

**Komunitné projekty v oblasti
obehového hospodárstva**

Pokyny

pre

Workshopy

Pripravené

**pre pracovníkov s
mládežou od
pracovníkov s
mládežou**

Predslov

Táto príručka poskytuje praktické usmernenia, aktivity a šablóny na podporu vedenia workshopov o obehovom hospodárstve, kde sa mladí ľudia učia o obehovom hospodárstve a navrhujú komunitné projekty, ktoré uvedú jeho princípy do praxe.

Tieto usmernenia sú navrhnuté tak, aby podporili pracovníkov s mládežou pri vedení workshopov, ktoré umožnia mladým ľuďom (najmenej 20) pochopiť obehové hospodárstvo, preskúmať, ako sa uplatňuje v ich životoch a komunitách, a navrhnúť projekty, ktoré tieto princípy uvedú do praxe. Workshopy spájajú teóriu s praxou: mladí ľudia sa najprv naučia kľúčové koncepty, potom experimentujú prostredníctvom interaktívnych aktivít a nakoniec uplatňujú svoje vedomosti pri navrhovaní vlastných komunitných projektov.

Workshopy sa uskutočnia na Slovensku, v Grécku, Bulharsku a Slovinsku. Odporúčame však používať tieto pokyny pri tvorbe workshopov pre komunitné projekty kdekoľvek v Európe.

Tento prístup je založený na neformálnom vzdelávaní, zážitkovom učení a dizajnovom myslení. Workshopy sú participatívne, hravé a praktické. Mládežnícky pracovník nie je prednášajúci, ale facilitátor, ktorý vytvára bezpečný a inšpiratívny priestor, povzbudzuje k účasti a vedie skupinu cez reflexiu a konanie.

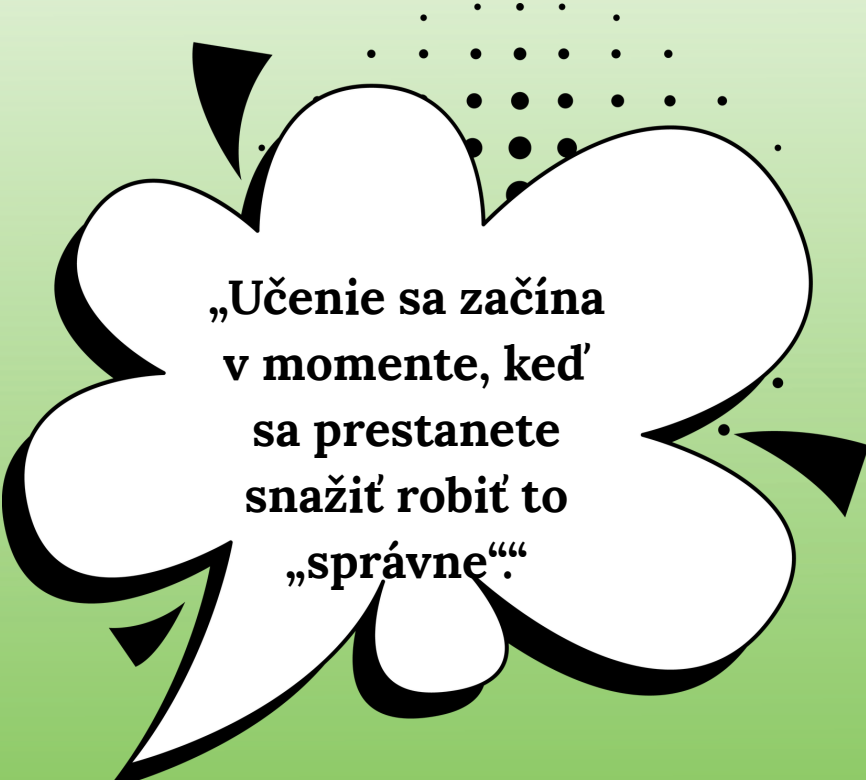
Spolufinancované Európskou úniou v rámci projektu Erasmus+ Zmluva o grante 2024-1-SK02-KA220-YOU-000248572 Integrácia obehového hospodárstva, zdroje a vzdelávanie pre hospodársku udržateľnosť

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výhradne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



OBSAH

1. Metodika implementácie	4
2. Príklad workshopu 1: Pochopenie obehového hospodárstva	6
3. Príklad workshopu 2: Cirkulárne postupy v každodennom živote a mestách	8
4. Príklad workshopu 3: Dizajnové myslenie pre obehové riešenia	11
5. Príklad workshopu 4: Prototypovanie, výskum a validácia	14
6. Záver	16



**„Učenie sa začína
v momente, keď
sa prestanete
snažiť robiť to
„správne“.“**

Metodika implementácie

Metodika komunitných projektov stavia na troch doplnkových pilieroch: zážitkovom učení, participatívnom dizajne a rozvoji komunitných projektov. Tieto princípy vedú pracovníkov s mládežou cez štruktúrovaný, ale flexibilný proces, ktorý umožňuje mladým ľuďom postupne prejsť od učenia sa o obehovom hospodárstve k navrhovaniu lokálne ukoristených riešení.

Na podporu tohto procesu každý workshop sleduje progresívny oblúk. Účastníci najprv preskúmajú kľúčové myšlienky koncepčne, potom preskúmajú príklady z reálneho života a nakoniec tieto poznatky premenia na projektové nápady, ktoré reagujú na potreby ich vlastných komunít. Tento prístup zabezpečuje, že učenie nezostane teoretické, ale stane sa základom pre praktické inovácie.

