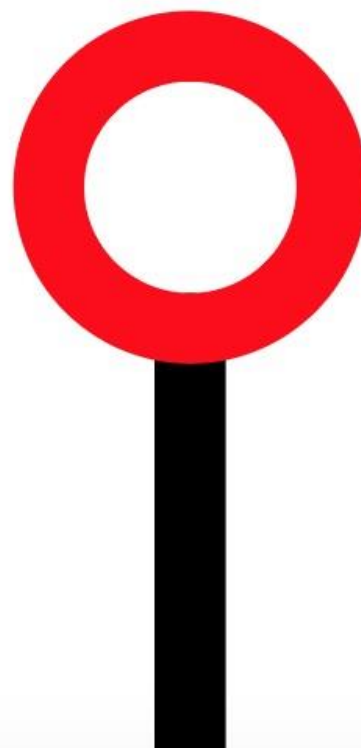
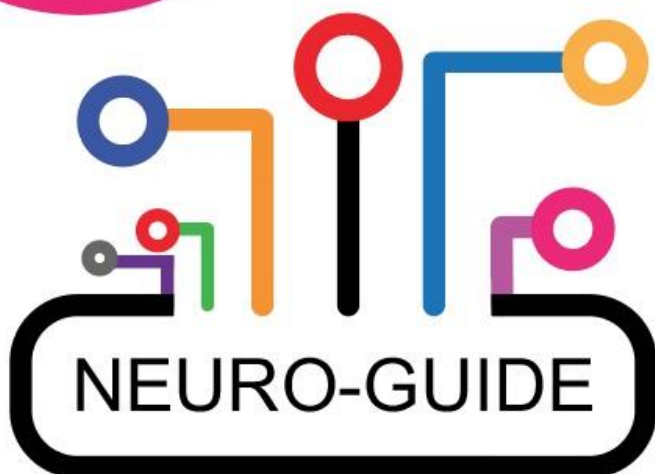


O2: Program dalšího vzdělávání a
Příručka



Building Key Competences Through
Challenge Based Learning

Číslo výstupu: 2
Vedoucí partner: UPIT
Editor: Georgeta Chirleşan
Úroveň šíření: Omezeno pro jiné účastníky programu (včetně útvarů komise a recenzentů projektu)
Stav: Konečný
Datum přípravy: 20.12.2019
Verze: 2

Prispěvatelé

	Jméno	Organizace
1	Georgeta Chirleşan	UPIT
2	Olena Tsilentsiy	INNEO
3	Artur Pinto	MLousada
4	Johnny Latham	Vita Education
5	Golfo Kateva	Synthesis

Změna protokolu

Jméno	Datum	Popis
Georgeta	03/10/2019	Dodání prvního návrhu dokumentu.
Georgeta	20/12/2019	Doručení konečné verze dokumentu.

Obsah

	Stránka
1. Úvod	4
2. O programu dalšího vzdělávání	5
2.1.: Cílové skupiny	
2.2.: Školicí workshopy	
2.2.1.: <i>Cíle školení</i>	
2.2.2.: <i>Obsah a sekvence školení</i>	
2.2.3. <i>Tempo školení</i>	
3. O této příručce	7
4. Příručka Neuro-Guide	9
5. Slovníček pojmů	21

1. Úvod

Tato příručka byla vypracována v rámci projektu Erasmus+ "**Neuro-Guide: Budování klíčových kompetencí prostřednictvím učení založené na výzvách**" financovaného Evropskou komisí a realizovaného konsorciem osmi organizací v osmi partnerských zemích EU – v Portugalsku, Irsku, Finsku, Polsku, České republice, na Kypru, ve Spojeném království a v Rumunsku.

Příručku navrhli partneři odpovědní za vývoj programu dalšího vzdělávání a příručky (tzv. manuálu pro studenty), konkrétně Univerzita v Pitești (Rumunsko) a Município de Lousada (Portugalsko). Partneři projektu je budou využívat k realizaci výcvikového programu s lektory odborného vzdělávání a přípravy.

Vzhledem k tomu, že ekonomika Evropské unie (EU) se nadále vyvíjí rychlým tempem, od pedagogů se stále více očekává, že jim budou poskytovány nová školení, aby uspokojili potřeby rozvíjejícího se trhu. V mnoha případech však není poskytováno vhodné školení. Neuro-Guide navrhuje komplexní vzdělávací intervenci, kde se potřeby lektorů odborného vzdělávání a přípravy, jako klíčových zprostředkovatelů, považují za stejně důležité jako potřeby mladých lidí, kteří budou koncovými uživateli zdrojů.

Navrhovaný program dalšího vzdělávání a příručka, které mají podporovat lektory odborného vzdělávání a přípravy, aby maximalizovali potenciál nových dynamických zdrojů únikových her pro on-line vzdělávání, představují významnou inovaci v oblasti odborného vzdělávání a přípravy.

Partneři projektu vyvinuli program dalšího vzdělávání na míru a tuto příručku, aby zajistili, že lektori odborného vzdělávání a přípravy jsou plně vyškoleni, aby využili potenciál zdrojů online únikových her Neuro-Guide a online platformy, aby pomohli členům cílové skupiny rozvíjet vybrané klíčové dovednosti v oblasti tvůrčího a kritického myšlení a podnikatelské atributy, které jsou na evropském trhu práce vysoce ceněny.

Tato příručka reaguje na specifické výzvy, které nové zdroje vyvinuté konsorciem Neuro-Guide poskytují lektorům odborného vzdělávání a přípravy, a podporuje jejich trvalý profesní rozvoj, aby mohli plně využívat nově poskytované zdroje.

Příručka Neuro-Guide se tak zabývá inovativními pedagogickými metodikami pro poskytování školení v dynamickém, on-line prostředí a pro vytváření dynamických výukových nástrojů založených na výzvách on-line vzdělávacích únikových her.

