

Objevte svou vůdcovskou cestu



Metodika karetní sady pro rozvoj vůdčích dovedností 2026

Koordinátor: Nadace „Impulss Latvia“

Partneři: Blízký soused, z. s. (Česká republika); Connecting Dots (Litva)

Číslo projektu: 2025-2-LV02-KA210-YOU-000378425 – Leadership Quest



O PROJEKTU “CESTA LÍDRA”

Projekt „Objevte svou vůdcovskou cestu“ vznikl v rámci programu Erasmus+ díky spolupráci partnerů z Lotyšska, České republiky a Litvy. Každý partner přispěl svými zkušenostmi a pohledem při tvorbě karetní sady.

Program: Erasmus+ – Partnerství malého rozsahu v oblasti mládeže (KA210-YOU). Karetní sada pro rozvoj vůdčích dovedností představuje jeden z hlavních výstupů projektu Erasmus+ Leadership Quest. Projekt si klade za cíl posílit u mladých lidí i dospělých:

- vůdčí schopnosti,
- sebedůvěru,
- aktivní zapojení,
- spolupráci,
- inkluzivní myšlení,
- schopnost jednat ve škole, organizaci i komunitě.



Impulss Latvia | Lotyšsko

Iniciátor a koordinátor projektu. Vedl tvorbu konceptu, obsahu, metodiky a designu karet, které propojují leadership s praktickými každodenními úkoly pro mladé lidi i dospělé.



Blízký soused | Česká republika

Přispěl zkušenostmi s prací s romskými komunitami a mladými lidmi se ztíženými podmínkami. Pomohl přizpůsobit a testovat obsah karet tak, aby byl přístupný, inkluzivní a vhodný pro různé cílové skupiny, a zároveň podporoval sebedůvěru a aktivní zapojení mladých lidí.



Connecting Dots | Litva

Přinesl kreativní přístupy založené na gamifikaci a učení prostřednictvím hry. Pomohl převést témata leadershipu do interaktivních výzev a skupinových aktivit rozvíjejících iniciativu, spolupráci, řešení problémů a odolnost.

Díky spolupráci partnerů vznikl inkluzivní a flexibilní nástroj rozvoje leadershipu využitelný v práci s mládeží, vzdělávání, týmech i komunitách.

OBSAH

<u>O projektu a karetní sada pro rozvoj vůdčích dovedností.....</u>	<u>2</u>
<u>Objevte svou vůdcovskou cestu a možnosti využití karet.....</u>	<u>4</u>
<u>Každodenní vůdcovství a metodologické základy.....</u>	<u>6</u>
<u>Struktura karetní sady a její využití</u>	<u>7</u>
<u>Využití karet ve škole.....</u>	<u>13</u>
<u>Facilitace, bezpečné prostředí a inkluze.....</u>	<u>15</u>
<u>Gamifikace a formáty aktivit.....</u>	<u>19</u>
<u>Příklady workshopů.....</u>	<u>27</u>
<u>Digitální zdroje a instruktážní videa.....</u>	<u>29</u>
<u>Propojení s metodou Mapování prostředí.....</u>	<u>31</u>
<u>Výstupy učení a evaluace.....</u>	<u>32</u>
<u>Udržitelné využití.....</u>	<u>34</u>
<u>Pracovní listy.....</u>	<u>35</u>
<u>Reference a podmínky použití.....</u>	<u>38</u>

OBJEVTE SVOU VŮDCOVSKOU CESTU

„Objevte svou vůdcovskou cestu“ je sada 50 karet určených k rozvoji každodenních vůdčích dovedností.

Každá karta nabízí konkrétní otázku nebo praktický úkol, který účastníkům pomáhá:

- lépe poznat sami sebe,
- reflektovat své jednání,
- stanovovat cíle,
- budovat vztahy,
- spolupracovat s ostatními,
- učit se ze zkušeností,
- překonávat výzvy,
- zvolit svůj další krok.

Karty lze využívat:

- individuálně,
- ve dvojicích,
- v malých skupinách,
- v týmech,
- na workshopech,
- při mentoringu,
- ve vzdělávání a práci s mládeží.

Neexistuje jediný správný způsob nebo pořadí používání karet. Vyberte formát, který odpovídá skupině, cíli aktivity a dostupnému času

MOŽNOSTI VYUŽITÍ KARET

Karetní sada je dostupná v tištěné i digitální podobě.

Tištěné karty jsou vhodné pro:

- prezenční workshopy,
- individuální reflexi,
- práci ve dvojicích nebo skupinách,
- týmová setkání,
- aktivity v nízkoprahových centrech a školách.

Digitální karty lze využít:

- na telefonu nebo počítači,
- při online setkáních,
- promítáním na sdílené obrazovce,
- zasláním vybrané karty účastníkům,
- pro samostatnou práci ve vhodný čas

Zvolte formát, který nejlépe odpovídá potřebám účastníků, prostředí aktivity a dostupným zdrojům.

Karty jsou vhodné pro využití ve školách, mládežnických centrech, neziskových organizacích, týmech, mládežnických iniciativách a komunitních aktivitách

[Digitální karty pro rozvoj vůdčích dovedností](#)

CO JSOU KAŽDODENNÍ VŮDČÍ DOVEDNOSTI?

