

STUDIE PRO PŘÍPRAVU PROJEKTOVĚ- ORIENTO VANÉHO UČENÍ A INFORMACE O JEHO IMPLEMENTACI

Přípravný dokument

7 2021



Číslo výstupu: T3.4.3



Monitorovací období: 5



PP4 - Mikroregion Sokolov-východ



Dodavatel: Koráb, z.s. (Vlastimil Hálek)

Kontaktní osoba: Lucie Řihová

E-mail kontaktní osoby: rihova@sokolov-vychod.cz

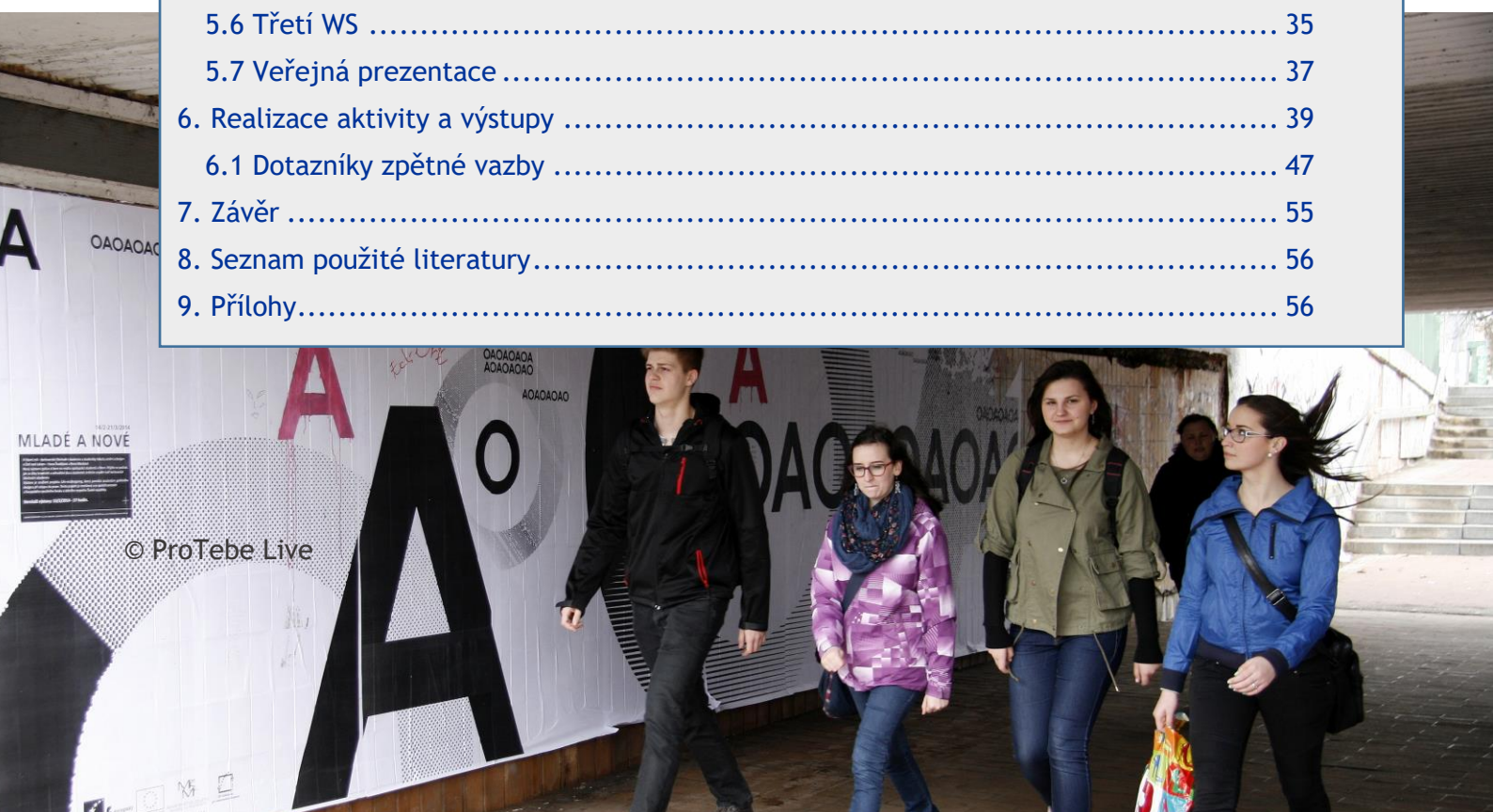
© ProTebe Live



OBSAH

| | |
|---|----|
| Abstrakt | 4 |
| 1. Popis aktivity | 4 |
| 2. Tematický projekt CLEVER GAME | 5 |
| 2.1 Smysl projektu | 5 |
| 2.2 Výstup projektu..... | 6 |
| 2.3 Název tématu a zapojené předměty..... | 6 |
| 2.4 Cíl projektu | 10 |
| 2.4.1 Hlavní cíl | 10 |
| 2.4.2 Dílčí cíle | 10 |
| 2.5 Délka trvání | 11 |
| 2.6 Předpokládané činnosti..... | 11 |
| 2.6.1 Přesné definování uzlových činností..... | 11 |
| 2.6.2 Rizikové body | 12 |
| 2.7 Kompetence..... | 12 |
| 2.8 Mezipředmětové přesahy..... | 13 |
| 2.9 Scénář..... | 14 |
| 2.9.1 Předpokládané formy práce | 15 |
| 2.9.2 Předpokládané pomůcky | 15 |
| 2.9.3 Vazby mimo školu, náklady, komunikace, medializace..... | 15 |
| 2.9.4 Způsob kontroly | 16 |
| 2.10 Způsoby vyhodnocení výsledků..... | 16 |
| 2.10.1 Kritéria hodnocení | 16 |
| 2.10.2 Kritéria reflexe..... | 16 |
| 2.11 Prezentace průběhu a výstupů projektu..... | 16 |
| 3. Tematický projekt VIDEO AID | 17 |
| 3.1 Smysl projektu | 17 |
| 3.2 Výstup projektu..... | 17 |
| 3.3 Témata a zapojené předměty | 17 |
| 3.4 Cíl projektu | 18 |
| 3.4.1 Hlavní cíl | 18 |
| 3.4.2 Dílčí cíle | 18 |
| 3.5 Délka trvání | 19 |
| 3.6 Předpokládané činnosti..... | 19 |
| 3.6.1 Přesné definování uzlových činností..... | 19 |

| | |
|---|----|
| 3.6.2 Rizikové body | 20 |
| 3.7 Kompetence | 20 |
| 3.8 Mezipředmětové přesahy | 20 |
| 3.9 Scénář..... | 21 |
| 3.9.1 Předpokládané formy práce | 22 |
| 3.9.2 Předpokládané pomůcky | 22 |
| 3.9.3 Vazby mimo školu, náklady, komunikace, medializace..... | 22 |
| 3.9.4 Způsob kontroly | 23 |
| 3.10 Způsoby vyhodnocení výsledků..... | 23 |
| 3.10.1 Kritéria hodnocení | 23 |
| 3.10.2 Kritéria reflexe | 23 |
| 3.11 Prezentace průběhu a výstupů projektu..... | 23 |
| 4. Podrobné plánování aktivity | 24 |
| 4.1 Místo pro realizaci WS | 24 |
| 4.2 Doprava | 24 |
| 4.3 Náklady na aktivitu..... | 25 |
| 4.4 Vytvoření platformy pro komunikaci žáků | 25 |
| 4.5 Dokumentování workshopů..... | 25 |
| 5. Detailní příprava každého WS..... | 26 |
| 5.1 Plakáty CLEVER GAME..... | 26 |
| 5.2 Komunikační nástroje..... | 28 |
| 5.3 První WS | 28 |
| 5.4 Druhý WS | 30 |
| 5.5 Virtuální studijní cesta | 33 |
| 5.6 Třetí WS | 35 |
| 5.7 Veřejná prezentace | 37 |
| 6. Realizace aktivity a výstupy | 39 |
| 6.1 Dotazníky zpětné vazby | 47 |
| 7. Závěr | 55 |
| 8. Seznam použité literatury..... | 56 |
| 9. Přílohy..... | 56 |



Abstrakt

Tato studie slouží pro přípravu aktivity s názvem projektově-orientované učení, kterou organizuje Mikroregion Sokolov - východ v rámci projektu InduCCI (CE1315). Jedná se o přípravný dokument, který byl ale doplněn také o výstupy a informace z implementace. Cílem aktivity je inspirovat žáky středních škol k využívání kreativity a mezioborové spolupráce. Jak řekl Henry Ford „spojení je začátek, setkávání je pokrok a spolupráce je úspěch.“ V minulosti si uvědomovali, jak je důležitá spolupráce, my na to ovšem někdy zapomínáme. Projekt umožní kontakt mezi různě oborově zaměřenými žáky středních škol na třech k tomu určených online workshopech. Workshopy budou doplněny virtuální studijní cestou a veřejnou prezentací výstupů žakovských prací. Inovativnost výsledných žakovských projektů bude podpořena skrze dohled pedagogů, odborníků z praxe (designerů) a studentů vysokých škol.

Tento dokument byl vytvořen jako podklad pro realizaci workshopů. Představuje dva tematické projekty, které bude možné testovat. Jeden z projektů byl následně vybrán, dále rozpracován a použit při workshopech jako podklad pro vytváření výsledných výstupů. Tvorba dvou tematických projektů proběhla ve spolupráci se třemi zapojenými středními školami. Po domluvě se školami a s ohledem na nepříznivou epidemiologickou situaci bylo rozhodnuto, že aktivity budou vedeny online, ale zároveň se budou co nejvíce snažit přiblížit fyzickým workshopům. Text dále představuje detailní informace pro přípravu všech setkání. Jako téma byl nakonec vybrán projekt číslo 1, který je definovaný v kapitole 2. Žáci tedy budou vytvářet výukovou hru (CLEVER GAME). Budou si sami vybrat, jaký typ výukové hry stvoří.