Workshopy majú konzistentnú štruktúru, ktorá umožňuje facilitátorom zamerať sa na jedinečné potreby a dynamiku ich skupiny. Úvod pomáha účastníkom prepojiť nové vedomosti s ich existujúcim chápaním, zatiaľ čo hlavná aktivita poskytuje priestor na skúmanie, kreativitu a riešenie problémov v skupine. Fáza reflexie je v metodikách neformálneho vzdelávania nevyhnutná: premieňa skúsenosti na vhľad tým, že povzbudzuje účastníkov, aby si uvedomili, čo sa naučili, ako sa to naučili a prečo je to dôležité. Fáza aplikácie ich posúva ďalej tým, že ich vyzýva, aby si predstavili, ako tieto myšlienky môžu formovať skutočný komunitný projekt. Celkovo vytvoríme 15 workshopov (3 na partnera, medzi 5 partnermi) a vytvoríme 5 komunitných projektov. Do nich sa zapojí najmenej 20 mladých ľudí, ktorí budú realizovať svoje projekty.

Silným metodologickým prvkom v komunitných projektoch zameraných na obehové hospodárstvo je integrácia vizuálnych nástrojov, ako sú plátna, mapy empatie, myšlienkové mapy a kruhové diagramy. Tieto nástroje pomáhajú mladým ľuďom externalizovať svoje nápady, analyzovať systémy a robiť informovanejšie rozhodnutia. Podporujú tiež rôzne štýly učenia, čím zabezpečujú, že workshopy zostanú inkluzívne a prístupné pre všetkých účastníkov.

Na podporu facilitátorov sa v pokynoch kladie dôraz na predvídateľnosť a jasnosť priebehu workshopov, pričom sa zároveň necháva priestor na improvizáciu. Každá aktivita je navrhnutá tak, aby si pracovníci s mládežou mohli prispôbiť načasovanie, veľkosť skupiny a zložitosť. Táto flexibilná štruktúra umožňuje, aby workshopy fungovali rovnako dobre pre 15-ročných z vidieckych oblastí, 22-ročných vysokoškolských študentov alebo účastníkov s nedostatkom príležitostí.

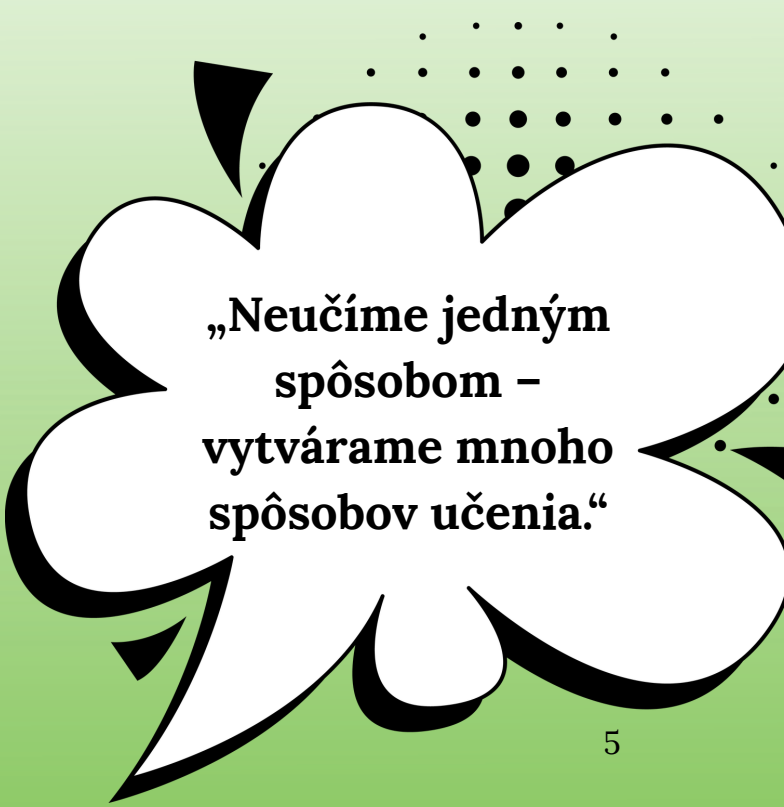
Inkluzívnosť zostáva ústredným metodologickým princípom. Workshopy podporujú rôzne spôsoby vyjadrovania myšlienok: kreslenie, písanie, hovorenie, vystupovanie alebo vytváranie rýchlych prototypov. V prípade potreby môžu facilitátori upraviť tempo, ponúknuť tichšie priestory, vizuálne preložiť pokyny alebo rozdeliť úlohy na menšie kroky. To podporuje účastníkov so zdravotným postihnutím, neurodivergentnú mládež alebo kohokoľvek, kto by mohol mať úžitok z väčšej štruktúry.

Ďalšia vrstva metodiky zahŕňa prepojenie našej súťaže so širšími výstupmi projektu. **Príklady z videohry CycleQuest** (WP2) možno použiť na predstavenie výziev alebo riešení založených na logike obehového hospodárstva. Koncepty a aktivity z učebných osnov (WP3) môžu objasniť terminológiu alebo prehĺbiť porozumenie. Týmto spôsobom komunitné projekty fungujú ako praktický most medzi učením a praxou.

Nakoniec, počas workshopov, pracovníci s mládežou dokumentujú pokrok pomocou jednoduchých šablón: prezenčných hárkov, poznámok z pozorovaní, fotografií a krátkych reflexií. Tieto prispievajú k lokálnemu hodnoteniu vplyvu aj k záverečnému procesu podávania správ o komunitných projektoch. Táto metóda zabezpečuje transparentnosť, porovnateľnosť medzi partnermi a jasný záznam o dosiahnutých úspechoch. V registračnom formulári uvedieme, či existujú nejaké fyzické postihnutia, ktoré by si vyžadovali catering, a preto bude vybrané vhodné miesto konania. Taktiež budeme kontaktovať organizácie, ktoré pracujú s ľuďmi so zdravotným postihnutím, a rezervujeme pre týchto účastníkov minimálne 2 miesta.



