kontroly, zriadiť funkciu hlavného kontrolóra samosprávneho kraja (ďalej len „hlavný kontrolór“) a voliť hlavného kontrolóra. Samosprávny kraj je tiež povinný vytvárať vhodné organizačné, finančné, personálne a materiálne podmienky na nezávislý výkon kontroly.

§ 8 Všeobecne záväzné nariadenia

(1) Samosprávny kraj môže vo veciach územnej samosprávy vydávať všeobecne záväzné nariadenie (ďalej len „nariadenie“); nariadenie nesmie byť v rozpore s Ústavou Slovenskej republiky, s ústavnými zákonmi, medzinárodnými zmluvami, s ktorými vyslovila súhlas Národná rada Slovenskej republiky a ktoré boli ratifikované a vyhlásené spôsobom ustanoveným zákonom, so zákonmi a s nariadeniami vlády.

Zákon č. 369/1990 Z. z. o obecnom zriadení (platný od 1.1.2019)

§ 4 Samospráva obce

- (1) Obec samostatne rozhoduje a uskutočňuje všetky úkony súvisiace so správou obce a jej majetku, všetky záležitosti, ktoré ako jej samosprávnou pôsobnosť upravuje osobitný zákon, ak takéto úkony podľa zákona nevykonáva štát alebo iná právnická osoba alebo fyzická osoba.
- (2) Samosprávu obce vykonávajú obyvatelia obce
 - a) orgánmi obce,
 - b) miestnym referendom,
 - c) zhromaždením obyvateľov obce.
- (3) Obec pri výkone samosprávy najmä
 - a) vykonáva úkony súvisiace s riadnym hospodárením s hnutelným a nehnuteľným majetkom obce a s majetkom vo vlastníctve štátu prenechaným obci do užívania,
 - b) zostavuje a schvaľuje rozpočet obce a záverečný účet obce; vyhlasuje dobrovoľnú zbierku,
 - c) rozhoduje vo veciach miestnych daní a miestnych poplatkov a vykonáva ich správu,
 - d) usmerňuje ekonomickú činnosť v obci, a ak tak ustanovuje osobitný predpis, vydáva súhlas, záväzné stanovisko, stanovisko alebo vyjadrenie k podnikateľskej a inej činnosti právnických osôb a fyzických osôb a k umiestneniu prevádzky na území obce, vydáva záväzné stanoviská k investičnej činnosti v obci,
 - e) utvára účinný systém kontroly a vytvára vhodné organizačné, finančné, personálne a materiálne podmienky na jeho nezávislý výkon,
 - f) zabezpečuje výstavbu a údržbu a vykonáva správu miestnych komunikácií, verejných priestranstiev, obecného cintorína, kultúrnych, športových a ďalších obecných zariadení, kultúrnych pamiatok, pamiatkových území a pamätihodností obce,
 - g) zabezpečuje verejnoprospešné služby, najmä nakladanie s komunálnym odpadom a drobným stavebným odpadom, udržiavanie čistoty v obci, správu a údržbu verejnej zelene a verejného osvetlenia, zásobovanie vodou, odvádzanie odpadových vôd, nakladanie s odpadovými vodami zo žúmp a miestnu verejnú dopravu,
 - h) utvára a chráni zdravé podmienky a zdravý spôsob života a práce obyvateľov obce, chráni životné prostredie, ako aj utvára podmienky na zabezpečovanie zdravotnej starostlivosti, na vzdelávanie, kultúru, osvetovú činnosť, záujmovú umeleckú činnosť, telesnú kultúru a šport,
 - i) plní úlohy na úseku ochrany spotrebiteľa a utvára podmienky na zásobovanie obce; spravuje trhoviská,
 - j) obstaráva a schvaľuje územnoplánovaciú dokumentáciu obcí a zón, koncepciu rozvoja jednotlivých oblastí života obce, obstaráva a schvaľuje programy rozvoja bývania a spolupôsobí pri utváraní vhodných podmienok na bývanie v obci,
 - k) vykonáva vlastnú investičnú činnosť a podnikateľskú činnosť v záujme zabezpečenia potrieb obyvateľov obce a rozvoja obce,
 - l) zakladá, zriaďuje, zrušuje a kontroluje podľa osobitných predpisov svoje rozpočtové a príspevkové organizácie, iné právnické osoby a zariadenia,
 - m) organizuje miestne referendum o dôležitých otázkach života a rozvoja obce,
 - n) zabezpečuje verejný poriadok v obci,
 - o) zabezpečuje ochranu kultúrnych pamiatok v rozsahu podľa osobitných predpisov a dbá o zachovanie prírodných hodnôt,
 - p) plní úlohy na úseku sociálnej pomoci v rozsahu podľa osobitného predpisu,
 - r) vykonáva osvedčovanie listín a podpisov na listinách,
 - s) vedie obecnú kroniku v štátnom jazyku, prípadne aj v jazyku národnostnej menšiny.

