



Koncept udržitelného využití výsledků projektu



-

„Podpora demokracie, tolerance a přeshraniční
spolupráce“

© 2018 Die Brücke e.V.



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg V A / 2014 – 2020

Tento koncept i všechny dále uvedené dokumenty byly podpořeny Evropskou unií v rámci podpory projektů z prostředků programu SN-CZ 2020.
Tímto za podporu děkujeme.





Obsah

1. Úvod	4
2. Simulační hra – Podpora demokracie, tolerance a přeshraniční spolupráce	5
2.1 Hlavní myšlenka a cílová skupina	5
2.2 Scénář a průběh hry	6
3. Udržitelné využití výsledků projektu	7
3.1 Rámcové podmínky	7
3.2 Možnosti hry podle cílových skupin	8
3.3 Marketing a práce s veřejností	11
Příloha 1: Certifikovaní trenéři simulační hry a organizace s certifikovaným personálem	12
Příloha 2: Kontrolní seznam materiálu pro simulační hru	13
Příloha 3: Možnosti podpory / dotační programy	14



1. Úvod

V souvislosti s narůstající migrací posilují v Evropě také xenofobní tendence a extremistické smýšlení. Dokonce i vůči obyvatelům sousedních států existují stále ještě, i když spíše podvědomě, výhrady, předsudky nebo dokonce obavy. Především pro dospívající mladé lidi, u kterých probíhá rozvoj vlastních hodnot a norem, je velmi důležitá konfrontace s pojmy demokracie a tolerance, aby se mohli naučit snášenlivosti a respektu vůči jiným ideologiím, názorům či způsobu života.

Od 01.02.2016 se proto „Dům dětí a mládeže a ZpDVPP, Ústí nad Labem, p.o.“ a vzdělávací institut „Bildungsinstitut PSCHERER gGmbH“ pod záštitou spolku „Die Brücke e.V.“ zabývali vývojem simulační hry pro mládež ve věku 11 až 15 let na téma „Demokracie a tolerance“. Projekt byl do ledna 2019 financován z programu na podporu přeshraniční spolupráce mezi Českou republikou a Saskem 2014-2020 v rámci cíle „Evropská teritoriální spolupráce“.

Tento koncept udržitelnosti má podpořit licencované trenéry / trenérky a organizace při etablování simulační hry do jejich stálé nabídky. Dále má zainteresovaným zástupcům z oblasti práce s dětmi a mládeží, ze škol a jiných zařízení pro mládež, přiblížit různé možnosti a způsoby realizace simulační hry.

V následující kapitole stručně představíme hlavní myšlenku simulační hry a její cílovou skupinu. Kromě prezentace hlavního konceptu bude na základě herního plánu znázorněn časový průběh hry.

4

Obsahem třetí kapitoly pak budou rámcové podmínky pro realizaci hry, např. jaký personál, prostory nebo pomůcky jsou pro hru potřebné. Dále na základě již zmíněných herních plánů představíme různé možnosti, jak a kde lze simulační hru využít, ať již v rámci školních projektových týdnů nebo rodinných kempů.

Na příslušných místech naleznete pokyny a podněty založené na poznatcích a zkušenostech z projektových akcí. Kapitulu uzavírají připomínky a podněty pro marketing, resp. práci s veřejností, s cílem přilákat další zájemce o tuto hru.



2. „Simulační hra – Podpora demokracie, tolerance a přeshraniční spolupráce“

2.1 Koncept a cílová skupina

Během realizace projektu od února 2016 do ledna 2019 se projektoví partneři „Die Brücke e.V.“, „Dům dětí a mládeže a ZpDVPP, Ústí nad Labem, p.o.“ (DDM) a vzdělávací institut „Bildungsinstitut PSCHERER gGmbH“ (BIP) zabývali možnostmi, jak formou hry přiblížit mladým lidem témata „demokracie“ a „tolerance“. Vznikla tak simulační hra, kterou si na 14 binacionálních setkáních zahráli čeští a němečtí žáci a žákyně, s cílem společně se svými sousedy prožít v zábavném prostředí hry podmínky demokracie a tolerance a vyzkoušet si na vlastní kůži fungování demokratických struktur.

Pokud žáci získají již v tomto věku pozitivní zážitky při setkání s „cizinci“ na základě vlastní zkušenosti, jsou ti to dospívající mladí lidé později otevření vůči jiným kulturám a profesnímu vzdělávání či práci v zahraničí. To samé platí i pro jejich budoucí pracovní život, kdy se mohou ocitnout v roli kolegy či kolegyně rodilých mluvčích, nebo například na pozici pracovníka v personálním oddělení. Budou potřebovat sociální kompetence, aby byli schopni akceptovat a integrovat praktikanty či zaměstnance s přistěhovaleckým původem. Úspěšná integrace na základě vzájemného respektu a tolerance funguje totiž jen tehdy, když obě strany disponují potřebnými sociálními kompetencemi.