Příručka Neuro-Guide bude použita během pilotního školení v Irsku v M16 a během dalšího provádění učebních osnov s desíti dalšími pedagogy dospělých/ lektory odborného vzdělávání a přípravy každé partnerské země v M18.

2. O programu dalšího vzdělávání

2.1.: Cílová skupina

Hlavní cílovou skupinou pro školení Neuro-Guide jsou lektoři odborného vzdělávání a přípravy a odborníci, také jiní pedagogové dospělých mohou mít ze školení užitek. Stážisté musí mít základní znalosti, jak používat počítače a internet, aby mohli používat nabízené nástroje a zdroje.

2.2.: Školící workshopy

2.2.1.

Hlavními **cíli** programu dalšího vzdělávání jsou:

- reagovat na konkrétní výzvy, které nové zdroje (bohaté na média a interaktivní) poskytnou lektorům odborného vzdělávání a přípravy;
- podporovat jejich trvalý profesní rozvoj, aby mohli plně využívat nově poskytnuté zdroje;
- seznámit lektory odborného vzdělávání a přípravy s novými přístupy potřebnými k efektivnímu využití a integraci nových zdrojů do každodenních činností.

V **podrobnějších cílech** předpokládá program dalšího vzdělávání zajistit, aby v souvislosti s navrhovanými novými mediálními a interaktivními zdroji byli všichni poskytovatelé odborného vzdělávání a přípravy schopni:

- pohodlně pracovat s novými zdroji v netradičních vzdělávacích prostředích (tj. nové dynamické prostředí online učení: chytré telefony, jiná mobilní zařízení a platformy sociálních médií);
- plně využívat výhod, které může online učení přinést;
- být si vědoma rizik, která se nacházejí v on-line prostředí;
- se chránit před možnými negativními faktory spojenými s online učením.

2.2. 2.: Obsah a sekvence školení

Osnovy dalšího vzdělávání zahrnují **12 hodin osobního školení a 36 hodin sebeřízeného učení**.

Učební osnovy pro další vzdělávání budou realizovány prostřednictvím **3 workshopů po 4 hodinách** a online zasedání po **36hodinách**.

Workshopy mohou být organizovány v následujících dnech nebo podle potřeby a dostupnosti instruktorů(ek) a účastníků registrovaných do vzdělávacího programu.

Přidělení tréninkových hodin na výukové jednotky je následující:

<i>Výuková jednotka</i>	<i>Hodiny tréninku</i>	<i>Způsob doručení</i>
L.U.1: Kreativní a kritické myšlení	4	Osobní
L.U.2: Podnikatelský duch	4	Osobní
L.U.3: Práce v nových dynamických, on-line vzdělávacích prostředích	4	Osobní (Poznámka: Příprava stážistů a vysvětlení, jak dosáhnout sebeřízeného učení prostřednictvím L.U.4 bude provedeno zde, v rámci L.U.3)
L.U.4: Online zdroje únikových her	36	Sebeřízené učení
TOTAL	48	

Tři workshopy určené pro školení lektorů a odborníků odborného vzdělávání a přípravy poskytují nezbytné zdroje pro účinné zavedení každé z klíčových oblastí dovedností, které jsou řešeny, a zdrojů on-line únikových her vyvinutých konsorciem Neuro-Guide na podporu jejich akvizice. Pořadí tří workshopů je následující:

Workshop 1: Kreativní a kritické myšlení

V tomto workshopu lektori a odborníci odborného vzdělávání a přípravy budou seznámeni s projektem Neuro-Guide, seznámí se s jeho hlavními výstupy a získají teoretické zázemí týkající se kreativního a kritického myšlení, které je nezbytné k pochopení a efektivnímu využití online zdrojů vytvořených konsorciem projektu pro toto téma. Tento workshop bude proveden osobně, bude trvat 4 hodiny a bude zahrnovat teoretickou i praktickou/ aplikační část.

Workshop 2: Podnikatelský duch

Tento workshop seznámí lektory a odborníky odborného vzdělávání a přípravy s hlavními aspekty a koncepty v oblasti podnikatelského ducha, které jsou nezbytné pro pochopení a efektivní využití online zdrojů vytvořených konsorciem projektu pro toto téma. Tento workshop bude proveden osobně, bude trvat 4 hodiny a bude zahrnovat teoretickou i praktickou/ aplikační část.

Workshop 3: Práce v nových dynamických, on-line vzdělávacích prostředích

V tomto workshopu lektori a odborníci v oblasti odborného vzdělávání a přípravy využívají znalostí a zkušeností získaných z prvních dvou workshopů, provádějí přenos / propojení z teoretického a teoretického pozadí na to, jak aplikovat znalosti, dovednosti a kompetence týkající se kreativního a kritického myšlení a podnikatelského ducha do online učebních prostředí, při práci s jejich stážisty v takovém kontextu. Tento workshop bude proveden osobně, bude trvat 4 hodiny a bude zahrnovat teoretickou i praktickou/ aplikační část.

Na konci těchto tří workshopů bude výuka vyhodnocena. Na základě tohoto celkového hodnocení a po dokončení všech tří seminářů obdrží stážisté certifikát o účasti (šablonu certifikátu poskytne UPIT a Municipio de Lousada).

Na konci implementace tří workshopů by účastníci měli nabídnout zpětnou vazbu ke zlepšení práce, prezentovaných školicích materiálů a zdrojů (vzor dotazníku pro zpětnou vazbu, který poskytnou UPIT a Municipio de Lousada).

