

The background is white with various abstract geometric elements. There are several thin lines in orange and red, some forming large, irregular polygons. Scattered throughout are small dots in black, orange, blue, and red. There are also larger circles in orange, blue, and red. A prominent black 'X' is located on the left side, and a blue 'X' is further down. A thick orange line forms a large, irregular shape on the right side.

Vzdělávací program pro pracovníky s mládeží

Příručka pro účastníky

INFOGRAFIA

USING INTERACTIVE INFOGRAPHICS TO BUILD
ENTREPRENEURIAL COMPETENCES

OBSAH

Úvod	4
Vzdělávací cíle	4
Plán výuky pro prezenční část vzdělávacího kurzu	5
Ochutnávka interaktivní infografiky	9
INFOGRAFIA MOOC	10
Evropský rámec podnikatelských kompetencí (EntreComp)	12
Co je podnikání?	13
Podnikatelské myšlení	13
EntreComp a jeho struktura	15
3 oblasti kompetencí & 15 kompetencí	15
Gamifikace učení	17
Základní pojmy gamifikace	17
Klíčové principy gamifikace	18
Učení založené na výzvách	20
3 klíčové fáze učení založeného na výzvách	20
Kahoot! – Výuková platforma s herními prvky	21
Kvíz jako vzdělávací nástroj	23
Připravte vlastní kvíz na platformě Kahoot!	24
Vzdělávací kvízy – tipy a diskuze	25
Powtoon – nástroj pro tvorbu videa	26
Video jako vzdělávací nástroj	27
Připravte si video na platformě Powtoon	28
Výuková videa – tipy a diskuze	31
Google Forms – užitečný online nástroj	31
WebQuest jako vzdělávací nástroj	32
Připravte si WebQuest v Google Forms	34
WebQuesty – tipy a diskuze	37
ČÁST 2: Samostudium	38
Rozpoznávání tržních příležitostí	39
Kreativita	40
QRCode Monkey	41
Vize	42
Oceňování nápadů	43

CANVA	44
Myšlení respektující etiku a udržitelnost	45
Sebepoznání a sebevědomí.....	46
ANIMAKER	47
Motivace a vytrvalost	48
Mobilizace zdrojů	49
Finanční a ekonomická gramotnost	50
Mobilizace ostatních	51
Přebírání iniciativy.....	52
Plánování a management.....	53
Zvládání rizik a nejistoty	54
Spolupráce s ostatními	55
Učení se ze zkušeností.....	56



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

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.

"Moje největší motivace? Prostě čelit novým výzvám. Vidím život jako jedno velké univerzitní vzdělání, které jsem nikdy neměl - každý den se učím něco nového."

- Richard Branson -

Podnikání není jen o podnikatelském myšlení, ale o podnikatelských dovednostech.

- Mitchell Kapor -

Úvod

Tento vzdělávací program pomůže těm, kteří poskytují podporu mladým lidem na začátku jejich kariéry, tedy učitelům, pracovníkům s mládeží, mentorům nebo koučům. Jedním z nejdůležitějších rozhodnutí mladého člověka je volba budoucího povolání, volba profesní dráhy. A jednou z nejvíce vzrušujících možností je možnost být podnikatelem. Evropská unie potřebuje kompetentní a úspěšné podnikatele, aby byla v dnešním globálním a konkurenčním světě úspěšnější. Ale jak toho dosáhnout?

Jedním z účinných způsobů je vzdělávat a podporovat mladé podnikatele – pomáhat mladým lidem získávat podnikatelské dovednosti a kompetence. Projekt Infografia a tento vzdělávací program jsou přesně o tom.

Vzdělávací cíle

Po absolvování tohoto vzdělávacího programu budete schopni:

1. podporovat mladé lidi při získávání podnikatelských dovedností a kompetencí;
2. používat moderní výukové přístupy, jako je gamifikace učení a učení založené na výzvách;
3. využít 15 interaktivních infografik projektu INFOGRAFIA k výuce mladých lidí a rozvoji jejich klíčových podnikatelských dovedností a kompetencí;
4. vytvářet moderní vzdělávací zdroje, jako jsou videa, kvízy, digitální výzvy a WebQuesty pro vaše studenty;
5. používat moderní software a platformy k vytváření poutavého výukového obsahu, jako je Powtoon, Animaker, Google Forms, Canva, Kahoot, QRCode Monkey atd.
6. vysvětlit, co je EntreComp a proč byl tento rámec vytvořen.

Plán výuky pro prezenční část vzdělávacího kurzu

Název výukového bloku	Vzdělávací cíle výukového bloku	Čas
DEN 1		
1.1 Úvod do celého vzdělávacího programu	- Vytvořit příjemnou skupinovou atmosféru pomocí zábavné aktivity zaměřené na seznámení účastníků. - Prezentovat program vzdělávacího kurzu. - Vyzvat účastníky, aby se stručně představili a popsali, jaké mají zkušenosti v oblasti vzdělávání mládeže. - Požádat účastníky, aby vyjádřili svá očekávání od vzdělávacího kurzu.	90
Přestávka		15
1.2 Ochutnávka interaktivní infografiky	- Představit první z 15 infografik projektu INFOGRAFIA. - Vyzkoušet si prakticky všechny 4 vzdělávací nástroje této infografiky: video, kvíz, digitální výzvu a WebQuest.	70
1.3 Prezentace vzdělávacích cílů programu	Představit a podrobněji popsat vzdělávací cíle programu.	20
Přestávka		15
1.4 INFOGRAFIA MOOC	- Vysvětlit, co je INFOGRAFIA MOOC a kde jej účastníci najdou. - Popsat strukturu tohoto cenného vzdělávacího portálu.	45
1.5 Obsah INFOGRAFIA MOOC	- Ukázat účastníkům obsah vzdělávacího portálu. - Představit veškerý vzdělávací obsah, který je na portálu k dispozici.	45
Přestávka		15
1.6 ENTRECOMP – krátký úvod	- Prezentovat ENTRECOMP účastníkům. - Ujasnit si, co je ENTRECOMP a jak a proč byl vytvořen.	30
1.7 Závěr prvního výukového dne	- Shrnout, co se účastníci během prvního výukového dne naučili. - Poskytnout účastníkům prostor pro krátké zhodnocení a vyjádření pocitů z tohoto výukového dne.	15
DEN 2		
2.1 Úvod do druhého dne výuky	- Vytvořit příjemnou skupinovou atmosféru pomocí nějaké zábavné aktivity. - Připomenout program druhého dne kurzu.	15

2.2 ENTRECOMP – další informace	▪ Blíže se podívat na ENTRECOMP. ▪ Představit 15 klíčových podnikatelských kompetencí definovaných v Evropském rámci podnikatelských kompetencí.	60
2.3 INFOGRAFIA MOOC – praktické testování	▪ Vyzvat účastníky, aby si vyzkoušeli praktické využití vzdělávacího portálu INFOGRAFIA na notebookech, mobilních telefonech a tabletech. ▪ Ukázat účastníkům, jak vypadají všechny interaktivní infografiky a jak fungují ve vzdělávání mládeže.	45
Přestávka		15
2.4 INFOGRAFIA MOOC – diskuse	▪ Diskutovat s účastníky o možnostech a potenciálu využití interaktivních infografik a INFOGRAFIA MOOC při jejich práci s mládeží.	30
2.5 Gamifikace učení	▪ Vysvětlit, co gamifikace učení znamená a jak funguje. ▪ Ukázat účastníkům praktický příklad.	80
Přestávka		15
2.6 Učení založené na výzvách	▪ Vysvětlit, co učení založené na výzvách znamená a jak funguje. ▪ Předložit účastníkům praktický příklad.	85
2.7 Závěr druhého výukového dne	▪ Shrnout to, co se účastníci během druhého výukového dne naučili. ▪ Poskytnout účastníkům prostor pro krátké zhodnocení a vyjádření pocitů z tohoto výukového dne.	15
DEN 3		
3.1 Úvod do třetího dne výuky	▪ Vytvořit příjemnou skupinovou atmosféru pomocí nějaké zábavné aktivity. ▪ Připomenout program třetího výukového dne.	15
3.2 Kahoot! - výuková platforma s herními prvky	▪ Představit platformu Kahoot! a vysvětlit, jak ji používat. ▪ Ukázat praktické příklady vzdělávacích zdrojů vytvořených tímto nástrojem pro tvorbu obsahu.	35
3.3 Kvíz jako vzdělávací nástroj	▪ Představit kvíz jako vzdělávací nástroj. ▪ Naučit účastníky procesu vytváření kvízu.	30
Přestávka		15
3.4 Jak vytvořit kvíz v platformě Kahoot	▪ Provést účastníky celým procesem tvorby kvízu pomocí nástroje Kahoot. ▪ Umožnit účastníkům vytvořit si vlastní kvíz jako moderní výukový nástroj.	80
Přestávka		15

3.5 Presentace vytvořených kvízů a výměna zkušeností	- Poskytnout účastníkům prostor pro prezentaci kvízů ostatním účastníkům. - Vyměňovat si zkušenosti s tvorbou kvízů a jejich využitím ve vzdělávání mládeže.	80
Přestávka		15
3.6 Vzdělávací kvízy – tipy a diskuze	- Diskutovat o výhodách a nevýhodách používání kvízů ve vzdělávání mládeže. - Formulovat několik praktických tipů pro tvorbu kvízů a jejich praktického využití ve vzdělávacím procesu.	60
3.7 Závěr třetího výukového dne	- Shrnout, co se účastníci během třetího výukového dne naučili. - Poskytnout účastníkům prostor pro krátké zhodnocení a vyjádření pocitů z tohoto výukového dne.	15
DEN 4		
4.1 Úvod do čtvrtého dne výuky	- Vytvořit příjemnou skupinovou atmosféru pomocí nějaké zábavné aktivity. - Připomenout program čtvrtého dne výuky.	15
4.2 Powtoon – nástroj pro tvorbu videa	- Představit Powtoon a vysvětlit, jak jej používat. - Ukázat praktické příklady vzdělávacích zdrojů vytvořených tímto nástrojem pro tvorbu obsahu.	35
4.3 Video jako vzdělávací nástroj	- Představit video jako vzdělávací nástroj. - Naučit účastníky procesu tvorby videa.	30
Přestávka		15
4.4 Jak vytvořit video v Powtoon	- Provést účastníky celým procesem tvorby videa pomocí nástroje Powtoon. - Umožnit účastníkům vytvořit si vlastní video jako moderní výukový nástroj.	80
Přestávka		15
4.5 Jak vytvořit video v Powtoon	- Provést účastníky celým procesem tvorby videa pomocí nástroje Powtoon. - Umožnit účastníkům vytvořit si vlastní video jako moderní výukový nástroj.	60
4.6 Presentace vytvořených videí a výměna zkušeností	- Poskytnout účastníkům prostor pro prezentaci videí ostatním účastníkům. - Vyměňovat si zkušenosti s tvorbou videí a jejich využitím ve vzdělávání mládeže.	20
Přestávka		15
4.7 Výuková videa – tipy a diskuze	- Diskutovat o výhodách a nevýhodách používání videí ve vzdělávání mládeže. - Formulovat několik praktických tipů pro tvorbu videí a jejich praktického využití ve výukovém procesu.	60
4.8 Závěr čtvrtého výukového dne	Shrnout, co se účastníci během čtvrtého výukového dne naučili.	15