Vůdčí dovednosti neboli “Leadership” není pouze formální pozice. Odráží se v našich každodenních rozhodnutích a postojích

Vůdčí dovednosti znamenají:

- převzít iniciativu,
- rozhodovat se,
- naslouchat druhým,
- vyjadřovat svůj názor,
- jednat zodpovědně,
- požádat o pomoc,
- přiznat chybu,
- učit se ze zkušeností,
- podporovat ostatní,
- přispívat ke společnému cíli.

Karty k rozvoji vůdčích dovedností je pomáhají účastníkům rozpoznávat a vědomě je rozvíjet



Vedení začíná jedním vědomým rozhodnutím a jedním konkrétním krokem.

STRUKTURA KARETNÍ SADY

50 karet je rozděleno do čtyř vzájemně propojených témat:

ZÁMĚR

Co je pro mě důležité a kam směřuji?

PROPOJENÍ

Jak vytvářím vztahy a spolupracuji s ostatními?

RŮST

Co se mohu naučit a co mohu dělat jinak?

ODOLNOST

Co mi pomáhá pokračovat, když čelím výzvám?

Témata není nutné procházet v určitém pořadí. Účastníci si mohou vybrat téma, které je pro ně právě nejdůležitější, nebo postupně projít všechna čtyři.



ZÁMĚR A PROPOJENÍ

Karty Záměr

Pomáhají rozpoznat:

- osobní hodnoty,
- priority,
- směřování,
- odpovědnost,
- iniciativu,
- propojení mezi záměrem a činem.

Kam směřuji a proč je to pro mě důležité?

Karty Propojení

Pomáhají zkoumat:

- vztahy,
- pocit sounáležitosti,
- komunikaci,
- důvěru,
- aktivní naslouchání,
- spolupráci,
- vzájemnou podporu.

Jak buduji vztahy a pocit sounáležitosti s ostatními?

RŮST A ODOLNOST

Karty Růst

Podporují účastníky v tom, aby:

- byli zvědaví,
- kladli otázky,
- zkoušeli nové přístupy,
- přijímali zpětnou vazbu,
- učili se z chyb,
- přehodnocovali zažité předpoklady.

Růst neznamena být dokonalý.

Znamená pokračovat v učení.

Co se mohu naučit a co mohu vyzkoušet jinak?

Karty Odolnost

Pomáhají rozpoznat:

- osobní zdroje,
- hranice,
- zdroje podpory,
- schopnost přizpůsobit se,
- způsoby, jak znovu získat rovnováhu,
- schopnost pokračovat po obtížích nebo neúspěchu.

Odolnost neznamena zvládat všechno sám. Požádat o pomoc je také vůdčí dovednost.

Co mi pomáhá udržet si nebo znovu získat schopnost jít dál?

JAK PRACOVAT S JEDNOU KARTOU

Tři kroky

Reflexe

Přečtěte si otázku nebo úkol na kartě.

Spojte jej s konkrétní situací ve svém každodenním životě.

Zeptejte se sami sebe:

- Co mě jako první napadá?
- Co v této situaci právě dělám?
- Na čem mi záleží?
- Co bych chtěl/a změnit nebo vyzkoušet?

Sdílení

Pokud chcete, proberte svůj postřeh s další osobou nebo skupinou.

Sdílení je dobrovolné.

Můžete:

- otázku přeskočit,
- vybrat si jinou kartu,
- ponechat si osobní informace pro sebe,
- sdílet pouze hlavní myšlenku.

Zaznamenání

Zapište si jeden postřeh a jeden další krok.

- Uvědomil/a jsem si...
- Důležité pro mě je...
- Můj další krok je...

CELÝ CYKLUS PRÁCE S KARTOU

Vyber kartu → přečti a splň otázku nebo úkol → reflektuj → sdílej (pokud chceš) → zaznamenej si jeden postřeh a jeden další krok.

Práce s jednou kartou obvykle trvá 10 až 15 minut.

JAK SI VYBRAT KARTU

NÁHODNĚ

Vytáhni si jednu kartu bez předchozí volby tématu.

Tento přístup podporuje zvědavost a může přinést otázku, kterou by sis jinak nevybral/a.

PODLE TÉMATU

Vyber jedno ze čtyř témat:

- Záměr
- Propojení
- Růst
- Odolnost

Poté si vytáhni kartu z vybraného tématu.

PODLE SITUACE

Nejprve pojmenuj aktuální situaci, například:

- společný cíl,
- změnu,
- obtíž,
- konflikt,
- rozhodnutí,
- nový nápad.

Poté vyber kartu, která ti může pomoci situaci lépe prozkoumat.

VÝBĚR FACILITÁTOREM

Facilitátor vybere kartu podle cíle aktivity a potřeb skupiny.