§ 6 Všeobecne záväzné nariadenia obce

- (1) Obec môže vo veciach územnej samosprávy vydávať nariadenia; nariadenie nesmie byť v rozpore s Ústavou Slovenskej republiky, ústavnými zákonmi, zákonmi a medzinárodnými zmluvami, s ktorými vyslovila súhlas Národná rada Slovenskej republiky a ktoré boli ratifikované a vyhlásené spôsobom ustanoveným zákonom.



SWOT analýza

Silné stránky

Pozn. Aké sú silné stránky vášho riešenia?
Čo konkrétne je na ňom dobré? (napr.
prinesie viac kultúry do našej obce/mesta).

Slabé stránky

Pozn. Aké sú slabé stránky vášho riešenia?
Na čom by ešte bolo vhodné popracovať?
Ktoré časti nemusia fungovať? (napr.
kampaň neosloví dostatok ľudí).

Príležitosti

Pozn. Keď sa bude realizovať vaše riešenie,
aké ďalšie príležitosti z toho môžu
vzniknúť? (napr. výstavba nového ihriska
vytvorí priateľstvo medzi dobrovoľníkmi).

Hrozby

Pozn. Aké vonkajšie hrozby môžu narušiť
vaše riešenie? (napr. nový starosta prestane
finančne podporovať váš projekt).

SMART (múdre) ciele

Specific

špecifické

Konkrétny cieľ (príklad: namiesto *chcem športovať* si stanovím cieľ *chcem behať*).
Čo konkrétne by sa malo zmeniť vo vašej obci/meste?

Measurable

merateľné

Merateľný cieľ (príklad: *chcem zabehnúť 10km*). Skúste si predstaviť váš cieľ
v číslach a stanoviť si merateľný cieľ pre vašu obec/mesto.

Achievable

dosiahnuteľné

Dosiahnuteľný cieľ (príklad: *postupne budem zvyšovať dĺžku behu*). Je cieľ reálny?
Vieme ho realizovať v menších postupných krokoch?