	Poskytnout účastníkům prostor pro krátké zhodnocení a vyjádření pocitů z tohoto výukového dne.	
DEN 5		
5.1 Úvod do pátého dne výuky	- Vytvořit příjemnou skupinovou atmosféru pomocí nějaké zábavné aktivity. - Připomenutí programu pro poslední den výuky.	15
5.2 Google Forms – užitečný online nástroj	- Představit Google Forms a vysvětlit, jak je používat. - Ukázat praktické příklady vzdělávacích zdrojů vytvořených tímto nástrojem pro tvorbu obsahu.	35
5.3 WebQuest jako vzdělávací nástroj	- Představit WebQuest jako vzdělávací nástroj. - Naučit účastníky proces vytváření WebQuestů.	30
Přestávka		15
5.4 Jak vytvořit WebQuest v Google Forms	- Provést účastníky celým procesem vytváření WebQuestu pomocí nástroje Google Forms. - Umožnit účastníkům vytvořit si vlastní WebQuest jako moderní výukový nástroj.	80
Přestávka		15
5.5 Jak vytvořit WebQuest v Google Forms	- Provést účastníky celým procesem vytváření WebQuestu pomocí nástroje Google Forms. - Umožnit účastníkům vytvořit si vlastní WebQuest jako moderní výukový nástroj.	60
5.6 Presentace vytvořených WebQuestů a výměna zkušeností	- Poskytnout účastníkům prostor pro prezentaci WebQuestů ostatním účastníkům. - Vyměňovat si zkušenosti s tvorbou WebQuestů a jejich využitím ve vzdělávání mládeže.	20
Přestávka		15
5.7 WebQuesty - tipy a diskuze	- Diskutovat o výhodách a nevýhodách používání WebQuestů ve výchově mládeže. - Formulovat několik praktických tipů pro tvorbu WebQuestů a jejich praktického využití ve výukovém procesu.	45
5.7 Vyhodnocení vzdělávacího kurzu	- Shrnout, co se účastníci během vzdělávacího kurzu doposud naučili. - Požádat účastníky o zhodnocení vzdělávacího kurzu.	20
5.8 Závěr prezenční části vzdělávacího kurzu	- Navrhnout budoucí formy spolupráce a sdílení zkušeností. - Rozloučit se s účastníky a pozvat je ke druhé části kurzu tvořeného samostudiem.	10

Ochutnávka interaktivní infografiky

Tým projektu INFOGRAFIA vyvinul a úspěšně dokončil sadu vzdělávacích nástrojů – soubor 15 interaktivních infografik. Každá infografika se zabývá jednou z 15 podnikatelských kompetencí uvedených v dokumentu EntreComp, což je Evropský rámec podnikatelských kompetencí. Každá jednotlivá interaktivní infografika se skládá ze série 4 různých výukových prvků dostupných prostřednictvím QR kódů zobrazených v infografice. Pokud jste zvědaví, jak taková interaktivní infografika vypadá a funguje, nyní máte šanci to zjistit. Infografiku číslo 1 můžete otestovat právě teď. Načtete si QR kód pomocí svého mobilního telefonu a užijte si trochu zábavného učení.



Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!

Rozpoznávání
tržních
příležitostí

↓ SKENUJ NÁS ↓

Mrkni se
na VIDEO

Zvládni
KVÍZ

Vyzkoušej
WEBQUEST

Zkus VZDĚLÁVACÍ
VÝZVU

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

INFOGRAFIA MOOC

V dnešní době většina mladých lidí konzumuje vzdělávací obsah pomocí mobilního telefonu. Vzdělávací zdroje projektu INFOGRAFIA jsou však přístupné i prostřednictvím počítačů, notebooků a tabletů. Konzumace vzdělávacího obsahu je totiž často nepohodlnější a neefektivnější právě pomocí notebooku nebo počítače. Za tímto účelem vyvinul projektový tým projektu INFOGRAFIA vzdělávací portál INFOGRAFIA MOOC.

Pokud ještě nevíte, co znamená MOOC, tak MOOC znamená „masivní otevřený online kurz“ z anglického „Massive Open Online Course“. Termín vznikl v USA v roce 2008 a označuje bezplatné, snadno dostupné, online kurzy. MOOC dávají šanci studovat zdarma a online komukoli na světě.

Pojďme se podívat, jak INFOGRAFIA MOOC vypadá a jak ho můžete používat vy a vaši studenti nebo mladí lidé obecně. Výukový portál najdete na webu na adrese www.infografia-mooc.eu. Je skvělé, že portál a všechny vzdělávací zdroje jsou dostupné hned v několika jazycích, konkrétně v angličtině, češtině, němčině, litevštině a řečtině.



Na obrázku vidíte úvodní stránku vzdělávacího portálu INFOGRAFIA.

Vzdělávací zdroje

Ke zlepšení svých podnikatelských kompetencí můžete využít **15 interaktivních infografik**. Každá infografika obsahuje čtyři vzdělávací nástroje: **Video, Kvíz, WebQuest a Vzdělávací výzvu**. Výukové nástroje fungují na počítači, tabletu i mobilním telefonu. **Učte se a bavte se!**

15 interaktivních infografik jsme rozdělili do tří skupin. Každá skupina obsahuje pět infografik a má jinou barvu. První skupina je červená, druhá oranžová a třetí fialová.

Vyberte si skupinu infografik k zobrazení níže:



Červená skupina

Oranžová skupina

Fialová skupina

Pokud vyberete položku vzdělávací zdroje, zobrazí se tato stránka. Zde si můžete vybrat ze 3 skupin infografik, červené, oranžové a fialové. Každá z nich obsahuje pět interaktivních infografik.

Červená skupina

Oranžová skupina

Fialová skupina



Rozpoznávání
tržních příležitostí



Kreativita



Vize



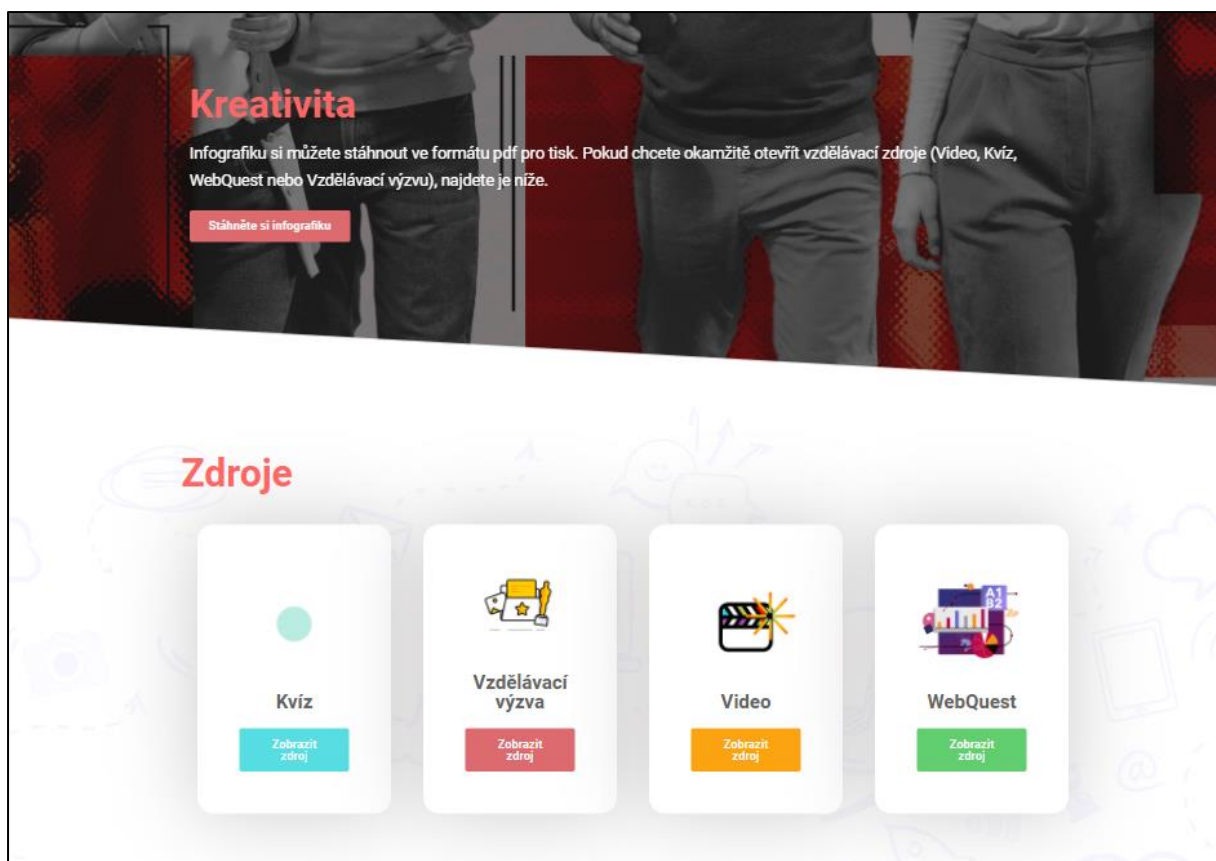
Oceňování nápadů



Myšlení respektující
etiku a udržitelnost

Například červená skupina obsahuje následující infografiky:

- Rozpoznávání tržních příležitostí
- Kreativita
- Vize
- Oceňování nápadů
- Myšlení respektující etiku a udržitelnost



Pokud například kliknete na infografiku Kreativita, zobrazí se vám stránka, kde můžete otevřít čtyři vzdělávací zdroje, a to Kvíz, Digitální výzvu, Video a WebQuest.

Pokud máte chuť na objevování, můžete prozkoumat celý výukový portál a vyzkoušet výukové zdroje pro téma, které vás nejvíce zaujme.

Evropský rámec podnikatelských kompetencí (EntreComp)

Evropský rámec podnikatelských kompetencí (EntreComp) byl vyvinut Výzkumným střediskem JRC Evropské komise. EntreComp je flexibilní referenční rámec, který lze upravit tak, aby podporoval porozumění a rozvoj podnikatelských kompetencí v jakémkoli vzdělávacím prostředí. Byl vyvinut jako referenční rámec pro vysvětlení toho, co tvoří podnikatelské myšlení. EntreComp nabízí komplexní popis znalostí, dovedností a postojů, které jsou nutné k podnikání, tedy k tvorbě finanční, kulturní nebo sociální hodnoty pro vaši komunitu a širší společnost.

EntreComp je komplexní a flexibilní rámec, který je navržen tak, aby vybudoval porozumění tomu, co je míněno podnikáním jako kompetencí, a podpořil naši schopnost identifikovat schopnosti, které jsou pro podnikání klíčové. EntreComp má v úmyslu podporovat a inspirovat akce k rozvoji

podnikatelských schopností evropských občanů, pomáhat zvyšovat schopnost jednotlivců aktivně se zapojit do společnosti, podporovat kariérní rozvoj a podněcovat iniciativy vytvářející hodnoty. Je důležité pochopit, že podnikání hraje významnou roli v mnoha aspektech života jednotlivých občanů a v mnoha oblastech prosperující společnosti.

Co je podnikání?

Pojem podnikání může být obtížně definovatelný. Moderní definice podnikání zní: „proces vytváření nového podniku a podstupování všech jeho rizik s cílem dosáhnout zisku“ (Oxfordský slovník).