„Rôzne mysle, rôzne
metódy, rovnaká
príležitosť na rast.“



„Neučíme jedným
spôsobom –
vytvárame mnoho
spôsobov učenia.“

Príklad workshopu 1: Pochopenie obehového hospodárstva



Workshop 1: Understanding the Circular Economy
An introduction to linear vs circular systems

Linear Economy
→→→
Take-Make-Dispose

Circular Economy
↻
Reuse-Recycle-Renew

Training for community workshops | The Circles Project

Tento prvý workshop jednoduchým a pútavým spôsobom zoznámi účastníkov so **základnými konceptmi obehového hospodárstva**. Cieľom je pomôcť mladým ľuďom pochopiť rozdiel medzi tradičným modelom „vezmi-vyrob-zahod“ a obehovými systémami, ktoré udržiavajú produkty a materiály v prevádzke čo najdlhšie.

Mládežnícki pracovníci začínajú krátkou rozcvičkou, v ktorej účastníci nakreslia alebo napíšu prvé slovo, ktoré im príde na myseľ, keď počujú „cirkulárne hospodárstvo“. To pomáha odhaliť existujúce asociácie a nastavuje uvoľnený, kreatívny tón pre stretnutie. Aktivita tiež podporuje otvorenosť, diskusiu a uznanie rôznych perspektív, ktoré sú už v skupine prítomné.

Lektor potom predstaví lineárnu ekonomiku pomocou jednoduchej vizuálnej ukážky, ktorá vysvetľuje tok od ťažby prírodných zdrojov k výrobe, využívaniu, likvidácii a odpadu. Nasleduje diskusia o tom, prečo je tento systém problematický, so zameraním na odpad, znečistenie, vyčerpávanie zdrojov a krátku životnosť produktov. Pracovníci s mládežou sa vyzývajú, aby používali ikony a diagramy uvedené na snímkach, aby bolo vysvetlenie zrozumiteľné.



Ďalej je predstavená obehová ekonomika ako alternatívny model, ktorý eliminuje odpad, cirkuluje produkty a materiály a regeneruje prírodu. Táto časť zdôrazňuje environmentálne, ekonomické a sociálne výhody, pričom vždy prepája s každodenným životom. Pracovníci s mládežou môžu použiť **zjednodušený motýlí diagram** na znázornenie toho, ako biologické a technické materiály cirkulujú v rôznych cykloch (opätovné použitie, oprava, recyklácia, prepracovanie).

Účastníci potom pracujú v malých skupinách na zmapovaní vývoja známeho produktu (napr. telefónu, trička, fľaše) v rámci lineárneho aj kruhového modelu. Životný cyklus nakreslia na papier pomocou šípok, symbolov alebo šablón zobrazených na snímkach. Skupiny porovnajú svoje dve mapy a identifikujú, čo sa zmení, keď sa produkt stane súčasťou kruhového systému. Táto aktivita umožňuje účastníkovi aplikovať abstraktné koncepty na skutočné predmety, ktoré používajú denne, čím sa kruhovitosť stáva konkrétnou a zrozumiteľnou.

Po prezentácii svojich máp sa účastníci zapoja do reflexného kola, v ktorom sa zamyslia nad tým, čo ich prekvapilo, kde už vo svojom okolí vidia cirkulárne myšlienky a aké výzvy existujú lokálne. Tieto reflexné otázky pomáhajú účastníkovi prepojiť obsah workshopu s ich každodennými skúsenosťami a začať premýšľať o príležitostiach na zmenu vo svojich komunitách.

Tento workshop položí základy pre ďalšie dve stretnutia a pripraví účastníkov na skúmanie obehových praktík v každodennom živote a mestách a neskôr na navrhovanie riešení pre malé komunity. Workshop bude mať prieskumný, podporný a participatívny charakter, čím sa zabezpečí dostupnosť pre mladých ľudí s rôznym zázemím a štýlmi učenia.

Príklady videa:

- <https://www.youtube.com/watch?v=lhMooyLGWkc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cbm1MCTobVc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=heIXdS7Gs7c>



Príklad workshopu 2: Cirkulárne postupy v každodennom živote a mestách



Druhý workshop pomáha účastníkom prejsť od základného porozumenia k praktickému pozorovaniu. Zatiaľ čo workshop 1 predstavuje princípy obehového hospodárstva, táto časť skúma, ako sa tieto princípy už prejavujú v každodennom živote, štvrtiach a mestách. Cieľom je pomôcť mladým ľuďom rozpoznať obehové hospodárstvo okolo seba a rozvíjať bystrejší pohľad na príležitosti, výzvy a potenciálne intervencie vo vlastných komunitách.

Workshop sa začína krátkou rozcvičkou s názvom „**Môj cirkulárny deň**“. Účastníci sa zamyslia nad svojim typickým dňom – od ranných rutín cez školu, cestovanie a voľný čas – a identifikujú jeden moment, v ktorom už cirkulárnu etiku praktizujú, ako napríklad oprava niečoho namiesto kúpy nového, používanie opakovane použiteľnej fľaše, zdieľanie vecí alebo výber oblečenia z druhej ruky. Táto aktivita jemne prenesie účastníkov do reflexívneho zmýšľania a založí diskusiu na živej skúsenosti. Mládežnícki pracovníci môžu viesť rozcvičku ponúkaním malých námetov alebo príkladov, čím zabezpečia, aby všetci účastníci mohli prispieť bez ohľadu na predchádzajúce znalosti.

Následne lektor predstaví koncept obehového mesta pomocou jasných vizuálov z prezentácie. Kruhové mesto je vysvetlené ako miesto, kde sú systémy prepracované tak, aby materiály zostali v prevádzke, aby sa znížil odpad a znečistenie a príroda sa mohla regenerovať. Dôraz sa kladie na spoluprácu: občania, podniky a miestne samosprávy zohrávajú úlohu pri zvyšovaní obehovosti miest. Jednoduché príklady pomáhajú udržiavať dostupnosť – napríklad systémy zdieľanej mobility, komunitné záhrady, opravárenské priestory, centrá opätovného použitia a efektívne systémy triedenia odpadu.