VYUŽITÍ KARET VE SKUPINÁCH A TÝMECH

MALÁ SKUPINA

(3–6 osob)

1. Vyberte jedno téma.
2. Každý účastník si vytáhne vlastní kartu nebo skupina pracuje s jednou společnou kartou.
3. Nejprve každý samostatně reflektuje otázku.
4. Krátce sdílejte své odpovědi.
5. Hledejte podobnosti a rozdíly.
6. Dohodněte se na jednom společném kroku.

TÝM

1. Použijte kartu na začátku nebo na konci týmové schůzky.
2. Vyberte téma relevantní pro tým.
3. Diskutujte jednu kartu po dobu 10 až 15 minut.
4. Dohodněte se na jednom kroku do příští schůzky.
5. Na další schůzce zhodnoťte:
 - co fungovalo,
 - co bránilo pokroku,
 - čeho jste si všimli,
 - v čem budete pokračovat.



Osobní odpovědi nesmí být používány k hodnocení účastníků ani zaměstnanců.

VYUŽITÍ KARET INDIVIDUÁLNĚ A VE DVOJICÍCH

INDIVIDUÁLNĚ

1. Vyberte si nebo si vytáhněte kartu.
2. Přečtěte si otázku bez spěchu.
3. Propojte ji s konkrétní situací.
4. Zapište si první postřeh.
5. Vyberte jednu konkrétní akci.
6. Vraťte se ke svým poznámkám za den nebo týden.

Vhodné pro:

- sebereflexi,
- začátek dne,
- týdenní bilancování,
- mentoring,
- stanovování osobních cílů.

VE DVOJICI

1. Každý si vybere kartu nebo oba pracují se stejnou kartou.
2. Nejprve každý samostatně reflektuje otázku.
3. Jeden sdílí, druhý naslouchá.
4. Posluchač položí jednu otevřenou otázku.
5. Vyměňte si role.
6. Každý si zaznamená svůj postřeh a další krok.



VYUŽITÍ KARET VE ŠKOLE

Leadership karty lze ve škole využívat jako krátkou, strukturovanou aktivitu, která pomáhá žákům reflektovat vlastní zkušenosti, spolupracovat s ostatními a pojmenovat konkrétní další krok

Karty lze používat při:

- třídnických hodinách,
- běžné výuce předmětů,
- projektovém vyučování,
- činnosti žákovských parlamentů,
- kariérovém vzdělávání,
- mentoringu a individuálních rozhovorech,
- profesním rozvoji pedagogů,
- týmových a komunitních aktivitách školy.

DŮLEŽITÉ ZÁSADY

- Propojte práci s kartou s jasným vzdělávacím cílem.
- Přizpůsobte jazyk a náročnost úkolu věku a potřebám žáků.
- Nehodnoťte známkou osobní odpovědi.
- Zachovejte dobrovolnost sdílení.
- Nabízejte různé formy odpovědí.
- Nepoužívejte karty k diagnostice nebo posuzování osobnosti žáků.
- Pokud se objeví závažný problém, postupujte podle školních pravidel ochrany a podpory žáků

VYUŽITÍ KARET VE ŠKOLE

Leadership karty doplňují vzdělávací a rozvojové aktivity. Nenahrazují výuku podle vzdělávacích programů, odborné poradenství ani psychologickou podporu.

KRÁTKÁ AKTIVITA (5–10 MINUT)

1. Vyberte jednu kartu nebo jedno téma.
2. Poskytněte čas na individuální reflexi.
3. Ke sdílení vyzvěte pouze ty, kteří chtějí.
4. Na závěr každý účastník pojmenuje jeden postřeh nebo další krok.

PRÁCE VE DVOJICI NEBO VE SKUPINĚ (15–20 MINUT)

1. Vyberte kartu, která je pro skupinu relevantní.
2. Účastníci nejprve samostatně reflektují otázku.
3. Diskutují ve dvojicích nebo menších skupinách.
4. Hledají podobnosti a rozdíly.
5. Dohodnou se na jednom společném kroku.

FACILITOVANÁ AKTIVITA (30–45 MINUT)

1. Vysvětlete účel aktivity a dohodněte pravidla bezpečné diskuse.
2. Vyberte kartu nebo téma odpovídající situaci.
3. Splňte úkol individuálně, ve dvojicích nebo ve skupinách.
4. Ved'te reflexi zaměřenou na to, co si účastníci uvědomili a naučili se.
5. Aktivitu zakončete určením konkrétního dalšího kroku

ROLE FACILITÁTORA

PŘED AKTIVITOU

Facilitátor:

- stanoví cíl aktivity,
- vybere vhodné karty,
- ověří srozumitelnost jazyka,
- připraví prostor,
- zajistí dostatek času na reflexi,
- zohlední potřeby přístupnosti účastníků.

NA ZAČÁTKU

Facilitátor:

- stručně představí účel karet,
- vysvětlí tři kroky práce s kartou,
- připomene, že neexistuje jediná správná odpověď,
- zdůrazní dobrovolnost sdílení,
- dohodne se skupinou zásady respektující komunikace

BĚHEM AKTIVITY

Facilitátor:

- klade otevřené otázky,
- neskáče do řeči,
- neinterpretuje odpovědi za účastníky,
- neradí, pokud o radu nejsou požádáni,
- vytváří prostor i pro tišší účastníky,
- pomáhá formulovat konkrétní další krok

NA ZÁVĚR

Facilitátor pomáhá účastníkům shrnout:

- co si uvědomili,
- čemu porozuměli,
- co by chtěli vyzkoušet,
- jakou podporu případně potřebují.