Co ale vlastně simulační hra je? Simulační hra je výuková metoda k simulaci komplexních reálných systémů a situací, například politických a podnikatelských vyjednávání. Účastníci mají formou hry porozumět dynamickým procesům, které se skrývají za společenskými konflikty a jednáními. Přitom přebírají roli jednoho ze zodpovědných aktérů popsanou ve scénáři (např. vedoucího podniku) a jednájí jako on. Dále musí rozpoznat vzniklé konflikty a pokusit se je řešit. Po skončení hry vždy následuje vyhodnocení se všemi účastníky, při kterém mají možnost ještě jednou analyzovat své zkušenosti.

Naše simulační hra pro podporu demokracie, tolerance a přeshraniční spolupráce byla vytvořena společností „planpolitik GbR“ ve spolupráci s institutem „Medieninstitut Chemnitz“ v pověření projektu „Simulační hra – podpora demokracie, tolerance a přeshraniční spolupráce“. V červnu 2016 byla dokončena a následně úspěšně ověřena v praxi. Její silnou stránkou je jednoduchá základní struktura umožňující realizaci s nejrůznějšími cílovými skupinami. Výukovým cílem je podpora chápání pojmu demokracie a rozhodovacích procesů v sociálních skupinách. Účastníci musí rozpoznat a řešit konfliktní situace a v rámci vyhodnocení pak najít takové situace z vlastního života, na které lze zkušenosti ze hry aplikovat.

Hra probíhá ve smíšených skupinách. Simulační hra byla koncipována pro realizaci v rámci binacionálních, interkulturních aktivit a jejím cílem je tematizovat a řešit vzniklé konflikty.

Primární cílovou skupinou projektu byli žáci a žákyně ve věku 11 až 15 let z česko-německého příhraničního regionu, tedy mladí lidé nacházející se v životní fázi, ve které si



vytvářejí a upevňují hodnoty, názory a sociální kompetence. Právě tyto věkové skupiny inklinují k tomu, přebírat slogany, stanoviska a názory třetích osob, často bez vlastní reflexe.

Prostřednictvím binacionálního setkání a společné hry s účastníky z jiných zemí a kulturních kruhů je podpořena sociální sensibilizace, odbourávání předsudků, strachu z neznámého a v neposlední řadě posílení chápání demokracie a tolerance, což významně přispívá k dlouhodobé prevenci xenofobních a extremistických myšlenek.

2.2 Scénář a průběh hry

Fiktivní firma APPOINT (vedoucí hry, který řídí hru, moderuje vyhodnocení a zároveň zaujímá roli zadavatele zakázky, kterou reklamní agentury obdrží) představuje mezinárodní mediální společnost, která vyvinula aplikaci pro řešení domácích úkolů a připravuje uvedení produktu na celoevropský trh. V této souvislosti vypíše výběrové řízení na vytvoření reklamní kampaně.

O zakázku se ucházejí dvě rovněž fiktivní reklamní agentury SIMPLEX a MADNEX. Agentury se zásadně liší jak ve stylu práce, tak v oblasti firemní kultury. SIMPLEX má hierarchické uspořádání a pracuje s jasnými formami a strukturami. Agentura MADNEX má oproti tomu plochou organizační strukturu a mnoho prostoru dostává kreativní myšlení (detailní údaje k jednotlivým agenturám naleznete v příručce k realizaci simulační hry).

Účastníci zaujímají v této simulační hře roli zaměstnanců reklamních agentur SIMPLEX a MADNEX. Pracují přitom v jednom ze tří různých oddělení. Aby účastníci své role dobře poznali, osvojili si je a zároveň porozuměli principu hry, je hra rozdělena do dvou fází. V první fázi hrají obě skupiny odděleně a zastupují vždy jednu ze dvou agentur.

6

Při binacionální realizaci hry budou němečtí účastníci představovat zaměstnance jedné agentury, čeští účastníci pak budou zastupovat agenturu druhou. Ve druhé fázi hry se obě skupiny spojí a vytvoří smíšená binacionální oddělení. Problémy, které se projeví v souvislosti s předprogramovanými konflikty, jsou žádoucí a tvoří součást vzdělávacího efektu této simulační hry.

V první fázi vymyslí a vytvoří každá reklamní agentura, nezávisle na druhé, alespoň tři návrhy (každý návrh má obsahovat název, logo aplikace a reklamní slogan) a rozhodne, který návrh předloží zástupcům společnosti APPOINT.

