



MANUÁL  
**KREATIVNÍHO**  
UČENÍ

# OBSAH/

**02**

OBSAH

**03**

ÚVOD

**05**

KLÍČOVÍ AKTÉŘI  
PROGRAMU  
KREATIVNÍHO UČENÍ

**19**

STRUKTURA PRŮBĚHU  
REALIZACE PROJEKTU

**27**

NASTAVENÍ  
UDRŽITELNÉHO  
SCHÉMATU PROGRAMU

**28**

ODKAZY/ PŘÍKLADY  
DOBRÉ PRAXE

# ÚVOD/

Následující manuál Kreativního učení čerpal převážně ze dvou publikací, a to: Manuál programu Kreativní partnerství a Manuál klíčové aktivity Podpora spolupráce učitelů a umělců. Oba byly vytvořeny Společností pro kreativitu ve vzdělávání (SPKV) jako výstupní a podpůrné materiály k realizovaným projektům v rámci kreativního vzdělávání.

V těchto projektech se často aplikuje podobná metodika, proto jsme se i my rozhodli inspirovat již vyzkoušenými principy, které dále modifikujeme a přizpůsobujeme dle specifických potřeb v projektech Kreativního vzdělávání, které současně probíhají v Olomouckém kraji, Královehradeckém kraji, Jihočeském kraji a městem Pardubice. Všechny projekty jsou financovány v rámci výzvy NPO na Podporu projektů kreativního učení II. Zmíněné kraje a město Pardubice mezi sebou spolupracují, snaží se o jednotnou advokační strategii a vnímají Kreativní vzdělávání stejnou optikou.

Cílem projektů Kreativního vzdělávání je podpora spolupráce mezi umělci a profesionály z kreativních a kulturních odvětví a její implementace do procesů školních institucí.

Propojování umění a vzdělávání v oblasti formálního i neformálního vzdělávání nabízí jasné výhody projektové a mezioborové výuky. Zapojení umělců do přípravy a vedení výuky společně s pedagogem má výrazné pozitivní dopady jak na žáky, tak na učitele. Spolupráce vede k nastavení kreativnějšího prostředí ve třídě s možnostmi využití tvůrčího potenciálu učitele i žáků.

Tento manuál byl vytvořen ve spolupráci se Statutárním městem Pardubice, Centrem uměleckých aktivit a Inovačním centrem Olomouckého kraje.

Mezi hlavní benefity kreativního vzdělávání ve školách patří:

- rozvoj kreativních aspektů myšlení a klíčových kompetencí žáků,
- větší samostatnost a schopnost diverzifikovaného myšlení,
- pozitivní změna sociálního klimatu ve třídě a vztahu mezi žáky a učitelem,
- zvýšení vzdělávací aspirace žáků, objevování jejich talentu,
- rozvoj motivace žáků ke vzdělávání a zájmu o vyučovací témata.

Manuál obsahuje vymezení rolí jednotlivých aktérů kreativního učení a popis průběhu aktivit navazujícího projektu. Informace obsažené v této publikaci slouží pro bližší seznámení s projektem a praxí kreativního vzdělávání.