BEZPEČNÉ A INKLUZIVNÍ ZAPOJENÍ

PRAVIDLA SKUPINY

- Mluvíme o vlastních zkušenostech.
- Nasloucháme, abychom porozuměli.
- Neskáčeme si do řeči.
- Neradíme, pokud o radu není požádáno.
- Každý má právo otázku přeskochit.
- Sdílíme pouze to, co je pro nás bezpečné.
- Osobní příběhy zůstávají ve skupině.
- Respektujeme rozdílné názory.
- Můžeme zpochybnit myšlenku nebo jednání, nikoli člověka.
- Vytváříme prostor i pro tišší účastníky

MOŽNOSTI ZAPOJENÍ

Účastník může odpovědět:

- ústně,
- písemně,
- jedním slovem,
- symbolem,
- kresbou,
- výběrem příkladu,
- rozhovorem pouze s partnerem.

Složitější otázky lze vysvětlit jednodušším jazykem při zachování jejich základního významu.

Karty k rozvoji vůdčích dovedností nejsou psychologickým diagnostickým ani terapeutickým nástrojem.

INKLUZIVNÍ FACILITACE V PRAXI

Karty lze používat s různými skupinami, včetně mladých lidí se znevýhodněním nebo účastníků s odlišným jazykovým, sociálním či vzdělávacím zázemím

PŘED AKTIVITOU

- Vyberte karty, kterým skupina snadno porozumí.
- Ověřte, že úkol nevyžaduje sdělování citlivých osobních informací.
- Připravte slovní, písemné i vizuální formy zapojení.
- Poskytněte dostatek času na pochopení otázky i reflexi.
- Zjistěte potřeby podpory a přístupnosti účastníků.

BĚHEM AKTIVITY

- Zadávejte pokyny stručně a po jednotlivých krocích.
- Používejte konkrétní příklady.
- Nahrazujte složitá slova jednoduššími.
- Dopřejte nejprve individuální zamyšlení.
- Nabídněte diskusi ve dvojicích či malých skupinách.
- Připomínejte dobrovolnost sdílení.
- Zajistěte možnost zapojení pro všechny

INKLUZIVNÍ FACILITACE V PRAXI

Karty lze používat s různými skupinami, včetně mladých lidí se znevýhodněním nebo účastníků s odlišným jazykovým, sociálním či vzdělávacím zázemím.

PŘIZPŮSOBENÍ AKTIVITY

Účastník může:

- vybrat jinou kartu,
- otázku přeskočit,
- reagovat jedním slovem, symbolem, obrázkem nebo příkladem,
- zapsat si odpověď místo jejího sdílení,
- diskutovat pouze s partnerem,
- požádat facilitátora o vysvětlení,
- použít tištěnou i digitální verzi karty.

PO AKTIVITĚ

Zjistěte:

- co účastníkům pomohlo se zapojit,
- co bylo obtížné nebo nejasné,
- jaké úpravy by bylo vhodné příště provést.

Dát všem stejný úkol nemusí vždy znamenat vytvořit stejné podmínky k zapojení. Zachovejte společný vzdělávací cíl, ale nabídněte různé cesty k jeho dosažení.

PŘÍSTUP UČENÍ PROSTŘEDNICTVÍM HRY NEBOLI “GAMIFIKACE”

CO JE GAMIFIKACE?

Gamifikace je využívání herních prvků v procesu učení.

Mezi tyto prvky mohou patřit:

- výzvy,
- mise,
- volby,
- role,
- prvky náhody,
- příběhy,
- viditelný pokrok,
- společný týmový cíl,
- okamžitá zpětná vazba

CO JE UČENÍ

PROSTŘEDNICTVÍM HRY?

Učení prostřednictvím hry využívá hraní rolí, simulace nebo praktické herní scénáře.

Účastníci:

- zkoušejí různé postupy,
- rozhodují se,
- spolupracují,
- sledují důsledky svých rozhodnutí,
- po skončení aktivity reflektují své zkušenosti.

ÚČEL GAMIFIKACE

Gamifikace může pomoci:

- snížit počáteční nejistotu,
- vzbudit zájem,
- podpořit zapojení,
- převést témata leadershipu do praxe,
- procvičovat konkrétní jednání v bezpečném prostředí,
- posilovat spolupráci,
- uvědomovat si vlastní pokrok.

Gamifikace v této metodice není soutěží ani testem se správnými a špatnými odpověďmi. Jejím cílem je podpořit zapojení, zkoušení nových přístupů, spolupráci, reflexi a uvědomování si pokroku

PRINCIPY GAMIFIKACE

VOLBA

Účastníci mají právo zvolit si jinou kartu nebo jinou variantu úkolu.

SPOLUPRÁCE

Společné týmové cíle mají přednost před vzájemným porovnáváním účastníků.