Workshop sa potom zaoberá tým, prečo sú mestá dôležité, pričom pracovníci s mládežou povedú krátky príspevok o využívaní zdrojov, produkcii odpadu, dopravných systémoch, projektovaní budov a verejných službách. Táto časť zdôrazňuje, že mestá, hoci sú náročné na zdroje, ponúkajú aj niektoré z najlepších príležitostí na obehovú transformáciu prostredníctvom urbanistického plánovania, politiky, infraštruktúry a iniciatív vedených komunitou. Účastníci sú povzbudzovaní, aby tieto poznatky prepojili s miestnymi príkladmi zo svojho vlastného prostredia.

Lektor potom predstaví každodenné obehové postupy s použitím konkrétnych príkladov, ako je oprava elektroniky, používanie doplniacich staníc, varenie zo zvyškov jedla, nakupovanie z druhej ruky a zdieľanie nástrojov prostredníctvom komunitných knižníc. Následne účastníci preskúmajú obehové postupy na úrovni komunity vrátane opravárenských kaviarní, centier pre opätovné použitie a upcykláciu, kompostovacích centier, iniciatív na redistribúciu potravín a systémov zdieľania. Reálne príklady z európskych miest – vrátane obehovej stratégie Amsterdamu, inovácií v oblasti výroby energie z odpadu v Kodani a prístupu mestskej ťažby v Leuvene – pomáhajú účastníkom vnímať obehovosť ako aktívne hnutie, nielen ako teoretickú myšlienku.

Ústrednou aktivitou tohto workshopu je **Kruhová mapa mesta**. Účastníci sa rozdelia do malých skupín a nakreslia jednoduchú mapu svojho okolia, na ktorej vyznačia:

- **Lineárne škvrny v červenej farbe** – miesta s prevahou odpadu, jednorazových predmetov, rýchlej spotreby alebo neefektívnych systémov
- **Zelené kruhové body** – miesta, kde už existujú postupy opätovného použitia, opravy, zdieľania, dopĺňania, recyklácie alebo regenerácie

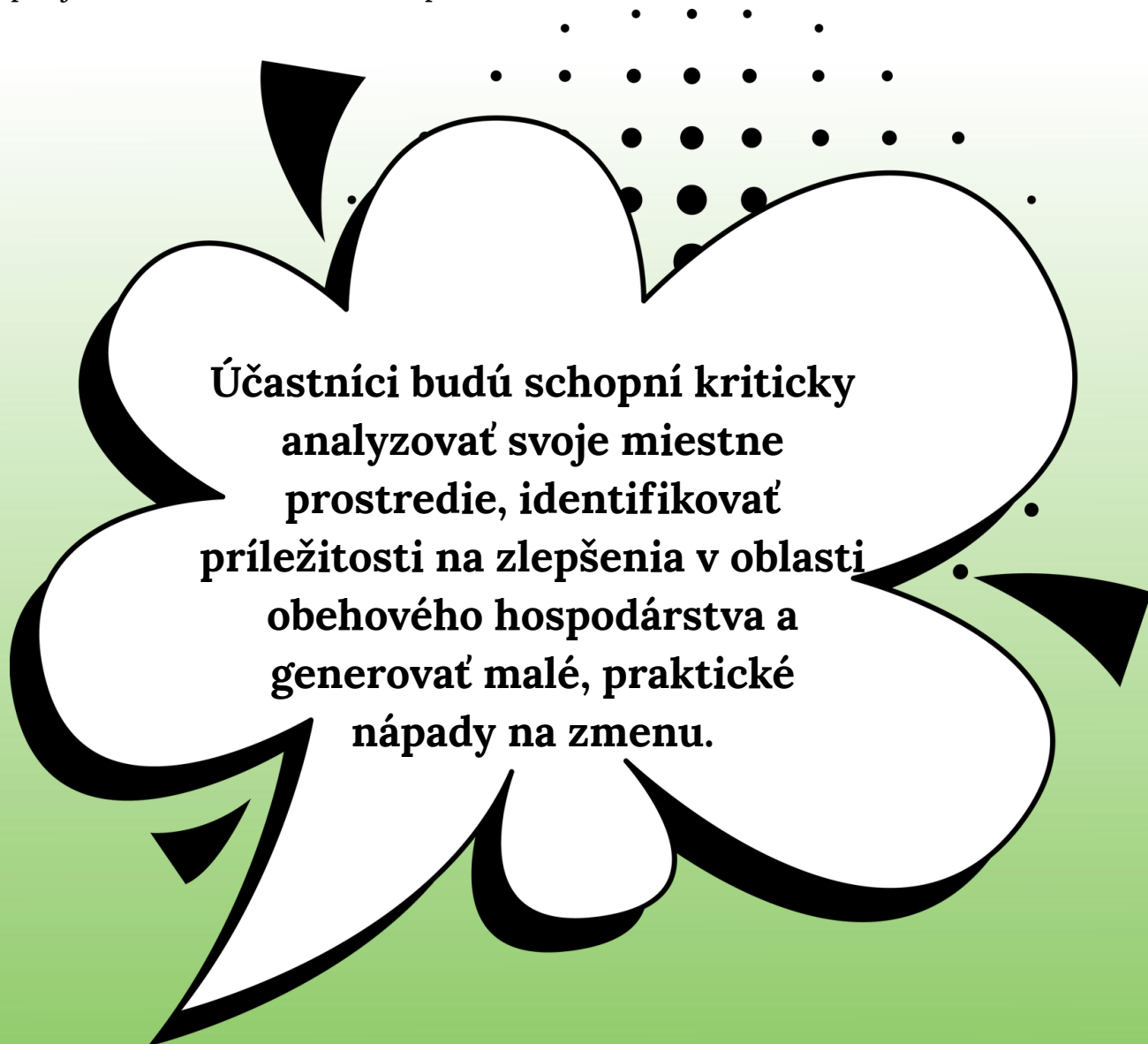


Toto mapovacie cvičenie povzbudzuje účastníkov, aby sa kriticky pozreli na svoje okolie a identifikovali medzery, príležitosti a oblasti so silným potenciálom na zlepšenie. V druhej časti aktivity skupiny spoločne vymyslia jeden nápad pre každý červený „lineárny“ bod, ktorý by mohol oblasť urobiť kruhovejšou. Tieto nápady sú malé, praktické a realistické, čím podporujú budúci prechod na Workshop 3.