Zadavatelská firma APPOINT je nadšená z návrhů obou firem, a proto ve druhé fázi pověří obě agentury, aby vytvořily společnou kampaň. Za tímto účelem vznikne společné vedení firmy a společná oddělení „plakát“, „film“ a „internetová reklama“. Vedení společnosti sice pracuje s jedním z daných týmů, zároveň však musí podávat zprávy zadavateli, firmě APPOINT. Jelikož se obě agentury velmi liší jak svým pracovním stylem, tak firemní kulturou, jsou předprogramovány konflikty, které se při spolupráci projeví. Agentury tedy musí najít společnou cestu ke spolupráci a tím i k vytvoření společné reklamní kampaně. Hra končí prezentací nejlepších návrhů z oddělení film, plakát a internetová reklama zadavatelské firmě Appoint, tedy vedoucímu hry.

Jelikož účastníci nejsou na hru předem připraveni, představuje vyhodnocení centrální část vzdělávacího efektu. Hra je postavena na nutném překonávání interkulturních konfliktů a pravděpodobně se projeví celá řada emocí. Důkladné zpracování a přenesení zážitků ze hry do reality proto tvoří důležitou část celkového konceptu hry.



3. Udržitelné využití výsledků projektu

Při vývoji simulační hry byl kromě vlastního obsahu kladen důraz i na možné multifunkční využití hry. Pro všechny zúčastněné bylo důležité, aby vznikla taková obsahová struktura, která i po skončení projektu umožní hru dále využívat a to jak v národním, tak v mezinárodním prostředí.

Díky interkulturnímu obsahu je simulační hra přirozeně vhodná pro bi-, tri- a multilaterální setkání žáků a mladých lidí odpovídající věkové skupiny. Využít ji lze ale také v rámci dalšího vzdělávání odborných pedagogických pracovníků ze škol nebo institucí zabývajících se prací s dětmi a mládeží. Obsahová struktura simulační hry umožňuje realizaci také v regionálním, resp. národním rámci.

Simulační hra je jako nabídka pro přeshraniční setkávání v rámci formálního a neformálního vzdělávání vhodná především pro zařízení s potřebnou ubytovací kapacitou. Má-li tato organizace navíc zkušenosti s dotačním managementem, může tyto služby nabídnout jako doplňkovou službu pro přeshraniční akce a rozšířit tak svou nabídku.

Je možné, že se podaří přilákat nové cílové skupiny, které doposud nabídku těchto institucí nevyužívaly. Simulační hra, v mírně modifikované formě, tak může být využita například pro integraci zahraničních praktikantů, pracovníků v regionálních podnicích, nebo jako instrument při setkávání a seznamování na neutrální půdě nebo v rámci teambuildingu.

V následující kapitole budou představeny rámcové podmínky pro realizaci simulační hry, včetně různých možností využití, přičemž je důležité zdůraznit, že se nejedná o konečný, uzavřený výčet.

7

3.1 Rámcové podmínky

Na tomto místě musíme nejprve zmínit jeden důležitý právní aspekt. Autorská práva na tuto simulační hru má lead partner projektu „Die Brücke e. V.“ z Chemnitz. Jen organizace a jednotlivci, kteří mají se spolkem smluvně dohodnuté právo na užívání, mohou simulační hru sami dále nabízet.

V příloze 1 naleznete seznam institucí a osob, se kterými byla uzavřena dohoda o užívání simulační hry. V případě potřeby se prosím obraťte na spolek „Die Brücke e.V.“ nebo příslušnou instituci, resp. osobu.

Následně uvádíme další rámcové podmínky pro realizaci.

- ➔ Simulační hra je vhodná pro skupiny o velikosti 15 až 30 účastníků. Jelikož spolu hrají vždy dvě skupiny, účastní se simulační hry 30 až 60 účastníků.
- ➔ Na každou skupinu, o velikosti do 25 hráčů, potřebujeme minimálně 1 vedoucího hry (vyškoleného trenéra). Pro jednu hru tedy potřebujeme 2 vedoucí hry.
- ➔ U binacionální realizace navíc potřebujeme 2 tlumočnice / tlumočníky.