Tato definice nastiňuje praktické aspekty podnikání, ale nějak postrádá podstatu toho, co ve skutečnosti znamená. Dlouholetý profesor Harvard Business School a odborník na téma podnikání, Howard Stevenson, zjednodušil definici na „hledání příležitostí bez ohledu na zdroje“ (Harvard Business Review, 2013).

V této definici je podnikatelem každý, kdo identifikuje příležitost a rozhodne se ji využít bez ohledu na zdroje, které má aktuálně k dispozici. Jinými slovy, podnikatelé identifikují, co „by mohlo být“, a pak teprve najdou způsob, jak to „uskutečnit“, i když v době, kdy se jejich podnikatelský nápad rodí, tak nemají přístup ke všem nezbytným zdrojům.

EntreComp vyšel z těchto definic a definuje podnikání takto: „Podnikání je, když jednáte na základě podnikatelských příležitostí a nápadů a přeměňujete je v hodnotu pro ostatní lidi. Hodnota, která je vytvářena, může být finanční, kulturní nebo sociální“. V jádru tohoto konceptu je podnikání o vytváření hodnot a snaze přeměnit svět řešením problémů. To může zahrnovat například dosažení sociálních změn nebo vytvoření inovativního produktu či služby, které zlepší náš každodenní život. Podnikání to tedy klíčové pro společenský pokrok.

Podnikatelské myšlení

Pokud je podnikání klíčovou průřezovou kompetencí pro vytváření hodnot, co pak máme na mysli, když říkáme, že někdo má podnikatelské myšlení? Podnikatelské myšlení je „způsob myšlení“, který umožňuje jednotlivcům překonávat výzvy, být rozhodný a přijímat odpovědnost za své činy a jejich výsledky.

O podnikatelském myšlení lze říci, že se skládá z pěti základních charakteristik:

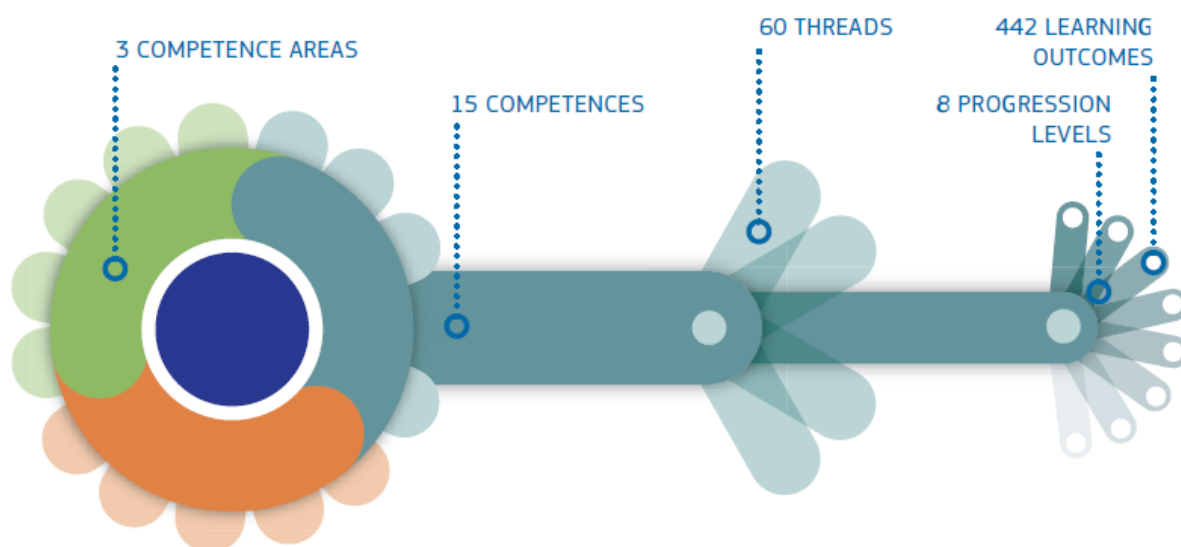
1. **Pozitivní duševní postoj** – negativní myšlenky mohou podkopat pokrok směrem k cíli. Pozitivní způsob myšlení vám umožňuje vnímat obtíže jako příležitosti k učení a podporuje postoj „zvládnou to“. Pozitivní mentální přístup vás nejen motivuje k pokroku směrem k vašim cílům, ale také vám pomáhá překonat jakékoli potíže, se kterými se na cestě setkáváte.
2. **Kreativní myšlení** – kreativita není jen o vývoji inovativního produktu nebo jedinečného uměleckého díla. Kreativita je o vytváření spojení, a to jak teoretických, tak praktických. Kreativní myšlení vám umožňuje řešit problémy vytvářením kreativních řešení. Zkoumání a rozvíjení vlastní kreativity je zásadní proces ve snaze stát se kreativnějším člověkem i podnikatelem.
3. **Schopnost přesvědčivé komunikace** – Síla přesvědčování vám může pomoci vyjednat obchod, zajistit životně důležitou investici, prodat produkt nebo službu i získat podporu pro podnikatelskou iniciativu. Přesvědčování není o manipulaci; jde o to přesvědčit ostatní, že si vaše nápady zaslouží podporu. Toto je klíčová komunikační technika v jakékoli situaci, protože vám umožňuje zajistit si podporu od ostatních, která vám pomůže dosáhnout vašich cílů.
4. **Vnitřní motivace a tah na branku** – sebmotivace, aspirace a nadšení jsou klíčovými osobními rysy každého úspěšného podnikatele. Úspěch nepřijde jen tak; musíte ho chtít a tvrdě pracovat, abyste ho dosáhli. Motivace k úspěchu může být silnou hnací silou pro pozitivní činy a zajišťuje, že budete vytrvale pokračovat v práci na svých cílech.
5. **Houževnatost a schopnost poučit se z neúspěchu** – poučit se z chyb a neúspěchů je klíčem k jakémukoli úspěšnému úsilí. Jen velmi málo podnikatelských iniciativ běží hladce od začátku do konce a vždy se najdou na cestě nějaké překážky. Klíčem je nevzdávat se, i když se věci komplikují, ale vzít si pozitivní ponaučení ze svých neúspěchů. Tím zlepšujete své schopnosti i dovednosti.

Podnikatelské myšlení vyžaduje neustálou potřebu rozvíjet nové i stávající dovednosti, učit se z chyb a neustále podnikat praktické kroky. Rámec EntreComp se pokouší vysvětlit a porozumět podnikatelskému myšlení zkoumáním mnoha různých aspektů a kompetencí podnikatele.

EntreComp a jeho struktura

Pojďme se nyní podívat na rámec EntreComp a klíčové podnikatelské kompetence, které popisuje. EntreComp se skládá ze 3 oblastí kompetencí s 15 specifickými kompetencemi, které jsou dále rozděleny do 60 vláken, která popisují, co každá kompetence znamená v praxi.

Vlákna jsou jasně definována prostřednictvím výsledků učení, které se lze naučit, pochopit a následně uvést do praxe. Výsledky učení jsou mapovány na 8 různých úrovních progresu, od začátečníků až po experty. Podívejte se na obrázek níže, kde je přehled struktury celého rámce.