# KLÍČOVÍ AKTÉŘI PROGRAMU KREATIVNÍHO UČENÍ/

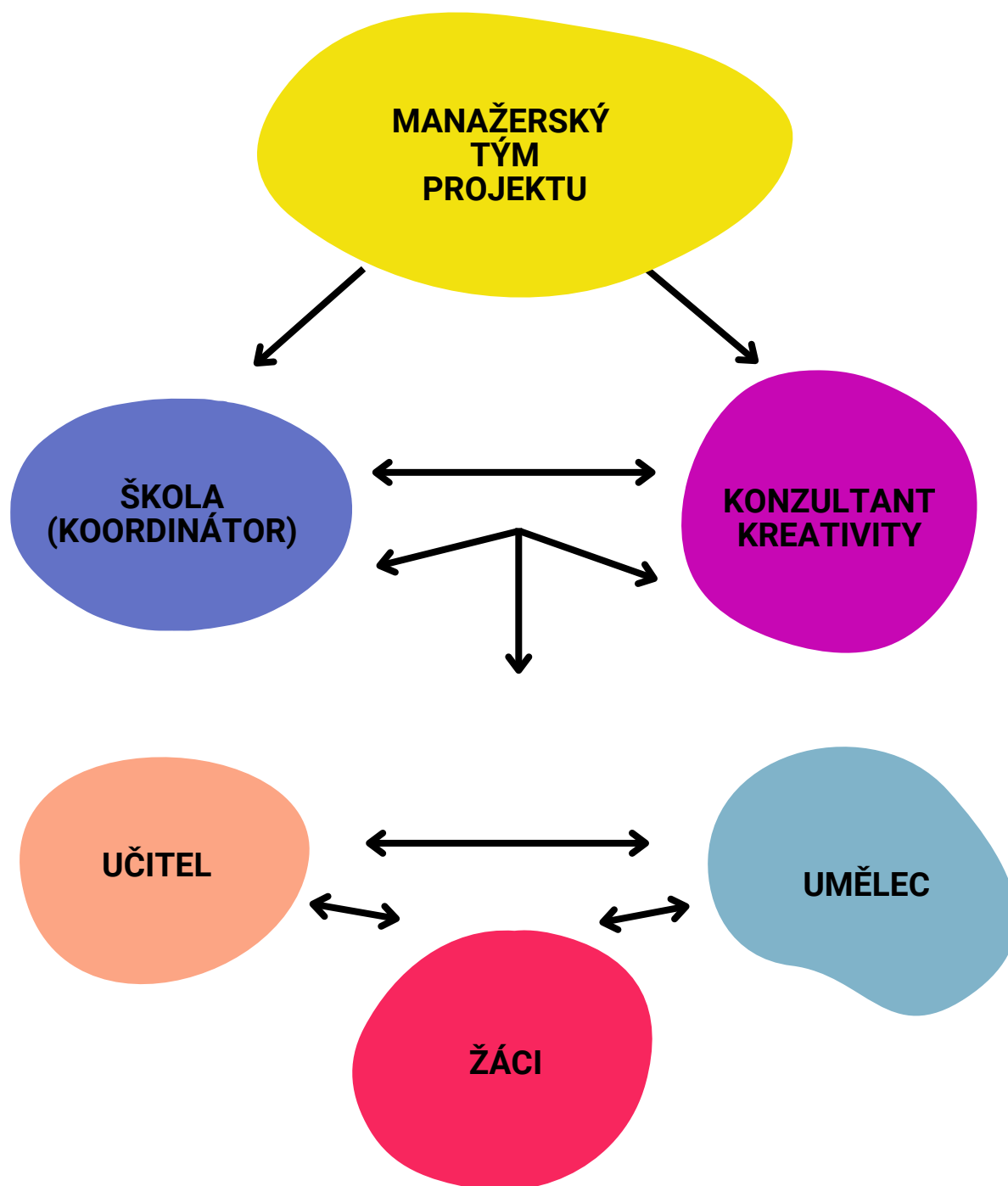


SCHÉMA 1/

# KONZULTANT KREATIVITY/

## Vymezení pozice konzultanta kreativity

Konzultant kreativity je partnerem škol, který provází učitele, umělce a žáky celým procesem příprav, realizací i hodnocením třídních projektů. Poskytuje jim potřebnou zpětnou vazbu, dohlíží nad mapováním průběhu a dopadů třídního projektu a zajišťuje, aby se třídní projekt neodklonil od svých vzdělávacích cílů. Jednotlivým týmům v projektu zajišťuje odborné vedení a průběžné poradenství během jejich práce na projektu. Tato kontinuální podpora společně s průběžnými hodnoceními projektů podporuje úspěšnou realizaci programu a umožňuje zamyšlení nad dlouhodobější udržitelností programu ve třídě.

## Hlavní oblasti odpovědnosti konzultanta kreativity

Konzultant kreativity má přehled jak o uměleckých disciplínách, tak o školském prostředí. V projektu kreativního učení zastává roli manažera a facilitátora. Taková pozice je zásadní z několika důvodů:

- umožňuje zaměření na procesy probíhající ve škole, nastavování efektivní spolupráce mezi učiteli, umělci, žáky a vedením školy,
- zajišťuje nezávislý pohled na průběh a na řešení případných potíží, které mohou během projektu vzniknout,
- zajišťuje naplňování cílů projektu a jeho požadovaného směřování,
- podporuje hledání způsobů pro začlenění kreativních přístupů do výuky i do fungování školy,
- podporuje co nejobjektivnější reflexi průběhu i dopadů programu.

## **Mezi hlavní odpovědnosti konzultanta patří:**

- v roli partnera spolupracovat s učiteli a žáky na vytvoření projektu, který podpoří školu a pomůže řešit její problémy a potřeby dalšího rozvoje,
- vést, monitorovat a řídit plánování, realizaci a hodnocení projektu – zajistit efektivní využití času jak zaměstnanců školy, tak umělce,
- plánovat a zajišťovat průběžnou reflexi,
- nastavit a udržovat efektivně fungující vztahy / partnerství, v rámci programu,
- zajišťovat, aby byly brány v úvahu i názory žáků a žáci byli součástí procesu plánování, realizace i hodnocení projektu,
- podpořit učitele ve využívání metodik kreativního učení k rozvoji svých výukových metod, objevování nových dovedností v této oblasti a přistupování k probírané látce kreativním způsobem,
- podporovat hodnocení výsledků, začleňování nových postupů do praxe a jejich udržitelnost v budoucnosti,
- zpracovat a odevzdat včas plánovací a hodnotící formulář třídního projektu.

## **Hlavní aktivity konzultanta kreativity**

Schopnost plánování a efektivního managementu času je pro konzultanty kreativity zásadní. Konzultant kreativity se podílí na realizaci třídních projektů během celého jejich průběhu a zajišťuje různorodé úkoly. Proto je důležité, aby dokázal plynule rozvrhnout čas určený na práci během všech fází realizace projektu. Promyšlené rozvržení času usnadní práci na projektu nejen konzultantům, ale také školnímu koordinátorovi, učitelům a umělcům.

Mezi klíčové úkoly konzultantů patří plánování, monitorování a vyhodnocování třídních projektů. Proto je potřeba rozdělit si časovou alokaci mezi úkoly spadající do těchto oblastí.

## Plánování

Patří mezi stěžejní aktivity konzultanta, je tudíž důležité věnovat mu dostatek prostoru. V rámci těchto hodin bude potřeba, aby konzultanti:

- vedli úvodní rozhovory se školním koordinátorem a učitelem o představách a cílech školy, důvodech pro zapojení do projektu a také očekáváních, která škola od projektu má a jakým způsobem by program chtěla začlenit do svého běžného fungování
- nastudovali materiály o škole (seznámení se školním vzdělávacím plánem, výročními zprávami, internetovými stránkami, projektovými aktivitami školy, jejími specifiky, inspekčními správami apod.),
- vybírali ve spolupráci s učitelem umělce,
- plánovali projekt s učitelem a umělcem, včetně nastavení benchmarků (podrobněji vysvětleno níže)
- zpracovali plánovací formulář projektu.

## Monitorování

- průběžná setkání se všemi zapojenými aktéry (umělci, učiteli, žáky) k hodnocení průběhu projektu a konzultace případných potíží i dosažených úspěchů,
- návštěvy vybraných aktivit probíhajících ve třídách,
- zajištění průběžné reflexe aktivit,
- ověření, že učitelé jsou aktivně zapojeni do aktivit, příprav a hodnocení,
- ověření, že nedošlo k odchýlení od původních cílů projektu a je pořizována potřebná dokumentace k projektu, případné zajištění nápravy,
- ověření, že projekt probíhá ve spolupráci se školou,
- pravidelné informování o průběhu projektu školního koordinátora,
- vybízení ke sdílení poznatků a metod projektu napříč školou.



## **Evaluace**

- studium dokumentace vytvořené během realizace projektu,
- evaluační pohovory s umělcem, učitelem, žáky, manažerským týmem,
- zkompletování informací o monitorování průběhu a klíčových výstupů pro závěrečné hodnocení projektu,
- sdílení informací o výsledcích projektu napříč školou,
- setkání k dalším krokům pro začlenění výstupů projektu do běžného chodu třídy/školy,
- zpracování hodnotícího formuláře projektu.