1. Popis aktivity

Nejprve je nutné vysvětlit, jak bude aktivita probíhat a z jakého důvodu byla vytvořena. Karlovarský kraj je jedním z nejmenších krajů České republiky, zároveň má posledních 10 let nejnižší HDP, což značí nejnižší výkonnost ekonomiky. [1] S tím je také úzce spojený nízký podíl: vysokoškolsky vzdělaných a vysoce kvalifikovaných osob, zahraničních investic i výdajů na vědu a výzkum. S ohledem na tyto charakteristiky je zde nutné rozvíjet odvětví s vysokou přidanou ekonomickou hodnotou. [2] Jedním z takových odvětví jsou i Kulturní a kreativní průmysly (KKP), které velkou měrou přispívají inovacím. Mikroregion Sokolov - východ se rozhodl podpořit rozvoj Kulturních a kreativních průmyslů jako partner mezinárodního projektu InduCCI (CE1315) spolufinancovaného z programu Interreg Central Europe.

Realizátoři projektu si již od začátku byli vědomi toho, že je zapotřebí v první řadě vytvořit podpůrnou infrastrukturu pro KKP. Jedním z cílů projektu InduCCI je zhotovit návrh na nové co-workingové centrum na Sokolovsku, které poskytne prostory pro mezioborovou spolupráci, vybavené dílny, vzdělání v potřebných oblastech a prodejní prostory. Uvědomujeme si však nutnost rozvíjet povědomí o KKP a také kreativním myšlení u naší mladé generace, čemuž bohužel zatím nebyla věnována dostatečná pozornost.

Některé střední školy v regionu realizují/ovaly projekty zaměřené mimo jiné i na rozvoj kreativity. Kreativní myšlení je však podporováno spíše okrajově. ISŠTE Sokolov například uskutečnilo projekt s názvem *Inovace na dosah*, kde získalo technologie a metodiku pro moderní způsob výuky např. pomocí dotykových zařízení. [3] Některé střední školy spolupracují s místními nebo zahraničními školami, většinou se však propojují spíše podobné obory, čímž není podpořena mezioborová spolupráce. Z těchto důvodů byla naplánována implementace aktivity s názvem „Projektově-orientované učení“. Aktivita

propojí tři střední školy v regionu (Integrovaná střední škola, technická a ekonomická Sokolov, příspěvková organizace dále jen „ISŠTE Sokolov“, Střední živnostenská škola Sokolov, příspěvková organizace dále jen „SŠŽ Sokolov“ a Střední uměleckoprůmyslová škola keramická a sklářská Karlovy Vary, příspěvková organizace dále jen „SUPSKV“). Šest žáků z každé školy se účastní tří šestihodinových workshopů, studijní cesty a veřejné prezentace výstupů. Hlavním cílem workshopů bude vytvořit vzdělávací model „výukovou pomůcku“, která by usnadnila výklad složitější látky (tématu). Školy společně určily jedno průřezové téma, na které byly zpracovány hry. Například může vzniknout desková, počítačová či úniková hra (CLEVER GAME). Aktivita předpokládá spolupráci žáků s učiteli, designery a studenty univerzity.

Tento dokument slouží k podrobnému naplánování aktivity, tzn. harmonogramu jednotlivých dní a určení tématu dvou projektů (kapitoly 2 a 3). Z nich byl první tematický projekt dále rozpracován do takové podrobnosti, aby bylo možné s ním pracovat a zadat podle něj práci žákům. Tento projekt byl pojmenován CLEVER GAME. Projekt budou samostatně řešit tři namíchané týmy žáků ze tří škol po šesti osobách. Účastníci týmů se rozhodnou společně, jak co nejkreativněji zpracují výukovou hru.

Na prvním workshopu proběhlo: rozlosování do týmů, teambuildingové aktivity a tvorba prvního návrhu hry. To vše za podpory Designového myšlení, které představili designeři ze společnosti ProTebe Live. Další dva workshopy byly zaměřené na vlastní výrobu prototypu her, jejich představení ostatním a úpravy na základě zpětné vazby od učitelů, spoluúčastníků, studentů VŠ a odborníků z praxe. Po druhém workshopu proběhne virtuální studijní cesta do Galerie Supermarket WC, která poskytovala novou inspiraci z příkladů s neobvyklým řešením a používáním moderních technologií. Poslední částí aktivity byla veřejná prezentace, kde účastníci představili nejen výstupy, ale i cestu, jak k nim došli včetně překážek a důležitých skupinových rozhodnutí.

S ohledem na pandemii koronaviru bylo zadavatelem schváleno, že veškeré aktivity proběhnou online.

2. Tematický projekt CLEVER GAME

Jedná se o první z připravených tematických projektů, který se zaměřuje na tvorbu chytré hry (CLEVER GAME). Tento název vznikl z anglického slova CLEVER (chytrý), ale zároveň obsahuje anglické slovo LEVER, což znamená v překladu „páka“. Výukovou hrou se snažíme jednodušeji a zábavnou formou dosáhnout znalostí k určitému tématu. Stejně tak jako páka nám umožňuje zvednout těžké předměty, výsledné hry pomohou k lepšímu zapamatování složitější látky. Dodavatel nejprve zpracoval projekt obecně. Zástupci škol poté ohodnotili oba projekty a společně s organizátorem vybrali právě tento projekt k podrobnějšímu rozpracování. Dále se tedy nachází již rozpracovaná verze tematického projektu, která byla použita v rámci organizovaných workshopů.

2.1 Smysl projektu

Smyslem projektu je odzkoušet nový formát projektově-orientovaného učení na rozvoj kreativity a podnikavosti žáků středních škol v Karlovarském kraji. Novost formátu spočívá v dlouhodobosti projektu a mezioborovém složení řešitelských týmů. Jako hlavní výzkumná otázka tohoto projektu je: Jak zjednodušit hravou formou výuku složitějšího vzdělávacího tématu? Cílem je vytvořit vzdělávací pomůcku a zároveň ji otestovat a upravit v návaznosti na zpětnou vazbu z okolí. Výzkumná otázka vznikla na základě potřeby podporovat kreativní myšlení, ale zároveň vytvořit něco použitelného pro další vzdělávání nejen zapojených osob, ale i jejich vrstevníků. Nechtěli jsme tvořit obecné projekty zaměřené na

řešení otázek, které žáci nemohou nijak zvlášť ovlivnit jako například - ekologická, politická či sociální témata. Tvorbou pomůcky, kterou mohou žáci využít, se zvyšuje jejich motivace projekt zpracovat kvalitně.

Tato výzkumná otázka je však stále příliš obecná a způsobila by na začátku mnoho spekulací, otázek a nejasností. Bude tedy uvedeno pět příkladů, jak lze projekt zpracovat. Žáci si poté vyberou jednu z variant, budou ale moci konzultovat i vlastní nápady.

2.2 Výstup projektu

Výstupem projektu budou tři výukové pomůcky zaměřené na pochopení, zapamatování, či procvičení jednoho tématu, které se běžně vyučuje na zúčastněných školách. Příkladem výstupu může být: (1) desková hra, (2) počítačová hra (mobilní hra, aplikace), (3) úniková hra (na papíře nebo v místnosti), (4) společenská skupinová hra (např. hra venku s prvky sportovních aktivit), (5) model, který bude možné rozebrat a složit a naučit se tak, jak něco funguje a případně (6) jiné kreativní hry.

2.3 Název tématu a zapojené předměty

Název tématu: ***Ekonomika a finanční gramotnost*** - 31 otázek k závěrečné zkoušce - stejné pro všechny obory tzn. znalosti k tomuto tématu využijí všichni žáci. Otázky naleznete níže v šedém rámečku. Žáci si budou moci vybrat a rozpracovat dopodrobna například pouze jedno téma, nebo více ba dokonce i všechny. Bude záležet na jejich volbě.

1. Úřad práce

- *Kde je ve Vašem okolí úřad práce? Kdy se tam obrátíte o pomoc?*
- *Popište služby, které úřad práce nabízí.*
- *Vysvětlíte pojem rekvalifikace a uveďte, kdo rekvalifikaci platí. Jak Vám může při rekvalifikaci pomoci úřad práce?*

2. Vyhledávání zaměstnání

- *Kde a jakými způsoby budete hledat zaměstnání?*
- *Znáte nějaké noviny nebo webové stránky s nabídkou volných míst?*
- *Popište úkoly a význam úřadu práce.*

3. Uplatnění v profesi

- *Uveďte některé konkrétní firmy (podniky) ve Vašem okolí nebo v ČR, kde je možné uplatnit Vaši profesi. Víte, jaké jsou běžné nástupní podmínky absolventů Vašeho oboru do zaměstnání?*
- *Víte, co jsou zaměstnanecké výhody?*
- *Uveďte alespoň tři příklady zaměstnaneckých výhod, které konkrétní podnik/firma svým zaměstnancům nabízí.*

4. Uplatnění mimo profesi

- *Co byste podnikl/a, kdybyste po škole nenalezl/a uplatnění v oboru a potřeboval/a pracovat?*
- *Uveďte příklady prací, které lze vykonávat bez odborného vyučení.*
- *Znáte některé firmy, u kterých byste mohli tzv. nekvalifikovanou práci vykonávat?*
- *Kterou firmu byste si vybral/a Vy sám/sama, a proč?*

5. Strukturovaný profesní životopis

- *Vytvořte strukturovaný životopis.*
- *V jakých případech budete strukturovaný životopis využívat?*
- *Ke zpracování strukturovaného životopisu lze využít formuláře - kde je získáte?*

6. Příjímací pohovor

- Jak se jako uchazeč o zaměstnání připravíte na přijímací pohovor? Co bude o Vás zajímat Vašeho případného zaměstnavatele a co byste o zaměstnání ve vybraném podniku měl/a vědět Vy?
- Co bude při pohovoru o Vás případného zaměstnavatele zajímat?
- Na co byste se měl/a při pohovoru zaměstnavatele zeptat?

7. Vznik pracovního poměru

- Popište postup při uzavírání pracovního poměru. Jaká má zaměstnanec práva a povinnosti vyplývající z pracovního poměru?
- Vysvětlíte pojmy motivační dopis, nábor, konkurz a přijímací pohovor.
- O čem musí zaměstnavatel informovat zaměstnance před vznikem pracovního poměru?
- Může zaměstnanec při uzavírání pracovní smlouvy požadovat její doplnění či pozměnění?