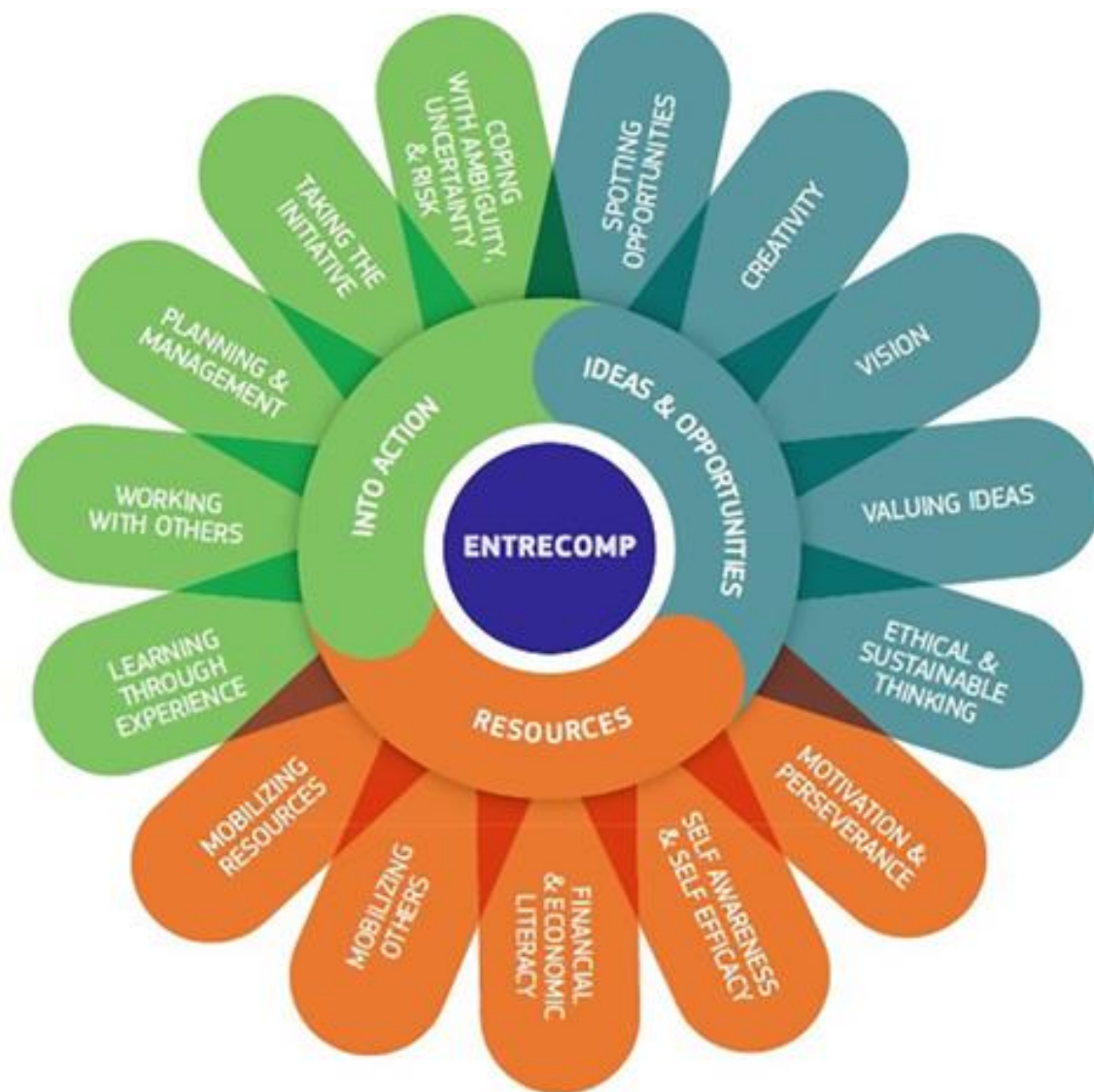
Struktura rámce EntreComp

3 oblasti kompetencí & 15 kompetencí

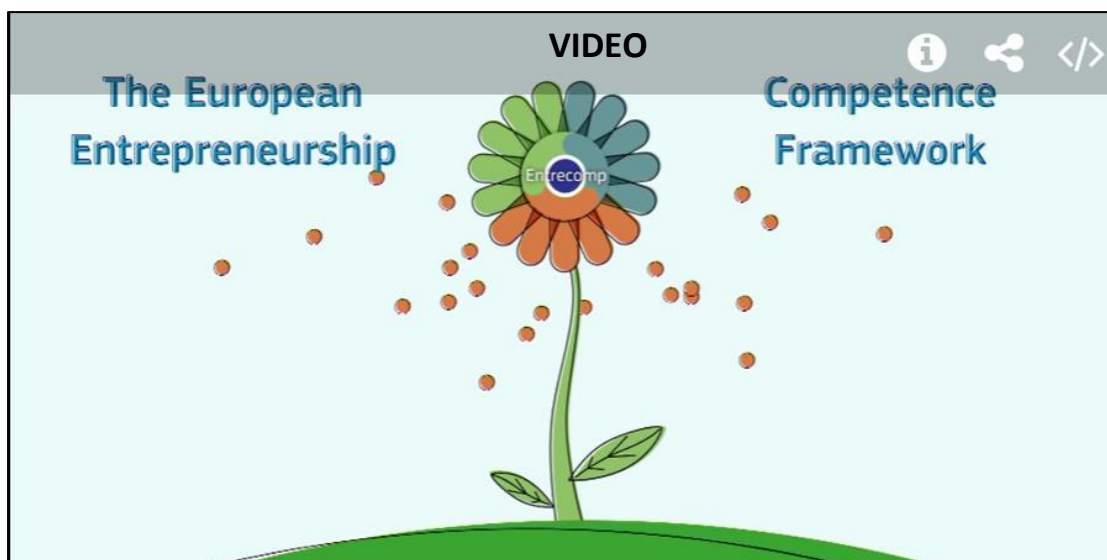
Obrázek níže ukazuje 15 kompetencí rozdělených do třech oblastí, konkrétně „Nápady a příležitosti“, „Zdroje“ a „Do akce“. Jsou navrženy tak, aby „přímo odrážely definici podnikání jako schopnosti proměnit nápady v činy, které vytvářejí hodnotu pro někoho jiného než pro sebe“ (EntreComp, 2016). Tyto 3 kompetenční oblasti koncepčního modelu jsou úzce propojeny.

V rámci těchto 3 oblastí kompetencí se pak rámec zaměřuje na 15 klíčových podnikatelských kompetencí, které tvoří „stavební kameny“ podnikání a podnikatelského myšlení. Těchto 15

kompetencí je také „vzájemně propojeno a vnitřně spjato, a proto by se mělo s nimi zacházet jako s částmi celku“ (EntreComp, 2016).



Kompetence EntreComp



¹Toto video poskytuje stručný přehled o rámci EntreComp
<https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/I-163141?lg=CS>

Gamifikace učení

Gamifikace učení je vzdělávací přístup, jehož cílem je motivovat studenty k získávání nových dovedností a kompetencí pomocí her nebo herních prvků ve vzdělávacím prostředí. Cílem je maximalizovat zapojení a interakci studenta tím, že učební obsah a úkoly budou zábavné a budou obsahovat herní prvky.

Gamifikace je integrace herních prvků do neherních výukových situací. Podle Karla Kappa, který na toto téma napsal několik knih, to zahrnuje „použití herních schémat, prvků a herního myšlení k zapojení lidí, motivaci k akci, podpoře učení a řešení problémů“ (Karl Kapp, 2012). Úspěšná gamifikační strategie umožní studentovi získat nové znalosti, dovednosti a kompetence, aniž by si nutně uvědomoval, že se vzdělává.

Základní pojmy gamifikace

Níže uvedený obrázek ukazuje tři základní koncepty gamifikace učení: hodnota, autonomie a kompetence.

¹ Videá v této příručce jsou v angličtině, abyste si procvičili porozumění anglickému jazyku. Pokud byste měli problémy s porozuměním, zapněte si titulky v angličtině. Pokud potřebujete video v českém jazyce, najděte si video v češtině o tomto tématu na YouTube.



Základní pojmy gamifikace

- Hodnota – Efektivní gamifikační prvky přidávají hodnotu studentovi. Studenti se více zapojují, když cítí, že v důsledku hraní zlepšují své schopnosti, zvláště když lze tuto schopnost použít v situacích skutečného života.
- Autonomie – Efektivní gamifikační prvky by měly umožnit studentovi uspět nebo selhat v důsledku jeho vlastních voleb a rozhodnutí ve hře. Studenti jsou více motivováni, když cítí zapojení a odpovědnost za své vlastní učení.
- Kompetence – Efektivní gamifikační prvky umožňují studentům rozvíjet nebo zlepšovat své stávající kompetence. Když studenti dokončí úkol a postoupí na další úroveň, získají pocit uspokojení a osobního růstu.

Klíčové principy gamifikace

Níže uvedený obrázek ukazuje čtyři hlavní principy gamifikace: Svoboda neuspět, Rychlá zpětná vazba, Pokrok a Vyprávění příběhu.



Principy gamifikace

- Svoboda neúspěchu – s gamifikačními prvky by mělo být spojeno nízké riziko a studenti by měli mít k dispozici více pokusů, aby mohli nakonec uspět. Poučit se z neúspěchu je důležitou životní lekcí a studenti by měli být povzbuzováni k experimentování, riskování a neměli by se nechat odradit strachem z neúspěchu.
- Rychlá zpětná vazba – studenti by měli obdržet okamžitou zpětnou vazbu nebo odměny jako výsledek svých rozhodnutí a činů ve hře. Herní prvky by měly poskytovat častou a cílenou zpětnou vazbu, jak student postupuje, buď po dokončení jednotlivého úkolu, nebo na konci každé úrovně.
- Pokrok – studenti by měli být schopni průběžně hodnotit svůj pokrok a zlepšení. Studenti jsou více angažovaní a motivovaní, pokud mají pocit, že dosahují pozitivního pokroku směrem ke svým cílům.
- Vyprávění příběhů – nejúčinnější gamifikační prvky zahrnují poutavý příběh nebo poutavé vyprávění. Strukturování výukových cílů v rámci příběhu a aktivní motivace studentů, aby se do příběhu zapojili, zvyšuje jejich radost z procesu učení.

Učení založené na výzvách

Učení založené na výzvách je přístup založený na přidávání výzev a motivačních prvků do výukových zdrojů. Zaměřuje se na integraci výzev do vzdělávacího prostředí a poskytuje efektivní způsob, jak zaujmout studenty a podpořit je při zlepšování jejich schopností řešit problémy reálného světa.

Učení založené na výzvách jako výukový rámec bylo poprvé použito v Apple Inc. v roce 2008 jako součást jejich projektu „Apple Classrooms of Tomorrow – Today“ (Apple Inc., 2008). Tento rámec se nyní používá ve vzdělávacích, obchodních a projektových prostředích po celém světě. Pokud je strategie používána správně, umožňuje studentům řešit různé výzvy a zároveň získávat znalosti a kompetence, které podporují jejich osobní a profesní rozvoj.

3 klíčové fáze učení založeného na výzvách

Výukový rámec založený na výzvách se dělí do tří vzájemně propojených fází, které zahrnují celý proces: Zapojení, Výzkum a Aplikace výsledků. Každá fáze zahrnuje aktivity, které připravují studenta na postup do další fáze. Podpora celého cyklu je neustálý proces dokumentování, reflektování a sdílení. (Challenge-based Learning.org, 2018).

3 fáze učení založeného na výzvách:

- Zapojení – studentům je předložena výzva, na kterou se mají zaměřit – skutečný problém, který lze vyřešit v jejich škole nebo komunitě.
- Výzkum – Studenti zkoumají téma předložené výzvy, shromažďují poznatky a vyvíjejí variantní řešení, z nichž pak vybírají to nejlepší.
- Aplikace výsledků – Studenti implementují vybrané řešení v reálném prostředí, získávají zpětnou vazbu a učí se ze svých úspěchů a neúspěchů.



Toto video vysvětluje, co je to CBL (Challenge-based learning) – Učení založené na výzvách

<https://youtu.be/MyiFPIJivPY>

Kahoot! – Výuková platforma s herními prvky

Nyní je ten vhodný čas naučit se vytvářet moderní vzdělávací zdroje, jako jsou vzdělávací videa, kvízy nebo WebQuesty. Podíváme se na nejlepší nástroje a platformy pro jejich tvorbu a prakticky si vyzkoušíte jejich přípravu. Začneme tvorbou kvízů na platformě Kahoot.



Kahoot! je digitální výuková platforma, která využívá herní prvky při tvorbě kvízů. Studentům tak nabízí zábavné a soutěživé kvízy. Učitelům pak možnost takové zábavné kvízy připravovat na libovolná témata. Přestože je Kahoot velmi známou platformou, tak stále nabízí i bezplatnou verzi, díky čemuž je vysoce dostupná pro učitele i studenty. Kahoot je také výborný nástroj pro smíšenou

výuku, která kombinuje digitální online zdroje s výukou ve třídě. Studenti mohou používat Kahoot na většině zařízení z libovolného místa s připojením k internetu.



Video: Co je Kahoot!? <https://youtu.be/7XzfWHdDS9Q>

Toto video vám poskytne stručné informace o tom, co je Kahoot!



Video: Jak udělat kvíz v Kahoot <https://youtu.be/CGmvvTUx4SI>

Toto video vám stručně ukáže, jak vytvořit kvíz na platformě Kahoot!

Kvíz jako vzdělávací nástroj

Proč byste měli používat kvízy ve vzdělávání? Když byli mnozí z nás mladí, milovali jsme kvízy v našich oblíbených časopisech. Například ty, které podle odpovědí určí, jaký jsi typ člověka. Nyní můžeme pro naše studenty připravit ještě zábavnější kvízy. Existuje spousta nástrojů pro vytváření atraktivních a zábavných online kvízů. Kvíz je jako malá hádanka k vyřešení. Kvízy pomáhají lidem najít odpovědi na otázky jako: "Kolik toho o tomto tématu vím?" "Jaké bude moje skóre?" nebo "Dosáhnu lepších výsledků v tomto kvízu než ostatní studenti?" Zde je několik důvodů, které by vás mohly přimět přemýšlet o častějším používání kvízů se svými studenty.

Kvízy jsou zábavné. Všichni víme, že pokud je učení zábavné, učíme se lépe a snadněji.

Kvízy zvyšují sebevědomí. Dobře cílené, na míru šité kvízy mohou zvýšit sebevědomí. Když studenti dokážou čelit kvízovým otázkám a jsou schopni uspět, jejich sebevědomí roste.

Kvízy mohou studentům pomoci identifikovat pokrok. Ať už je kvíz hodnocením před, uprostřed nebo na konci lekce, může vám skutečně pomoci zjistit, co studenti již znají nebo se naučili. Pokud dovolíte, aby se kvíz opakoval v různých fázích učební jednotky, studenti uvidí svůj pokrok.

Kvízy mohou podpořit individuální učení. Při skupinovém učení se často stává, že někteří žáci jsou pasivní. Pokud však studenti kvíz dělají, všichni se aktivně zapojují do výuky. Herní prvky v kvízu zvyšují motivaci k účasti na procesu učení.

Výsledky kvízu pomáhají učitelům zjistit, jak výuka probíhá a jak ji zlepšit. Někdy se vám zdá, že studenti učební látce rozumí velmi dobře, ale teprve kvíz nebo praktický test vám poskytne objektivní data.