## **Flexibilní časová dotace**

Flexibilní časová dotace tvoří čas pro řešení záležitostí týkajících se školy a partnerů projektu, k podpoře umělců při řešení specifických požadavků a potřeb škol, k poradám a sdílení zkušeností s ostatními konzultanty kreativity a dalšími školami. Je to také čas, který lze využít na společné rozvojové aktivity s učiteli a umělci nebo žáky, které podpoří efektivní průběh projektu

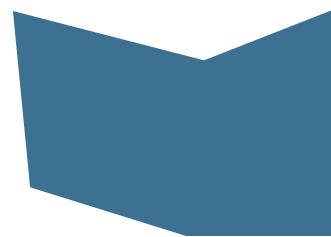


## **Benchmarking a hodnocení třídních projektů**

Mezi důležité kompetence konzultantů patří spolupráce na vymezení benchmarků – referenčních vzorů pro každý třídní projekt- a následné hodnocení jejich dosahování. Jedná se o důležitou součást třídního projektu, která umožňuje mapovat konkrétní dopady třídního projektu na žáky a tím jeho efektivitu i úspěšnost.

Benchmarking - je vymezení prvků, na nichž bude sledovatelný posun účastníků - např. žáků ( docházka, známky, ...). Benchmark je srovnávací kritérium, vstupní počáteční hodnota u sledovaného ukazatele, se kterým porovnáme výstupné hodnoty a který tudíž slouží k posouzení a vyhodnocení dosažených změn. Může nám pomoci při závěrečném hodnocení výsledků konkrétní aktivity nebo projektu.

Během plánování projektu má konzultant za úkol ve spolupráci s pedagogem stanovit nejvhodnější benchmarky pro sledování naplnění cílů projektu. Je potřeba, aby se konzultant detailně seznámil s možnostmi školy a s typem informací, které škola standardně sbírá, a detailně prodiskutoval s učitelem další možné způsoby sběru informací. Benchmarky musí vždy reflektovat konkrétní cíle třídního projektu. Musí být jasně stanoven postup a nástroje pro jeho vyhodnocení.



# UMĚLEC/

## Vymezení pozice umělce

Umělcem se rozumí profesionál z tvůrčích profesí, na této pozici mohou tedy působit profesionálové z různých kreativních odvětví jako je architektura, design, umělecká řemesla, divadlo atd. Podmínkou zůstává profesionální působení v dané oblasti, intenzivní kreativní praxe, odpovídající vzdělání či případně prokazatelné profesní zkušenosti z dané oblasti.

Při práci umělce ve třídě je nejzásadnější jeho kreativita, která dokáže vyvolat změnu ve výukových procesech a inspirovat učitele k hledání vlastních způsobů vyjádření a tvořivého přístupu k učení. Umělec je během projektu nejdůležitějším partnerem učitele a žáků. Jejich spolupráce je kontinuálním procesem vzájemného učení, obohacování se o zkušenosti a získávání odlišného přístupu k řešeným tématům. Umělec a učitel se **vzájemně doplňují a podporují** při práci s žáky a jejich zapojování do řešení třídního projektu. Zároveň vytváří cesty, jak co nejvíce **zapojit žáky do rozhodování** o projektu a jak zajistit pocit sdílení a zodpovědnosti žáků za jejich projekt, učení i osobnostní rozvoj.

## Hlavní oblasti zodpovědnosti umělce v programu

Umělec pracuje v programu přímo s žáky a pedagogem na realizaci třídního projektu. S žáky a pedagogem tráví nejvíce času a díky svým zkušenostem s uměleckou nebo kreativní praxí je klíčovým činitelem při hledání tvořivých způsobů výuky a učení. Zároveň zprostředkovává žákům a učiteli zkušenosti a přístupy z oblasti svého uměleckého oboru nebo profese, a tak se může pro žáky stát inspirací pro jejich profesní a vzdělávací profilaci a aspirace.

## **Mezi hlavní odpovědnosti umělce patří:**

- aktivní účast při detailním plánování, realizaci a hodnocení třídního projektu,
- navázání fungujících vztahů se zaměstnanci školy, založených na důvěře, otevřenosti a partnerství,
- podělení se o svou cestu ke kreativitě,
- navázání jiného vztahu se žáky než "učitel-žák",
- práce vedle učitele ve třídě: povzbuzování učitelů, aby experimentovali,
- obohacení procesu a doplnění dovedností z hlediska externího partnera,
- spolupráce s učitelem při odsouhlasení pracovních postupů,
- koordinace evaluačních aktivit,
- hodnocení dopadů projektu na rozvoj žáků společně s učitelem,
- zpracování formulářů - plánovacího a hodnotícího.

## **Hlavní aktivity umělce a doporučení pro rozvržení pracovní doby**

Schopnost plánování a efektivního managementu času je pro umělce zásadní. Podílí se na realizaci třídních projektů během celého jejich průběhu, zapojuje se také do příprav a hodnocení projektu. Proto je důležité, aby dokázal plynule rozvrhnout čas určený na práci během všech fází realizace projektu. Promyšlené rozvržení času podpoří úspěšnou implementaci projektu a maximální využití potenciálu třídního projektu pro žáky, učitele i umělce. Je velice důležité, aby umělec třídní projekt naplánoval, ale také dokázal svá očekávání přizpůsobit tempu třídy, povinnostem školy i vzdělávacím cílům projektu. Je nezbytné, aby umělec během projektu pravidelně vyhodnocoval dodržování časového plánu projektu i rozvržení svého vlastního času na práci na projektu.

## Plánování

Detailní plánování předchází realizační fázi třídních projektů a patří mezi nezbytné předpoklady úspěšného projektu.

V rámci této činnosti bude potřeba, aby umělec:

- promyslel samotnou fázi plánování, rozvrhl si plánovací čas a sladil své časové možnosti s časovými možnostmi učitele a třídy,
- představil se ve škole (třídě, se kterou bude pracovat, ale také širšímu prostředí školy: dalším třídám, učitelům, vedení školy),
- vedl úvodní diskuze o projektu s konzultantem kreativity a učitelem,
- nastudoval podkladové materiály o škole, seznámil se se školou a třídou, kde bude pracovat a taktéž detailně prostudoval materiály k navrhovanému projektu připravené konzultantem kreativity společně s učitelem,
- setkával se s konzultantem kreativity, učitelem, žáky a případně s dalšími umělci, kteří se budou projektu účastnit na plánovacích setkáních,
- detailně plánoval projekt, jeho jednotlivé aktivity, propojení tématu projektu s vzdělávacími cíli, co se v projektu žáci naučí, které kompetence budou rozvíjet apod.,
- odsouhlasil a domluvil se na způsob dokumentování průběhu projektu a sběr materiálů pro benchmarking a evaluaci.

## Realizace třídního projektu

Realizace třídního projektu je stěžejní práce umělce.