8. Základy pracovního práva

- Vysvětlíte tyto pojmy pracovního práva: zkušební doba, dovolená, pracovní doba, přestávky v práci.
- Kde najdete informace o zkušební době, k čemu tato doba slouží a jaká je její obvyklá délka?
- Jaká je minimální roční délka dovolené stanovená zákonem, jaký vliv má nástup do práce v průběhu roku na dovolenou?
- Jaká je základní délka pracovní doby? Jak dlouho může pracovník podle zákona pracovat bez přestávky, pokud je nezletilý a zletilý? Jaká je nejkratší délka přestávky na jídlo a oddech?

9. Pracovní smlouva

- K čemu slouží pracovní smlouva, kdo ji uzavírá a jaké jsou její povinné náležitosti? Uveďte příklady dalších ujednání, která byste si mohl/a sjednat v pracovní smlouvě.
- Proč se uzavírá pracovní smlouva? Jakou formou se uzavírá a kdo ji podepisuje?
- Co vše musí pracovní smlouva povinně obsahovat a co se stane, pokud v ní některá z těchto náležitostí chybí?
- Co dalšího byste si mohl/a při uzavírání pracovní smlouvy sjednat?

10. Skončení pracovního poměru

- Jakým způsobem může skončit pracovní poměr zaměstnanec? Jakým způsobem může skončit pracovní poměr zaměstnavatel?
- Uveďte nejčastěji používané způsoby skončení pracovního poměru.

11. Podpora v nezaměstnanosti

- Kdy získáte právo na pobírání podpory v nezaměstnanosti?
- Jaké jsou podmínky přiznání podpory v nezaměstnanosti?
- Kam se obrátíte se žádostí o poskytování této podpory?
- Kde to v okolí Vašeho bydliště je?

12. Práce konaná mimo pracovní poměr

- Jaké znáte způsoby práce konané mimo pracovní poměr?
- Co tyto dohody přináší za výhody a komu?
- Uveďte rizika práce „na černo“.

13. Hrubá a čistá mzda

- Co víte o mzdě, jaký je rozdíl mezi hrubou a čistou mzdou?
- Jak zaměstnavatel určí hrubou mzdu zaměstnance?
- Stručně charakterizujte tři základní srážky ze mzdy.

14. Sociální a zdravotní pojištění (SZP)

- Jaká je podstata sociálního a zdravotního pojištění, k čemu jsou určena? Jaký je mezi nimi rozdíl? Kdo všechno se na jejich platbě podílí?
- Komu se odvádí sociální pojištění a proč?
- Komu se odvádí zdravotní pojištění a proč?

15. Daně

- Proč se odvádějí daně? Vysvětlete hlavní funkce daní v České republice.
- Vysvětlete pojem státní rozpočet a uveďte, jak jej ovlivňují daně.
- Uveďte příklady daní vybíraných v ČR.

16. Přímé a nepřímé daně

- Jaký je rozdíl mezi daněmi přímými a nepřímými? Uveďte příklady z obou skupin.
- Vyberte si jednu z přímých daní a stručně ji popište.
- Vyberte si jednu z nepřímých daní a stručně ji popište

17. Podnikání v oboru, živnost

- Lze ve Vašem oboru samostatně podnikat? Jaké jsou základní podmínky pro podnikání dle živnostenského zákona?
- Vysvětlete všeobecné podmínky pro získání živnostenského oprávnění.
- Uveďte, jak se dělí živnost podle vzniku živnostenského oprávnění.

18. Právnícké osoby

- Definujte pojmy právnická osoba a právní osobnost.
- Vyjmenujte typy právnických osob.
- Uveďte základní podmínky pro založení s.r.o.

19. Finanční úřad

- Vysvětlete náplň práce finančních úřadů.
- Uveďte, kdy a proč se podnikatelé na finanční úřad obracejí. Co je daňové přiznání?
- Uveďte příklady situací, kdy musíte jednat s finančním úřadem v osobním životě.

20. Rodinný rozpočet

- Sestavte jednoduchý rodinný rozpočet.
- Vyjmenujte nejčastější příjmy a výdaje domácnosti.
- Co je operativní a dlouhodobá finanční rezerva?
- Proč by tyto rezervy rodina měla vytvářet?

21. Spotřebitelské úvěry

- V jakých případech je vhodné žádat o poskytnutí půjčky/úvěru?
- Kdy je rozumné žádat o spotřebitelský úvěr?
- Popište jednu z forem spotřebitelského úvěru - „kreditní karta“ a vysvětlete její bezpečné používání.
- Uveďte instituce, které poskytují spotřebitelské úvěry.

22. Hypoteční úvěry

- Co je hypoteční úvěr?
- Na co byste využil/a hypoteční úvěr?
- Čím je podmíněno získání hypotečního úvěru?
- Jaké je hlavní riziko hypotečního úvěru?

23. Bankovní služby

- Uveďte příklady bankovních služeb.
- Co jsou všeobecné obchodní podmínky a kde je získáte? Jsou při uzavírání kupní či úvěrové smlouvy důležité? Proč?
- Jaké nebezpečí plyne ze života „na dluh“?

24. Hotovostní a bezhotovostní platby

- Popište rozdíl mezi hotovostní platbou a bezhotovostním platebním stykem.
- Jaký je rozdíl mezi debetní a kreditní platební kartou? Jak lze využívat platební karty?
- Uved'te možnosti, jak lze ovládat bankovní účet „na dálku“.

25. Exekuce a osobní bankrot

- Vysvětlete pojem exekuce a uveďte, kde jsou stanovena práva a povinnosti exekutora a osoby v exekuci. Uveďte příklady věcí, které Vám exekutor nesmí zabavit a proč.
- Jak byste řešil/a situaci, kdyby Vám hrozila exekuce?
- Kdy můžete obdržet soudní platební rozkaz a co to pro Vás znamená?
- Uveďte, co je osobní bankrot a jaké podmínky musí dlužník splnit, aby mu byl osobní bankrot povolen.

26. Pojištění majetku a osob

- Proč je důležité pojištění majetku a osob?
- Vyjmenujte a popište typy majetkových pojištění.
- Vyjmenujte pojištění, která řadíme mezi pojištění osob.

27. BOZP

- Vysvětlete pojem BOZP.
- Vyjmenujte základní povinnosti zaměstnavatele v oblasti BOZP.
- Vyjmenujte základní povinnosti zaměstnance v oblasti BOZP.
- Proč je důležité dodržovat předpisy BOZP? Uveďte na příkladu ve Vašem oboru, jaké předpisy musí zaměstnanec dodržovat, jak se může bránit v případě, že je nedodržuje zaměstnavatel. Co může zaměstnanec očekávat, pokud je nedodrží sám?

28. Pracovní úrazy

- Jaká práva má zaměstnanec při pracovním úrazu?
- Kdy nemůže tato práva uplatňovat?
- K čemu slouží kniha úrazů a protokol o úrazu?
- V jaké výši ručí zaměstnanec za škody způsobené zaměstnavateli a) pod vlivem alkoholu, b) zapříčiněné nedbalostí?

29. Příkaz k úhradě

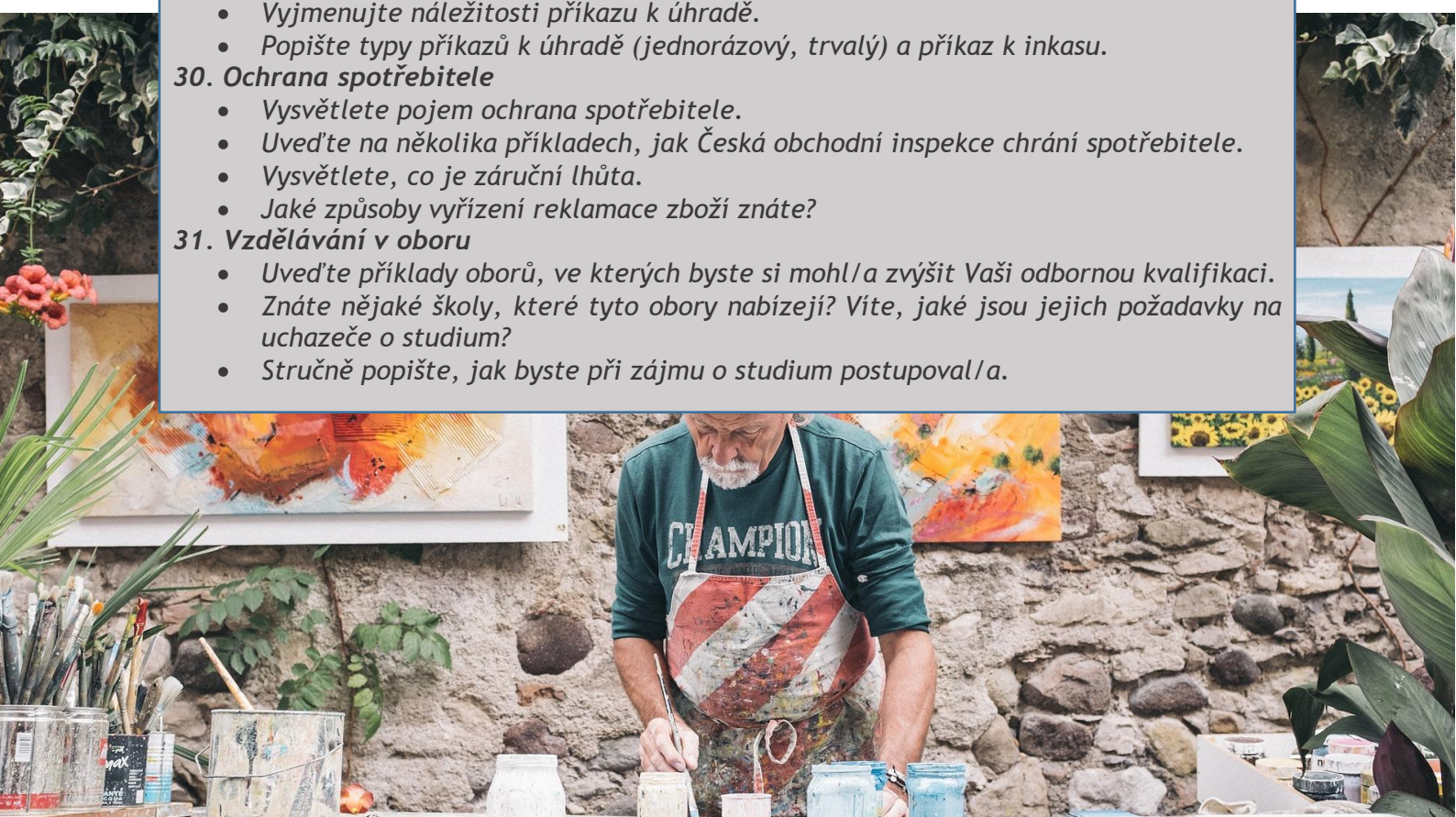
- Vysvětlete výhody bezhotovostního platebního styku.
- Vyjmenujte náležitosti příkazu k úhradě.
- Popište typy příkazů k úhradě (jednorázový, trvalý) a příkaz k inkasu.