Kvízy jsou skvělé pro skupinovou výuku. Kvíz na konci lekce je dobrý způsob, jak shrnout naučené znalosti a zjistit, co se studenti skutečně naučili.

Kvízy jsou skvělé pro hodnocení na konci tématu a motivují k učení. Kvíz na konci lekce nebo učební jednotky je zábavný způsob, jak zjistit, kolik se studenti naučili. Pokud jsou studenti zvyklí na závěr výukového bloku absolvovat kvíz, věnují výuce větší pozornost.

Kvízy jsou dobré na opakování. Poznatky, které se neopakují, jsou časem zapomenuty. Kvízy jsou rychlým a efektivním způsobem, jak udržet znalosti v paměti po delší dobu.

Kvízy mohou pomoci sledovat výkon studentů. Vedení záznamů o skóre a odpovědích studentů poskytuje důkaz, že učitel pravidelně hodnotí a poskytuje studentům zpětnou vazbu. Výsledky studentů v kvízech poskytují zpětnou vazbu jak studentovi, tak učiteli.

Kvízy povzbuzují studenty k pokroku a studiu. Absolvováním kvízů studenti získají okamžitou zpětnou vazbu na své odpovědi. A může jim to pomoci identifikovat oblasti, které potřebují rozvíjet. Studenti získají přehled o svém studijním pokroku a jsou motivováni ke zlepšení svých výkonů.

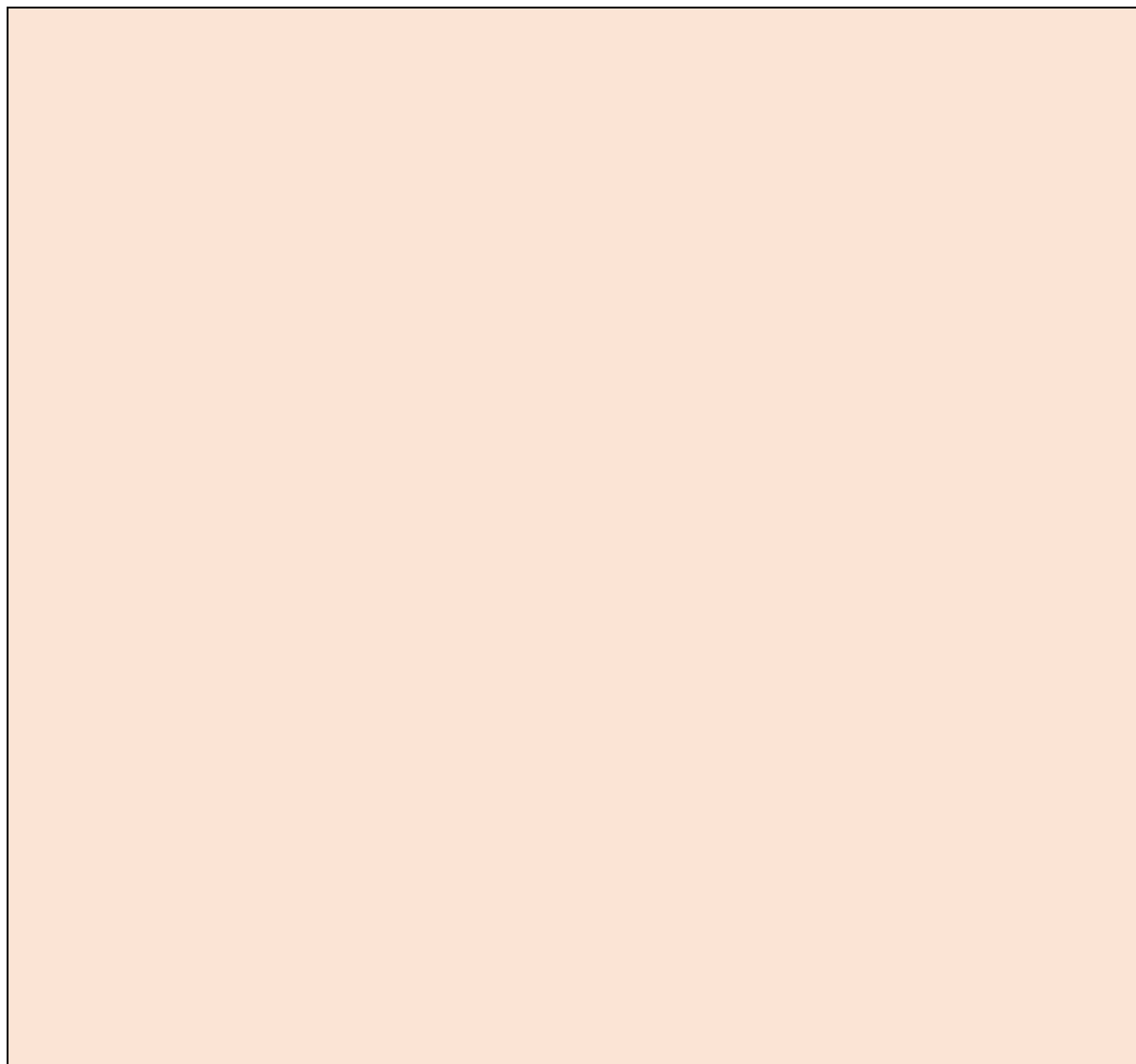
Kvízy mohou poskytnout téma k diskusi. Učitel a studenti mohou, na základě výsledků kvízu, diskutovat o procesu výuky, metodách výuky a výsledcích studijního procesu.

Připravte vlastní kvíz na platformě Kahoot!

Kvíz je užitečný a moderní výukový nástroj. Abyste se naučili využívat výhod platformy Kahoot, musíte získat praktické zkušenosti a trochu experimentovat přímo v Kahootu. Vaším úkolem je nyní připravit krátký kvíz v platformě Kahoot a následně vyzkoušet jeho použití s ostatními účastníky tohoto vzdělávacího programu.

Vyberte si téma kvízu, připravte název kvízu a několik kvízových otázek (například 5 až 8). A pak otevřete platformu Kahoot a připravte si krátký, ale perfektní kvíz.

Téma kvízu
Název kvízu:
Kvízové otázky:



Jakmile budete mít kvíz připravený, je čas na vaši kvízovou show. Vy jste učitel a vaši kolegové v tomto kurzu jsou vaši studenti. Ukažte jim, jak váš kvíz funguje, a pokuste se to udělat co nejzábavnějším způsobem, protože učení může být zábava!

Vzdělávací kvízy – tipy a diskuze

Odpovězte a diskutujte ve skupině následující otázky:

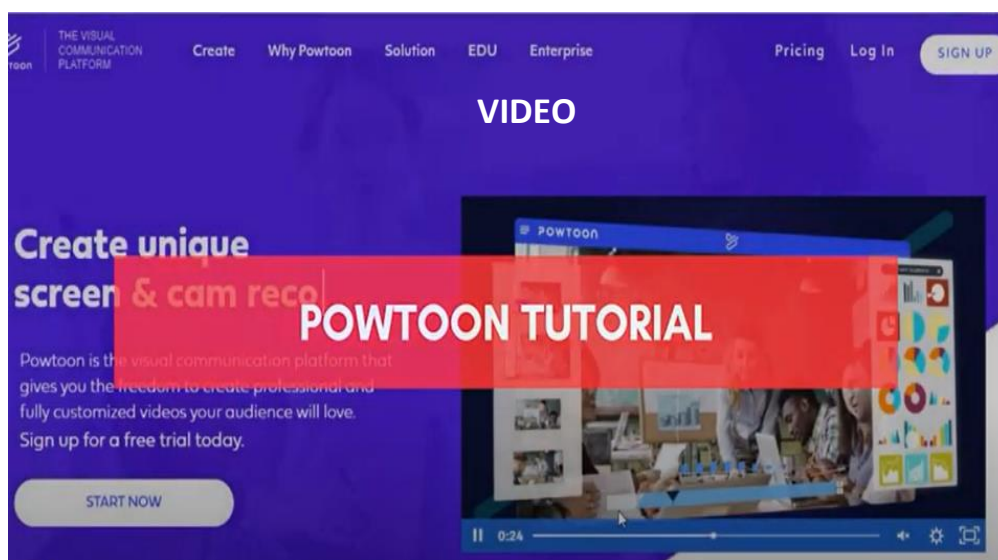
- Jaké jsou podle vás výhody používání kvízů ve vzdělávání mládeže?
- Jaké jsou nevýhody používání kvízů ve vzdělávání mládeže?
- Jaké máte zkušenosti s používáním kvízů ve výuce?
- Jaké praktické tipy na přípravu a používání kvízů byste doporučili ostatním?
- Co se vám líbí a nelíbí na platformě Kahoot?

Powtoon – nástroj pro tvorbu videa

Výuková videa a video tutoriály dnes patří k nejoblíbenějším výukovým zdrojům. Lidé přestávají navštěvovat vzdělávací kurzy a začínají spíše sledovat videa na YouTube nebo si platí za videa a video kurzy prostřednictvím platformy jako Patreon. Výuková videa jsou pro studenty atraktivní a velmi efektivní vzdělávací nástroj. Pokud se nechcete stát staromódním učitelem, měli byste se naučit vytvářet a používat výuková videa. A právě teď k tomu máte skvělou příležitost. Pojďme se podívat na jeden z nejlepších nástrojů pro tvorbu videa.



Powtoon je online nástroj pro tvorbu videí, což znamená, že s jeho pomocí můžete vytvořit video bez stahování jakéhokoli softwaru. Bude fungovat kdekoli na jakémkoli počítači. Powtoon nabízí bezplatný účet, stačí se přihlásit a začít vytvářet profesionální videa.



Video: Jak používat Powtoon <https://youtu.be/O3K8v1ub4-Q>

Toto video vám ukáže, jak používat Powtoon.

Video jako vzdělávací nástroj

Výhody používání videí ve vzdělávacím prostředí jsou četné a nepopíratelné. Jejich atraktivita a efektivita z nich dělá skvělý vzdělávací nástroj pro studenty i učitele.

Výhody pro studenty:

- Videá vytvářejí poutavější smyslový zážitek než použití samotných tiskových materiálů. Studenti vidí a slyší znalosti a dovednosti, které se učí.
- Vzdělávací videa poskytují vzdělávací zdroj, který lze sledovat odkudkoli s připojením k internetu. Videá jsou dostupná na mnoha zařízeních, včetně notebooků, tabletů a chytrých telefonů. To vám umožňuje konzumovat vzdělávací obsah ve třídě, doma nebo kdekoli jinde.
- Videá usnadňují osvojení a uchování znalostí, protože je lze zastavit a přehrát tolikrát, kolikrát je potřeba. Lze si je opakovaně pouštět i dlouho po odučení lekce.
- Jsou velmi užitečná při výuce všech předmětů, ale zejména těch, které jsou složité a vysoce vizuální, jako jsou postupy krok za krokem.
- Vzdělávací videa podporují dovednosti v oblasti digitální gramotnosti a komunikace, což jsou základní dovednosti 21. století.