Fáze realizace zahrnuje následující aktivity:

- realizaci projektu ve třídě,
- technicko–organizační přípravu aktivit ve třídě,
- informování konzultanta kreativity a školního koordinátora o průběhu projektu,
- rozbor a reflexe aktivit s žáky a učitelem, včetně pravidelného sběru podkladů k reflexi projektu,

- udržování pravidelných kontaktů s konzultantem kreativity, školním koordinátorem, učiteli a žáky (je důležité, aby byl umělec v kontaktu s učitelem a žáky i v rámci samotných setkávání ve třídě a motivoval je k práci na projektu, k postupu aktivit, k přípravě projektových výstupů),
- sdílení poznatků a pracovních postupů napříč školou.

## **Evaluace**

Třetí oblastí působení umělce je průběžná a závěrečná evaluace třídních projektů. Je to čas pro vyhodnocení projektu a zjištění jeho dopadů na žáky, učitele, prostředí školy i umělce samotné.

- sestavení dokumentace k benchmarkingu a vyhodnocování dokumentace pořízené v průběhu realizace pro konzultanta kreativity
- evaluační pohovory s konzultantem k hodnocení průběhu třídního projektu a jeho dopadů
- sdílení výsledků projektu ve škole, a to prostřednictvím zorganizování veřejné prezentace práce žáků ve škole nebo v širším kontextu



# ŠKOLA, ŠKOLNÍ KOORDINÁTOR / UČITEL / ŽÁCI

Za třídu a vedení školy se do programu kreativního učení zapojují školní koordinátor a učitel.

**Školní koordinátor** je osoba pověřená ředitelem školy (může jím být ředitel, zástupce ředitele nebo pověřený učitel), která zajišťuje provázanost programu a třídních projektů se vzdělávacími prioritami školy, se školním vzdělávacím programem a strategickým směřováním školy. Zajišťuje organizační podporu třídním projektům (např. přizpůsobení rozvrhu, umožnění výjezdů mimo školu apod.) a také podporuje trvalé začlenění programu do chodu školy.

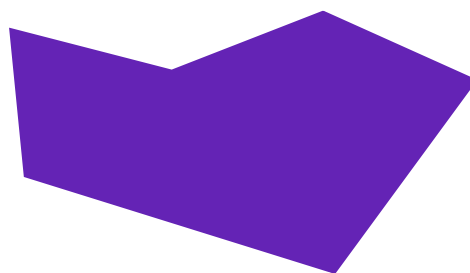
**Učitel** konkrétního vyučovacího předmětu nebo třídní učitel třídy, která se do programu zapojuje. Učitel zodpovídá za provázanost programu se vzdělávacími cíli dané třídy, aktivně se účastní spolupráce s konzultantem kreativity a umělcem na přípravách a na realizaci třídního projektu. Podporuje umělce při práci s dětmi během projektu a účastní se hodnocení dopadů projektu.

**Žáci** jsou vedeni k samostatnosti, převzetí odpovědnosti za své učení a rozvoj. Mezi zásadní aspekty programu patří motivace žáků, ti jsou aktivně zapojováni nejen do aktivit třídních projektů, ale také do rozhodování o jeho aspektech. Míra zapojení a otázky, ve kterých žáci mají svůj hlas, závisí samozřejmě na jejich věku. V rámci programu jsou však vedeni k partnerské spolupráci na realizaci třídních projektů, ať už se jedná o výběr uměleckého oboru a jeho prostředků, výběr umělce, rozhodnutí o důležitých momentech projektu, rozhodování o průběžných aspektech aktivit, či pravidelné reflexe toho, co se jim na projektu (ne)líbí, případně jak by to chtěli změnit.

## Podmínky pro zapojení škol

- Do programu se může zapojit každá škola, která je otevřena změnám, kreativní práci a spolupráci s externími experty. Program nijak neomezuje typ školy, stupeň vzdělávání ani věk zapojených žáků,
- škola musí mít zájem aktivitu realizovat a stvrdí jej tím, že se zaváže k dokončení aktivity dle plánovaného harmonogramu,
- škola určí tzv. školního koordinátora z řad vedení školy, který bude podporovat realizaci aktivity a její zařazení mezi běžné aktivity školy,
- do aktivity se zapojují učitelé, kteří mají zájem program realizovat,
- škola zapojí konkrétní třídy tak, aby byla aktivita realizována vždy se stejnou skupinou žáků (s výjimkou hostujících tříd během vybraných aktivit),
- škola se zaváže poskytnout pro účely administrace projektu potřebné dokumenty pro případné kontroly a pro povinné výkazy projektu (např. výkazy z docházky žáků, monitorovací listy, informované souhlasy rodičů, umožní nahlédnout do dokumentace žáků se SVP osobám oprávněným provádět kontroly projektu apod.)
- pracovníci školy, kteří jsou finančně ohodnoceni z projektu, se zavážou dodržovat pokyny pro práci určenou pro projekt (např. zpracování výkazů práce, účast na poradách, zpracování evaluace projektu, apod.)

**Pro úspěšnou realizaci programu je potřeba zabezpečit materiální, časové i personální nároky programu.**





## **Ze strany školy a zapojených učitelů je potřeba zajistit:**

- účast učitele a školního koordinátora na školení k programu,
- účast učitele a školního koordinátora na hodnotících setkáních k projektům a k poradám během realizace projektu,
- čas a prostor pro učitele na realizaci projektu (jedná se o prostor a čas pro plánování, setkávání se s konzultantem a umělcem),
- čas a prostor pro samotnou realizaci třídního projektu,
- v případě potřeby úpravy rozvrhu, které umožní realizaci třídních aktivit,
- v případě potřeby zajištění suplování za učitele zapojeného do projektu.



## MANAŽERSKÝ TÝM/ REALIZÁTOR PROJEKTU

Manažerský tým projektu, který je zastoupen Inovačním centrem Olomouckého kraje (ICOK) zajišťuje metodicky i organizačně celý proces programu kreativního učení. Zodpovídá za detailní seznámení škol s programem a jeho specifiky, za výběr vhodných konzultantů kreativity pro školy, za proškolení konzultantů, kreativců, učitelů a školních koordinátorů. Dále také za jejich metodické vedení, kontinuální podporu škol a řešení organizačních výzev, které mohou během příprav a realizace programu vyvstat. Manažerský tým dále podporuje sdílení zkušeností mezi třídami, školami i umělci a kulturními institucemi, dále také komunikaci s rodiči. Cílem týmu je podpora a dlouhodobá udržitelnost zařazení aktivit kreativního učení do chodu školy.