30. Ochrana spotřebitele

- Vysvětlete pojem ochrana spotřebitele.
- Uveďte na několika příkladech, jak Česká obchodní inspekce chrání spotřebitele.
- Vysvětlete, co je záruční lhůta.
- Jaké způsoby vyřízení reklamace zboží znáte?

31. Vzdělávání v oboru

- Uveďte příklady oborů, ve kterých byste si mohl/a zvýšit Vaši odbornou kvalifikaci.
- Znáte nějaké školy, které tyto obory nabízejí? Víte, jaké jsou jejich požadavky na uchazeče o studium?
- Stručně popište, jak byste při zájmu o studium postupoval/a.



Zapojené obory:

- Ekonomika a podnikání, Veřejnosprávní činnost - 6 žáků - ISŠTE Sokolov
- Aranžér - 6 žáků - SŠŽ Sokolov
- Užité fotografie a média - 6 žáků SUPSKV

Předměty zapojené do realizace projektu:

- **ISŠTE Sokolov**
 - Ekonomika - pomůže při řešení otázek zahrnutých v tématu
 - Praktická cvičení z ekonomiky - pomůže při řešení otázek zahrnutých v tématu
 - Management - pomůže při řešení otázek zahrnutých v tématu
 - Marketing - pomůže při řešení otázek zahrnutých v tématu
 - Informační a komunikační technologie - pomůže při zpracování a tvorby hry, obrázků v počítači
- **SŠŽ Sokolov**
 - Ekonomika - pomůže při řešení otázek zahrnutých v tématu
 - Počítačová grafika - pomůže při zpracování a tvorby hry, obrázků apod.
 - Odborné kreslení - pomůže při kreslení obrázků či částí her
 - Písmo - důležité pro grafickou stránku hry
 - Informační a komunikační technologie - pomůže při zpracování a tvorby hry, obrázků v počítači
- **SUPSKV**
 - Společenskovední a ekonomický základ - pomůže při řešení otázek zahrnutých v tématu
 - Informační a komunikační technologie - pomůže při zpracování a tvorby hry, obrázků v počítači
 - Figurální kresba - pomůže při tvorbě hry
 - Výtvarná příprava - pomůže při tvorbě hry
 - Písmo - důležité pro grafickou stránku hry
 - Počítačová grafika - důležité pro grafické zpracování hry
 - Prezentace a marketing - pomůže při řešení otázek zahrnutých v tématu
 - Technologie - pomůže při řešení otázek zahrnutých v tématu

2.4 Cíl projektu

2.4.1 Hlavní cíl

Podpora mezioborové spolupráce a kreativního myšlení u žáků středních škol.

2.4.2 Dílčí cíle

Realizační tým (pedagogové, studenti VŠ, organizátoři aktivity a osoby z praxe)

- Mentorovat, radit, podněcovat nové nápady.
- Motivovat žáky k vytvoření kvalitní vzdělávací pomůcky.
- Podporovat týmovou spolupráci.
- Představit žákům práci s kreativními metodami.
- Podat nezaujatou zpětnou vazbu k vytvořeným výstupům.

Žáci

- Vytvořit tři atraktivní vzdělávací pomůcky pro žáky tří středních škol.

- Rozvoj kreativního myšlení a podnikavosti - využití nápadů z okolí, iniciace nových nápadů, zpochybňování zavedených postupů apod.
- Hlubkové pochopení a orientace se v tématu, které je zpracováno v projektu.
- Pochopení metod Designového myšlení a jejich aplikace při tvorbě projektu.
- Osvojení práce ve skupině různě oborově zaměřených osob - týmové řešení problémů.
- Rozdělení rolí v týmu podle schopností a zájmu účastníků (např. týmové role podle Belbina: inovátor, vyhledávač zdrojů, předseda, rejpal, režisér, stmelovač, tahoun, dotahovač, specialista [4]).
- Rozvoj prezentačních dovedností.
- Osvojení efektivní komunikace v týmu - naslouchání druhým, spravedlivé hlasování o použití různých nápadů, argumentování bez hádek, práce se zpětnou vazbou a přiměřené sebeprosazování.

2.5 Délka trvání

Projekt byl primárně zpracováván na třech k tomu určených online workshopech. První workshop proběhl 25. března 2021 (od 8:00 do 14:10), druhý 22. dubna 2021 (od 8:00 do 14:10) a třetí závěrečný 3. června roku 2021 (od 8:00 do 14:10). Zpracování projektu však předpokládalo práci a přípravu žáků i mimo tyto tři workshopy. Komunikace žáků mimo workshopy byla zajištěna skrze soukromou skupinu na sociální síti (www.facebook.com). V květnu (13.5.2021 od 8:30 do 10:30) proběhla studijní cesta (virtuální), která měla za cíl inspirovat novými nápady. Závěrečná veřejná prezentace proběhla 17. června 2021 od 9:00 do 11:00. Veškeré aktivity proběhly online s ohledem na nepříznivou epidemiologickou situaci. Trvání aktivity bylo plánováno po dobu maximálně poloviny školního roku. Data konání jednotlivých akcí byla domluvena s řediteli zapojených škol v únoru roku 2021.

2.6 Předpokládané činnosti

2.6.1 Přesné definování uzlových činností

1. workshop (celkem 6 hodin)

- Představení projektu InduCCI (co jsou kulturní a kreativní průmysly, příklady dobré praxe) a struktura aktivity (rozdělení do skupin).
- Teambuildingová aktivita na stránce www.padlet.com.
- Představení Designového myšlení (designeři).
- Fáze Designového myšlení (empatie) - tvorba tzv. persony.
- Fáze Designového myšlení (definice) - znovu definice zadání úkolu.
- Fáze Designového myšlení (brainstorming) - první nápady na výukovou hru.
- Prezentace prvních nápadů a dosavadní práce ostatním.

2. workshop (celkem 6 hodin)

- Úvodní prezentace, harmonogram, rozehrvací aktivita.
- 3. fáze Designového myšlení (pokračování v brainstormingu) - rozhodnutí o tom, jaký typ výukové hry budou ve skupinách tvořit.
- 3. fáze Designového myšlení (plachta příležitostí - určení detailů hry).
- 3. fáze Designového myšlení (nasazení klobouků - naladění se na pesimistu, optimistu a srdcaře).
- 4. fáze Designového myšlení (prototyp - tvorba hry).
- Rozdělení úkolů jednotlivým členům skupiny (tabulka s úkoly).

Virtuální studijní cesta (2 hodiny)

- Informace o Galerii Supermarket WC.
- Dokončování prototypů (4. fáze).
- Kontrola plnění úkolů.

3. workshop (celkem 6 hodin)

- Úvodní prezentace, harmonogram, rozeřivací aktivita.
- Kontrola plnění úkolů a dokončování prototypů (4. fáze).
- Tvorba závěrečné prezentace.

Veřejná prezentace (2 hodiny)

- Úvod o projektu.
- Představení metody Designového myšlení.
- Prezentace tří výstupů veřejnosti.

2.6.2 Rizikové body

- *Neshody v definování či určení typu výstupu (zda budou tvořit deskovou nebo počítačovou hru, či model).*
- *Příliš ambiciózní projekt, který nebude dokončen v rámci časového rozmezí.*
- *Sklouznutí k tvorbě her, které nesouvisí s výukou, nebo souvisí s výukou pouze okrajově - nutnost něco naučit, ne si jen zahrát strategickou hru.*
- *Nedostatečná motivace zpracovat výstup kvalitně.*
- *Nepříznivá epidemiologická situace a nenaplnění počtu účastníků.*
- *Nefungující týmová spolupráce - neshody v týmu, nekompatibilní skupina.*
- *Nepochopení tématu.*
- *Neúčast některých participantů z důvodů nemoci.*
- *Nedostatečná příprava žáků mezi jednotlivými workshopy.*
- *Díky online variantě může být snížena kvalita výstupů.*
- *Problém s komunikací mezi žáky učebních a maturitních oborů.*

2.7 Kompetence

Uvedené téma je pojato komplexně tak, aby se u žáků rozvíjely nejen odborné, ale také obecné klíčové kompetence související s komunikací, skupinovou spoluprací, zodpovědností za roli v týmu a v neposlední řadě i mediální gramotnost. Tedy, aby žák byl schopen:

- zvládat zhotovení a používání odborných podkladů a dokumentace potřebné ke zdárnému průběhu práce včetně vlastní prezentace,
- správně používat v rámci příslušných pracovních operací odpovídající stroje, zařízení, nástroje, nářadí a pomůcky,
- prokazovat manuální zručnost a technickou kreativitu, usilovat o dokonalé provedení práce v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitní úroveň řemeslného zpracování finálního produktu,
- sledovat vývoj nových technologií, materiálů, technického zařízení apod. a zavádět je do praxe,
- porozumět zadanému úkolu a být schopen ho samostatně řešit,
- efektivně se učit, kultivovaně komunikovat - vyjadřovat se správně (písemně i ústně) a být schopen společenské i odborné komunikace na odpovídající úrovni,
- volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušenosti a vědomosti nabyté dříve,

- přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly,
- podněcovat práci týmu vlastními návrhy na zlepšení práce a řešení úkolů, nezaujatě zvažovat návrhy druhých,
- pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií a
- uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů, kriticky přistupovat k získaným informacím a být mediálně gramotní.

2.8 Mezipředmětové přesahy

ISŠTE Sokolov

- Management (osvojení řízení týmu, určování rolí v týmu).
- Marketing (prezentace výsledného výstupu atraktivní cestou).
- Informační a komunikační technologie (zpracování výstupů online pomocí zajímavých nástrojů).