Online zasedání: Online zdroj únikových zdrojů

Po provedení workshopů bude následovat on-line zasedání, jehož cílem je umožnit stážistům (lektorům a odborníkům odborného vzdělávání a přípravy) získat přístup k prostředkům online únikových her, zvyknout si na ně a učit se vlastním tempem. Rovněž se seznámí s tím, jak s nimi pracovat a jak je aplikovat na své cílové skupiny v jejich každodenním profesionálním prostředí. Nové zdroje budou bohaté na média a interaktivní. Program dalšího vzdělávání seznámí lektory odborného vzdělávání a přípravy s novými přístupy potřebnými k účinnému využívání a integraci nových zdrojů do jejich každodenních činností.

Toto zasedání se bude konat výhradně on-line prostřednictvím platformy e-learningového projektu, aby bylo možné přistupovat ke zdrojům on-line únikových her (bude poskytováno jako sebeřízené učení, kterého každý stážista dosáhne individuálně). Bude trvat přibližně 36 hodin (odhadovaný průměr 1 hodina na každý zdroj Neuro-Guide on-line únikové hry plus související úkoly).

2.2.3. Tempo školení

Celková délka školení bude 48 hodin. Každý modul bude trvat přibližně čtyři hodiny. Školení by mohlo být rozděleno do tří dnů a každému workshopu věnovat jeden den. Mohou se konat buď v po sobě jdoucích dnech, nebo s malou pauzou mezi workshopy (například každý druhý den). Případně, pokud to okolnosti dovolí, může být výcvikový kurz nabízen jako rychlokurz za jeden den. Každá země a vzdělávací instituce by měly svobodně rozhodovat o harmonogramu, který považují za vhodnější pro své účastníky (lektory a odborníky odborného vzdělávání a přípravy).

3. O této příručce

Příručka Neuro-Guide je uspořádána ve vzdělávacích jednotkách, navržená na společné šabloně, která byla dříve schválena konsorciem projektu.

Obsahuje 4 výukové jednotky: 3 pro osobní doručení a 1 pro online školení.

Výukové jednotky jsou navrženy tak, aby pokrývaly celkem 48 hodin tréninku, jak je vysvětleno v oddíle 2 výše.

Každá výuková jednotka je doplněna o další výukové materiály (powerpointové prezentace, pracovní listy, hodnotící testy atd.). Vzhledem ke své velikosti a typu nemohly být tyto materiály zahrnuty do příručky Neuro-Guide, ale jsou poskytovány samostatně, jako přílohy a stejně jako samotná příručka jsou přístupné prostřednictvím projektu e-learningové platformy.



Za účelem vyhodnocení nových znalostí, dovedností a kompetencí získaných během školení workshopů, tato příručka Neuro-Guide obsahuje činnosti, které podporují reflexi, aktivní účast a provádění výsledků učení získaných při plnění daných úkolů. Prostřednictvím diskusí může instruktor(ka) vyhodnotit, jak dobře stážisté rozumí pojmům, a poskytnout stážistům zpětnou vazbu. Ale také přílohou této příručky je pro každou vzdělávací jednotku krátký deseti nebo patnácti minutový písemný průzkum s více možnostmi výběru hodnocení položek. Tyto hodnotící testy by měly být podávány na konci výukových jednotek. Navržené aktivity a diskusní setkání však také poskytují příležitosti k sebehodnocení.

Na následujících stránkách naleznete samotnou příručku Neuro-Guide.

PŘÍRUČKA Neuro-Guide

Výuková jednotka 1: Kritické a kreativní myšlení Navrženo: Município de Lousada			
Cíl	Cílem této jednotky je seznámit se s projektem Neuro-Guide, vysvětlit výstupy a získat teoretické základy týkající se kreativního a kritického myšlení, které je nezbytné k pochopení a efektivnímu využití online zdrojů vytvořených konsorciem projektu pro toto téma.		
CELKOVÝ čas učení z toho:	Osobní učení	Sebeřízené učení	Hodnocení
4 hodiny	4 hodiny	0	10 min
VÝSLEDKY UČENÍ			
Po úspěšném absolvování této výukové jednotky budou studenti schopni:			
Znalosti	K.1.1. Definovat a popsat kreativní myšlení. K.1.2. Vysvětlit, co je kreativní myšlení. K.1.3. Definovat a popsat kritické myšlení. K.1.4. Vysvětlit, co je kritické myšlení.		
Dovednosti	S.1.1. Analyzovat a porovnat kreativní a kritické myšlení.		
Schopnosti	C.1.1. Poučit stážisty, jak používat techniky pro kreativní a kritické myšlení.		

Kód aktivity	Název aktivity	Typ aktivity (tj. osobní učení nebo sebeřízené učení)	Výsledky učení, kterých má být dosaženo prostřednictvím této činnosti	Čas učení pro tuto činnost
A1.1	<i>Kreativní a kritické myšlení: úvod do projektu Neuro-Guide, jeho hlavní výstupy a teoretické pozadí týkající se kreativního a kritického myšlení nezbytné k pochopení a efektivnímu využití online zdrojů vytvořených konsorciem projektu pro toto téma.</i>	Osobní učení	K.1.1. K.1.2. K.1.3. K.1.4. S.1.1. C.1.1.	4 hodiny
Přehled obsahu	Úvod instruktora(ky): - Instruktor(ka) seznamuje studenty s učební jednotkou a poskytuje obsah, který má být pokryt. (15 min) Prezentace instruktora(ky): - Pomocí PPT snímků (Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 1.pptx), instruktor(ka) uvede Neuro-Guide projekt, jeho hlavní výstupy a přiblíží teoretická východiska týkající se			