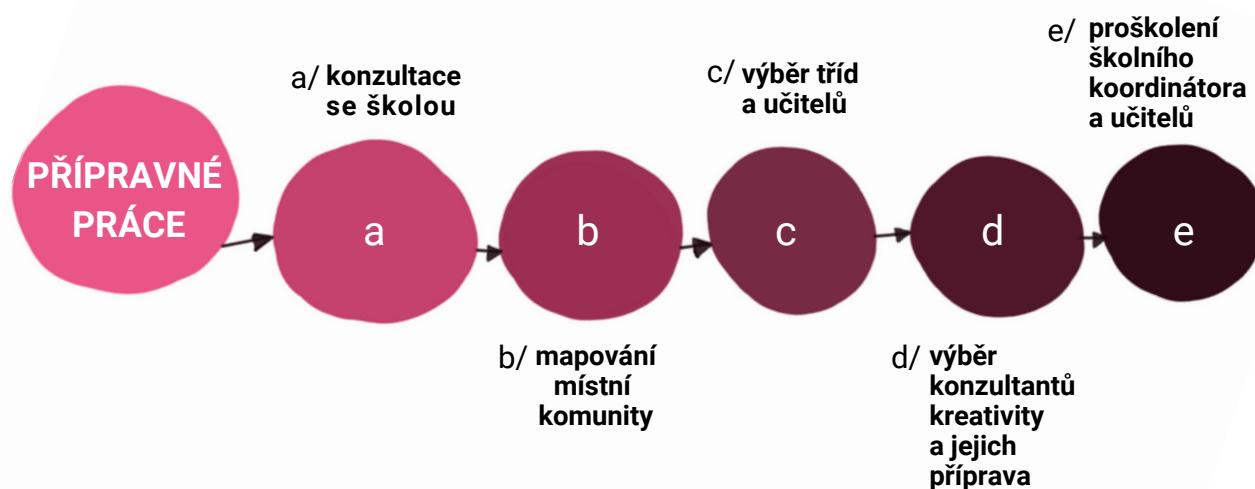
### **Realizátor programu zajišťuje:**

- konzultanta kreativity pro přípravu, podporu realizace a vyhodnocení třídních projektů,
- umělce pro plánování, práci na třídních projektech i jejich vyhodnocení,
- finanční odměnu pro zapojené učitele a kreativce pro práci na programu.



# STRUKTURA PRŮBĚHU REALIZACE PROJEKTU/

Třídní projekty kreativního učení probíhají v rámci hodin jako součást školní výuky. Této fázi předchází strukturovaná příprava, plánování třídního projektu a závěrečné vyhodnocování aktivit. Tato struktura zajišťuje, že projekty skutečně směřují k požadovaným cílům, se kterými souhlasí všichni zapojení aktéři a na jejichž naplňování se společně podílí. K tomu využívají efektivní prostředky, čas i lidské zdroje a mají očekávaný dopad.



**SCHÉMA 2/**

První část harmonogramu jsou přípravné práce, které řídí primárně manažerský tým a vedení školy. Spočívají zejména v komunikaci manažerského týmu se školou, která má o realizaci programu zájem.

Důležitou částí přípravných prací pro školy je výběr tříd a pedagogů, kteří budou do projektu zapojeni. Programu se účastní vždy učitel spolu se třídou, se kterou celý projekt absolvuje. Do realizace je možné zapojit i více učitelů, za konkrétní třídu však vždy zodpovídá jeden učitel, který se účastní všech fází projektu.

Stěžejní součástí přípravných prací je zajištění kvalifikovaných a proškolených konzultantů kreativity a taktéž proškolení školního koordinátora a učitelů, kteří se do projektu zapojí.

## 2. REALIZACE PROGRAMU

Samotná realizace programu je rozdělena do tří částí: **plánovací, realizační a hodnotící**, tyto fáze jsou dále podrobně popsány. Pro úspěšnou realizaci programu a dosažení stanovených cílů je zachování těchto tří fází klíčové.

K pojmenování, kde v procesu kreativního učení se právě nacházíme, může sloužit ilustrace Davida Böhma / **Designový proces myšlení**. Lze ji využít jak ve fázi **plánovací**, na které se podílí především konzultant kreativity, umělec a učitel, tak ve fázi **realizační**, ve které je přítomen především umělec, žáci a případně učitel.

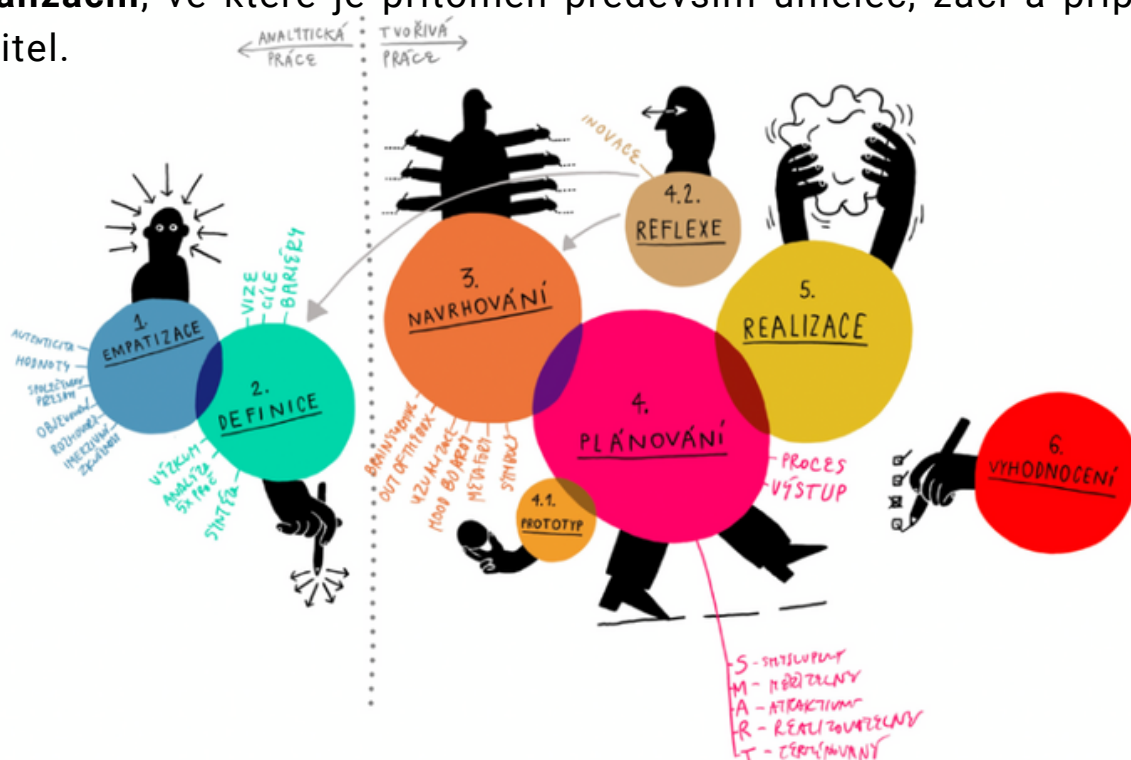


SCHÉMA 3/

## A/ Plánovací fáze

Tato fáze většinou trvá jedno školní pololetí, ve zkrácené fázi se může jednat o dobu tří měsíců.