- ➔ Doporučujeme mít k dispozici 2 velké a více malých místností. Hru je případně možné hrát i ve dvou velkých místnostech, pokud však poskytují dostatek prostoru pro samostatnou skupinovou práci všech pracovních týmů.
- ➔ Obě fáze hry trvají každá přibližně 8 hodin. Hra by se měla hrát dva po sobě jdoucí dny. Druhý den proběhne závěr (prezentace výsledků) a vyhodnocení hry. Délka trvání závisí kromě jiného na tom, zda se jedná o binacionální verzi nebo zda spolu hrají dvě skupiny z jedné země.
- ➔ Účastníci by si s sebou měli na každý den vzít jeden tmavý (nejlépe černý) a jeden světlý (nejlépe pestrý nebo bílý) svršek (košili nebo tričko).
- ➔ V neposlední řadě jsou důležité materiály pro realizaci, viz. příloha 2.

U binacionálních, mezinárodních, popř. národních akcí pořádaných v cizině, které jsou zpravidla několikadenní, je navíc nutné zajistit ubytování, stravování a potřebný počet vedoucích.

3.2 Možnosti využití simulační hry

Díky obsahu a flexibilní struktuře lze simulační hru využít jak v národním, tak mezinárodním prostředí, např.

- ➔ v rámci (školních) projektových týdnů,
- ➔ v rámci soustředění v oblasti sportu, hudby, umění, kultury,
- ➔ v koncentrované formě v rámci dalšího vzdělávání a školení pro pedagogický personál středních škol a gymnázií nebo z oblasti práce s dětmi a mládeží,
- ➔ pro vedoucí a trenéry / trenérky v oblasti sportu, hudby, umění a kultury,
- ➔ v rámci (příměstských) táborů během školních prázdnin,
- ➔ v rámci rodinných prázdninových kempů.

Na základě rozdílných možností využití hry byly vytvořeny různé plány průběhu hry, které budou představeny níže. Tyto plány vyplývají ze zkušeností z akcí, které byly uskutečněny během projektu. Zde představené herní plány je nutné vnímat pouze jako návrhy, které je třeba dále přizpůsobit možnostem konkrétní organizace. Měly by v první řadě sloužit jako podnět a podpora při sestavování vlastní nabídky.



Vícedenní akce pro skupiny žáků a mladých lidí nebo rodinné kempy

Délka níže uvedených herních plánů vychází z předpokladu, že první den začíná obědem a poslední den končí odjezdem po snídani.

Varianta 1: Délka pobytu 3 kalendářní dny / 2 dny pobytu
(vhodné především pro skupiny, které se již znají)

Den 1: příjezd, společný oběd, úvod do simulační hry a začátek fáze 1

Den 2: pokračování simulační hry (fáze 1 a 2), závěr hry a vyhodnocení

Den 3: odjezd

Varianta 2: Délka pobytu 4 kalendářní dny / 3 dny pobytu

Den 1: příjezd, společný oběd, seznamovací a týmové hry

Den 2: úvod do simulační hry a začátek fáze 1

Den 3: pokračování simulační hry (fáze 1 a 2), závěr hry a vyhodnocení

Den 4: odjezd

Do programu je vhodné začlenit volnočasové a sportovní nabídky organizace, která akci pořádá, především v době před a po večeři.

Varianta 3: Délka pobytu 5-6 kalendářních dnů / 4-5 dnů pobytu

Den 1: příjezd, společný oběd, seznamovací a týmové hry

Den 2: hry na podporu důvěry a jazyková animace

Den 3: úvod do simulační hry a realizace simulační hry (fáze 1 a 2)

Den 4: závěr hry a vyhodnocení

Den 5: společné sportovní a volnočasové aktivity, závěrečný večer

Den 6: odjezd

Při délce pobytu 5 kalendářních dní se závěrečný večer koná čtvrtý den a odjezd je naplánován na den pátý. Závěrečný večer zpravidla připravují a organizují sami účastníci, proto je důležité do programu naplánovat dostatek času na jeho přípravu. U binacionálních nebo mezinárodních setkání je vhodné zahrnout do seznamovacích a týmových her také jazykovou animaci.

Díky delší době pobytu se tato varianta hodí především pro přeshraniční, resp. binacionální setkání nebo prázdninové či rodinné kempy. U rodinných kempů je důležité dbát na to, aby byl přítomen dostatek dětí a mladých lidí cílové věkové skupiny. Do simulační hry se mohou jako účastníci zapojit i rodiče, proto je vhodné pro mladší sourozence zajistit opatrování.



Několikadenní další vzdělávání pro pedagogický personál a vedoucí hry

Kromě akcí pro děti a mládež lze simulační hru využít i v rámci dalšího vzdělávání pro pedagogický personál. Zde stojí v popředí především hlavní myšlenka a metodika hry – tedy otázka, jak lze pomocí simulační hry trénovat interkulturní a/nebo sociální kompetence dětí a mládeže a jak hru zahrnout do výukových a učebních plánů, resp. nabídky volnočasových aktivit. Podobné akce mohou navíc přilákat nové zájemce a představit hru širší veřejnosti.