<p>tvůrčího a kritického myšlení nezbytného k porozumění a účinnému využívání online zdrojů. (45 min) <u>Přílohy:</u> - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 2.docx - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 3.docx (Reflexe o významu a užitečnosti kritického myšlení); (45 min) - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 4.docx (Definice a pojmy <i>kritického myšlení</i> nebo <i>tvůrčího myšlení</i>); (30 min) - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 5.docx (Test vašeho tvůrčího myšlení); (45 min)</p>	
<p>Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce, zdroje únikových her Neuro-Guide atd.)</p>	
<p>Úvod instruktora(ky), individuální práce, diskuse.</p>	
<p>Potřebné didaktické materiály (pracovní list, grafy, podklady, didaktické video, výňatek z knih / manuálů, myšlenkové mapy atd.)</p>	
<p>Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 2.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 3.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 4.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 5.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 6.doc</p>	
<p>Přehled zdrojů online únikových her (v případě potřeby)</p>	
Název nebo číslo zdroje v kompendiu	Stručný průvodce používáním zdroje
N/A	N/A
<p>Metoda hodnocení</p>	
<p>Vyhodnocením úkolu dokončeného v pracovním listu (příloha 5). Vyplněním desetiminutového písemného testu (příloha 6).</p>	
<p>Odkazy</p>	
<p>----</p>	

Vzdělávací jednotka 2: Podnikatelský duch Navrženo: Univerzita v Pitešti (UPIT)			
Cíl	Cílem této jednotky je seznámit stážisty (lektory a odborníky odborného vzdělávání a přípravy) s hlavními aspekty a koncepty v oblasti podnikatelského ducha, které jsou nezbytné k pochopení a efektivnímu využití online zdrojů vytvořených konsorciem projektu pro toto téma.		
CELKOVÝ čas učení z toho:	Osobní učení	Sebeřízené učení	Hodnocení
4 hodiny	4	0	10 min
VÝSLEDKY UČENÍ			
Po úspěšném absolvování této výukové jednotky budou studenti schopni:			
Znalosti	K.2.1. Definovat podnikání. K.2.2. Definovat podnikatele. K.2.3. Uvézt, popsat a vysvětlit "podnikatelské" dovednosti. K.2.4. Prezentovat hodnoty podnikání.		
Dovednosti	S.2.1. Uvézt příklady pro ilustraci hodnot podnikání. S.2.2. Posoudit úroveň podnikatelských schopností stážistů a navrhnout nezbytná zlepšení.		
Schopnosti	C.2.1. Poučit stážisty o tom, jak uplatňovat teoretické znalosti a získané praktické dovednosti odkazující na podnikatelského ducha.		

Kód aktivity	Název aktivity	Typ aktivity (tj. osobní učení nebo sebeřízené učení)	Výsledky učení, kterých má být dosaženo prostřednictvím této činnosti	Čas učení pro tuto činnost
A2.1	<i>Neuro-Guide projekt. Podnikatelský duch: teorie</i>	Osobní	K.2.1. K.2.2. S.2.1.	90 min
Přehled obsahu	<ul style="list-style-type: none"> Instruktor(ka) vítá účastníky (stážisty) a zdůrazňuje, že tato vzdělávací jednotka představuje pokračování Neuro-Guide LU1; (1 min) Oznamuje vzdělávací cíle této činnosti, které jsou K.2.1.; K.2.2.; K.2.4. S.2.1 tak, jak jsou formulovány ve výše uvedené tabulce; (2 min) Hlavní pojmy podnikání a podnikatele jsou přiblíženy instruktorem(kou) pomocí "Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx", snímky 1-15. (40 min) Instruktor(ka) vysvětluje úkol 1, stručnou případovou studii ("Neuro-Guide_O2_LU2_Annex2.doc") a distribuuje stážistům pracovní listy; (2 min) Stážisté pracují individuálně na provedení úkolu 1. Zatímco pracují, instruktor(ka) jim poskytuje zpětnou vazbu a rady; také komentuje a celkově hodnotí úspěchy každého stážisty. (30 min) Na konci přiděleného času, instruktor(ka) zvolí náhodně nebo na dobrovolném základě 2-3 případové studie a žádá autory, aby je prezentovali a diskutovali o nich se všemi stážisty. (15 min) 			

Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce, zdroje únikových her Neuro-Guide atd.)	
Přednáška Diskuse/rozprava Individuální práce	
Potřebné didaktické materiály (pracovní list, grafy, podklady, didaktické video, výňatek z knih / manuálů, myšlenkové mapy atd.)	
Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 2.doc jak je uvedeno výše, v části "Přehled obsahu".	
Přehled zdrojů online únikových her (v případě potřeby)	
Název nebo číslo zdroje v kompendiu	Stručný průvodce používáním zdroje
N/A	N/A
Metoda hodnocení	
Vyhodnocením úkolu dokončeného v pracovním listu (příloha 2).	
Odkazy	
<p>Business Dictionary, http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html https://www.oberlo.com/blog/what-is-entrepreneurship https://slideplayer.com/slide/6220542/ https://www.youtube.com/watch?v=Xcsp0486oIY https://www.googlesir.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/ https://www.youtube.com/watch?v=r51eQ2vPZSs https://www.investopedia.com/articles/personal-finance/101414/why-entrepreneurs-are-important-economy.as https://www.managementstudyguide.com/what-is-entrepreneurship.htm https://www.slideshare.net/aquatixpharma/definitions-of-entrepreneurship-from-differ https://www.forbes.com/sites/brettnelson/2012/06/05/the-real-definition-of-entrepreneur-and-why-it-matters/#45eb76684456 Steve Blank, <i>You're not a real entrepreneur</i>, https://steveblank.com/2010/06/10/you%E2%80%99re-not-a-real-entrepreneur/ http://www.eduxir.com/curriculum/cbse/class-xi/entrepreneurship/an-entrepreneur https://www.youtube.com/watch?v=IJjILQu2xM8 https://www.managementstudyguide.com/what-is-entrepreneurship.htm https://www.youtube.com/watch?v=86unGITRPLs</p>	