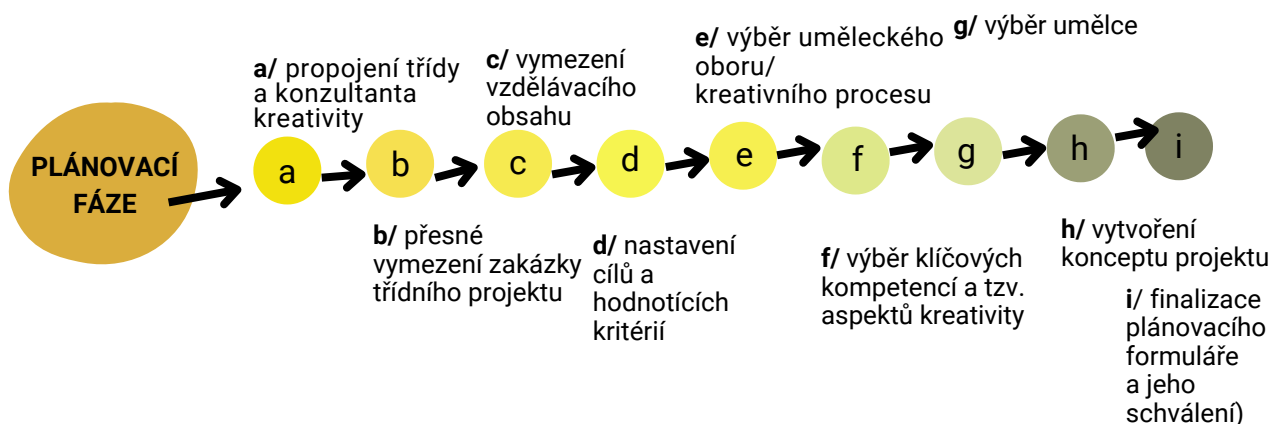


SCHÉMA 4/

- **Propojení třídy a konzultanta kreativity**

Do plánovací fáze vstupují již jednotliví učitelé se svými třídami. Zásadní roli v této části hraje konzultant kreativity. Na plánování projektu se podílí třída, učitel i konzultant a své návrhy poté diskutují se školním koordinátorem. V této fázi je stěžejní seznámení všech aktérů s novým prostředím. Konzultant kreativity se seznamuje se třídou a žáky, s učitelem a jeho způsobem práce, s prostředím a vizí školy a jejími prioritami. Učitel, třída a další pracovníci se seznamují s konzultantem. Po seznámení následuje další fáze vymezení zakázky třídního projektu.

- **Přesné vymezení zakázky třídního projektu**

Nyní je potřeba určit, jaká konkrétní výzva je pro třídu aktuální. Na této výzvě se bude během celého projektu pracovat. Výzva se může týkat různých oblastí, např. problémů s konkrétním učivem, rozvojem klíčových kompetencí, začleněním žáků s SVP do kolektivu třídy, zájmem žáků o předmět, profesním rozvojem žáků, atd.

- **Vymezení vzdělávacího obsahu**

Tento krok obnáší výběr témat v předmětech, v nichž bude projekt probíhat. Je možné oslovit další učitele, kteří se do projektu zapojí a nacházet mezipředmětové vazby projektu.

- **Nastavení cílů a hodnotících kritérií**

Cíl třídního projektu by měl zapadat do priorit školy a školního vzdělávacího plánu, proto je dobré v této části spolupracovat se školním koordinátorem. Ten dohlíží na propojenost třídního projektu s širším rámcem školy.

Pro každý projekt se hodnotící kritéria nastavují individuálně a v souvislosti s jeho cílem. Tato kritéria umožňují aktérům průběžně hodnotit, zda dochází k posunu ve vybraných oblastech a pomáhají nastavit způsoby zjišťování a mapování těchto posunů.

- **Výběr uměleckého oboru/kreativního procesu**

Výběr uměleckého oboru, který je pro třídní projekt nejvhodnější se odehrává na základě zhodnocení zkušenosti třídy s uměleckými obory, vhodnosti různých uměleckých přístupů k tématu projektu a jeho zadání, technických možností školy a dalších aspektů. V tento moment je důležitá participace žáků na výběru uměleckého média, se kterým bude primárně pracovat. V projektech je možné umělecké obory propojovat dle potřeb třídy, ale je nutné dbát na to, že do projektu se zapojuje vždy jeden hlavní umělec, který je zodpovědný za třídní projekt.

- **Výběr klíčových kompetencí**

Každý třídní projekt má za cíl aktivně rozvíjet klíčové kompetence žáků a je proto důležité vybrat konkrétní klíčové kompetence, které se budou projektem rozvíjet.

- **Výběr umělce**

Výběr umělce pro konkrétní projekt je stěžejní a na jeho výběru se podílejí žáci, učitel a konzultant kreativity společně tak, aby svou osobností a profesním zaměřením dokázal naplnit očekávání a stanovené cíle. Výběr umělců může mít různé formy, např. dny otevřených dveří, chemistry meetingy či oslovení konkrétního umělce.

- **Vytvoření konceptu projektu**

Tato fáze zahrnuje nastavení obsahového rámce projektu, jeho časové nároky a navrhované termíny realizace, místa realizace aktivit a případné zapojení dalších umělců.