SŠŽ Sokolov

- Občanská nauka - finanční gramotnost je i součástí tohoto předmětu.
- Matematika - přesah k finanční gramotnosti - počty.
- Ekonomika - zde se probírají témata finanční gramotnosti.
- Počítačová grafika - tvorba návrhů hracích karet, grafiky jednotlivého výstupu.
- Odborné kreslení - použití technik kreslení pro zpracování výsledné hry.
- Písmo.
- Informační a komunikační technologie (zpracování výstupů online pomocí zajímavých nástrojů).

SUPSKV

- Praktická cvičení - tvorba detailů hry, fotografií, grafiky.
- Počítačová grafika - grafika závěrečné prezentace a dílčích nástrojů her - karet, figurek apod.
- Prezentace a marketing - možnost prezentovat.
- Společenskovědní a ekonomický základ - téma finanční gramotnost.
- Informační a komunikační technologie - zpracování výstupů online pomocí zajímavých nástrojů.
- Figurální kresba.
- Výtvarná příprava.
- Písmo.
- Technologie.



2.9 Scénář

1. workshop (celkem 6 hodin)

Projektový manažer InduCCI s dodavatelem aktivity: představení projektu InduCCI a tématu projektu Kulturních a kreativních průmyslů: (1) krátká prezentace o InduCCI - čím se zabývá a jaké jsou jeho aktivity? (2) představení Kulturních a kreativních průmyslů pomocí kvízu a (3) prezentace příkladů dobré praxe z regionu a zahraničí.

Dodavatel: představení struktury aktivity a všech jejích částí. Rozdělení do skupin a podskupin.

Dodavatel: zajistí snímek obrazovky, který bude sloužit jako listina účastníků.

Designeři: teambuildingové aktivity (použití stránky www.padlet.com - informace o žácích - jak vypadají, co rádi čtou, jaké filmy sledují, co rádi jí apod.).

Designeři: designeři ze společnosti ProTebe Live vysvětlí metodu Designové myšlení a jejích pět fází.

Žáci: tvorba hry skrze pět fází: (1) vcítění se do uživatelů her. (2) definování potřeb a problémů koncových uživatelů, (3) vyhledávání alternativních řešení problémů (ideace) - na prvním workshopu budou prakticky vyzkoušeny pouze tři z pěti fází - třetí fáze bude použita pro tvorbu hry v rámci dalšího workshopu.

Žáci: prezentace prvních návrhů hry (person, jejich potřeb, definice a ideace).

Pedagogové, studenti VŠ a designeři: podají první zpětnou vazbu na vzniklé nápady.

Dodavatel aktivity: představení podpůrné platformy pro komunikaci mezi WS na sociální síti www.facebook.com.

Všichni účastníci: přihlášení účastníků do platformy.

Dodavatel aktivity: zakončení workshopu a informování o následujícím WS.

2. workshop (celkem 6 hodin)

Dodavatel aktivity: úvodní prezentace, harmonogram, rozehrívací aktivita.

Žáci ve třech skupinách: pokračování v tvorbě hry pomocí třetí fáze Designového myšlení ideace (brainstorming, plachta příležitostí, klobouky).

Žáci ve třech skupinách: tvorba prvních prototypů.

Žáci ve třech skupinách: rozdělení úkolů pomocí sdílené tabulky na www.google.com.

Dodavatel aktivity: zakončení workshopu a informování o studijní cestě.

3. studijní cesta (2 hodiny)

Designeři: představení příkladu dobré praxe - Supermarket WC - virtuální cesta do této galerie - fotografie galerie a informace o galerii a jejích výstavách.

Dodavatel: další příklady dobré praxe - prezentace dalších příkladů z regionu i ze zahraničí.

Pedagogové: podpora žáků ve využívání moderních technologií při tvorbě učební pomůcky.

Žáci ve třech skupinách: kontrola plnění úkolů a pokračování v tvorbě prototypu.

Dodavatel aktivity: zakončení studijní cesty a informování o posledním workshopu.

4. workshop (celkem 6 hodin)

Dodavatel aktivity: úvodní prezentace, harmonogram, rozehrívací aktivita.

Žáci ve třech skupinách: opětovná tvorba prototypu výukové pomůcky.

Žáci ve třech skupinách: tvorba prezentace nebo jiného typu prezentace o závěrečném výstupu - tři hry (včetně přípravy na veřejnou prezentaci).

Dodavatel aktivity: prezentace výstupů a zakončení workshopu a informování o veřejné prezentaci.

5. veřejná prezentace (2 hodiny)

Projektový manažer InduCCI s dodavatelem aktivity: představení projektu InduCCI a tématu projektu Kulturní a kreativní průmysly. Představení struktury projektu a formy CLEVER GAME.

Designeři: představení metody Designového myšlení.

Žáci ve třech skupinách: prezentace tří výstupů veřejnosti, zpětná vazba na jednotlivé výstupy.

Dodavatel aktivity: zakončení aktivity, zhodnocení žákovských prací.

2.9.1 Předpokládané formy práce

- Skupinová práce (brainstorming, teambuilding, myšlenkové mapy).
- Individuální práce na jednotlivých částech projektu mezi workshopy doma, či ve škole.
- Domácí příprava na workshopy či případně na prezentování výstupů.
- Využívání kreativního myšlení (Designového myšlení).
- Online workshopy.

2.9.2 Předpokládané pomůcky

- Komunikační program Microsoft Teams („Základna“ pro všechny a další pro skupinovou práci).
- Bílá tabule (www.padlet.com).
- Jam board - google nástroj pro spolupráci.
- Kvíz na stránce www.kahoot.com o devíti otázkách.
- Další webové nástroje pro rozehrávací aktivity (www.learningapps.org).
- Prezentace.

2.9.3 Vazby mimo školu, náklady, komunikace, medializace

Vazby mimo školu budou s:

- s kreativci (odborníci z praxe např. designeři),
- s univerzitními studenty,
- s žáky ostatních zapojených škol a
- s učiteli z ostatních škol.

Náklady:

- náklady na výtvarné potřeby a materiál (hrazené školou či jednotlivci),
- DPP - pro zúčastněné designery, pedagogy a univerzitní studenty a
- tvorba videa - sestřihání video záznamů online workshopů.

Komunikace

Komunikace žáků bude mimo sjednané workshopy probíhat skrze vytvořenou komunikační platformu na stránce www.facebook.com (**CLEVER GAME - InduCCI**). Ve skupině lze komunikovat se členy týmu i s organizátory v případě jakýchkoliv dotazů. Členové týmů se tedy spojí skrze sociální síť.

Medializace

V rámci aktivity vznikne krátké a delší video, které bude sdíleno na oficiálních webových stránkách Mikroregionu Sokolov-východ, případně na oficiálních webových stránkách škol a dalších internetových platformách (sociální síť - Facebook), které spravují zapojené školy, či subjekty. Video bude v češtině.

2.9.4 Způsob kontroly

Žáci budou vytvářet či připravovat své výstupy i mimo zadané workshopy. V rámci komunikační platformy bude vždy ověřeno, zda žáci pracují a mají připraveno vše pro následující workshopy. Kontrolu budou zajišťovat také zapojení pedagogové ve školách.

2.10 Způsoby vyhodnocení výsledků

Na veřejné prezentaci proběhne diskuze o představených prototypech. Budou se hodnotit klady i zápory všech vzdělávacích pomůcek.

2.10.1 Kritéria hodnocení

Kritéria hodnocení

- Vytvořila skupina prezentaci výstupu a prezentovala ji? Jaký byl přednes prezentace?
- Zapojila skupina metody Designového myšlení při tvorbě prototypu?
- Vznikl inovativní prototyp, který nekopíruje již vzniklé hry (neotřelý nápad)?

2.10.2 Kritéria reflexe

Zpětnou vazbu budou podávat jak účastníci se vyučující, osoby z praxe, studenti VŠ a případně organizátoři či veřejnost. Reflexe bude zahrnovat odpověď na následující otázky.

- Došlo k vytvoření výukové pomůcky? Byla zcela dokončena? (Co bylo důvodem nedokončení výukové pomůcky?)
- Je výstup inovativní a kreativní nebo využívá prvky současných her? Snažila se skupina vymyslet něco nového?
- Nastudovala skupina do hloubky téma, které zpracovala do výukové hry? Došlo k pochopení tématu?
- Využila skupina metody Designového myšlení nebo jiných kreativních metod při tvorbě vzdělávacího modelu?
- Dokázala skupina dobře spolupracovat přesto, že její členové jsou z různých oborů? Byl využit potenciál mezioborové spolupráce?
- Byl tým schopen nějakým způsobem rozdělit role ve skupině? Role nemusely být rozdělené, stačilo, když tým fungoval a členové si mezi sebe zvládli rozdělit práci podle schopností účastníků.
- Rozvinuli žáci svoje prezentační dovednosti? Byli schopni souvislého projevu? Střídali se v prezentování nebo jej měla na starosti pouze jedna osoba?
- Osvojil si tým pravidla efektivní komunikace? Naslouchali členové týmu jeden druhému? Probíhalo spravedlivé hlasování o použití různých nápadů? Platila ve skupině pravidla argumentace? Prosazovali se někteří členové týmu na úkor ostatních?

2.11 Prezentace průběhu a výstupů projektu

Na konci prvního, druhého a třetího workshopu proběhne prezentace výstupů, kdy bude žákům podána zpětná vazba od učitelů, designerů a studentů VŠ. Závěrečné výstupy budou prezentovány na veřejné prezentaci a hodnotit je mohou nejen účastníci konference, ale i členové realizačního týmu, či žáci z ostatních skupin.



3. Tematický projekt VIDEO AID

Tento tematický projekt byl vytvořen jako jedna z možných variant pro realizaci projektově-orientovaného učení. Pro realizaci této aktivity byl zvolen projekt CLEVER GAME. Návrh na VIDEO AID lze využít v budoucnosti při opakování aktivity. Název VIDEO AID vznikl spojením slova video, které se bude v rámci aktivity vytvářet a anglického slova aid, které v překladu znamená pomoc. Bude se totiž jednat o video, které pomůže k zapamatování určitého vzdělávacího tématu.