Kód aktivity	Název aktivity	Typ aktivity (tj. osobní učení nebo sebeřízené učení)	Výsledky učení, kterých má být dosaženo prostřednictvím tuto činnosti	Čas učení pro tuto činnost
A2.2	<i>Neuro-Guide projekt. Podnikatelský duch: praxe.</i>	Osobní	K.2.3. K.2.4. S.2.2. C.2.1.	150 min
Přehled obsahu	<ul style="list-style-type: none"> Instruktor(ka) oznamuje vzdělávací cíle této činnosti, které jsou K.2.3., K.2.4., S.2.2. a C.2.1, jak je uvedeno v tabulce na začátku tohoto dokumentu; (2 min) 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Instruktor(ka) představuje pojmy podnikatelských hodnot a ducha s pomocí "Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx", snímky 17-23. (30 min) • Instruktor(ka) /vysvětluje jednu online únikovou hru Neuro-Guide (jeden zdroj) pomocí projektu vzdělávacího portálu na https://neuroguide.eu/en/learn/:language/en (instruktor(ka) může vybrat jazyk zdrojů) (13 min) • Instruktor(ka) vysvětluje úkol 2, a to návrh činnosti ("Neuro-Guide_O2_LU2_Annex3.doc") a distribuuje pracovní listy pro stážisty; organizuje stážisty ve 3 - 4 skupinách s přibližně stejným počtem osob; stážisté plní úkol 2. (75 min) • Instruktor(ka) prezentuje snímky 26-28, stručně zrekapituluje hlavní pojmy a klade důraz na úspěchy výsledků učení; před ukončením zasedání informuje stážisty, že poslední aktivitou je dokončení krátkého písemného testu. (15 min) • Instruktor(ka) použije test ("Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 4.doc"), sbírá papíry, děkuje stážistům za jejich účast a aktivní zapojení a ukončí zasedání. (15 min)
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce, zdroje únikových místností Neuro-Guide atd.)	
Přednáška Diskuse/rozprava Individuální práce Skupinová práce Hodnocení	
Potřebné didaktické materiály (pracovní list, grafy, podklady, didaktické video, výňatek z knih / manuálů, myšlenkové mapy atd.)	
Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 3.doc Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 4.doc jak je uvedeno výše, v části "Přehled obsahu".	
Přehled zdrojů online únikových her (v případě potřeby)	
Název nebo číslo zdroje v kompendiu	Stručný průvodce používáním zdroje
Jakýkoli zdroj, od 1 do 32	Vyberte si úroveň (úvodní, středně pokročilá, pokročilá nebo expertní) a zdroj z jednoho ze 2 témat: kritické a kreativní myšlení NEBO podnikatelské dovednosti. Získejte přístup ke zdrojům prostřednictvím platformy Neuro-Guide. Postupujte podle pokynů a postavte se výzvám ve zvoleném zdroji. Vyřešte výzvy zdrojů jeden po druhém až do konce hry (zdroj).
Metoda hodnocení	
Vyhodnocením úkolu dokončeného v pracovním listu (příloha 3). Vyplněním desetiminutového písemného testu (příloha 4).	
Odkazy	
https://eshipnotes.wordpress.com/topics/class-xi/entrepreneurial-values/ https://thegriffund.com/entrepreneurship-definition/what-specifically-defines-entrepreneurial-spirit/) https://www.beafarmbureauagent.com/Blog/10-signs-you-have-an-entrepreneurial-spirit CEDEFOP, <i>Guiding principles on professional development of trainers in vocational education and training</i>	



Steve Blank, *The Startup Owner's Manual*:

<https://www.youtube.com/watch?v=H2OkLcOCjEs>

<https://www.pdfdrive.com/the-startup-owners-manual-the-step-by-step-guide-for-building-a-great-company-e159325895.html>

Nature and Characteristics of Entrepreneurship,

<https://www.goglesir.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/>

Entrepreneurship Defined: What It Means to Be an Entrepreneur,

<https://www.businessnewsdaily.com/7275-entrepreneurship-defined.html>

Výuková jednotka 3: Práce v nových dynamických, on-line vzdělávacích prostředích Navrženo: Univerzita v Pitești (Činnost 3.1.) a Município de Lousada (Činnost 3.2.)			
Cíl	Cílem této jednotky je podpořit účastníky (lektory a odborníky odborného vzdělávání a přípravy), aby čerpali ze znalostí a zkušeností získaných z prvních dvou vzdělávacích jednotek, aby převedli / propojili získané znalosti z teoretického základu na to, jak aplikovat znalosti, dovednosti a kompetence týkající se: <ul style="list-style-type: none"> • Kreativní a kritické myšlení a • Podnikatelského ducha do on-line vzdělávacího prostředí, při práci se svými stážisty (národy na okraji společnosti a ekonomiky (¹) v tomto kontextu.		
CELKOVÝ čas učení z toho:	Osobní učení	Sebeřízené učení	Hodnocení
4 hodiny	4	0	10 min
VÝSLEDKY UČENÍ			
Po úspěšném absolvování této výukové jednotky budou studenti schopni:			
Znalosti	K.3.1. Mít znalosti a popsat: - on-line učení; - online výukové prostředí K.3.2. Nastínit a ilustrovat výhody on-line učení. K.3.3. Uvědomit si výzvy online učení (nebo negativní faktory spojené s on-line učením). K.3.4. Rozpoznat výzvy online učení (nebo negativní faktory spojené s online učením). K.3.5. Rozpoznat různá online vzdělávací prostředí.		
Dovednosti	S.3.1. Analyzovat a argumentovat výhody on-line učení. S.3.2. Diskutovat a ilustrovat příkladem výzvy on-line učení. S.3.3. Formulovat charakteristiky různých on-line vzdělávacích prostředí. S.3.4. Vyjádřit zásady, na nichž jsou online výukové prostředí založeny. S.3.5. Používat zdroje on-line únikových her Neuro-Guide k rozvoji potřebných dovedností pro další podporu svých stážistů při účinném využívání těchto zdrojů. S.3.6. Používat správně a efektivně chytré telefony, jiná mobilní zařízení a platformy sociálních sítí pro účely výuky a učení.		
Schopnosti	C.3.1. Sledovat své stážisty v učení a pracovních procesech, kdy používají on-line učení a online výukové prostředí (Neuro-Guide zdroje on-line únikových her).		