- **Finalizace plánovacího formuláře a jeho schválení**

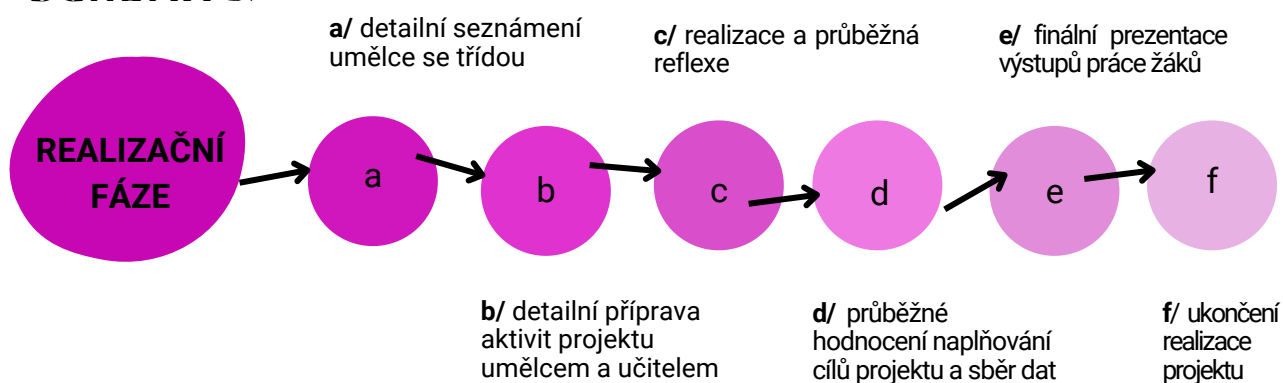
Plánovací formulář je závěrem plánovací fáze a shrnuje všechny výše popsané body do strukturovaného formuláře, který školy dostanou po zapojení do projektu. Formulář umožňuje snadnou orientaci v cílech a nastavení projektu. Po finalizaci musí být schválen všemi stranami (učitel, školní koordinátor, konzultant a ředitel školy).

## ***B/ Realizační fáze***

Jedná se o fázi, která standardně trvá jedno školní pololetí. Do této fáze se zejména zapojuje **učitel a umělec**, kteří v návaznosti na plán projektu detailně připravují jednotlivá setkání, která pak společně realizují. Konzultant kreativity a školní koordinátor se do realizační fáze zapojují zejména jako pozorovatelé. Školní koordinátor zároveň zajišťuje technickou podporu projektu (změny rozvrhu, umožnění výjezdů mimo školu, atd.).

Konzultant kreativity dohlíží na průběh projektu a hodnotí dosahování cílů projektu. Aktivně se podílí na výzkumném šetření, případně se může aktivně zapojit do realizace některých setkání projektu, pokud to učitel a umělec považují za vhodné.

### SCHÉMA 5/



- **Detailní seznámení umělce se třídou**

Stěžejní prioritou tohoto kroku je seznámení se umělce s žáky, učitelem i prostředím školy.

- **Detailní příprava aktivit projektu umělcem a učitelem**

Jedná se o přípravu konkrétních pomůcek, materiálů a pracovních listů na jednotlivá setkání.

- **Realizace a průběžná reflexe**

Přímou práci se třídou lze rozvrhnout individuálně a závisí na časových možnostech a zájmech třídy. Je možné kombinovat kratší časová setkání (2x45 minut) s delšími projektovými dny, je možné ho realizovat pouze v projektových dnech nebo vyčlenit čas pro intenzivnější práci (např. celý týden určený k realizaci projektu).

Klíčová je v této fázi průběžná reflexe. Do ní se zapojují umělci, žáci i učitelé. Reflexe probíhá po každé aktivitě. Díky nim je možné zjišťovat vhodnost aktivit pro žáky, jejich reakce na ně či průběžné dopady projektu na žáky.



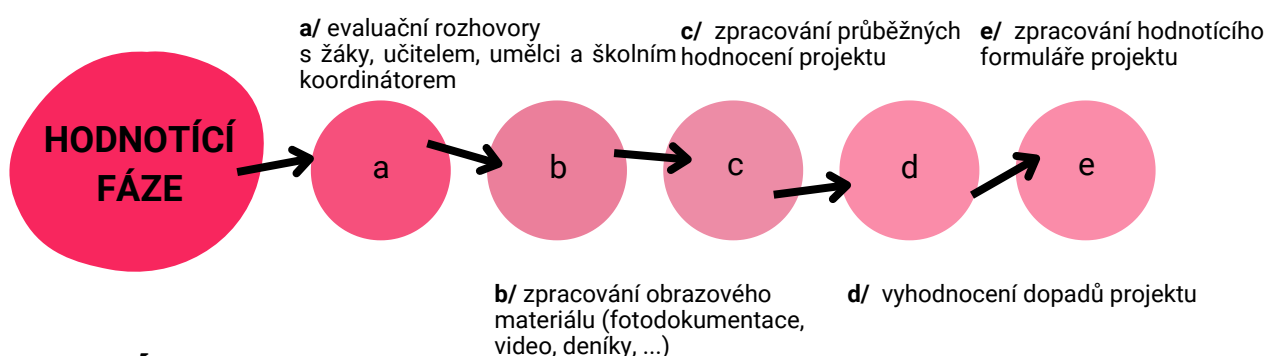
- **Průběžné hodnocení naplňování cílů projektu a sběr dat**

Při pravidelné reflexi lze hodnotit, zda dochází k naplňování cílů, případně najít vhodnější řešení k jejich dosažení. Důležitou součástí je také sběr informací a podkladů, které mapují naplňování cílů, např. fotodokumentace, deníky žáků, záznam zpětné vazby žáků, učitelů a podobně.

- **Finální prezentace výstupů práce žáků**

Finální prezentace prací žáků není hlavním cílem projektu, je však jeho velmi důležitou součástí. Má výrazný motivační faktor pro žáky a také se jedná o silný zážitek. Prezentace může probíhat mimo prostory školy a pro žáky je unikátní zkušeností, která posiluje důležitost jejich práce a pocit smysluplnosti vlastního učení. Umožňuje rozvíjet žákům organizační a prezentační schopnosti, mohou ukázat svou práci svému okolí i širšímu okolí školy. Prezentace a zpětná vazba publika vede k posilování sebedůvěry žáků.

### **C/ Hodnotící fáze**



### **SCHÉMA 6/**

Hodnotící fázi projektu má na starost konzultant kreativity. Konzultant kreativity vede rozhovory s aktéry projektu a zjišťuje, jak probíhaly procesy v projektu, jakým způsobem se podařilo naplnit stanovené cíle a jaké byly jeho dopady.