POKROK

Důraz je kladen na úsilí, zapojení a učení, nikoli na dosažení dokonalého výsledku.

REFLEXE

Po aktivitě využívající herní prvky by vždy měla následovat reflexe získané zkušenosti.

SOUKROMÍ

Sdílení osobního příběhu nikdy nesmí být podmínkou pro získání bodů, odměny nebo vítězství.

JEDNODUCHOST

Pravidla hry by měla být stručná a snadno srozumitelná.

SMYSLUPLNOST

Herní prvek by měl být použit pouze tehdy, pokud podporuje vzdělávací cíl.

Gamifikace může pomoci snížit bariéry zapojení, pokud jsou pravidla jasná, účastníci mají možnost volby a důraz je kladen na spolupráci namísto soutěžení.

AKTIVITA: „DENNÍ MISE“

CÍL

Proměnit úkol z karty v konkrétní každodenní akci.

Účastníci: jednotlivci nebo skupiny

Délka trvání: jeden den

POSTUP

1. Vyberte si nebo vylosujte jednu kartu.
2. Určete situaci, ve které můžete úkol vyzkoušet.
3. Zvolte jednu malou konkrétní akci.
4. Proved'te ji během dne.
5. Na konci dne zaznamenejte výsledek.

REFLEXE

- Čeho jsem si všiml/a?
- Co fungovalo?
- Co bylo obtížné?
- Co bych chtěl/a zopakovat?
- Jaký je můj další krok?

! Pokud není možné úkol splnit tentýž den, účastník vytvoří konkrétní plán dalšího postupu.

AKTIVITA: „KOMPAS LÍDRA“

CÍL

Zjistit, které téma leadershipu je pro každého účastníka v daném období nejdůležitější.

Počet účastníků: 4–30

Délka trvání: 20–30 minut

POSTUP

1. Vytvořte v prostoru čtyři stanoviště:

- Záměr,
- Propojení,
- Růst,
- Odolnost.

2. Facilitátor stručně představí jednotlivá témata.

3. Účastníci se přesunou ke stanovišti, které je pro ně v danou chvíli nejdůležitější.

4. V každé skupině si účastníci vylosují jednu kartu.

5. Diskutují o ní ve dvojicích nebo malých skupinách.

6. Každá skupina sdílí jeden společný postřeh.

REFLEXE

- Proč jsem si vybral/a právě toto téma?
- Čeho jsem si všiml/a při naslouchání ostatním?
- Které téma je nyní důležité pro naši skupinu?

Pokud je pro některé účastníky pohyb po místnosti obtížný, mohou si téma vybrat pomocí kartičky, symbolu nebo digitální ankety.

AKTIVITA: „CESTA ČTYŘ TÉMAT“

CÍL

Postupně prozkoumat všechna čtyři témata vedení

Účastníci: jednotlivci, dvojice nebo týmy

Délka: jeden týden až jeden měsíc.

POSTUP

1. Vytvořte pracovní list se čtyřmi zastaveními.
2. Každé zastavení představuje jedno téma.
3. Na každém zastavení splňte jeden úkol z karty.
4. Po splnění úkolu si запиšte jeden postřeh.
5. Po dokončení všech čtyř zastavení si vyberte téma, kterému se chcete dále věnovat.

REFLEXE

- Které téma mi bylo nejbližší?
- Které téma vyžadovalo větší úsilí?
- Co jsem se o sobě naučil/a?
- Kterou dovednost bych chtěl/a dále rozvíjet?

Cílem není dokončit cestu rychleji než ostatní. Cílem je uvědomit si vlastní pokrok

AKTIVITA: „LABORATOŘ SITUACÍ“

CÍL

Procvičit rozhodování a řešení problémů v bezpečném prostředí.

Účastníci: 6–24

Délka: 35–60 minut.

POSTUP

1. Každá malá skupina dostane konkrétní situaci.
2. Skupina si vytáhne jednu kartu.
3. Karta nabídne perspektivu, ze které lze situaci prozkoumat.
4. Skupina připraví dvě krátké scénky:
 - běžnou reakci,
 - vylepšenou reakci.
5. Ostatní účastníci sdílejí, čeho si všimli.
6. Skupina vybere jednu zásadu, kterou využije v reálné situaci.

PŘÍKLADY SITUACÍ

- Nejmladší člen skupiny není vyslyšen.
- Tým má cíl, ale nikdo neudělá první krok.
- Po chybě všichni hledají viníka.
- Dva účastníci navrhnou rozdílná řešení.
- Mladý člověk chce navrhnout změnu ve škole, ale bojí se promluvit.

REFLEXE

- Co nám karta pomohla rozpoznat?
- Které jednání posílilo důvěru?
- Čí hlas nebyl slyšet?
- Jaký by mohl být první praktický krok?

AKTIVITA: „TÝMOVÁ MISE“

CÍL

Přeměnit otázku z karty ve společnou akci.

Účastníci: 4–20

Délka: 30 minut až jeden týden.