Výhody pro učitele:

- Vzdělávací videa zvyšují zapojení studentů, což pomáhá zlepšit výsledky učení. Pokud studenty téma zajímá, učí se více a lépe.
- Videá umožňují učitelům vytvořit převrácenou třídu nebo „smíšené“ výukové prostředí. Videá jsou však přínosná i pro učitele, kteří vyučují v tradičních třídách.
- Vzdělávací videa usnadňují možnosti vzdělávání na dálku, takže učitelé mohou oslovit studenty z celého světa.
- Videá mají studenti k dispozici i doma. To je značná výhoda pro opakování nebo výuku pomalejších studentů, kteří potřebují více času na učení.
- Videá jsou obohacením výuky a umožňují učitelům zatraktivnit a zefektivnit výuku.
- Videá umožňují učitelům více se zaměřit na praktickou aplikaci znalostí a řešení praktických problémů při výuce ve třídě. Učitelé nemusí trávit tolik času frontální výukou a prezentací znalostí, protože se studenti tyto znalosti mohou naučit z videí doma.

Připravte si video na platformě Powtoon

Video je cenným a moderním učebním nástrojem. Abyste se naučili využívat výhody platformy Powtoon, musíte získat praktické zkušenosti. Vaším úkolem je připravit krátké video v platformě Powtoon a poté jej prezentovat ostatním účastníkům tohoto vzdělávacího kurzu.

Vyberte téma videa, připravte název videa, úvod, hlavní část a závěrečné shrnutí. A pak otevřete Powtoon a připravte krátké vzdělávací video. Můžete připravit video pouze s textem, nebo můžete text nahrát hlasem a přidat hlasovou stopu, je to na vás.

Téma videa

Výběr tématu videa je zásadní. Téma musí odpovídat potřebám cílového publika nebo problémům a výzvám, kterým čelí. Téma videa by nemělo být rozsáhlé. Tématem videa by měla být konkrétní praktická dovednost nebo znalost, která pomůže členům cílového publika v jejich pracovním nebo osobním životě.

Název videa

Název videa by měl být stručný, jasný a atraktivní pro cílové publikum.

Úvodní část videa

Účelem prvních vět vašeho videa je zaujmout a informovat diváka, jaké je téma videa a proč by ho měl sledovat. Úvod videa by měl odpovědět na základní niterné otázky diváka:

- *Proč bych měl trávit čas sledováním tohoto videa?*
- *K čemu mi bude toto video užitečné?*



Hlavní část videa

Obsah hlavní části závisí na konkrétním tématu videa. Máte mnoho možností, například pokud je vaše video o užitečné dovednosti, můžete:

- *Vysvětlit, jak dovednost funguje.*
- *Ukázat, jak používat dovednost krok za krokem.*
- *Vysvětlit dovednost na praktickém příkladu.*
- *Vysvětlit podstatu dovednosti a příčiny a důsledky konkrétního chování.*
- *Prezentovat zásadní nebo zajímavá fakta a nezbytné znalosti týkající se dané dovednosti.*
- *Vysvětlit, proč je konkrétní dovednost nezbytná pro pracovní nebo osobní život.*



Závěrečná část videa – shrnutí

Na konci každého videa by mělo být shrnutí, protože pro delší uchování znalostí je nutné opakování. V této závěrečné části byste proto měli zopakovat nejdůležitější body videa. Můžete také přidat pádný argument, proč přenést dovednost nebo znalosti do reálného života. I zde si v závislosti na tématu videa můžete vybrat z několika možností, například:

- *Krátce zopakujte hlavní body videa a přidejte nějaké závěrečné informace nebo doporučení.*
- *Zopakujte, jak dovednost funguje, a přidejte několik doporučení pro aplikaci do praxe.*
- *Zopakujte hlavní myšlenky videa a zdůrazněte, jak důležité je konkrétní dovednost nebo konkrétní znalosti pro každodenní život.*

Jakmile bude vaše video hotové, je čas ho ukázat ostatním lidem v tomto vzdělávacím kurzu. A pokud jste odvážní, můžete video zveřejnit na YouTube nebo na sociálních sítích. Tím získáte zpětnou vazbu. A zpětná vazba není vždy pozitivní, ale vždy vám může být užitečná!

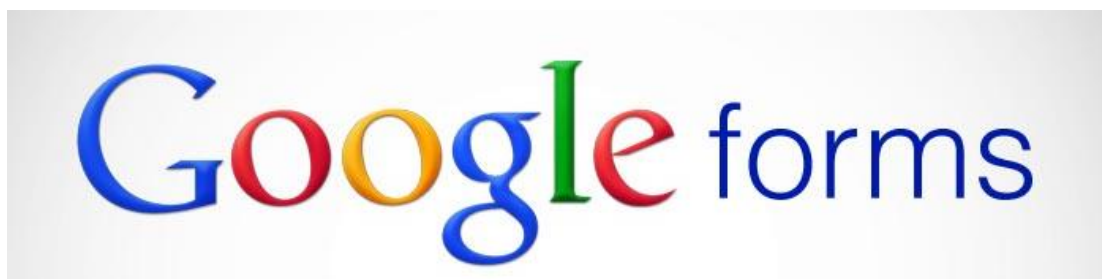
Výuková videa – tipy a diskuze

Odpovězte a diskutujte ve skupině následující otázky:

- Jaké jsou podle vás výhody používání vzdělávacích videí ve vzdělávání mládeže?
- Jaké jsou nevýhody používání videí ve vzdělávání mládeže?
- Jaké máte zkušenosti s používáním videí ve výuce?
- Jaké praktické tipy na přípravu a používání videí ve výuce byste doporučili ostatním?
- Co se vám líbí a nelíbí na platformě Powtoon?

Google Forms – užitečný online nástroj

V této části kurzu představíme moderní výukový nástroj s názvem WebQuest. WebQuest využívá největší zdroj informací současnosti, internet. Dozvíte se také o Google Forms, nástroji pro přípravu formulářů, anket a kvízů. Pomocí tohoto softwaru připravíte svůj vlastní WebQuest.



Google Forms (Google Formuláře) je bezplatný online software, který vám umožňuje vytvářet průzkumy, kvízy a formuláře. Je součástí sady webových aplikací Google, včetně Dokumentů Google, Tabulek Google, Prezentací Google a dalších.



Video: Jak používat formuláře Google <https://youtu.be/p4lINhYinuM>

Toto video vám stručně ukáže, jak používat Formuláře Google.

WebQuest jako vzdělávací nástroj

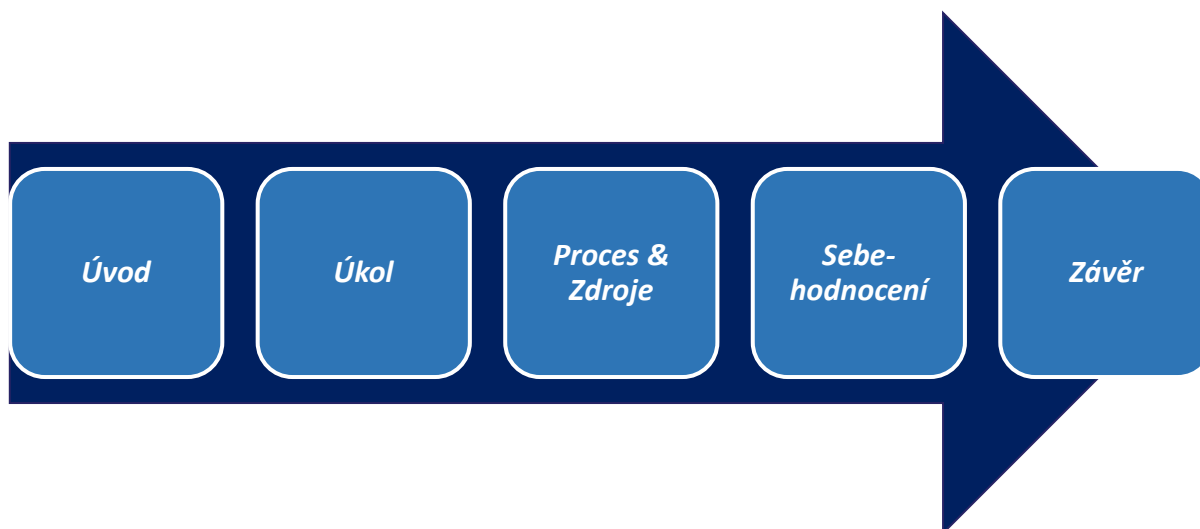
WebQuest je vzdělávací nástroj založený na výzvách, který je postaven na metodologii internetového výzkumu, která stimuluje kritické a kreativní myšlení. Je to extrémně jednoduchý a bohatý model využívající internet jako zdroj informací. WebQuest je založen na investigativních učebních procesech pro konstrukci znalostí. Budování dovedností učitelů pro začlenění učebních metod WebQuestu pomáhá podporovat vysoce kvalitní a inovativní vzdělávání mládeže.

Z pohledu projektu INFOGRAFIA, WebQuesty nabízí inovativní výukové zdroje, které jsou zapamatovatelné, vzrušující, kreativní a zábavné. Jejich cílem je zaujmout, inspirovat a přinést studentům zábavné učení. Výzvy WebQuest vyvinuté v rámci projektu INFOGRAFIA jsou zaměřeny na rozvoj podnikatelských kompetencí u mladých lidí.

Nyní se podívejme na charakteristiky a strukturu typického WebQuestu. Každý WebQuest má obecnou strukturu skládající se z několika kroků nebo chcete-li stavebních bloků, které jsou znázorněny na obrázku níže. Typický WebQuest obsahuje těchto pět základních prvků:

- Úvod
- Úkol

- Proces a zdroje
- Sebehodnocení
- Závěr



Struktura WebQuestu

1. Úvod

Úvod by měl poskytnout kontext a „připravit scénu“ pro budoucí výzvu. Je to začátek cesty učení, na kterou se student chystá vydat. Cílem úvodu je, aby aktivita byla pro studenty žádoucí a zábavná. Když se výzvy týkají zájmů studentů, minulých zkušeností nebo plánů do budoucna, jsou ze své podstaty zajímavější. Celkovým cílem je zaujmout a nadchnout studenty na začátku každého WebQuestu a povzbudit je k dokončení výzvy.

2. Úkol

Dobrý úkol jasně a přesně vysvětluje, co mají studenti dělat. Měl by být motivující a zajímavý a měl by zahrnovat aktivity, které přispívají k rozvoji dovedností, které studenti využijí v každodenním životě. Cílem úkolu je poskytnout studentovi jasnou výzvu a náčrt cíle, kterého má být dosaženo. Čím relevantnější a vzrušující je úkol, tím poutavější bude pro studenta.

3. Proces a zdroje

Proces je podrobný popis kroků, kterými by studenti měli projít, aby úkol splnili. Zahrnuje soubor kroků a výzkumných úkolů využívajících předdefinované zdroje, které jsou převážně webové a obvykle v „klikací“ podobě. Proces by měl být jasně strukturován a měl by sledovat jasné

definovanou „cestu“. Cílem procesu je provést uživatele cestou učení tím, že je provede krok za krokem po jednotlivých fázích výzvy.

Zdroji by měly být internetové odkazy na videa, články, webové stránky, blogy atd., které bude muset student navštívit, aby mohl úkol splnit. Odkazy by měly být vloženy přímo do WebQuestu, aby bylo zajištěno snadné použití a interaktivita.