Také v oblasti dalšího vzdělávání se nabízí různé varianty.

Varianta 1: Délka pobytu 2 kalendářní dny / 2 dny pobytu

Den 1: příjezd, společný oběd, představení, vyzkoušení a vyhodnocení různých metod seznamovacích a týmových her

Den 2: realizace simulační hry ve zkrácené verzi včetně vyhodnocení a vysvětlení metodiky simulační hry, odjezd

Varianta 2: Délka pobytu 3 kalendářní dny / 3 dny pobytu

Den 1: příjezd, společný oběd, představení, vyzkoušení a vyhodnocení různých metod seznamovacích a týmových her

Den 2: realizace simulační hry včetně vysvětlení příslušné metodiky

Den 3: vyhodnocení hry včetně vysvětlení příslušné metodiky, odjezd

10

Akce pro žáky a mládež i další vzdělávání je možné samozřejmě uskutečnit i ve vlastních prostorách např. ve škole nebo centru pro mládež. Přitom je nutné brát v potaz, že pro seznamovací a týmové hry potřebujeme větší halu či venkovní prostory.



3.3 Marketing a práce s veřejností

Pro udržitelné využití výsledků projektu je důležité simulační hru a možnosti její realizace i nadále šířit a propagovat. Proto je vhodné využít dostupné marketingové struktury příslušných licencovaných zařízení. V praxi to znamená zahrnout simulační hru do nabídkového katalogu a vytvořit konkrétní odkazy na internetových stránkách i využívaných sociálních médiích.

Simulační hra představuje produkt relativně náročný na vysvětlení. Z toho důvodu je vhodné nabízet informační akce pro multiplikátory, učitele / učitelky 7. až 9. tříd, trenéry / trenérky nebo pedagogický personál z oblasti práce s dětmi a mládeží. Přitom je dobré věnovat se možnostem, jak simulační hru smysluplně zahrnout do výukových plánů, aktuálních činností či procesů. Kde mohou vzniknout (interkulturní) konflikty, kterým lze pomocí simulační hry předcházet? Jaká je nejvhodnější doba pro realizaci simulační hry? Během těchto akcí by měl být zdůrazněn přínos simulační hry při posilování interkulturní a sociální kompetence. Do prezentací je vhodné zahrnout dosavadní zkušenosti získané při realizaci hry a zpětnou vazbu od účastníků.

U nabídek pro speciální cílové skupiny, jako např. rodiny z ekonomicky a sociálně znevýhodněného prostředí, se nabízí spolupráce s příslušnými institucemi. V této souvislosti je možné posoudit, zda a jaké jsou možnosti finanční podpory pro tyto rodiny. Při rozhovorech s odpovědnými kontaktními osobami je důležité zaměřit se především na cíle simulační hry, resp. dosavadní zkušenosti.

11

Před konáním konkrétní akce, i po jejím uskutečnění, hraje zásadní roli využití dostupných tiskových a propagačních možností. Může se jednat o články v regionálním tisku, na internetových stránkách, tiskové zprávy na příslušných portálech nebo pravidelné posty na sociálních sítích.



Příloha 1: Certifikovaní trenéři simulační hry a organizace s certifikovaným personálem v Německu