3.1 Smysl projektu

Smyslem projektu je odzkoušet nový formát projektově-orientovaného učení na rozvoj kreativity a podnikavosti žáků středních škol v Karlovarském kraji. Novost formátu spočívá v dlouhodobosti projektu a mezioborovém složení řešitelských týmů. Jako hlavní výzkumná otázka tohoto projektu je: Jak vytvořit online výukovou pomůcku složitějšího vzdělávacího tématu? Cílem je vytvořit vzdělávací pomůcku (například video) a zároveň ji otestovat a upravit v návaznosti na zpětnou vazbu z okolí. Výzkumná otázka vznikla na základě potřeby podporovat kreativní myšlení, ale zároveň vytvořit něco použitelného pro další vzdělávání nejen zapojených osob, ale i jejich vrstevníků. K tvorbě nápadu výrazně přispěla současná pandemie koronaviru, která nutí školy k distanční výuce, ale ty zatím nemají dostatek nástrojů pro zajímavou online výuku. Nechtěli jsme tvořit obecné projekty zaměřené na řešení otázek, které žáci nemohou nijak zvlášť ovlivnit jako například - ekologická, politická či sociální témata. Tvorbou pomůcky, kterou mohou žáci využít, se zvyšuje jejich motivace projekt zpracovat kvalitně.

Tato výzkumná otázka je pro začátek příliš obecná a způsobila by mnoho spekulací a otázek. Proto bylo určeno, že žáci vytvoří výukové video např. hrané výukové video, divadelní představení pojímající nějaké téma výuky, E-learningový kurz či video návod, jak si jednoduše zapamatovat nějaké téma.

3.2 Výstup projektu

Výstupem projektu budou tři výukové pomůcky zaměřené na pochopení, zapamatování, či procvičení jednoho tématu, které se běžně vyučuje na zúčastněných školách. Příkladem výstupu může být: (1) video E-learningový kurz, (2) výukové video, (3) divadelní představení s příběhem, (4) či jakákoliv jiná online učební pomůcka, která pomůže pochopení tématu.

3.3 Témata a zapojené předměty

Název tématu: ***Ekonomika a finanční gramotnost*** - 31 otázek k závěrečné zkoušce - stejné pro všechny obory tzn. znalosti k tomuto tématu využijí všichni žáci.

Zapojené obory

- Ekonomika a podnikání, Veřejnosprávní činnost - 6 žáků - ISŠTE Sokolov.
- Aranžér - 6 žáků - SŠŽ Sokolov.
- Užitá fotografie a média - 6 žáků SUPSKV.

Předměty zapojené do realizace projektu:

- ISŠTE Sokolov:
 - ekonomika,
 - praktická cvičení z ekonomiky,
 - management,
 - marketing a
 - informační a komunikační technologie.
- SŠŽ Sokolov:
 - ekonomika,
 - počítačová grafika,
 - odborné kreslení,
 - písmo a
 - informační a komunikační technologie.
- SUPSKV:
 - společenskovední a ekonomický základ,
 - informační a komunikační technologie,
 - figurální kresba,
 - výtvarná příprava,
 - písmo,
 - počítačová grafika,
 - prezentace a marketing a
 - technologie.

3.4 Cíl projektu

3.4.1 Hlavní cíl

Podpora mezioborové spolupráce a kreativního myšlení u žáků středních škol.

3.4.2 Dílčí cíle

Realizační tým (pedagogové, studenti VŠ, organizátoři aktivity a osoby z praxe)

- Mentorovat, radit, podněcovat nové nápady.
- Motivovat žáky k vytvoření kvalitní vzdělávací pomůcky.
- Podporovat týmovou spolupráci.
- Představit žákům práci s kreativními metodami.
- Podat nezáužatou zpětnou vazbu k vytvořeným výstupům.

Žáci

- Vytvořit tři atraktivní vzdělávací pomůcky pro žáky středních škol.
- Rozvoj kreativního myšlení a podnikavosti - využití nápadů z okolí, iniciace nových nápadů, zpochybňování zavedených postupů apod.
- Hlubkové pochopení a orientace se v tématu, které je zpracováno v projektu.
- Pochopení metod Designového myšlení a jejich aplikace při tvorbě projektu.
- Osvojení práce ve skupině různě oborově zaměřených osob - týmové řešení problémů.

- Rozdělení rolí v týmu podle schopností a zájmu účastníků (např. týmové role podle Belbina: inovátor, vyhledávač zdrojů, předseda, rejpal, režisér, stmelovač, tahoun, dotahovač, specialista [4]).
- Rozvoj prezentačních dovedností.
- Osvojení efektivní komunikace v týmu - naslouchání druhým, spravedlivé hlasování o použití různých nápadů, argumentování bez hádek, práce se zpětnou vazbou a přiměřené sebeprosazování.

3.5 Délka trvání

Projekt bude primárně zpracováván na třech k tomu určených (online) workshopech (6hodinové WS). Zpracování projektu však předpokládá práci a přípravu žáků i mimo tyto tři workshopy. Komunikace žáků mimo workshopy bude zajištěna skrze skupinu na sociální síti (www.facebook.com). Dále proběhne studijní cesta, která má za cíl inspirovat novými nápady a závěrečná veřejná prezentace. V případě, že bude tento projekt v budoucnosti realizován, může být buď online, nebo fyzicky.

3.6 Předpokládané činnosti

3.6.1 Přesné definování uzlových činností

1. workshop (celkem 6 hodin)

- Představení projektu InduCCI a struktury aktivity.
- Rozdělení do týmů a teambuildingové aktivity.
- Představení Designového myšlení.
- 1. fáze Designového myšlení (empatie).
- 2. fáze Designového myšlení (definice).
- 3. fáze Designového myšlení (brainstorming).
- Prezentace prvních nápadů.

2. workshop (celkem 6 hodin)

- Úvodní prezentace, harmonogram, rozehrivací aktivita.
- 3. fáze Designového myšlení (pokračování v brainstormingu).
- 3. fáze Designového myšlení (plachta příležitostí).
- 3. fáze Designového myšlení (nasazení klobouků).
- 4. fáze Designového myšlení (prototyp).
- Rozdělení úkolů jednotlivým členům skupiny.

virtuální studijní cesta (2 hodiny)

- Galerie Supermarket WC.
- Dokončování prototypů (4. fáze).
- Kontrola plnění úkolů.

3. workshop (celkem 6 hodin)

- Úvodní prezentace, harmonogram, rozehrivací aktivita.
- Kontrola plnění úkolů a dokončování prototypů (4. fáze).
- Tvorba závěrečné prezentace.

veřejná prezentace (2 hodiny)

- Úvod o projektu.
- Představení metody Designového myšlení.
- Prezentace tří výstupů veřejnosti (online konference).

3.6.2 Rizikové body

- Neshody v definování typu výstupu.
- Příliš ambiciózní projekt, který nebude dokončen v rámci časového rozmezí.
- Okopírování metod současné online výuky bez inovace.
- Utíkání od tématu projektu - video o jiném tématu.
- Nedostatečná motivace zpracovat výstup kvalitně.
- Nefungující týmová spolupráce - neshody v týmu, nekompatibilní skupina.
- Nepochopení tématu.
- Neúčast některých participantů z důvodů nemoci.
- Nedostatečná příprava žáků mezi jednotlivými workshopy.
- Díky online workshopům může být snížena kvalita výstupů.
- Problém s komunikací mezi žáky učebních a maturitních oborů.

3.7 Kompetence

Jaké kompetence budou rozvíjeny v zapojených předmětech?:

- kompetence k učení,
- kompetence k řešení problémů,
- kompetence komunikativní - komunikují nad problémem,
- kompetence sociální a personální - naučí se komunikovat nad problémem,
- kompetence občanské - při diskuzi nad problémem se naučí respektovat názor druhých a
- kompetence pracovní - naučí se využívat své poznatky při práci.

3.8 Mezipředmětové přesahy

ISŠTE Sokolov

- Management.
- Marketing.
- Informační a komunikační technologie.

SŠŽ Sokolov

- Občanská nauka - finanční gramotnost je i součástí předmětu.
- Matematika - přesah k finanční gramotnosti - počty a ekonomika - zde se probírají témata finanční gramotnosti.
- Ekonomika.
- Počítačová grafika.
- Odborné kreslení.
- Písmo.
- Informační a komunikační technologie.

SUPSKV

- Praktická cvičení.
- Počítačová grafika.
- Prezentace a marketing.
- Společenskovední a ekonomický základ.
- Informační a komunikační technologie.
- Figurální kresba.
- Výtvarná příprava.

- Písmo.
- Počítačová grafika.
- Technologie.

3.9 Scénář

1. workshop (celkem 6 hodin)

Projektový manažer InduCCI s dodavatelem aktivity: představení projektu InduCCI a téma projektu Kulturních a kreativních průmyslů.

Dodavatel aktivity: zajistí snímek obrazovky, nebo listinu účastníků.

Dodavatel: představení formy projektu (rozdělení do týmů).

Designeři: teambuildingové aktivity.

Designeři: designeři ze společnosti ProTebe Live vysvětlí metodu Designové myšlení.

Žáci: podpora tvorby videa skrze tři fáze Designového myšlení: (1) vcítění se do uživatelů učební pomůcky, (2) definování potřeb a problémů koncových uživatelů, (3) vyhledávání alternativních řešení problémů (ideace).

Žáci: prezentace prvních návrhů.

Pedagogové, studenti VŠ a designeři: podají první zpětnou vazbu na vzniklé nápady.

Dodavatel aktivity: představení podpůrné platformy pro komunikaci mezi WS.

Všichni účastníci: přihlášení do platformy.

Dodavatel aktivity: zakončení workshopu a informování o následujícím WS.

2. workshop (celkem 6 hodin)

Dodavatel aktivity: úvodní prezentace, harmonogram, rozehrívací aktivita.

Žáci ve třech skupinách: pokračování v tvorbě videa pomocí třetí fáze Designového myšlení ideace. (brainstorming, plachta příležitostí, klobouky).

Žáci ve třech skupinách: tvorba prototypů.

Žáci ve třech skupinách: rozdělení úkolů.

Dodavatel aktivity: zakončení workshopu a informování o studijní cestě.

3. studijní cesta (2 hodiny)

Designeři: představení příkladu dobré praxe - Supermarket WC.

Dodavatel: další příklady dobré praxe.

Pedagogové: podpora žáků ve využívání moderních technologií při tvorbě učební pomůcky.

Žáci ve třech skupinách: kontrola plnění úkolů a pokračování v tvorbě prototypu.

Dodavatel aktivity: zakončení studijní cesty a informování o posledním workshopu.