4. Sebehodnocení

Sebehodnocení je příležitostí pro studenty, aby zhodnotili, co udělali, a zamysleli se nad tím, čeho dosáhli. Pokud proces WebQuestu zahrnoval vytvoření hmatatelných „produktů“ (např. návrhu řešení, videí nebo prezentací atd.), pak je to příležitost pro studenty, aby je představili učitelům, veřejnosti nebo ostatním účastníkům kurzu. Sebehodnocení by se mělo zaměřit na pozitivní úspěchy a mělo by být upřímné ohledně oblastí, které je třeba zlepšit. Sebehodnocení by mělo být chápáno jako příležitost k analýze a hodnocení výkonu, a také k zamyšlení nad tím, co se studenti během WebQuestu naučili nebo čeho dosáhli.

5. Závěr

Dobrý závěr by měl poskytnout studentům příležitost zamyslet se nad celým procesem WebQuestu. Nejlepší by bylo, kdybyste studenty vyzvali, aby zvážili způsoby, jak mohou využít své nově nabyté znalosti ve scénářích reálného světa. Závěr by měl překročit výukovou zkušenost a dát ji do souvislosti s každodenním životem studentů. Cílem je zajistit, aby studenti pochopili, co je výzva naučila a jak mohou tuto zkušenost konstruktivně a pozitivně využít ve svém životě.

Připravte si WebQuest v Google Forms

WebQuest je unikátní a moderní výukový nástroj. Abyste se ho naučili připravovat, musíte získat praktické zkušenosti. Vaším úkolem je připravit jednoduchý WebQuest v Google Forms a poté jej prezentovat ostatním účastníkům tohoto vzdělávacího kurzu.

Nejprve se pro inspiraci podívejte na nějaký WebQuest vyvinutý v projektu INFOGRAFIA. Projektový tým vyvinul jednoduché WebQuesty, které vám poslouží jako dobrý příklad. Poté připravte obsah všech pěti sekcí WebQuestu. Poté připravte WebQuest ve formulářích Google. A na závěr se pochlubte svou prací kolegům z tohoto vzdělávacího kurzu.



Téma WebQuestu

Název WebQuestu

Úvod

Úkol

Proces a zdroje



Sebehodnocení

Závěr



Jakmile budete mít WebQuest hotový, prezentujte jej ostatním účastníkům tohoto vzdělávacího kurzu. Mohou vám poskytnout zpětnou vazbu.

WebQuesty – tipy a diskuze

Odpovězte a diskutujte ve skupině následující otázky:

- Setkali jste se někdy na své vzdělávací cestě s WebQuesty?
- Jaké jsou podle vás výhody používání WebQuestů ve vzdělávání mládeže?
- Jaké jsou nevýhody používání WebQuestů ve vzdělávání mládeže?
- Jaké máte zkušenosti s používáním WebQuestů ve výuce?
- Jaké praktické tipy na přípravu a používání WebQuestů byste doporučili ostatním?
- Hodláte používat WebQuests ve výuce?

ČÁST 2: Samostudium

Tato výuková část navazuje na prezenční výuku, kterou jste v tomto vzdělávacím kurzu již dokončili. V rámci samostudia máte nyní možnost své dovednosti, znalosti a kompetence dále prohlubovat.

Po absolvování této části kurzu budete schopni:

- Využít všechny vzdělávací zdroje vyvinuté projektem INFOGRAFIA přímo ve výuce mladých podnikatelů a mladých lidí obecně.
- Používat další nástroje, platformy a software, které jsou užitečné při vytváření moderních vzdělávacích nástrojů.

Projektový tým INFOGRAFIA připravil 60 vzdělávacích zdrojů, které zahrnují vzdělávací videa, kvízy, digitální výzvy a WebQuesty. Tyto zdroje jsou rozděleny do 15 infografik. Každá infografika je zaměřena na jinou klíčovou podnikatelskou kompetenci.

Abyste mohli tyto výukové zdroje aktivně využívat ve výuce, musíte je znát, musíte si je vyzkoušet a osvojit si je. Udělejte tedy to, co dělají mladí lidé. Vezměte si mobilní telefon, naskenujte QR kódy a užíjte si zábavné učení při prozkoumávání všech 60 výukových zdrojů obsažených v 15 infografikách projektu INFOGRAPHIA. Navíc jsme pro vás vybrali skvělý software, který je snadno dostupný. Seznamte se s tímto softwarem a pokuste se jej zahrnout do své sady nástrojů, které dokážete používat, abyste dokázali vytvářet a používat moderní vzdělávací zdroje.

Pokud jste absolvovali prezenční část kurzu a dokončíte i tuto část samostudia, garantujeme vám, že jste moderním pedagogem, který dokáže připravit a realizovat moderní a zábavnou výuku nejen podnikatelských kompetencí. A to už má nějakou hodnotu!



Rozpoznávání tržních příležitostí

Název kompetence: Rozpoznávání tržních příležitostí

Výzva pro mladé lidi: Použijte svou představivost a schopnosti k identifikaci příležitostí k podnikání a vytváření hodnoty.

Bližší charakteristika:

- Identifikujte a využijte příležitosti k vytváření hodnoty zkoumáním sociálního, kulturního a ekonomického prostředí.
- Identifikujte potřeby a výzvy, které je třeba naplnit.
- Navazujte nová spojení a dávejte dohromady různé zdroje s cílem vytvářet příležitosti k tvorbě hodnot.



The poster features a central image of four diverse young adults (three women and one man) gathered around a laptop, smiling and engaged in a collaborative discussion. The background is a light gray with faint, abstract geometric shapes. Red rectangular boxes with white text are overlaid on the image. A circular red stamp with the word 'INFOGRAFIA' and a website URL is in the top right corner. At the bottom, there are four QR codes, each with a label below it. The overall design is modern and professional.

**Rozvíjej
svě podnikatelské
kompetence!**

**Rozpoznávání
tržních
příležitostí**

↓ SKENUJ NÁS ↓

			
Mrkni se na VIDEO	Zvládni KVÍZ	Vyzkoušej WEBQUEST	Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU

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

Kreativita

Název kompetence: Kreativita

Výzva pro mladé lidi: Rozvíjejte kreativní a účelné nápady.

Bližší charakteristika:

- Tvořte nové nápady a příležitosti, které mají pro lidi hodnotu, včetně lepších řešení stávajících i nových problémů.
- Zkoumejte a experimentujte s inovativními přístupy.
- Kombinujte znalosti a existující zdroje k dosažení inovativních a cenných řešení.



The poster features a central image of four young adults (three men and one woman) standing together, looking at a tablet. The background is a collage of red and black geometric shapes. At the top left, a red box contains the text "Rozvíjej své podnikatelské kompetence!". At the top right, there is a circular red stamp with the text "www.infografika-project.eu" and "INFOGRAFIA". Below the central image, the word "Kreativita" is written in large red letters. Underneath, a red line with the text "↓ SKENUJ NÁS ↓" is followed by four QR codes. Below each QR code is a red label: "Mrkni se na VIDEO", "Zvládni KVÍZ", "Vyzkoušej WEBQUEST", and "Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU". At the bottom left, there is a small European Union flag logo and the text "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union".

Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!

Kreativita

↓ SKENUJ NÁS ↓

Mrkni se
na VIDEO

Zvládni
KVÍZ

Vyzkoušej
WEBQUEST

Zkus VZDĚLÁVACÍ
VÝZVU

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

QRCode Monkey

Bezplatný generátor QR kódů



QR kódy jsme použili v rámci projektu INFOGRAFIA. Mladí lidé skenují tyto kódy a otevírají výukové zdroje přímo na svých chytrých telefonech. Vytváření QR kódů je velmi jednoduché a můžete je vytvořit například pomocí platformy QRCode Monkey. Zkuste to a naučte se to. Je to cenná a praktická dovednost.

QRCode Monkey je jedním z nejpopulárnějších bezplatných online generátorů QR kódů. Vysoké rozlišení QR kódů a široké možnosti designu z něj dělají jeden z nejlepších bezplatných generátorů QR kódů na webu, který lze použít pro různé účely.

QRCode Monkey také nemá žádná omezení. Všechny vygenerované QR kódy budou fungovat navždy, nevyprší a nebudou mít žádné limity skenování, na rozdíl od mnoha jiných generátorů QR kódů. Vytvořené QR kódy jsou statické, takže jediným omezením je, že QR kód nemůžete znovu upravovat.

Nechte svůj QR kód zaujmout publikum díky mnoha možnostem designu a barev. Dizajn rohových prvků a těla QR kódu si můžete přizpůsobit. Můžete si také nastavit vlastní barvy pro všechny prvky QR kódu. Přidejte barvu přechodu do těla QR kódu a nechte jej skutečně vyniknout. Atraktivní QR kódy mohou zvýšit počet skenů.

QRCode Monkey nabízí kvalitu tisku QR kódů s vysokým rozlišením. Při vytváření QR kódu nastavte velikost v pixelech na nejvyšší rozlišení, abyste vytvořili soubory .png v tiskové kvalitě. Můžete si také stáhnout vektorové formáty jako .svg, .eps, .pdf pro nejlepší možnou kvalitu výstupu. Všechny generované QR kódy jsou 100% zdarma a lze je použít k čemukoli chcete. To platí také pro využití na komerční účely.

Neváhejte a přejděte na YouTube a najděte si videonávody o tomto skvělém nástroji.

Vize

Název kompetence: Vize

Výzva pro mladé lidi: Pracujte na své vizi budoucnosti.

Bližší charakteristika:

- Představujte si budoucnost.
- Vytvořte vizi, která promění myšlenky v činy.
- Vizualizujte si budoucí scénáře, které vám pomohou nasměrovat vaši energii a úsilí.

**Rozvíjej
svě podnikatelské
kompetence!**

Vize

↓ SKENUJ NÁS ↓

Mrkni se na VIDEO	Zvládni KVÍZ	Vyzkoušej WEBQUEST	Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU

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

Oceňování nápadů

Název kompetence: Oceňování nápadů

Výzva pro mladé lidi: Využijte nápady a příležitosti na maximum.

Bližší charakteristika:

- Posuďte, jaká je hodnota určitého podnikatelského nápadu ze sociálního, kulturního a ekonomického hlediska.
- Naučte se rozpoznat potenciál nápadu pro vytváření hodnoty a identifikovat vhodné způsoby, jak ho co nejlépe využít.



**Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!**

**Oceňování
nápadů**

↓ SKENUJ NÁS ↓

 Mrkni se
na VIDEO

 Zvládni
KVÍZ

 Vyzkoušej
WEBQUEST

 Zkus VZDĚLÁVACÍ
VÝZVU

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

CANVA

Canva – vynikající nástroj pro grafický design



Pokud vytváříte moderní výukové zdroje pro studenty, neobejdete se bez nástroje pro tvorbu grafiky. Atraktivní obrázky a grafické prvky k výukovým nástrojům prostě patří. Samozřejmě můžete do učení Photoshopu investovat stovky hodin, ale můžete použít i mnohem jednodušší nástroj, který je navíc velmi intuitivní a nabízí skvělé možnosti a profesionální šablony téměř na vše. Seznamte se s platformou Canva a zahrňte ji do své sady nástrojů.

Canva je kompletní grafický nástroj pro každého, kdo není zkušený grafik. Většina lidí ho vnímá jako nástroj pro tvorbu a editaci obrázků, ale je mnohem víc. Můžete navrhnout vše, včetně plakátů, letáků, příspěvků na sociální sítě, infografiky a dalších věcí. Můžete buď začít od bílého papíru, nebo použít předchystané šablony.