POSTUP

1. Určete jednu potřebu nebo cíl týmu.
2. Vytáhněte jednu kartu z každého tématu.
3. Vyberte dvě karty, které mohou nejvíce pomoci.
4. Vytvořte společnou misi.
5. Dohodněte:
 - co budete dělat,
 - kdo udělá první krok,
 - jaká podpora je potřeba,
 - do kdy bude úkol splněn,
 - jak vyhodnotíte výsledek.
6. Po splnění mise diskutujte o výsledku i o spolupráci během procesu.

REFLEXE

- Co nám pomohlo spolupracovat?
- Co nám bránilo v postupu?
- Jak byla rozdělena odpovědnost?
- Co příště uděláme jinak?

AKTIVITA: „KRUH PŘÍBĚHŮ“

CÍL

To develop listening, mutual understanding and the ability to learn from experience.

Participants: 4–15

Duration: 30–45 minutes

REFLEXE

- Co mi pomohla pochopit zkušenost druhého člověka?
- Jaké společné vzorce se v příbězích objevily?
- V čem se rozhodnutí nebo volby jednotlivých lidí lišily?
- Jak se může naslouchání stát projevem leadershipu?

POSTUP

1. Facilitátor vybere jednu kartu s obecnou a emocionálně bezpečnou otázkou.
2. Každý účastník si vybaví jednu situaci související s daným tématem.
3. Jeden účastník sdílí svůj příběh, zatímco ostatní naslouchají.
4. Mluvčí není přerušován ani nedostává nevyžádané rady.
5. Účastník se může rozhodnout sdílet pouze jeden postřeh.
6. Účastník může své kolo vynechat.
7. Na závěr skupina společně pojmenuje hlavní zjištění nebo společné poznatky.

Workshop na 60 minut

Leadership začíná jedním krokem

Počet účastníků: 8–30

Délka: 60 minut

1. ÚVOD – 5 MINUT

- Stručně vysvětlíte pojem každodenního leadershipu.
- Otázka pro skupinu:
- Kde můžeme leadership vidět v každodenním životě?

2. SKUPINOVÁ PRAVIDLA – 5 MINUT

Dohodněte se na následujících pravidlech:

- vzájemný respekt,
- naslouchání druhým,
- dobrovolné sdílení,
- právo neodpovědět na otázku.

3. PŘEDSTAVENÍ ČTYŘ TÉMAT – 10 MINUT

Stručně představte témata: smysl, vztahy, rozvoj, odolnost.

4. VÝBĚR KARTY – 5 MINUT

Každý účastník si vybere jedno téma a vylosuje jednu kartu.

5. INDIVIDUÁLNÍ REFLEXE – 10 MINUT

Každý účastník si zapíše:

- konkrétní situaci,
- svůj hlavní poznatek,
- možný další krok.

6. PRÁCE VE DVOJICÍCH – 15 MINUT

Každý účastník sdílí své postřehy. Naslouchající položí jednu otevřenou otázku.

7. ZÁVĚR – 10 MINUT

Každý účastník dokončí větu:

Můj další malý krok je...

WORKSHOP NA 90 MINUT

Objev svou cestu leadershipu

Počet účastníků: 8–30

Délka: 90 minut

1. ÚVOD (10 MINUT)

Co je každodenní leadership?

2. DOHODA O PRAVIDLECH SKUPINY (10 MINUT)

Stanovení zásad bezpečné a respektující účasti.

3. PŘEDSTAVENÍ ČTYŘ TÉMAT (10 MINUT)

Záměr, Propojení, Růst, Odolnost

4. KOMPAS LÍDRA (15 MINUT)

Každý účastník si zvolí téma, které je pro něj právě teď nejdůležitější.

5. INDIVIDUÁLNÍ REFLEXE (10 MINUT)

Každý účastník si vytáhne jednu kartu a zapíše si své hlavní uvědomění.

6. PRÁCE VE DVOJICÍCH (15 MINUT)

Účastníci sdílejí své reflexe a navzájem si pokládají jednu otevřenou otázku.

7. TÝMOVÁ MISE (15 MINUT)

Malé skupiny si zvolí jeden společný krok nebo úkol.

8. ZÁVĚR (5 MINUT)

Každý účastník sdílí nebo si zapíše svůj další krok.

DIGITÁLNÍ VYUŽITÍ

INDIVIDUÁLNĚ

1. Otevřete digitální sadu karet.
2. Vyberte si téma nebo otevřete náhodnou kartu.
3. Zamyslete se nad otázkou či úkolem na kartě.
4. Zapište si své uvědomění do telefonu nebo deníku.
5. Určete si další krok.

V ONLINE SKUPINĚ

1. Facilitátor zobrazí jednu kartu na obrazovce.
2. Účastníci mají 2 až 3 minuty na zamyšlení.
3. Sdílejí své odpovědi ve dvojicích, ve skupině nebo v chatu.
4. Každý si zapíše svůj další krok.

DIGITÁLNÍ ZDROJE

Digitální materiály mohou obsahovat:

- digitální sadu karet,
- instruktážní videa,
- popisy aktivit,
- další pracovní listy a materiály.

Vždy nabídněte alternativu pro účastníky, kteří nemají přístup k vhodnému zařízení nebo internetovému připojení.