Skupiny sa potom v krátkej diskusii podelia o svoje mapy a nápady. Pracovníci s mládežou používajú vodiace otázky z prezentácie na uľahčenie hlbšej reflexie: Ktoré oblasti majú najväčší cirkulárny potenciál? S ktorými nápadi sa zdá byť ľahké začať? Ktoré nápady skupinu najviac nadchýňajú? To umožňuje účastníkom rozpoznať kolektívne vzorce, spoločné výzvy a spoločné priority.

Workshop sa uzavrie **reflexívnym blokom** zameraným na osobnú prax, miestne príležitosti a inšpirácie z príkladov cirkulárneho hospodárstva v mestách. Účastníci zvažujú, aký malý cirkulárny zvyk by mohli vyskúšať sami a akú malú zmenu by si mohli predstaviť pre svoju školu, mládežnícke centrum alebo susedstvo. To ich pripraví na 3. workshop, kde využijú nástroje dizajnového myslenia na premenu vybraných nápadov na mini projekty vedené mládežou.

Druhý workshop posilňuje praktické povedomie a predstavuje systémový pohľad na obehové hospodárstvo. Vytvára most medzi porozumením a navrhovaním, čím zabezpečuje, že účastníci sa budú cítiť dobre usadení a sebavedomí pri vývoji projektu v ďalšom workshope.



**Účastníci budú schopní kriticky
analyzovať svoje miestne
prostredie, identifikovať
príležitosti na zlepšenia v oblasti
obehového hospodárstva a
generovať malé, praktické
nápady na zmenu.**

Príklad workshopu 3: Dizajnové myslenie pre obehové riešenia

Workshop 3: Designing Circular Solutions
Using design thinking to turn ideas into real mini-projects

Empathize → Define → Ideate → Prototype

Ideas

Tretí workshop prevedie účastníkov od pozorovania obehových praktík k **aktívnemu navrhovaniu vlastných obehových riešení**. Na základe poznatkov získaných v workshope 1 a mapovania okolia z workshopu 2 táto sekcia predstavuje dizajnové myslenie ako kreatívny, pre mládež priateľský prístup k rozvoju malých, praktických a na používateľa zameraných komunitných projektov.

Workshop začína krátkym úvodom **do procesu dizajnového myslenia** s použitím zjednodušeného štvorkrokového modelu prezentovaného na snímkach: Vcítiť sa → Definovať → Vytvoriť nápad → Prototyp → (Testovať). Pracovníci s mládežou zdôrazňujú, že dizajnové myslenie je iteratívny, praktický proces a zameraný na ľudí. Jeho cieľom nie je vytvárať dokonalé riešenia, ale pomôcť mladým ľuďom preskúmať nápady, pochopiť skutočné potreby a rozvíjať realistické projekty, ktoré môžu časom testovať a prispôbovať.

Zahrievacia aktivita „**Pre koho navrhujeme?**“ vedie účastníkov k zamysleniu sa nad konkrétnymi jednotlivcami alebo skupinami, ktoré by mohli mať prospech z obehového riešenia vo svojej komunite. To pomáha založiť workshop na reálnych skúsenostiach a povzbudzuje účastníkov, aby zvažili rozmanitosť potrieb prítomných v ich každodennom prostredí. Príklady zo slajdov – študenti, ktorí čelia plytvaniu potravinami v škole, susedia, ktorí potrebujú možnosti opravy, alebo cyklisti, ktorí sa vyrovnávajú s problémami mobility – pomáhajú účastníkovi začať konkrétne premýšľať.

Účastníci potom použijú zjednodušenú **mapu empatie** na analýzu potrieb, motivácií, frustrácií a perspektív svojho vybraného používateľa alebo skupiny. Šablóna mapy empatie (Vidieť – Počúvať – Myslieť a cítiť – Povedz a robíť – Bolesti – Zisky) pomáha pracovníkom s mládežou viesť tímy k tomu, aby sa pozerali za hranice predpokladov a hlbšie si predstavovali skúsenosti svojich používateľov. Skupiny mapu vyplňajú spoločne pomocou krátkych poznámok, kresieb alebo symbolov. Tento krok zabezpečuje, že neskoršie nápady sú zakotvené v skutočnom porozumení, a nie v abstraktných konceptoch.

Po dokončení mapy empatie facilitátor pomôže skupinám preložiť ich poznatky do jasného a cieleného vyjadrenia problému pomocou rámca „Ako by sme mohli...“. Táto štruktúra umožňuje účastníkom definovať výzvy spôsobom, ktorý je otvorený, uskutočniteľný a priamo prepojený s princípmi obehového hospodárstva. Príklady na snímkach – ako napríklad znižovanie plytvania potravinami v školských jedálňach alebo pomoc susedom s opravou malých spotrebičov – modelujú, ako formulovať konkrétnu a podloženú dizajnersku výzvu.