¹Lidmi "národy na okraji společnosti a ekonomiky" chápeme:

- ti, kteří jsou na okraji vzdělávání a odborné přípravy, a jejich podpora při budování kompetencí v celé řadě oblastí prostřednictvím přístupu založeného na učení;
- mladí lidé z nízkého socioekonomického prostředí;
- mladí lidé, kterým formální vzdělávání selhalo a kteří se nyní ocitli na okraji společnosti a ekonomiky;
- mladí lidé žijící s postižením;
- a mladí lidé žijící v odlehlých oblastech, kde je omezený přístup k vzdělávacím programům na míru pro budování klíčových schopností.

Kód aktivity	Název aktivity	Typ aktivity (tj. osobní učení nebo sebeřízené učení)	Výsledky učení, kterých má být dosaženo prostřednictvím této činnosti	Čas učení pro tuto činnost
A3.1	<i>Online učení a prostředí: definice, funkce, výhody a výzvy.</i>	Osobní	K.3.1. K.3.2. K.3.3. S.3.1. S.3.2. S.3.3. C.3.1.	120 min
Přehled obsahu	<ul style="list-style-type: none"> Instruktor(ka) oznamuje vzdělávací cíle této činnosti, které jsou formulovány v tabulce výše; (11 min) Hlavní pojmy týkající se on-line vzdělávacích prostředí a jejich vlastností, jsou zavedeny instruktorem(kou) s pomocí "Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx" (20 min) Instruktor(ka) vysvětluje úkol 1, a to, jak provést on-line krátké vyhledávání a brainstorming s 'klady' a 'nevýhody' pokud jde o on-line vzdělávací prostředí ("Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 2.doc") a distribuuje pracovní listy stážistům; (22 min) Stážisté pracují na provedení úkolu 1 individuálně. Zatímco pracují, instruktor(ka) jim poskytuje zpětnou vazbu a rady; komentuje a celkově hodnotí úspěchy každého stážisty. (25 min) Instruktor(ka) představuje výhody a výzvy on-line učení s pomocí "Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 3.pptx" (40 min) Vysvětluje "Úkol 2: Hraní rolí" (jako na snímku 26 z přílohy 3). (2 min) Stážisté pracují na provedení úkolu 2 individuálně. Zatímco pracují, instruktor(ka) jim poskytuje zpětnou vazbu a rady; komentuje a celkově hodnotí úspěchy každého stážisty. (30 min) Před ukončením aktivity 3.1 instruktor(ka) informuje stážisty, že posledním úkolem je dokončení krátkého písemného testu. Instruktor(ka) aplikuje test ("Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 4.doc"), shromáždí dokumenty, děkuje stážistům za jejich účast a aktivní účast a uzavře zasedání. (15 min) 			
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce, zdroje únikových her Neuro-Guide atd.)				
Přednáška Diskuse/rozprava Individuální práce Skupinová práce Hodnocení				
Potřebné didaktické materiály (pracovní list, grafy, podklady, didaktické video, výňatek z knih / manuálů, myšlenkové mapy atd.)				
Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 2.doc Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 3.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 4.doc jak je uvedeno výše, v části "Přehled obsahu".				

Přehled zdrojů online únikových her (v případě potřeby)	
Název nebo číslo zdroje v kompendiu	Stručný průvodce používáním zdroje
N/A	N/A
Metoda hodnocení	
Vyhodnocením úkolu dokončeného v pracovním listu (příloha 2). Vyplněním desetiminutového písemného testu (příloha 4).	
Odkazy	
http://learn.bacone.edu/pluginfile.php/3793/mod_resource/content/4/What%20is%20Online%20Learning.pdf https://www.futurelearn.com/courses/blended-learning-getting-started/0/steps/7856 https://www.educations.com/study-guides/study-online/ https://www.yourtrainingedge.com/the-4-biggest-fears-about-online-learning-and-how-to-overcome-them/ https://www.dexway.com/5-reasons-why-online-learning-is-more-effective/ https://www.debate.org/opinions/is-online-study-is-better-than-traditional-study https://www.igi-global.com/dictionary/interacting-at-a-distance/21004 https://mcgraw.princeton.edu/initiatives/online-teaching-and-learning/online-learning-environments https://raccoongang.com/blog/strategies-success-online-learning-environment/ https://www.strayer.edu/why-online-learning/benefits-and-challenges https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-one-benefits https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-two-challenges https://fisherpub.sjfc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1304&context=education_ETD_masters	

Kód aktivity	Název aktivity	Typ aktivity (tj. osobní učení nebo sebeřízené učení)	Výsledky učení, kterých má být dosaženo prostřednictvím této činnosti	Čas učení pro tuto činnost
A3.2	Online učení: principy a rizika. Neuro-Guide online zdroje únikových her v praxi	Osobní učení	K.3.4 K.3.5 S.3.4 S.3.5 S.3.6 C.3.1	120 min
Přehled obsahu	<u>Úvod instruktorka)</u> - Instruktorka seznamuje studenty s jednotkou a poskytuje obsah, který má být pokryt. (5 min) <u>Prezentace instruktorem(kou)</u> - Pomocí PPT snímků ("Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx"), instruktorka přibližuje teoretické pozadí týkající se rizik v online prostředí a identifikuje různé online vzdělávací prostředí. (25 min)			