Otevřený přístup

Digitální sada karet, metodika a instruktážní videa jsou zdarma dostupné na webových stránkách projektu:

www.impulsslatvia.lv/projekta-aktivitates/leadership-card-deck

Při používání nebo citování materiálů uvádějte odkaz na projekt a partnerské organizace podle tohoto dokumentu.

INSTRUKTÁŽNÍ VIDEA

Podívejte se a vyzkoušejte

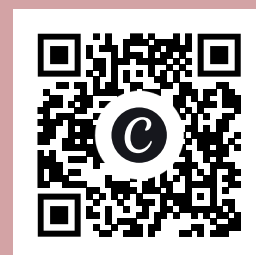
Krátká instruktážní videa názorně vysvětlují principy popsané v sadě karet:

- co jsou karty pro rozvoj vůdčích dovedností a komu jsou určeny,
- jak vybrat kartu,
- jak pracovat s otázkou nebo úkolem na kartě,
- jak používat tři kroky „Reflektuj – Sdílej – Zaznamenej“,
- jak používat karty individuálně, ve dvojicích nebo ve skupinách,
- jak zakončit aktivitu konkrétním poznatkem nebo dalším krokem,
- jak podpořit bezpečné a inkluzivní zapojení,
- jak používat karty v aktivitách založených na herních prvcích.

Videa doplňují písemné instrukce a pomáhají uživatelům pochopit praktické využití karet.

PODÍVEJTE SE NA INSTRUKTÁŽNÍ VIDEA:

www.impulsslatvia.lv



SOUVISLOST S METODOU MAPOVÁNÍ PROSTŘEDÍ

Karty pro rozvoj vůdčích dovedností a Mapování prostředí jsou dva odlišné, ale vzájemně se doplňující nástroje.

Mapování prostředí pomáhá účastníkům rozpoznat:

- zdroje,
- vztahy,
- příležitosti,
- překážky,
- hranice,
- směřování.

Karta pro rozvoj vůdčích dovedností pomáhá účastníkovi vybrat jednu konkrétní otázku nebo krok k akci.

Možný postup

1. Účastník vytvoří svou mapu.
2. Identifikuje jeden důležitý poznatek.
3. Vybere si relevantní Leadership kartu.
4. Zamyslí se nad úkolem na kartě.
5. Zvolí svůj další krok.

Nástroje lze použít i v opačném pořadí: účastník může nejprve vybrat kartu a následně využít Territory Mapping k širšímu prozkoumání situace.

Oba nástroje lze používat také samostatně.

Metoda mapování prostředí musí být facilitována v souladu s požadavky na školení a certifikaci této metody

VÝSLEDKY UČENÍ

Používáním karet pro rozvoj vůdčích dovedností mohou účastníci rozvíjet:

- sebepoznání,
- sebejistotu při vyjadřování vlastních názorů,
- aktivní naslouchání,
- respektující komunikaci,
- spolupráci,
- iniciativu,
- rozhodovací schopnosti,
- řešení problémů,
- schopnost učit se z chyb,
- schopnost přijímat zpětnou vazbu,
- odolnost,
- zodpovědnost,
- participaci,
- schopnost definovat další krok.

Výsledky učení by neměly být posuzovány podle toho, jak moc účastník mluví nebo jak osobní jsou jeho příspěvky.

Lze je rozpoznat například prostřednictvím:

- rozhodnutí účastníka,
- otázek, které pokládá,
- spolupráce s ostatními,
- kroků, které vyzkouší,
- reflexí,
- ochoty převzít odpovědnost.

RYCHLÉ VYHODNOCENÍ

Na konci aktivity položte tři otázky:

1. Co vám pomohlo zapojit se?
2. Která část byla nejpřínosnější nebo naopak nejasná?
3. Co by mělo zůstat zachováno nebo být příště změněno?

Po aktivitě si facilitátor může zaznamenat:

- použitý formát,
- vybrané téma,
- co fungovalo dobře,
- potřebné úpravy,
- jedno doporučení pro příští setkání.

Není potřeba vytvářet složité dotazníky ani hodnotit každou jednotlivou kartu.

Cílem evaluace je zlepšit způsob využívání karet, nikoliv hodnotit účastníky.

UDRŽITELNÉ VYUŽÍVÁNÍ

Leadership karty jsou navrženy pro opakované a dlouhodobé používání.

- Tištěné sady karet pečlivě uchovávejte.
- Tiskněte pouze potřebné pracovní listy.
- Nabízejte digitální alternativy.
- Kdykoliv je to možné, používejte znovupoužitelné materiály.
- Využívejte stejné digitální zdroje napříč různými aktivitami.
- Účastníkům bez přístupu k digitálním technologiím poskytněte tištěnou alternativu.
- Začleňte karty do běžných aktivit, nejen do projektových akcí.