4. 3. workshop (celkem 6 hodin)

Dodavatel aktivity: úvodní prezentace, harmonogram, rozehrívací aktivita.

Žáci ve třech skupinách: tvorba prototypu výukové pomůcky.

Žáci ve třech skupinách: tvorba prezentace (včetně přípravy na veřejnou prezentaci).

Dodavatel aktivity: zakončení workshopu a informování o veřejné prezentaci.

5. veřejná prezentace (2 hodiny)

Projektový manažer InduCCI s dodavatelem aktivity: představení projektu InduCCI a tématu projektu Kulturních a kreativních průmyslů.

Designeři: představení metody Designového myšlení.

Žáci ve třech skupinách: prezentace výstupů veřejnosti.

Dodavatel aktivity: zakončení aktivity.

3.9.1 Předpokládané formy práce

- Skupinová práce (brainstorming, teambuilding, online komunikace).
- Individuální práce na jednotlivých částech projektu.
- Domácí příprava.
- Využívání kreativního myšlení (Designové myšlení).

3.9.2 Předpokládané pomůcky

- Komunikační program Microsoft Teams („Základna“ pro všechny a další pro skupinovou práci).
- Bílá tabule (www.padlet.com).
- Jam board - google nástroj pro spolupráci.
- Kvíz na stránce www.kahoot.com.
- Další nástroje pro rozechřivací aktivity.
- Technika pro natáčení videí (video kamera, mobilní telefon).

3.9.3 Vazby mimo školu, náklady, komunikace, medializace

Vazby mimo školu budou s:

- s kreativci (odborníci z praxe např. designeři),
- s žáky ostatních zapojených středních škol a
- s univerzitními studenty.

Náklady:

- náklady na výtvarné potřeby a materiál,
- DPP - pro zúčastněné odborníky z praxe, pedagogy a univerzitní studenty a
- tvorba videa z workshopů.

Komunikace

Komunikace žáků bude mimo sjednané workshopy probíhat skrze vytvořenou platformu na stránce www.facebook.com. Ve skupině lze komunikovat s členy týmu i s organizátory v případě jakýchkoliv dotazů.

Medializace

V rámci aktivity vznikne krátké a delší video, které bude sdíleno na oficiálních webových stránkách Mikroregionu Sokolov - východ, případně oficiálních webových stránkách škol a dalších internetových platformách, které spravují zapojené školy, či subjekty.

3.9.4 Způsob kontroly

Žáci budou vytvářet či připravovat své výstupy i mimo workshopy. V rámci komunikační platformy bude vždy ověřeno, zda žáci pracují a mají připraveno vše pro následující workshopy. Kontrolu budou zajišťovat také zapojení pedagogové ve školách.

3.10 Způsoby vyhodnocení výsledků

Na veřejné prezentaci budeme hodnotit zpracované návrhy. Budou se hodnotit klady i zápory všech vzdělávacích pomůcek.

3.10.1 Kritéria hodnocení

Kritéria hodnocení:

- Vytvořila skupina prezentaci výstupu a prezentovala ji?
- Zapojila skupina metody Designového myšlení při tvorbě prototypu?
- Vznikl inovativní prototyp, který nekopíruje již vzniklá videa? (neotřelý nápad)

3.10.2 Kritéria reflexe

Reflexe budou podávat jak vyučující, tak osoby z praxe, studenti VŠ a případně organizátoři. Reflexe bude zahrnovat odpověď na následující otázky:

- Došlo k vytvoření výukové pomůcky? Byla zcela dokončena? (Co bylo důvodem nedokončení výukové pomůcky?)
- Je výstup inovativní a kreativní nebo využívá prvky současných videí? Snažila se skupina vymyslet něco nového?
- Nastudovala skupina do hloubky téma, které zpracovala do výukové hry? Došlo k pochopení tématu?
- Využila skupina metody Designového myšlení nebo jiných kreativních metod při tvorbě vzdělávacího modelu?
- Dokázala skupina dobře spolupracovat i napříč různými obory, které se zapojily? Byl využit potenciál mezioborové spolupráce?
- Byl tým schopen nějakým způsobem rozdělit role ve skupině? Role nemusí být přímo rozdělené, stačilo, když tým fungoval a členové si mezi sebe zvládli rozdělit práci podle schopností účastníků.
- Rozvinuli žáci svoje prezentační dovednosti? Byli schopni souvislého projevu? Střídali se v prezentování nebo jej měla na starosti pouze jedna osoba?
- Osvojil si tým pravidla efektivní komunikace? Naslouchali členové týmu jeden druhému? Probíhalo spravedlivé hlasování o použití různých nápadů? Platili ve skupině pravidla argumentace? Prosazovali se někteří členové týmu na úkor ostatních?

3.11 Prezentace průběhu a výstupů projektu

Na konci prvního, druhého a třetího workshopu proběhne prezentace výstupů, kdy bude žákům podána zpětná vazba. Závěrečné výstupy budou prezentovány na veřejné prezentaci.



4. Podrobné plánování aktivity

4.1 Místo pro realizaci WS

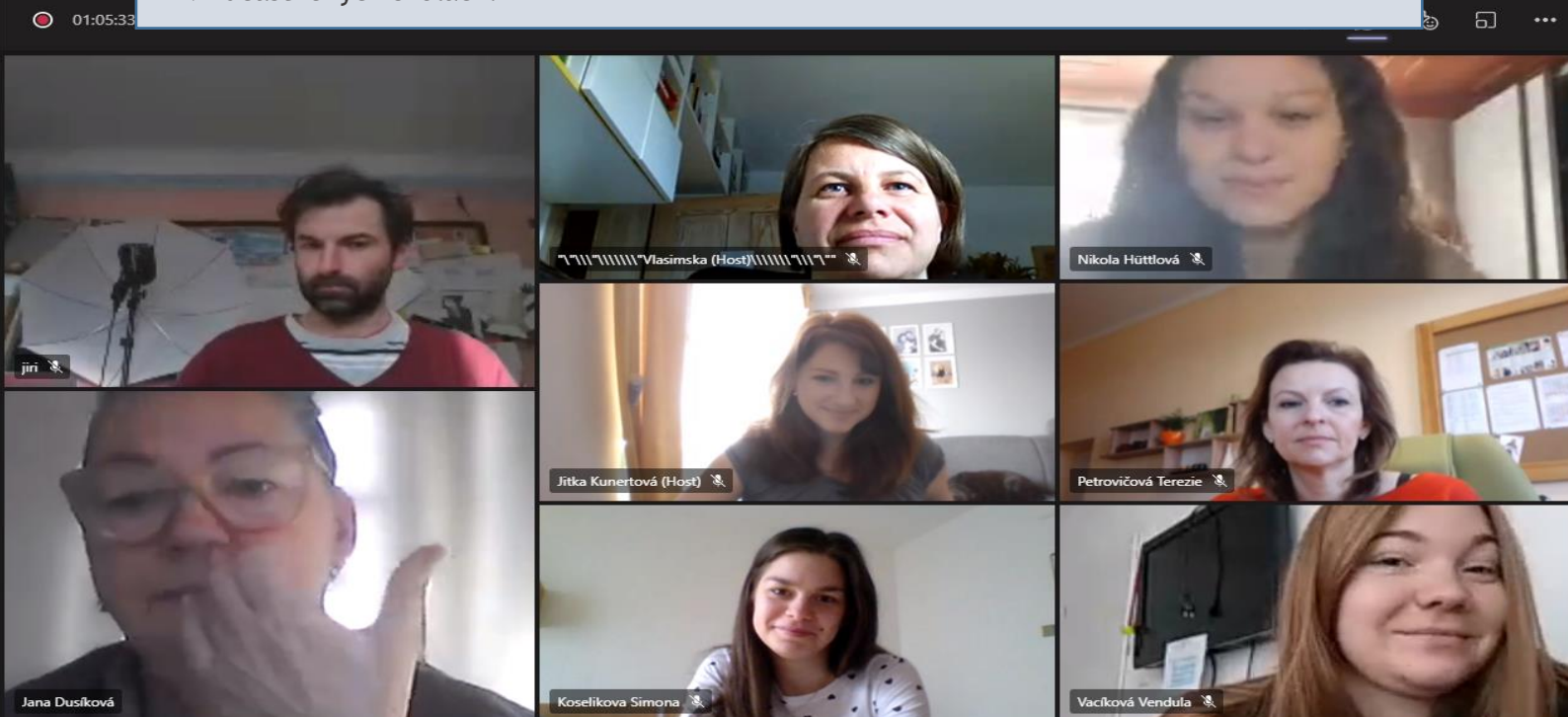
Původně bylo plánováno, aby na každé škole proběhl jeden z workshopů i s ohledem na to, že školy mohou poskytnout materiál potřebný pro WS. Dle současných epidemiických pravidel PES však není povolen přístup třetích osob do školských zařízení, tedy pouze v odůvodněných případech a při přijetí režimových opatření minimalizující kontakt s žáky. Opatření PES neumožňují přístup třetích osob do škol ani v prvním epidemiologickém stupni (0-19 bodů). [5] Za těchto podmínek nebylo možné workshopy organizovat ve školách. Bylo by možné setkat se se všemi zúčastněnými mimo školy, avšak bylo by to podmíněno velkým množstvím papírování např. i s rodiči žáků, které by mohlo zapříčinit, že by se workshopů nakonec nikdo nechtěl účastnit. V případě čtvrtého a pátého epidemiologického stupně protiepidemického systému by nemohli workshopy proběhnout fyzicky za žádných podmínek. Je to zapříčiněno malým množstvím osob, které se mohou scházet ve vnitřních prostorách v rámci těchto stupňů. [6] S ohledem na nepříznivou epidemiologickou situaci workshopy, studijní cesta a veřejná prezentace proběhly online (viz fotografie dole).

Online varianta předpokládá dostupnost notebooku s přístupem na internet u všech zúčastněných. Účastníci workshopu se propojí skrze konferenční hovor (Microsoft Teams). Organizátor na začátku bude sdílet prezentace o projektu InduCCI, Kulturních a kreativních průmyslech a harmonogramu aktivity. Žáci budou rozděleni do skupin a pak proběhne teambuildingová aktivita na stránce www.padlet.com. Každý účastník bude moci sdílet fotografie, své zájmy, oblíbené filmy a knihy. V každé skupině budou vždy dva žáci z jedné školy. Pro tvorbu ve skupinách byly vytvořeny tři online místnosti, ve kterých se společně domlouvali pouze žáci z jedné skupiny. Na skupinové prezentování se žáci scházeli opět v jedné společné místnosti s názvem „Základna“. Výstupy se budou jednoduše sdílet v rámci konferenčních hovorů skrze tlačítko sdílet obrazovku.