André Tjuljumbow (M.A.) | ErlebnisSchule Sachsen

Kieselhausenstraße 2, 09117 Chemnitz

Tel: +49 (0)371 234 79 486

Mobil: +49 (0)151 50 744 755

Email: info@erlebnisschule-sachsen.de

Web: www.erlebnisschule-sachsen.de

René Schicht -Aktiv-Touristik-

Hauptstraße 86

02799 Großschönau/OT Waltersdorf

Mobil: +49 (0)151-22223848

Mail: rene.schicht@aktiv-touristik.de

Web: <http://www.aktiv-touristik.de/>

KiEZ Grünheide „Am Waldpark“

Rautenkränzer Str. 5

08209 Auerbach/Vogtland

Tel: +49 03744/83730

Fax: +49 03744/8373-11

Kontaktní osoba a vyškolená trenérka: Katrin Trommer

Email: programm@waldpark.de

Web: <https://waldpark.de/>

KiEZ „Am Filzteich“

Am Filzteich 4 a

08289 Schneeberg

Kontaktní osoby a vyškolené trenérky: Jana Gruber, Linda Köhler

Email: jana.gruber@kiezschneeberg.de

Web: <https://kiezschneeberg.de/>

KiEZ Seifhennersdorf „Querxenland“

Viebigstraße 1

02782 Seifhennersdorf

Tel.: +49 (0) 35 86 / 4 51 10

Fax: +49 (0) 35 86 / 45 11 16

Kontaktní osoba a vyškolená trenérka: Claudia Lisson

Email: marketing@querxenland.de

Web: <https://querxenland.de/>



Příloha 2: Kontrolní seznam materiálu pro simulační hru

- ☐ příručka pro trenéry
- ☐ scénář
- ☐ profily jednotlivých rolí a příslušné aktualizace rolí
- ☐ formuláře pro návrhy
- ☐ jmenovky s názvy rolí pro jednotlivé účastníky
- ☐ kamery, mikrofony nebo smartphony
- ☐ papír na flipchart
- ☐ papír formátu A3 a A4 (pokud možno i barevný)
- ☐ tlusté fixy (např. Eddings) v co nejvíce barvách, dostatek černých
- ☐ nůžky
- ☐ lepidlo
- ☐ barevné moderační karty

Účastníci potřebují před začátkem hry barevně sladěné svršky (košile, trička apod.)

Oddělení plakát (fáze 2)

- ☐ papír na flipchart, papír formátu A3 a A4
- ☐ nůžky
- ☐ tlusté fixy, černé i barevné (např. Eddings)
- ☐ lepidlo
- ☐ barevné moderační karty

Oddělení film (fáze 2)

- ☐ kamery a mikrofony (prosím ujistěte se, že máte nabité baterky a k dispozici všechny potřebné kabely) nebo smartphony.
- ☐ laptop s programem pro zpracování videí (např. Movie Maker)
- ☐ barevné moderační karty

Oddělení internetové reklamy (fáze 2)

- ☐ papír na flipchart, papír formátu A3 a A4 (pokud možno i barevný)
- ☐ nůžky
- ☐ tlusté fixy, černé i barevné (např. Eddings)
- ☐ lepidlo



Příloha 3: Možnosti podpory / dotační programy

Nezávisle na tom, zda s nebo bez mezinárodních partnerů: mnoho rodin si v současné době nemůže dovolit hradit příspěvky na různé akce a školní výlety.

Pro zúčastněné projektové partnery bylo proto vždy důležité umožnit přístup na akce všem žákům a žákyním. Ale také my jsme si museli položit otázku: „Kdo to zaplatí?“ Mezitím jsme poznali mnoho dotačních programů - bez pochyby ne všechny. Především v oblasti přeshraniční spolupráce existují různé možnosti podpory, které jsme i my v minulých letech využili. Rádi bychom Vám je krátce představili a uvedli několik důležitých informací. Zcela jistě některý z těchto programů znáte, možná zde ale najdete i nové podněty.

Jelikož se obsahy podpory i dotační sazby velmi rychle mění, omezíme se na nejdůležitější informace a uvedení kontaktních údajů. Před vyplněním podkladů k žádosti je proto důležité spojit se s příslušným kontaktním místem a projednat další postup. Především otázku, zda je k dispozici dostatek finančních prostředků. Kromě toho stanovuje většina programů pevné termíny pro odevzdání žádosti. I tento fakt může zásadně ovlivnit Vaše plánování projektu.

A přestože budete muset zakalkulovat dodatečný čas: z našich zkušeností vyplynulo, že interkulturní setkání využívaly pro vlastní sociální a komunikační rozvoj právě děti z ekonomicky/sociálně slabých rodin. A to často s pocitem seberespektu a uvědomění si, že ti druzí vlastně nejsou až tak cizí.

Přejeme Vám při čtení i při podávání žádosti mnoho úspěchů a samozřejmě mnoho úspěchů při plánovaných aktivitách.

Prosím nezapomeňte: podmínky se mohou měnit. Před zahájením aktivit je proto důležité ještě jednou překontrolovat daný program nebo se přímo spojit s poskytovatelem dotace, resp. příslušnou institucí.



Spolkový program: Posilovat toleranci – posilovat kompetence

Realizace na lokální/ regionální úrovni pomocí lokálních akčních plánů (LAP)

Podpora aktivit na podporu demokracie a tolerance ve všech oblastech života. Kritéria dotace i dotační podmínky jsou vždy stanoveny v lokálních/regionálních grémiích. Vyhledejte si prosím u Vašeho příslušného města, resp. regionu, dané LAP a spojte se s příslušnou kontaktní osobou.