Po definovaní problému skupiny prechádzajú do fázy tvorby nápadov a bez posudzovania generujú čo najviac nápadov. Pracovníci s mládežou pripomínajú účastníkom pravidlá brainstormingu: zamerajte sa na kvantitu, buďte vizuálni, stavajte na nápadoch iných a riešenia udržiavajte malé a lokálne. Princípy obehového hospodárstva, ako je opätovné použitie, oprava, zdieľanie a znižovanie odpadu, sú začlenené do podnetov na tvorbu nápadov. „**Mini inšpiratívna tabuľa**“ na snímkach poskytuje konkrétne príklady – dopĺňacie stanice, opravárenské kútiky, kompostovacie centrá, dni výmeny oblečenia, knižnice vecí – ktoré pomáhajú stimulovať kreativitu a rozširovať predstavu účastníkov o tom, čo je možné.

Keď sa vygeneruje široká škála nápadov, skupiny použijú maticu **dopadu vs. uskutočniteľnosti** na vyhodnotenie svojich možností a výber jedného nápadu na ďalší rozvoj. Pracovníci s mládežou vedú účastníkov, aby sa zamerali na nápady, ktoré spadajú do kategórie „**Vysoký dopad / Vysoká uskutočniteľnosť**“ – riešenia, ktoré sú zmysluplné, ale zároveň realistické v rámci projektu vedeného mládežou. Tento krok je nevyhnutný na zabezpečenie toho, aby sa nápady posunuli od predstavivosti k praktickej aplikácii.

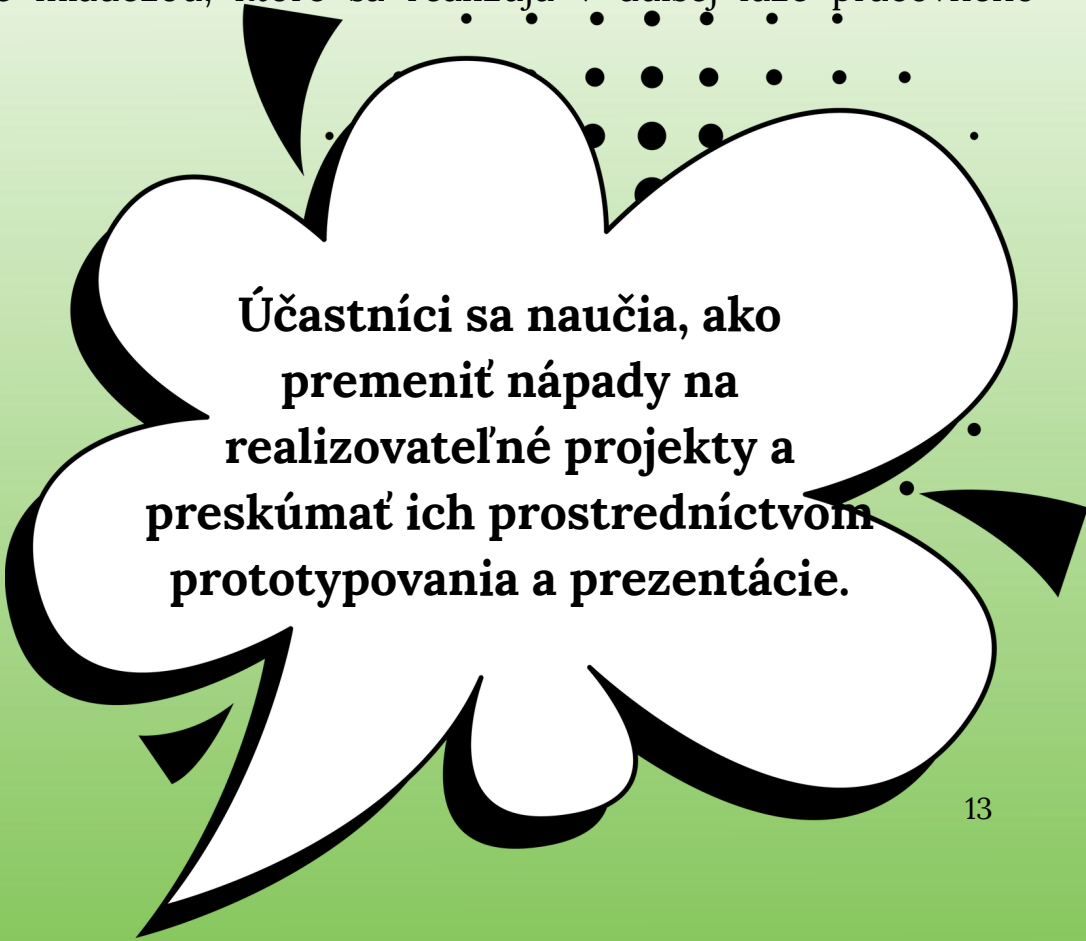


Vybraná myšlienka sa potom sformuje do jednoduchého, štruktúrovaného **Projektového plátna**, ktoré zahŕňa problém, cieľovú skupinu, aktivity, zdroje, partnerov, riziká a očakávaný dopad. Tento nástroj pomáha skupinám preložiť koncepčnú myšlienku do uceleného miniprojektu, ktorý je možné realizovať lokálne. Pracovníci s mládežou pomáhajú účastníkom udržiavať popisy stručné, zamerané a ľahko zrozumiteľné. Plátno sa stáva základom pre malý cirkulárny komunitný projekt, ktorý bude každá skupina rozvíjať.

Účastníci potom vytvoria **prototyp** s nízkou vernosťou, aby si vizualizovali, ako by ich nápad fungoval v praxi. Prototypy môžu mať mnoho foriem, ako sú náčrty, podrobné návody na použitie, plagáty, ukážky hrania rolí alebo jednoduché kartónové modely. Pracovníci s mládežou zdôrazňujú, že cieľom nie je dokonalosť, ale prieskum – prototypovanie pomáha odhaliť potenciálne výzvy, objasniť, ako by používatelia s nápadom interagovali, a pripraviť sa na konštruktívnu spätnú väzbu. Tento krok je obzvlášť účinný pre mladších účastníkov a študentov s neverbálnym prejavom, pretože podporuje praktickú kreativitu.