- **Propojení třídy a konzultanta kreativity**

Do plánovací fáze vstupují již jednotliví učitelé se svými třídami. Zásadní roli v této části hraje konzultant kreativity. Na plánování projektu se podílí třída, učitel i konzultant a své návrhy poté diskutují se školním koordinátorem. V této fázi je stěžejní seznámení všech aktérů s novým prostředím. Konzultant kreativity se seznamuje se třídou a žáky, s učitelem a jeho způsobem práce, s prostředím a vizí školy a jejími prioritami. Učitel, třída a další pracovníci se seznamují s konzultantem. Po seznámení následuje další fáze vymezení zakázky třídního projektu.

Nyní je potřeba určit, jaká konkrétní výzva je pro třídu aktuální. Na této výzvě se bude během celého projektu pracovat. Výzva se může týkat různých oblastí, např. problémů s konkrétním učivem, rozvojem klíčových kompetencí, začleněním žáků s SVP do kolektivu třídy, zájmem žáků o předmět, profesním rozvojem žáků, atd.

Celý projekt bude zastřešen výzkumným šetřením ve spolupráci s Univerzitou Palackého v Olomouci. V této fázi budou mít na starosti konzultanti kreativity sběr, analýzu a interpretaci dat.



# NASTAVENÍ UDRŽITELNÉHO SCHÉMATU PROGRAMU/

Dlouhodobým cílem programu je zařazení kreativních metod práce a systému spolupráce s umělci a tvůrčími profesionály do běžné praxe školy. Zařazení těchto způsobů práce mezi vzdělávací a rozvojové priority se může promítnout i do školního vzdělávacího programu. Proto manažerský tým projektu aktivně podporuje hledání způsobů pro udržitelnou realizaci programu na škole.



# ODKAZY/ PŘÍKLADY DOBRÉ PRAXE

- Manuál klíčové aktivity Podpora spolupráce učitelů a umělců, Společnost pro kreativitu ve vzdělávání
- <https://spkv.education/cz/kreativnivzdelavani> Manuál programu Kreativní partnerství, Společnost pro kreativitu ve vzdělávání, o.p.s. 2017
- <https://www.youtube.com/@spolecnostprokreativituvev1532/videos>
- <https://www.kreativnicesko.cz/clanky/deti-a-mladez>
- [https://kreativni-cesko.simplecast.com/episodes/kreativni-vzdelavani-Uk9\\_P896](https://kreativni-cesko.simplecast.com/episodes/kreativni-vzdelavani-Uk9_P896)
- <https://www.rizeniskoly.cz/casopisy/ucitelsky-mesicnik/priloha-ucitelskeho-mesicniku-kreativni-vzdelavani.m-10991.html?fbclid=IwAR0gs9BBfbs8J6V1N8xJB32Zid1B3sDOvzPGiWCUJPs4T3dXZnmPCd8nyl0>
- Příloha Učitelského měsíčníku Kreativní vzdělávání, volně ke stažení zde: <https://www.rizeniskoly.cz/casopisy/ucitelsky-mesicnik/priloha-ucitelskeho-mesicniku-kreativni-vzdelavani.m-10991.html>

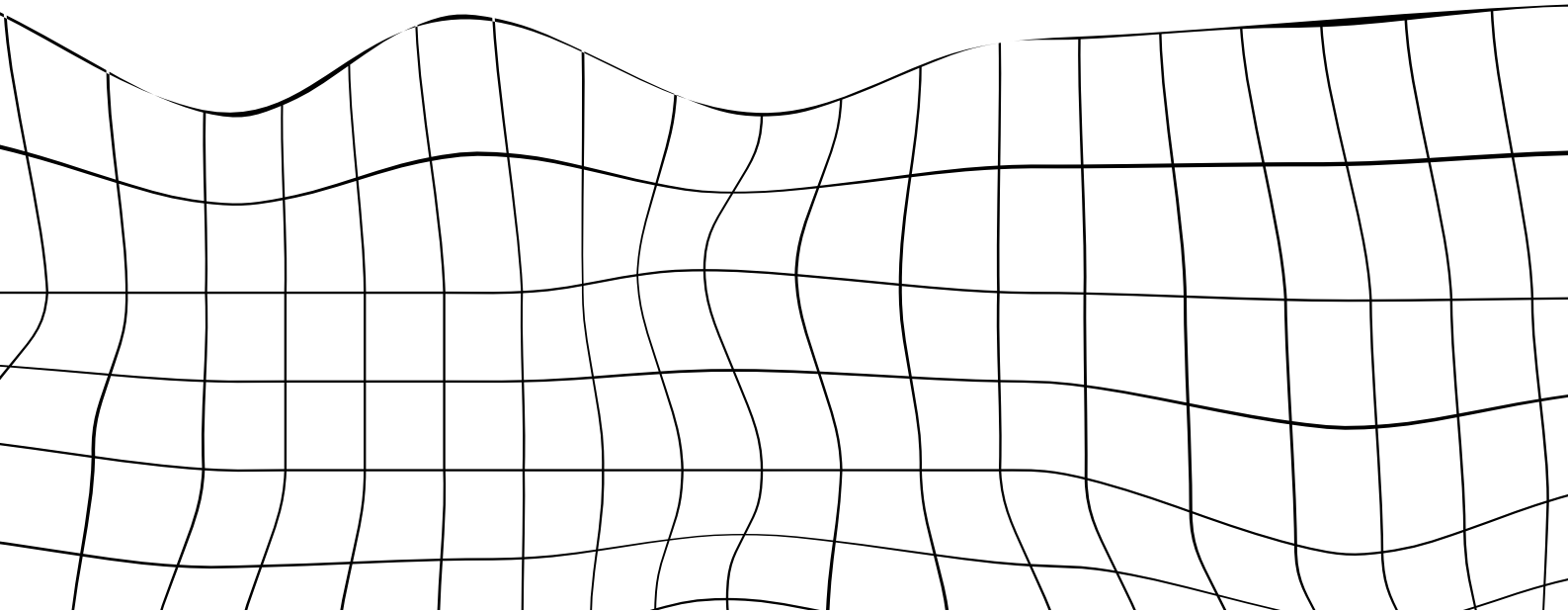


*Koncept a editace:* Karolína Balcárková a Jiřina Fillipi  
*Texty:* Karolína Balcárková, Jiřina Fillipi, Mariana Sršňová,  
Michaela Vadová  
*Korektury:* Michaela Váchová  
*Grafická úprava:* Milada Sommerová

*Kontakt:*

[inovaceok.cz/kreativni-vzdelavani](http://inovaceok.cz/kreativni-vzdelavani)

[kreativni.uceni@inovaceok.cz](mailto:kreativni.uceni@inovaceok.cz)





Za finanční podpory Evropské unie