Relevant

relevantné

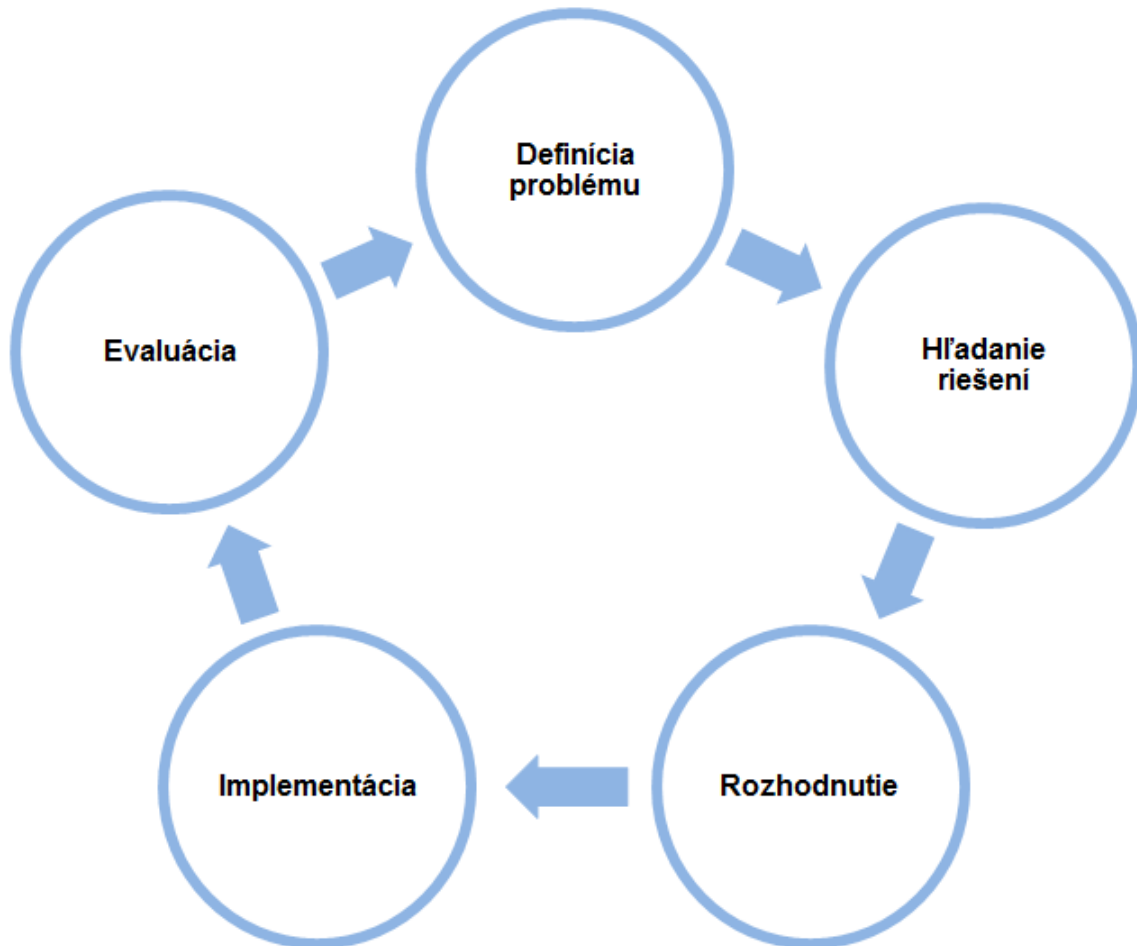
Cieľ ktorý má zmysel (príklad: *budem behať, lebo chcem zlepšiť svoje zdravie*).
Prečo je váš cieľ dôležitý a aký by mal mať dopad?

Trackable

sledovateľné

Cieľ s časovým plánom (príklad: *každý týždeň zabehnem o kilometer viac*).
Ako budem sledovať pokrok v dosahovaní cieľa?

Cyklus tvorby verejných politík



1. Definícia problému

Identifikácia problému vďaka spätnej väzbe občanov, odbornej verejnosti alebo osobnej iniciatívy tvorcu verejnej politiky.

2. Hľadanie riešení

Zmapovanie a porovnanie viacerých alternatív, konzultácia s odbornou a širokou verejnosťou.

3. Rozhodnutie

Formulácia zákona, vyhlášky, nariadenia a iných podľa potreby, hlasovanie o návrhu.

4. Implementácia

Realizácia riešenia, praktická časť procesu a sledovanie vplyvu verejnej politiky na problém.

5. Evaluácia

Vyhodnotenie verejnej politiky a jej dopadu na spoločnosť aj pomocou konzultácie s občanmi, možnosť navrhnúť úpravy (novela zákona alebo zmena implementácie) a cyklus začne od začiatku.