Hlavní vlastnosti nástroje Canva:

- Schopnost vytvářet návrhy od začátku nebo používat šablony,
- Schopnost přidat text a obrázky do návrhu,
- Široká škála písem a obrázků na výběr,
- Možnost ukládat a sdílet své návrhy,
- Jednoduché a intuitivní rozhraní, které usnadňuje navrhování,

Můžete dokonce nahrát své vlastní fotografie a přidat je do šablon Canva pomocí rozhraní drag and drop. Je to jako mít základní verzi Photoshopu, která nevyžaduje rozsáhlé znalosti o úpravě fotografií.

Neváhejte a přejděte na YouTube a najděte si videonávody o tomto skvělém nástroji.

Myšlení respektující etiku a udržitelnost

Název kompetence: Myšlení respektující etiku a udržitelnost

Výzva pro mladé lidi: Posudte důsledky a dopad nápadů, příležitostí a činností.

Bližší charakteristika:

- Posuzujte také důsledky podnikatelských nápadů a účinek podnikatelských aktivit na cílovou komunitu, trh, společnost a životní prostředí.
- Zamýšlejte se nad tím, jak udržitelné jsou cíle z hlediska sociálního, kulturního, ekonomického i enviromentálního, a jaký je zvolený postup.
- Jednejte odpovědně.

Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!



Myšlení respektující
etiku a udržitelnost

↓ SKENUJ NÁS ↓

			
Mrkni se na VIDEO	Zvládni KVÍZ	Vyzkoušej WEBQUEST	Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU

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

Sebepoznání a sebevědomí

Název kompetence: Sebepoznání a sebevědomí

Výzva pro mladé lidi: Věřte si a rozvíjejte své schopnosti.

Bližší charakteristika:

- Zamyslete se nad svými potřebami, aspiracemi a přáními v krátkodobém, střednědobém a dlouhodobém horizontu.
- Identifikujte a zhodnoťte své individuální i skupinové silné a slabé stránky.
- Věřte ve svou schopnost ovlivňovat běh událostí a tvořit svou budoucnost, navzdory nejistotě, nezdarům i dočasným selháním.



Rozvíjej
svě podnikatelské
kompetence!

Sebepoznání
a sebevědomí

↓ SKENUJ NÁS ↓

			
Mrkni se na VIDEO	Zvládni KVÍZ	Vyzkoušej WEBQUEST	Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU

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

ANIMAKER

Animaker – jednoduchý nástroj pro tvorbu videa



V rámci projektu INFOGRAFIA jsme vytvořili videa pomocí platformy POWTOON, což je skvělý nástroj, který jsme vám již představili. Pokud však máte omezený rozpočet, můžete využít levnější nástroje jako je například Animaker, který vám nyní představíme. Animaker je překvapivě jednoduchý cloudový nástroj pro tvorbu animovaných videí, pomocí kterého můžete sami vytvářet úžasná vzdělávací, osobní, obchodní a marketingová videa.

Pokud chcete vytvořit krásné animace s nízkým rozpočtem, rozhodně byste se měli podívat na Animaker! Software se snadno používá a je cenově dostupný, takže můžete vytvořit profesionální video, aniž byste narušili svůj rozpočet nebo trávili veškerý čas u obrazovky počítače. Dokonce i profesionálové dnes používají automatizovaný software k vytváření animovaných videí a tato platforma jde o krok dále s automatizací a cloudovým úložištěm. Animaker je skvělá služba, díky které je vytváření animovaných videí jednoduché a zábavné. Díky její cloudové platformě můžete nyní vytvářet skvěle vypadající animace, aniž byste se museli starat o instalaci softwaru nebo najímání profesionála, který to udělá za vás.

Důležité vlastnosti:

- Aplikace pro tvorbu videa se snadno používá a nevyžaduje žádné předchozí zkušenosti s tvorbou videa. Naučit se používat aplikaci je hračka.
- Jednoduše přetáhněte postavy a další položky a vytvoříte animovaná videa.
- Své video si můžete přímo stáhnout v HD nebo Full HD nebo je sdílet na YouTube.
- Aplikace podporuje všechny hlavní prohlížeče.
- Knihovna má na výběr obrovskou sbírku postav, pozadí, vlastností, efektů, zvuků a hudby.
- Hlasový záznam můžete přímo nahrát nebo použít předem nahraný.

Neváhejte a přejděte na YouTube a najděte si videonávody o tomto skvělém nástroji.

Motivace a vytrvalost

Název kompetence: Motivace a vytrvalost

Výzva pro mladé lidi: Zůstaňte soustředění a nevzdávejte se.

Bližší charakteristika:

- Bud'te odhodlaní proměnit vaše nápady v činy.
- Bud'te trpěliví a neustále se snažte dosahovat svých dlouhodobých individuálních nebo skupinových cílů.
- Bud'te odolní vůči tlaku, nepřízni osudu a dočasnému selhání.

Rozvíjej
svě podnikatelské
kompetence!



Motivace
a vytrvalost

↓ SKENUJ NÁS ↓

			
Mrkni se na VIDEO	Zvládni KVÍZ	Vyzkoušej WEBQUEST	Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU

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

Mobilizace zdrojů

Název kompetence: Mobilizace zdrojů

Výzva pro mladé lidi: Najděte a zajistěte si zdroje, které potřebujete.

Bližší charakteristika:

- Získejte a spravujte materiální, nehmotné a digitální zdroje potřebné k přeměně vašich nápadů v činy.
- Vytěžte maximum i z omezených zdrojů.
- Naučte se zajistit si kompetence potřebné v jakékoli fázi podnikání, včetně technických, právních, daňových a digitálních kompetencí.



Rozvíjej
svě podnikatelské
kompetence!



Mobilizace zdrojů

↓ SKENUJ NÁS ↓

			
Mrkni se na VIDEO	Zvládni KVÍZ	Vyzkoušej WEBQUEST	Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU

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

Finanční a ekonomická gramotnost

Název kompetence: Finanční a ekonomická gramotnost

Výzva pro mladé lidi: Rozvíjejte své finanční a ekonomické know-how.

Bližší charakteristika:

- Odhadněte náklady na přeměnu nápadu na úspěšné podnikání.
- Plánujte, aplikujte a vyhodnocujte finanční rozhodnutí v průběhu času.
- Řiďte své finance, abyste si zajistili pro své podnikání dlouhodobou udržitelnost.



The poster features a central image of three young adults (two women and one man) sitting on a bench, engaged in a discussion. One woman is holding a laptop, and the man is gesturing while speaking. The background is a vibrant orange and yellow gradient. Text is overlaid on the image in white and orange boxes. A circular stamp in the top right corner reads 'INFOGRAFIA' and 'www.infografia-project.eu'. At the bottom, there are four QR codes, each with a label below it. The overall design is modern and educational.

Rozvíjej
svě podnikatelské
kompetence!

↓ SKENUJ NÁS ↓

Mrkni se
na VIDEO

Zvládní
KVÍZ

Vyzkoušej
WEBQUEST

Zkus VZDĚLÁVACÍ
VÝZVU

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

Mobilizace ostatních

Název kompetence: Mobilizace ostatních

Výzva pro mladé lidi: Inspirujte, nadchněte a zapojte ostatní.

Bližší charakteristika:

- Inspirujte a nadchněte relevantní zainteresované strany.
- Získejte podporu potřebnou k dosažení výborných výsledků.
- Zlepšujte se v efektivní komunikaci, přesvědčování, vyjednávání i vedení.



Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!

INFOGRAFIA
www.infografika-project.eu

Mobilizace ostatních

↓ SKENUJ NÁS ↓

Mrkni se
na VIDEO

Zvládni
KVÍZ

Vyzkoušej
WEBQUEST

Zkus VZDĚLÁVACÍ
VÝZVU

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

Přebírání iniciativy

Název kompetence: Přebírání iniciativy

Výzva pro mladé lidi: Jděte do toho!

Bližší charakteristika:

- Iniciujte procesy, které vytvářejí hodnotu.
- Přijměte výzvy.
- Jednejte a pracujte samostatně k dosažení cílů, držte se svých cílů a postupujte podle plánu krok za krokem.



Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!

INFOGRAFIA
www.infografia-projekt.eu

Přebírání iniciativy

↓ SKENUJ NÁS ↓

Mrkni se
na VIDEO

Zvládni
KVÍZ

Vyzkoušej
WEBQUEST

Zkus VZDĚLÁVACÍ
VÝZVU

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



Plánování a management

Název kompetence: Plánování a management

Výzva pro mladé lidi: Stanovte si priority a organizujte své podnikatelské aktivity.

Bližší charakteristika:

- Stanovte si dlouhodobé, střednědobé a krátkodobé cíle.
- Definujte priority a vytvořte akční plány.
- Přizpůsobte se nepředvídaným změnám.

Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!



Plánování
a management

↓ SKENUJ NÁS ↓

			
Mrkni se na VIDEO	Zvládni KVÍZ	Vyzkoušej WEBQUEST	Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU

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

Zvládání rizik a nejistoty

Název kompetence: Zvládání rizik a nejistoty

Výzva pro mladé lidi: Pracujte s nejistotou a rizikem.

Bližší charakteristika:

- Naučte se rozhodovat i v situacích, kdy nelze získat všechny potřebné informace a když jsou ve hře různá rizika.
- Do procesu vytváření hodnoty zahrňte strukturované způsoby testování nápadů a prototypů od raných fází, abyste snížili riziko selhání.
- Flexibilně zvládejte rychle se měnící situace.



**Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!**

**Zvládání rizik
a nejistoty**

↓ SKENUJ NÁS ↓

 Mrkni se na VIDEO	 Zvládni KVIZ	 Vyzkoušej WEBQUEST	 Zkus VZDĚLÁVACÍ VÝZVU
---	--	--	---

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

Spolupráce s ostatními

Název kompetence: Spolupráce s ostatními

Výzva pro mladé lidi: Spojte se, spolupracujte a propojte se s ostatními.

Bližší charakteristika:

- Spolupracujte s ostatními na rozvíjení nápadů a jejich přeměně v činy.
- Zapojte se do podnikatelských sítí.
- V případě potřeby řešte konflikty a čelte konkurenci pozitivně.



Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!

Spolupráce
s ostatními

↓ SKENUJ NÁS ↓

Mrkni se
na VIDEO

Zvládni
KVÍZ

Vyzkoušej
WEBQUEST

Zkus VZDĚLÁVACÍ
VÝZVU

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

Učení se ze zkušeností

Název kompetence: Učení se ze zkušeností

Výzva pro mladé lidi: Učte se praxí.

Bližší charakteristiky:

- Využijte jakoukoli iniciativu k vytváření hodnot jako příležitost k učení.
- Učte se od ostatních, včetně vrstevníků a mentorů.
- Přemýšlejte a učte se z úspěchů i neúspěchů (vlastních i cizích).



Rozvíjej
své podnikatelské
kompetence!

Učení se
ze zkušeností

↓ SKENUJ NÁS ↓

 Mrkni se
na VIDEO

 Zvládni
KVÍZ

 Vyzkoušej
WEBQUEST

 Zkus VZDĚLÁVACÍ
VÝZVU

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

INFOGRAFIA

**USING INTERACTIVE INFOGRAPHICS TO BUILD
ENTREPRENEURIAL COMPETENCES**

AKLUB

fip
Future In
Perspective

social youth development
K.A.N.E.

**active
youth**

JUBUK



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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: 2020-3-CZ01-KA205-094056