- ☐ Lokální akční plány v Sasku:
- ☐ okres Riesa – Großenhain
- ☐ Chemnitz
- ☐ Dresden (Drážďany)
- ☐ okres Bautzen
- ☐ okres Görlitz südlicher Teil (jižní část)
- ☐ okres Görlitz nördlicher Teil (severní část)
- ☐ okres Leipzig (Lipsko)
- ☐ okres Sächsische Schweiz – Osterzgebirge
(Saské Švýcarsko – Východní Krušné Hory)
- ☐ Leipzig (Lipsko)
- ☐ Mittelsachsen (Střední Sasko)
- ☐ Nordsachsen (Severní Sasko)
- ☐ Olbernhau, Zöblitz, Pfaffroda
- ☐ město Seiffen
- ☐ Plauen a okres Vogtlandkreis
- ☐ města Coswig, Radeburg
- ☐ Moritzburg, Radebeul
- ☐ město Silberberg



Program na podporu přeshraniční spolupráce mezi Českou republikou a Svobodným státem Sasko 2014-2020 v rámci cíle „Evropská územní spolupráce“

Projekty s finanční náročností výrazně přesahující rámec malých projektů

Tyto žádosti zpracovává centrálně přímo Společný technický sekretariát (JTS) v Drážďanech, který sídlí při Saské rozvojové bance.

Pod rubrikou „kontaktní osoby“ najdete projektové pracovníky. Podle sídla Vaší organizace zjistíte místní příslušnost k danému euroregionu a tím i konkrétní kontaktní osobu pro Váš záměr.

Společný technický sekretariát - Saská rozvojová banka – dotační banka

Pirnaische Straße 9,

01069 Dresden

Adresa: D - 01054 Dresden

Email: kontakt@sn-cz2020.eu

Tel. +49(0)351-4910 + provolba

16

Vedoucí

Dr. Hana Müller Karlová, Tel. 4250

Falk Ramm (zast.), Tel. 4812

EUREGIO Egrensis

Tereza Olsen, Tel. 4854

Sandy Feldmann, Tel. 4832

Euroregion Elbe/Labe

Dr. Susanne Fritz, Tel. 4814

Martina Kocíková, Tel. 4831

Euroregion Erzgebirge

Manuela Prchalová, Tel. 4813

Bodo Leder, Tel. 4820

Euroregion Neisse

Silke Siegmund, Tel. 4824

Veronika Svítal Fialková, Tel. 4828



Fond malých projektů

Podpora malých projektů s lokálním charakterem přeshraniční spolupráce mezi Saskem a Českou republikou

Maximální dotace: 15.000,00 € = 85% dotační kvóta
Vlastní podíl: 2.650,00 € = 15 %

Na základě oficiálního sídla Vaší organizace nejprve zjistěte místní příslušnost ke konkrétnímu euroregionu.

Popis dotačního území najdete na stránkách: www.sn-cz2020.eu

Pod rubrikou „Informace“ naleznete vymezení programového území. Poté prosím kontaktujte příslušné jednatele daného euroregionu.

Adresy 4 euroregionů na saské straně.

Euroregion Neisse-Nisa-Nysa

Kommunalgemeinschaft Euroregion Neisse e.V.

Jednatelka: Bärbel Schubert

Hochwaldstr. 29
02763 Zittau

Tel.: +49 (0)35 83 / 57 50 22
Email: geschaeftsleitung@euroregion-neisse.de
Internet: www.neisse-nisa-nysa.org

17

EUREGIO Egrensis:

EUREGIO EGRENSIS AG Sachsen/ Thüringen e.V.

Jednatel: Steffen Schönicke

Weststraße 13
D - 08523 Plauen

Tel.: +49 (0)37 41 / 128 6461
Fax: +49 (0)37 41 / 128 6462
Email: info@euregioegrensis.de
Internet: www.euregioegrensis.de



Euroregion Elbe/Labe

Sächsische Geschäftsstelle Kommunalgemeinschaft Euroregion

Oberes Elbtal/ Osterzgebirge e.V.

Jednatel: Rüdiger Kubsch

An der Kreuzkirche 6

D - 01067 Dresden

Tel.: +49 (0)351- 49 77 10 11

Email: info@euroregion-elbe-labe.eu

Internet: www.euroregion-elbe-labe.eu

Euroregion Erzgebirge-Krušnohoří

Euroregion Erzgebirge e.V.

Jednatelka: Beate Ebenhöf

Am St. Niclas Schacht 13

D - 09599 Freiberg

Tel.: +49 (0)37 31 / 78 13 04

Fax: +49 (0)37 31 / 41 97 61

Email: ebenhoe@euroregion-erzgebirge.de

Internet: www.euroregion-erzgebirge.de



Česko-německý fond budoucnosti

Česko-německý fond budoucnosti podporuje projekty v oblasti:

- ☐ Mládež a školy
- ☐ Kultura
- ☐ Diskusní fóra a odborná spolupráce (semináře, konference atd.)
- ☐ Dvojazyčné publikace
- ☐ Sociální projekty a podpora menšin
- ☐ Partnerství obcí a zájmových sdružení
- ☐ Udělování stipendií
- ☐ Obnova památek

Podání žádosti je relativně jednoduché a administrativně nepřiliš náročné.