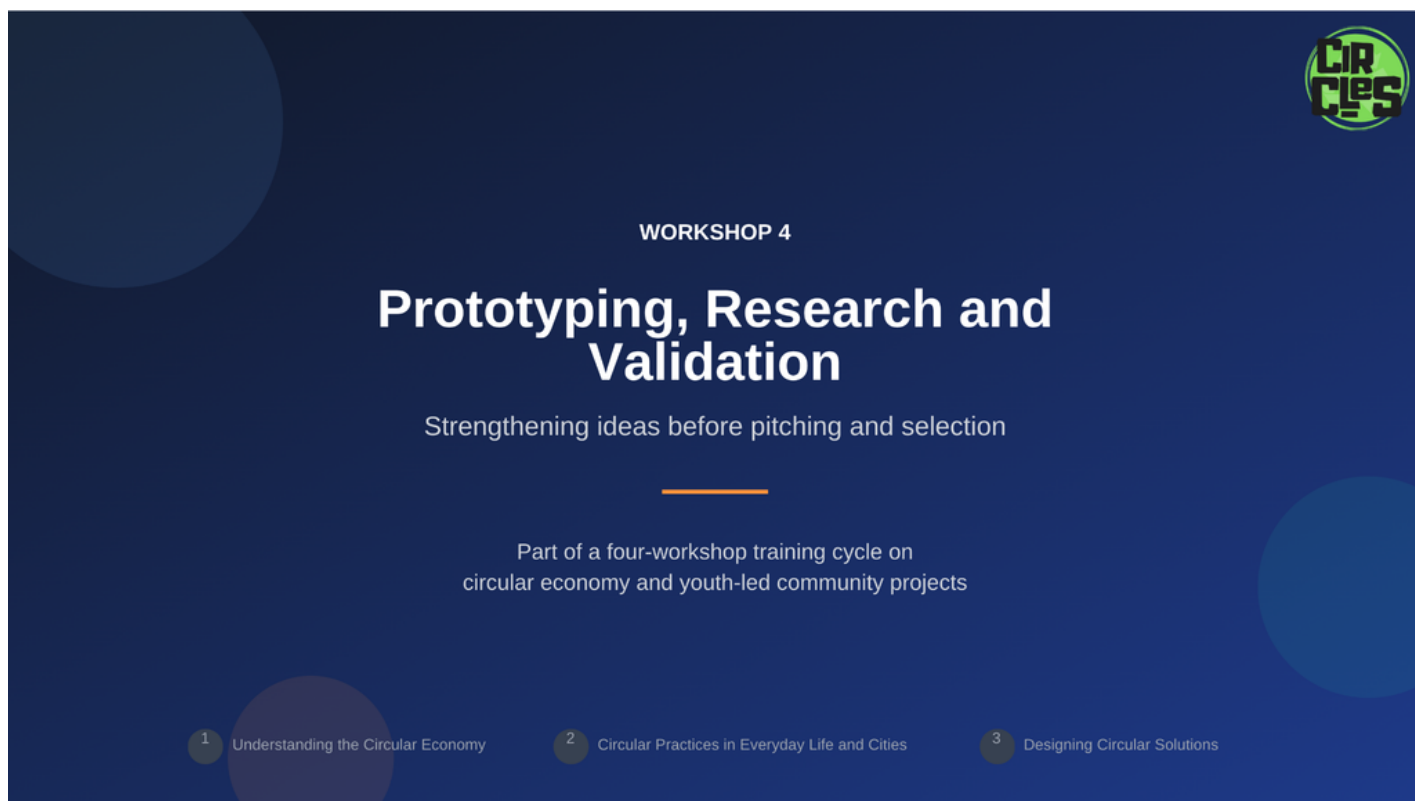
Workshop sa uzatvára **jednominútovými skupinovými prezentáciami**, v ktorých každý tím predstaví svoj problém, cirkulárnu myšlienku, zamýšľaných používateľov, fungovanie riešenia a jednu predvídateľnú výzvu. Tieto krátke prezentácie podporujú komunikačné zručnosti a pomáhajú pracovníkom s mládežou posúdiť, kde môže byť potrebná dodatočná podpora. Účastníci sa nakoniec zamyslia nad tým, čo sa naučili, nad najslubnejšími nápadmi a nad tým, aké ďalšie kroky by chceli vo svojich komunitách podniknúť.

Workshop č. 3 uzatvára vzdelávaciu cestu a pripravuje účastníkov na nadchádzajúcu implementačnú fázu/prototypovanie. Na konci tohto stretnutia majú mladí ľudia definovanú cirkulárnu výzvu, realizovateľný nápad, projektové plátno a počiatočný prototyp – čo tvorí základ pre mini-projekty cirkulárneho hospodárstva vedené mládežou, ktoré sa realizujú v ďalšej fáze pracovného balíka.



**Účastníci sa naučia, ako
premeniť nápady na
realizovateľné projekty a
preskúmať ich prostredníctvom
prototypovania a prezentácie.**

Príklad workshopu 4: Prototypovanie, výskum a validácia



Workshop 4 predstavuje prechod od vývoja nápadov k pripravenosti projektu. Zatiaľ čo predchádzajúce workshopy pomáhali účastníkom pochopiť princípy obehového hospodárstva, identifikovať lokálne výzvy a navrhovať počiatočné riešenia, tento seminár sa zameriava na **testovanie, overovanie a posilňovanie projektových nápadov** predtým, ako sú predložené na výber.