Karty lze dále využívat:

- v nízkoprahových a mládežnických centrech,
- ve školách,
- při mentoringu,
- na týmových poradách,
- při profesním rozvoji pedagogů,
- na komunitních akcích,
- při mezigeneračních aktivitách a dialogích

PRACOVNÍ LIST PRO OSOBNÍ REFLEXI

VYBRANÉ TÉMA

- ☐ Záměr
- ☐ Propojení
- ☐ Růst
- ☐ Odolnost

MOJE KARTA NEBO ÚKOL

.....
SITUACE, KE KTERÉ SE TATO OTÁZKA VZTAHUJE

.....
.....
.....
ČEHO JSEM SI VŠIML/A?

.....
.....
.....
NA ČEM MI V TÉTO SITUACI ZÁLEŽÍ?

.....
.....
.....
JAKÉ ZDROJE UŽ MÁM K DISPOZICI?

.....
.....
.....
MŮJ DALŠÍ MALÝ KROK

.....
.....
.....
KDY TENTO KROK PODNIKNU?

.....
.....
.....
JAKOU PODPORU POTŘEBUJI?

PRACOVNÍ LIST TÝMOVÉ MISE

NAŠE SITUACE NEBO POTŘEBA

.....

VYBRANÁ KARTA NEBO TÉMA

.....

CO BYCHOM CHTĚLI ZLEPŠIT?

.....

PROČ JE TO DŮLEŽITÉ?

.....

NAŠE TÝMOVÁ MISE

.....

PRVNÍ KROK

.....

KDO UDĚLÁ PRVNÍ KROK?

.....

JAKOU PODPORU POTŘEBUJEME?

.....

TERMÍN

.....

JAK POZNÁME, ŽE BYLA MISE SPLNĚNA?

.....

PLÁN FACILITÁTORA

NÁZEV AKTIVITY

.....

CÍLOVÁ SKUPINA A POČET ÚČASTNÍKŮ

.....

CÍL AKTIVITY

.....

VYBRANÉ TÉMA

- ☐ Záměr
- ☐ Propojení
- ☐ Růst
- ☐ Odolnost
- ☐ Všechna čtyři témata

FORMA PRÁCE

- ☐ Individuální
- ☐ Ve dvojicích
- ☐ Malá skupina
- ☐ Tým
- ☐ Workshop
- ☐ Digitálně
- ☐ Aktivita s herními prvky

HLAVNÍ KROKY

1.
2.
3.
4.

REFLEXNÍ OTÁZKY

.....

.....

POTŘEBNÉ ÚPRAVY

.....

JAK BUDOU ÚČASTNÍCI ZAZNAMENÁVAT SVŮJ DALŠÍ KROK?

.....

Zdroje

Nadace „Impulss Latvia“. (2025). Leadership Quest: žádost o projekt Erasmus+ KA210-YOU (č. projektu 2025-2-LV02-KA210-YOU-000378425). Nepublikovaný projektový dokument.

Nadace „Impulss Latvia“, Blízký soused, z. s., a Connecting Dots. (2026). Objev svou cestu lídra: Sada leadershipových karet. Projekt Erasmus+ „Leadership Quest“.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. a Nacke, L. E. (2011). Od herních prvků k hernosti: Definování pojmu „gamifikace“. Sborník 15. mezinárodní akademické konference MindTrek, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Blízký soused, z. s. (2026). Nápady na gamifikaci při práci s romskou mládeží (Česká republika). Nepublikovaný projektový materiál.

Blízký soused, z. s. (2026). Jednoduché nápady na každodenní využití gamifikace. Nepublikovaný projektový materiál.

Connecting Dots. (2026). Metodické pokyny: Leadership jako každodenní praxe a hra. Nepublikovaný projektový materiál.

Territory Mapping. (bez data). Příběh a koncepty stojící za metodou Territory Mapping. <https://territorymapping.pro/long-read.html>

POUŽITÍ MATERIÁLU

**Impulss Latvia, Blízký soused, z. s. a Connecting Dots. (2026).
Objev svou vůdcovskou cestu: Metodika sady karet pro rozvoj
vůdčích dovedností. Projekt Erasmus+ Leadership Quest (č.
projektu 2025-2-LV02-KA210-YOU-000378425).**

Sada karet „Objev svou vůdcovskou cestu“ a tato metodika vznikly společnou prací partnerů projektu Erasmus+ Leadership Quest. Organizace Impulss Latvia, Blízký soused a Connecting Dots společně vytvořily obsah karet, metodiku i přístupy k jejich využití. Spolupráce partnerů spojila zkušenosti z oblasti rozvoje leadershipu, inkluzivní práce s mládeží a gamifikace.

Do praktického testování karet se zapojili také pracovníci s mládeží a účastníci projektových aktivit. Jejich zpětná vazba pomohla vylepšit obsah karet a přizpůsobit jej různým cílovým skupinám a kulturním kontextům.

Díky tomuto partnerství vznikl praktický, inkluzivní a flexibilní nástroj pro rozvoj leadershipu využitelný v práci s mládeží, vzdělávání, týmech i komunitách.

“Spolufinancováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však výhradně názory autora či autorů a nemusí nutně odrážet stanoviska Evropské unie, Evropské komise ani poskytovatele grantu (Agentura pro mezinárodní programy pro mládež). Evropská unie ani poskytovatel grantu za ně nenesou odpovědnost.“



**Co-funded by
the European Union**