Primárně jsou hrazeny cestovní náklady, tlumočení a překlady, ubytování a strava nebo věcné náklady. Personální náklady dotované nejsou.

Dotační kvóta činí max. 50%.

Česko-německý fond budoucnosti

Železná 24

110 00 Praha 1

Tel.: +420 283 850 512, 514

Fax.: +420 283 850 503

Email: info@fb.cz

Internet: www.zukunftsfonds.cz.



Evropa pro občany

Program Evropa pro občany je hlavním programem Evropské unie pro spolufinancování mezinárodních projektů zaměřených na podporu aktivního evropského občanství.

Hlavním řídicím a administrativním orgánem komunitárního programu Evropa pro občany je Výkonná agentura pro vzdělávání, kulturu a audiovizuální oblast (EACEA).

Program obsahuje dvě prioritní oblasti:

- Oblast 1 – Evropské historické povědomí (připomínání významných událostí v nedávných evropských dějinách, evropské historické povědomí, reflexe evropských hodnot)
- Oblast 2 – Demokratická angažovanost a aktivní občanství (partnerství měst, spolků, svazů, vzdělávacích zařízení)

Podpora je poskytována formou paušálních příspěvků, které se odvíjí od počtu zapojených zemí a účastníků.

Například: akce se účastní 53 osob ze 4 států podílejících se na programu. Výše příspěvku je 17.500 €.

Cestovní náklady se účtují analogicky dle zákona na úhradu cestovného.

Doporučujeme registraci k odběru newsletteru. Kromě aktuálních akcí a informací o termínech zde naleznete také evropské organizace hledající partnery.

20

Národním kontaktním místem programu Evropa pro občany je Odbor informování o evropských záležitostech Úřadu vlády ČR.

Kontaktní osoba:

Kateřina Hamplová
Odbor komunikace o evropských záležitostech
Úřad vlády České republiky
Nábřeží Edvarda Beneše 4
118 01 Praha 1

tel.: +420 725 755 503
e-mail: hamplova.katerina@vlada.cz
Internet: <https://www.euroskop.cz/9041/sekce/evropa-pro-obcany/>



ERASMUS+

ERASMUS+ je centrální evropský program pro mobilitu, studentské návštěvy, praktika, studium a sport.

V Německu existuje celkem 5 národních agentur (NA), které jsou odpovědné za zpracovávání žádostí. Příslušnost daných národních agentur se řídí podle statutu zájemců.

Vysokoškolské vzdělávání	NA při DAAD
Vzdělávání dospělých	NA při Spolkovém ústavu odborného vzdělávání
Odborné vzdělávání	NA při Spolkovém ústavu odborného vzdělávání
Školní vzdělávání	NA při Pedagogické výměnné službě
Mládež	NA Mládež pro Evropu
Sport	přímo v Bruselu u Executive Agency For Education, Audiovisual and Culture. jen dokumenty v anglickém jazyce, jen pro velké sportovní akce

Příslušnost se vztahuje jak na účastníky a účastnice, tak i na správní a pedagogické zaměstnance.

Příklad: Žáci a učitelé odborných škol se obracejí na NA při Spolkovém ústavu odborného vzdělávání, všeobecně vzdělávací školy se zase obracejí na NA při Pedagogické výměnné službě.

21

K zjednodušení vyhledávání byla v Německu zřízena centrální stránka.

Internet: www.erasmusplus.de



Impressum

„Koncept udržitelného využití výsledků projektu“ vznikla v rámci projektu „Simulační hra – Podpora demokracie, tolerance a přeshraniční spolupráce“ v česko – saském pohraničí.

Tato příručka je financována ze zdrojů Evropské unie, Svobodného státu Sasko a České republiky.

Autoři

Antje Wagner
Karl-Heinz Knoll
Tino Kober, Dipl.

Překlady a korektura

Martina Jablonovská, M.A.
Martina Pal, M.A.

Lektorát

Debora Lerndorfer, B.A.
Karl Heinz Knoll
Felix Sell, M.A.

Redakce

Felix Sell, M.A.

Sazba

Felix Sell, M.A.

Partneři projektu:

Die Brücke e.V. Chemnitz
Dům dětí a mládeže a ZpDVPP Ústí nad Labem, p.o.
Bildungsinstitut Pscherer gGmbH Lengenfeld