<p>Přílohy:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 5.pptx (25 min) - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 6.docx (20 min) - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 7.docx (25 min) - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 8.docx (15 min) - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 9.docx (30 min) 	
<p>Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce, zdroje únikových her Neuro-Guide atd.)</p>	
<p>Úvod instruktora(ky), individuální práce, diskuse.</p>	
<p>Potřebné didaktické materiály (pracovní list, grafy, podklady, didaktické video, výňatek z knih / manuálů, myšlenkové mapy atd.)</p>	
<p>Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 5.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 6.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 7.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 8.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 9.docx</p>	
<p style="text-align: center;">Přehled zdrojů online únikových her (v případě potřeby)</p>	
Název nebo číslo zdroje v kompendiu	Stručný průvodce používáním zdroje
N/A	N/A
<p>Metoda hodnocení</p>	
<p>Vyhodnocením úkolu dokončeného v pracovním listu (příloha 8).</p>	
<p>Odkazy</p>	
<p>----</p>	

Výuková jednotka 4: Zdroje online únikových her Navrženo: Univerzita v Pitești (UPIT)

Cíl	Tato jednotka si klade za cíl umožnit účastníkům (lektorům a odborníkům odborného vzdělávání a přípravy) přístup ke zdrojům online únikových her, zvyknout si na ně a naučit se svým vlastním tempem, jak s nimi pracovat, jak je aplikovat na cílovou veřejnost z každodenních odborných aktivit.		
CELKOVÝ čas učení z toho:	Osobní učení	Sebeřízené učení	Hodnocení²
36 hodin	0	36 hodin	---
VÝSLEDKY UČENÍ			
Po úspěšném absolvování této výukové jednotky budou studenti schopni:			
Znalosti	K.4.1. Prezentovat zdroje online únikových her stážistům.		
Dovednosti	S.4.1. Prokázat relevanci a užitečnost zdrojů online únikových her. S.4.2. Provádět ukázky o tom, jak efektivně využívat zdroje online únikových her.		
Schopnosti	C.4.1. Poučit stážisty, jak efektivně využívat zdroje online únikových her.		

Kód aktivity	Název aktivity	Typ aktivity (tj. osobní učení nebo sebeřízené učení)	Výsledky učení, kterých má být dosaženo prostřednictvím této činnosti	Čas učení pro tuto činnost
A4.1	<i>Neuro-Guide zdroje online únikových her, originální způsob, jak školit ty, kteří jsou na okraji společnosti a ekonomiky, prostřednictvím přístupu založeného na učení</i>	Samořízené učení	K.4.1; S.4.1.; S.4.2; C.4.1.	36 hours
Přehled obsahu	<p>Přejděte na online platformu Neuro-Guide na www.neuroguide.eu (plně mobilní prostředí pro spolupráci v oblasti online učení na míru vyvinuté konsorciem projektu Neuro-Guide). Vyberte si jazyk z pravého horního tlačítka EN s vlajkou.</p> <p>Pokud jste již zaregistrováni, stačí se přihlásit, pokud ne, vytvořte si nový účet (postupujte podle pokynů online, abyste si vytvořili účet a zaregistrovali se). (5 min)</p> <p>Zadejte aktivitu 4.1. <i>“Neuro-Guide zdroje online únikových her, originální způsob, jak školit ty, kteří jsou na okraji společnosti a ekonomiky, prostřednictvím přístupu založeného na učení.”</i></p>			

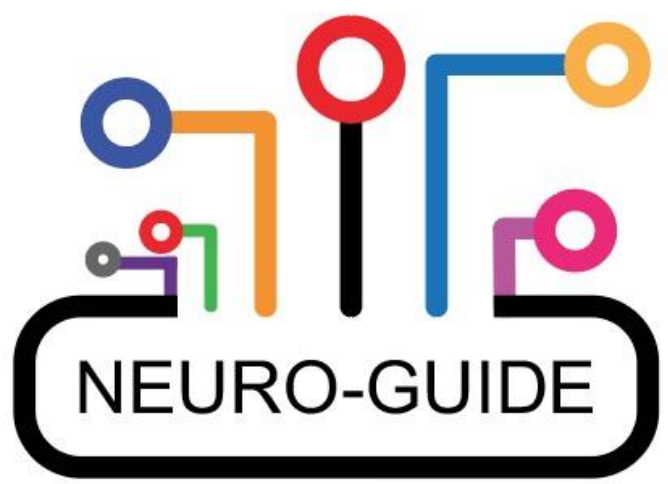
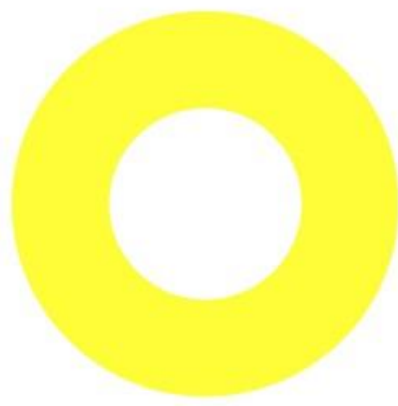
² Jedná se o závěrečné hodnocení (kromě hodnocení provedeného prostřednictvím sebehodnocení, vzájemného hodnocení a / nebo pozorování instruktora(ky), konkrétně hodnocení, které má být získáno prostřednictvím 15minutového písemného testu, který obsahuje položky s výběrem z více možností.