Hlavným cieľom workshopu 4 je pomôcť mladým ľuďom prejsť od myslenia založeného na predpokladoch k rozhodovaniu založenému na dôkazoch. Účastníci sú povzbudzovaní, aby sa zamysleli nad tým, či ich nápady zodpovedajú skutočným potrebám, či sú zrozumiteľné pre ostatných a či môžu realisticky fungovať v praxi. Workshop predstavuje testovanie a validáciu ako pozitívne a kreatívne procesy, ktoré pomáhajú zlepšovať nápady, a nie ako hodnotenie úspechu alebo neúspechu.

Workshop sa začína skúmaním, prečo je validácia dôležitá. Lektori vysvetľujú, že mnohé sľubné nápady majú problémy nie preto, že by im chýbala kreativita, ale preto, že neboli testované so skutočnými ľuďmi. Účastníci sa zamýšľajú nad rozdielom medzi tým, že povedia „myslíme si, že je to dobrý nápad“ a že môžu povedať „tento nápad sme otestovali a poučili sme sa zo spätnej väzby“. Táto krátka diskusia nastavuje zmýšľanie pre experimentovanie, otvorenosť a učenie.

Účastníci sa potom zoznámia s jednoduchými a prístupnými výskumnými metódami vhodnými pre projekty vedené mládežou. Patria sem krátke prieskumy, rýchle rozhovory a základné pozorovanie. Dôraz sa kladie na zhromažďovanie poznatkov od rovesníkov, členov komunity alebo potenciálnych používateľov v známom prostredí, ako sú školy, mládežnícke centrá, susedstvá alebo online priestory. Facilitátori zdôrazňujú, že nejde o akademický výskum, ale o praktický spôsob pochopenia perspektív, potrieb a správania, ktoré môžu ovplyvniť lepší návrh projektu.

Po úvode do výskumu účastníci preskúmajú nízkonákladové **prototypovanie**. Prototyp je prezentovaný ako akékoľvek jednoduché znázornenie nápadu, na ktoré môžu ostatní reagovať. Môže ísť o náčrty, plagáty, scenáre hrania rolí, podrobné návody na používanie, simulované príspevky na sociálnych sieťach alebo základné digitálne vizuály. Cieľom je, aby boli nápady hmatateľné a otvorené spätnej väzbe bez toho, aby boli potrebné technické zručnosti alebo finančné zdroje.

Digitálne nástroje a nástroje umelej inteligencie sú predstavené ako voliteľná podpora pre vizualizáciu, tvorbu prieskumov alebo prezentáciu nápadov. Účastníci sú povzbudzovaní, aby si vybrali nástroje, s ktorými sa cítia pohodlne, a facilitátori zdôrazňujú, že digitálne riešenia nie sú povinné. Dôraz zostáva na dostupnosť, kreativitu a informovaný výber.

Po vytvorení prototypov účastníci **zhromažďujú spätnú väzbu** od kolegov, mentorov alebo členov svojej cieľovej skupiny. Zamýšľajú sa nad tým, čo je jasné, čo spôsobuje zmätok, čo funguje dobre a čo by sa dalo zlepšiť. Na základe týchto vstupov tímy spresňujú svoje nápady, upravujú svoj prístup a zabezpečujú, aby princípy obehového hospodárstva zostali ústredným prvkom riešenia.

Workshop sa uzatvára podporou účastníkov pri príprave ich nápadov na **prezentáciu** a výber. Tímy objasňujú problém, ktorý riešia, aké dôkazy zhromaždili, ako sa ich riešenie zlepšilo testovaním a aký vplyv chcú dosiahnuť. Na konci 4. workshopu majú účastníci robustnejší, realistickejší a dobre formulovaný koncept projektu, pripravený na odoslanie na hodnotenie.

Workshop 4 dopĺňa vzdelávaciu cestu k usmerneniam tým, že zabezpečuje, aby nápady na projekty vedené mládežou boli založené na skutočných potrebách, formované spätnou väzbou a rozvíjané s istotou. Poskytuje pevný most medzi učením a implementáciou a podporuje mladých ľudí pri predkladaní návrhov, ktoré odrážajú kreativitu aj zodpovednosť.

Záver

Tento dokument je viac než len súborom usmernení pre workshop – je to cesta pre mladých ľudí, aby objavili svoj hlas, svoju kreativitu a svoju silu formovať svet okolo seba. Prostredníctvom štruktúrovanej, no flexibilnej vzdelávacej cesty vedú pracovníci s mládežou účastníkov od pochopenia základov obehového hospodárstva až po aktívne pretváranie svojich komunit prostredníctvom praktických riešení vedených mladými ľuďmi.

Kombináciou praktických aktivít, reflexie a dizajnového myslenia vytvárajú workshopy priestor, kde môžu rásť nápady, zdieľať perspektívy a vážiť si rôzne spôsoby myslenia. Mladí ľudia sa nielen učia o udržateľnosti – skúmajú, ako ich vlastné činy, voľby a nápady môžu prispieť k zmysluplnej zmene v ich každodennom prostredí.

Cieľom týchto workshopov je inšpirovať k zmene myslenia: od pasívnych pozorovateľov k aktívnym tvorcom zmien. Tým, že mladým ľuďom poskytuje nástroje, priestor a podporu na vyjadrenie svojich myšlienok a ich overenie v reálnom živote, tento prístup pomáha vychovávať generáciu, ktorá sa nebojí klásť otázky, tvoriť a viesť.

Účastníkov dôrazne povzbudzujeme, aby sa podelili o svoju cestu, nápady a komunitné projekty so širším publikom. Prezentácia vašej práce nielen inšpiruje ostatných, ale tiež zdôrazňuje vplyv, ktorý môžu mať mladí ľudia pri budovaní cirkulárnejších komunit.

Označte nás a staňte sa súčasťou hnutia:

📸 Instagram: @circlesproject2024

📘 Facebook: <https://www.facebook.com/projectcircles>



