



WEED OUT Shrnující zprávy za jednotlivé země

Úvod	Toto shrnutí zpráv z jednotlivých zemí projektu WEED OUT (Kypr, Česká republika, Německo, Řecko, Lotyšsko a Litva) má za cíl poskytnout zpětnou vazbu školitelů k přístupu WEED OUT na národní úrovni. WEED OUT dává zaměstnancům a manažerům potřebné znalosti, dovednosti a kompetence, které jim umožní zlepšit výkonnost odvětví v oblasti násilí na pracovišti a podpoří je v jejich úsilí o prevenci/řízení této problematiky.
Východiska a postup	Toto shrnutí vychází z deseti rozhovorů v příslušných zemích, z nichž každý obsahoval osm otázek. Rozhovory trvaly minimálně 45 minut a mohly být vedeny skupinově nebo individuálně. Během rozhovoru měli školitelé možnost si před rozhovorem projít všechny Weed OUT-moduly a WEED OUT hru Rozpoznej a jednej.
Zpětná vazba	
1	Komentáře respondentů k obsahu modulů: Respondenti reagovali na obsah modulů pozitivně. Viděli vysokou využitelnost a zájem o toto téma v sektoru HORECA. WEED OUT poskytuje přesné a kompaktní informace o hrozbách v souvislosti s násilím na pracovišti. Je skutečným přínosem pro toto odvětví. WEED OUT také odhaluje současné slabé stránky ve vztahu k násilí na pracovišti a poskytuje praktické a užitečné rady. Respondenti navíc vyzdvihli jasné oddělení jednotlivých modulů. Díky tomu mohou využít to, co potřebují, a nejsou nuceni sami se propracovávat všemi moduly. Vyzdvihli také, že znění modulů má poutavý charakter a že rámec umožňuje testování a školení obsahu WEED OUT hravou formou.
2	Obecné návrhy a připomínky: Respondenti se zmínili o užitečnosti infografiky. Zaměstnanci a manažeři nejsou nezbytní akademici nebo se jim podobné školení neosvědčilo. Proto je stěžejní využití informací pro uspořádání a srovnatelnost tématu. S ohledem na to respondenti také doporučili co nejvíce využívat příklady z reálného života. Tyto situace by umožnily hlubší a zkušenostmi podložené reflexe tématu. Dále respondenti doporučili zařadit více testů. Teoretickou část každého modulu si lze lépe zapamatovat a využít ji jako širší základ pro zamyšlení nad příklady z reálného života. Někteří respondenti uvedli, že prezentace by mohla být pestřejší, a přáli si, aby odkazy byly v textu, a ne na konci každé prezentace.
3	Shrnutí hlavních bodů vzdělávacího kurikula: Respondenti vyzdvihli zejména logiku a strukturovanou posloupnost modulů. Umožňuje maximální flexibilitu a přizpůsobivost při výuce a školení a vychází z jasných cílů výuky. Uvedené příklady z reálného života rozpracovávají obsah, který vychází z kolektivních zkušeností. Tím je učební plán praktický a užitečný a nemá akademický charakter. Jasný rámec modulů umožňuje komplexní využití kurikula a podporuje postupný přístup orientovaný na potřeby zaměstnanců a manažerů. Souhrnně respondenti zdůraznili, že WEED OUT vrhá světlo na téma, které většinou není v sektoru HORECA náležitě zohledňováno.

Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.



4	<p>Návrhy na zlepšení vzdělávacího kurikula: Respondenti požadovali jednotné označení a formátování příruček a modulů. Některým respondentům se nelíbilo oddělení WEED OUT-game a modulů. Jiní uvedli, že by jejich metody školení a vzdělávání podpořil vývojový diagram. Totéž platí pro infografiky. Souhrnné informace pomáhají zaměstnancům a manažerům HORECA-odvětví pochopit potřebné informace každého modulu. Další respondenti doporučili užitečnost přístupu školitel-školitel. To by umožnilo lepší rozšíření znalostí a větší zpětnou vazbu pro další zlepšení obsahu.</p>
5	<p>Obecné komentáře k tématu " Rozpoznej a jednej": Hra je skvělým nástrojem pro diskusi, reflexi a učení se o násilí na pracovišti. Tváří v tvář obtížnosti mluvit o násilí v sektoru HORECA jsou barevné karty pro dané téma reálným přínosem v návaznosti na zvyšování povědomí. Užitečnost podporuje také rozmanitost situací a řešení. Nejedná se o rigidní formát otázek a odpovědí. Jedná se o jednoduchou, přehlednou a snadno přístupnou hru. Základní myšlenka by navíc měla být využita i v jiných odvětvích. Umožňuje přiblížit vážné a zraňující téma hravou formou. Respondenti také podtrhli význam online hry. Toto odvětví je velmi diverzifikované a zná ho mnoho hráčů. Proto nástroj, který lze kdykoli použít, skutečně odpovídá potřebám HORECA.</p>
6	<p>Návrhy na vylepšení hry: Většina návrhů se týkala online hry. Objevilo se doporučení integrovat do hry nástroje sociálních médií, jako je youtube. Dalšími doporučeními by bylo umožnění paralelního online výzkumu různých témat a konkretizace zadaných pokynů. Některé překlady měly drobné chyby. Vzhledem k důležitosti tématu WEED OUT pro daný sektor by mohly být rozptylující. Některé připomínky se týkaly začlenění hry do modulů, aby se zvýšila hravost a praktičnost. Současné rozdělení by ponechalo integraci na školiteli. To by mohlo snížit její využití nebo vytvořit dominanci modulů či hry podle preferencí školitele.</p>

7	<p>Hodnocení výroků pomocí stupnice od " Zcela nesouhlasím" po "Zcela souhlasím":</p> <p>Z obrázku jsou patrné jasné tendence ve zpětné vazbě respondentů směrem ke konzistentnímu, atraktivnímu, efektivnímu, přesnému a užitečnému programu pro sektor HORECA.</p>
8	<p>Závěrečné poznámky: V porovnání s kartami je online hra poměrně rigidní ve své použitelnosti. Podle některých respondentů je také méně interaktivní. Moduly jsou přizpůsobeny potřebám školitelů. Individuální výuka je s nimi poměrně obtížná. Doplněním by proto mohla být verze pro studenty. Další připomínky se týkaly přizpůsobení výsledků konkrétním podnikovým potřebám a vytvoření dotazníku, který by umožnil reflexi toho, jak dobře je téma po kurzu pochopeno.</p>
<p>Shrnutí výsledků:</p> <p>Respondenti kladně hodnotili, jak jsou moduly a zejména hra inkluzivní, praktické a užitečné. Materiál je atraktivní a přitažlivý. Obsah odráží potřeby sektoru HORECA a dává tématu násilí na pracovišti praktický rámec. Interaktivita by mohla být dále zvýšena začleněním hry do modulů. Modulům by prospěla infografika na začátku. Online verze je poměrně strohá a měla by být vylepšena prostřednictvím sociálních médií a gamifikace, jakož i výzkumných přístupů. Přizpůsobení obsahu konkrétním společnostem nebo sdružením by mohlo dále zvýšit účinky šíření WEED OUT. Celkově zpětná vazba získaná z pilotního testování ukazuje potřebnost obsahu WEED OUT pro sektor HORECA a uznává jeho inovativní vzdělávací přístup.</p>	