<p>„Přečtěte si pozorně všechny poskytnuté materiály (ty, které jsou uvedeny níže), pro vlastní čtení a studium vlastním tempem. 60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 1.pptx • Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 2.docx • Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 3.pdf <p>Poté vstupte, vyřešte výzvy jednu po druhé, které najdete v každé z 32 zdrojů online únikových her v online platformě Neuro-Guide. Začněte úvodní úrovní a pokračujte v pořadí k mírným, pokročilým a expertním úrovním. (32 hodin, v průměru 1 hodina na zdroj)</p> <p>Otevřete "Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 4.docx", přečtěte si jej a vyřešte úkoly podle pokynů. (180 min)</p>	
<p>Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce, zdroje únikových her Neuro-Guide atd.)</p>	
<p>Přehled zdrojů online únikových her z Neuro-Guide platformy</p>	
<p>Potřebné didaktické materiály (list, grafy, podklady, didaktické video, výňatek z knih / manuálů, myšlenkové mapy atd.)</p>	
<p>Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 2.docx Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 3.pdf Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 4.docx jak je uvedeno výše, v části "Přehled obsahu".</p>	
<p>Přehled zdrojů online únikových her (v případě potřeby)</p>	
<p>Název nebo číslo zdroje v kompendiu</p>	<p>Stručný průvodce používáním zdroje</p>
<p>1 to 32</p>	<p>Vyberte si jedno ze 2 témat: kritické a kreativní myšlení NEBO podnikatelské dovednosti. Získejte přístup ke zdrojům prostřednictvím platformy Neuro-Guide. Začněte se zdrojem č. 1 z úvodní úrovně. Postupujte podle pokynů, abyste čelili výzvám v jednotlivých zdrojích. Vyřešte problémy zdroje jeden po druhém až do konce hry (zdroj). Přejděte na další úroveň a získejte přístup k tam prezentovaným zdrojům.</p>
<p>Metoda hodnocení</p>	
<p>Vyhodnocením úkolů dokončených v pracovním listu (příloha 4).</p>	
<p>Odkazy</p>	
<p>----</p>	

Slovníček pojmu

vzdělávání dospělých	všechny formy neodborného vzdělávání dospělých, ať už formální, neformální nebo informální povahy
pedagog dospělých	je ten, kdo praktikuje povolání usnadňující učení dospělých pomocí principů andragogiky.
smíšené učení	typ studia, který zahrnuje učení v kombinaci režimů. Často se používá konkrétněji k označení kurzů, které používají kombinaci tradiční osobní výuky, workshopů nebo seminářů a technik distančního vzdělávání on-line (jako je internet, televize, konferenční hovory).
e-learningová platforma	softwarový systém určený k vytvoření virtuálního výukového prostředí, jehož prostřednictvím je možné poskytovat školící kurzy, spravovat a sledovat je a přistupovat k řadě zařízení a opatření.
Evropská komise (EC)	politicky nezávislá exekutiva EU. Sama odpovídá za vypracování návrhů nových evropských právních předpisů a provádí rozhodnutí Evropského parlamentu a Rady EU.
osobní trénink / učení	tradiční kurz, který se vyskytuje s žákem a instruktorem fyzicky umístěným na stejném místě ve stejnou dobu.
financovaný projekt	projekt, který je po vyhodnocení oprávněn získat grant z rozpočtu EU prostřednictvím jednoho z programů EU
další školení	školení, které děláte, když pracujete v práci
klíčové kompetence	základní soubor znalostí, dovedností a postojů, které všichni jednotlivci potřebují pro osobní naplnění a rozvoj, aktivní občanství, sociální začlenění a zaměstnanost, jak je popsáno v doporučení Evropského parlamentu a Rady 2006/962/ES.
výsledky učení	prohlášení o tom, co student ví, rozumí a je schopen dělat po dokončení procesu učení, které jsou definovány z hlediska znalostí, dovedností a kompetencí

výuková jednotka	abstraktní pojem používaný k označení jakéhokoli ohraničeného předmětu vzdělávání nebo přípravy, jako je kurz, modul, lekce a podobně; jsou součástí kvalifikace sestávající z uceleného souboru (znalostí, dovedností a) kompetencí, které lze posoudit a ověřit
online učení	nový a moderní způsob poskytování učení; poskytování výuky vzdálenému publiku pomocí webu jako zprostředkovatele
online prostředí	vzdělávací prostředí bez fyzické polohy, ve kterém jsou instruktoři a studenti odděleni prostorem, prostředí, kde výuka a učení probíhají pomocí počítačů a internetu
projekt	soudržný soubor činností, které jsou organizovány za účelem dosažení definovaných cílů a výsledků
projekt konsorcium	dvě nebo více zúčastněných organizací spolupracujících za účelem přípravy, provádění a sledování projektu nebo činnosti v rámci projektu. Konsorcium může být národní (tj. zahrnující organizace usazené ve stejné zemi) nebo mezinárodní (zahrnující zúčastněné organizace z různých zemí)
sebeřízené učení	strategie učení, která umožňuje studentům převzít kontrolu vlastního procesu učení (diagnóza vzdělávacích potřeb, identifikace cílů učení, výběr strategií učení a hodnocení vzdělávacích výsledků a výsledků)
cílové skupiny	osoby a / nebo organizace, které budou uživateli výstupů projektu; představují podskupinu účastníků projektu
Odborné vzdělávání a příprava	vzdělávání a odborná příprava, jejímž cílem je vybavit lidi znalostmi, know-how, dovednostmi a / nebo kompetencemi požadovanými v konkrétních povoláních nebo obecněji na trhu práce. Pro účely Erasmus + jsou projekty zaměřené na počáteční nebo další odborné vzdělávání a přípravu způsobilé v rámci akcí odborného vzdělávání a přípravy.



NEURO-GUIDE

Building Key Competences Through
Challenge Based Learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project Number: 2018-1-PT01-KA202-047266