Veřejná prezentace proběhla online s ohledem na koronavirovou situaci, protože si školy netroufaly plánovat žádné veřejné či kulturní aktivity na rok 2021, se kterými by mohla být prezentace spojena.

4.2 Doprava

S ohledem na nepříznivou epidemiologickou situaci není nutná přeprava žáků, ti budou pracovat na workshopu skrze své soukromé počítače anebo v počítačových učebnách přímo v zúčastněných školách.



4.3 Náklady na aktivitu

| Název položky | cena položky | počet položek | Cena celkem |
|------------------------------|--------------|---------------|---------------|
| DPP - designeři ProTebe Live | 250 | 104 | 26 000 |
| DPP studenti VŠ | 250 | 44 | 11 000 |
| DPP učitelé | 250 | 66 | 16 500 |
| Tvorba videí | 8 500 | 1 | 8 500 |
| Celkem | | | 62 000 |

Celkový rozpočet aktivity: 469 000 Kč bez DPH (567 490- Kč s DPH). Na DPP a tvorbu videa bude dle předpokladů potřeba 62 000- Kč.

4.4 Vytvoření platformy pro komunikaci žáků

Dodavatel vytvořil skupinu na sociální síti (www.facebook.com) s názvem CLEVER GAME - InduCCI. Pro lepší informovanost žáků zde byly vkládány události (data workshopů, jejich náplň a potřebná příprava).

Nastavení pravidel skupiny: (1) Žádná sebepropagace a spam - sebepropagace a spam anebo nerelevantní odkazy zde nejsou povolené. (2) Buďte přívětiví a zdvořilí - respektujte jeden druhého, ne všichni musí sdílet stejný názor, buďte ale na ostatní zdvořilí.

Skupina zde bude popsána následovně: Jedná se o skupinu účastníků aktivity s názvem „CLEVER GAME“, která je organizována v rámci mezinárodního projektu InduCCI, který podporuje kulturní a kreativní průmysly. Skupina vznikla pro komunikaci účastníků workshopu a přípravu materiálů na další setkání. Sdílejte spolu nápady, inspirujte se a vytvořte společně něco báječného.

Informace o projektové aktivitě budou sdíleny na internetových stránkách zapojených škol, Mikroregionu Sokolov - východ (MSV) a také na www.facebook.com na stránkách MSV.

4.5 Dokumentování workshopů

Organizátor projektu zajistí tvorbu video záznamů workshopů a jejich sestřihání do kratšího minimálně 50 sekund dlouhého videa (Příloha č. 14) a delšího videa (Příloha č. 15), které bude sloužit jako metodologický materiál (minimálně 10 minut). Fotografie z videa níže.



5. Detailní příprava každého WS

5.1 Plakáty CLEVER GAME

Plakát pro žáky škol

CLEVER GAME



Vytvoř v týmu hru (deskovou, počítačovou či únikovku) a pomoz díky ní spolužákům rychleji pochopit školní témata.

Motto: Když už se musím učit tak raději zábavně.



+ Výhody +



- poznám nové lidi (zapojeny 3 střední školy)
- stop "nudné výuce"
- naučím se vytvořit hru
- připojím se odkudkoliv (online)
- rozvinu svou tvořivost ve spolupráci s designery



Termíny

1. Online setkání: 25.3. 8:00 - 14:10
2. Online setkání: 22.4. 8:00 - 14:10
3. Učíme se z praxe: 13.5. 10:00 - 12:00
4. Online setkání: 3.6. 8:00 - 14:10
5. Ukázka výtvorů: 17.6.



CLEVER GAME



**Vytvoř v mezioborovém týmu hru (deskovou, počítačovou či únikovku) určenou pro žáky SŠ.
Motto: Buď kreativní a podpoř snadnější výuku pomocí hry.**



+ Výhody +



- poznám nové lidi (zapojeny 3 SŠ a studenti univerzity)
- stop "nudné výuce"
- naučím se vytvořit hru
- připojím se odkudkoliv (online)
- rozvinu svou tvořivost ve spolupráci s designery z praxe
- zúčastním se mezinárodního projektu



Termíny

1. Online setkání: 25.3. 8:00 - 14:10
2. Online setkání: 22.4. 8:00 - 14:10
3. Učíme se z praxe: 13.5. 10:00 - 12:00
4. Online setkání: 3.6. 8:00 - 14:10
5. Ukázka výtvorů: 17.6.



5.2 Komunikační nástroje

1) „Základna“ - Konferenční hovor v Microsoft Teams, který slouží pro rozdělení úkolů, prezentování informací a prezentování výstupů. V této místnosti se schází vždy celá skupina účastníků.

2) „Třídy“ - setkání týmů v oddělených konferenčních místnostech Microsoft Teams - jedná se o komunikační platformu - bylo vytvořeno 6 místností A-F (pro první workshop), v dalších workshopech byly využity pouze tři místnosti, aby mohly skupiny pracovat odděleně.

3) Padlet.com - Virtuální tabule, kde je možné najednou vkládat příspěvky více uživatelů. Lze vkládat text, fotografie, obrázky, videa, odkazy apod.

4) Jam board - Tabule s několika listy, kde je možné přehledně zpracovávat více úkolů. Jedná se o internetový nástroj, který je dostupný pouze pro uživatele účtů Google. Před workshopy bylo nutné zařídit, aby měli všichni účastníci zaregistrovaný účet na www.google.com.

5.3 První WS

První workshop sloužil pro seznámení účastníků s projektem InduCCI, aktivitou a zároveň také s ostatními účastníky. Účastníci na něm objevili proces Designového myšlení a zároveň začali s tvorbou her pomocí tří fází Designového myšlení (empatie, definice, ideace).

Datum uskutečnění WS: 25.3.2021

| ČAS | Název aktivity | Podrobný popis | Programy | Vedoucí aktivity |
|--------------|---------------------------|---|--|---|
| 8:00 - 8:45 | Představení InduCCI + KKP | (1) Představení designerů a organizátorů, (2) tvorba snímků obrazovky seznamu účastníků, (3) krátká prezentace o projektu InduCCI: čím se zabývá a jaké jsou jeho aktivity (Příloha č. 1), (4) představení aktivity projektově orientovaného učení včetně jeho částí v druhé prezentaci (Příloha č. 2) a (5) krátký KKP kvíz (www.kahoot.it) a informace o KKP. Vše pomocí sdílení obrazovky (funkce v konferenčním hovoru). | Nástroj pro konferenční hovor (Microsoft Teams - „Základna“) | Mgr. Lucie Říhová - projektová manažerka InduCCI a organizátor aktivity |
| 8:45 - 9:15 | Teambuilding | (1) Rozdělení do týmů (předem), (2) představení funkcí www.padlet.com a (3) vyplnění odpovědí na otázky o účastnících. Každá ze tří skupin má vlastní odkaz na jiný padlet. | www.padlet.com | Organizátor aktivity (Vlastimil Hálek) |
| 9:15 - 9:45 | Co je Designové myšlení? | (1) Vysvětlení Designového myšlení a jeho pěti fází (Prezentace v Příloze č. 3) a (2) zopakování zadání - tvorba hry. | Nástroj pro konferenční hovor („Základna“), prezentace | Designéři |
| 9:45 - 10:00 | Pauza na svačinu | V pauze na svačinu budou všem účastníkům zaslány emaily s odkazy na 6 <u>tříd</u> (skupiny žáků po třech) a <u>Jam board</u> . | | Organizátor aktivity |

| | | | | |
|---------------|---|--|---|---|
| 10:00 - 11:40 | Kdo bude hrát vzniklé hry? Jaké má charakteristiky a potřeby? (tvoření tzv. person a jejich potřeb v rámci 1. fáze Designového myšlení - empatie) | (1) Na začátku proběhne rychlé vysvětlení práce v Jam boardu na „Základně“ a zadání úkolu (vytvořit v každé třídě jednu personu a její potřeby). Na každém Jam boardu budou pro tuto aktivitu připraveny 4 listy - 1.list - persona pro team A , 2. list - potřeby pro Team A , 3. list - persona pro team B a 4. list - potřeby pro team B , (2) práce ve skupinách a (3) na konci se všichni vrátí zpět na „Základnu“ (časově: 1 hod. - osoby + jejich potřeby, 0:30 - prezentace na Základně - 10 minut rezerva). | 6 místností v Microsoft Teams - „tříd“ A-F (poznámka - třídy A+B - 1.skupina, třídy C+D - 2. skupina, třídy E+F - 3. skupina), 3x Jam board pro 3 skupiny, Základna | Designeři |
| 11:40 - 12:10 | Pauza na oběd | | | |
| 12:10 - 13:00 | Co vlastně tvoříme? (definice zadání- 2. fáze Designového myšlení) | (1) „Základna“ - vysvětlení druhé fáze Designového myšlení a brainstormingu, představení témat her (31 otázek) (20 minut) a (2) tvorba „definice“ ve třech skupinách - „třída A, C, E“ + 3x Jam board - budou zde další listy (list číslo 5 a 6) pro definici a generování nápadů při brainstormingu (30minut). | Třídy A,C,E - v Microsoft Teams, 3x Jam board s šesti listy (persona A, potřeba A, persona B, potřeba B, definice, brainstorming) | Designeři, organizátoři |
| 13:00 - 13:40 | Brainstorming (3. fáze Designového myšlení - ideace) | (1) Práce ve třech skupinách - brainstorming v Microsoft Teams (třídách A, C, E) i Jam board, 40 minut budou diskutovat nápady na tvorbu hry - každá skupina představí minimálně 2 nápady - (2) poté se všichni vrátí na Základnu. | Třídy A, C, E - Microsoft Teams, 3x Jam board | Zpětná vazba - učitelé, studenti VŠ, designeři, ostatní účastníci |
| 13:40 - 14:10 | Prezentace o vygenerovaných nápadech | (1) Začíná se na „Základně“ - kde proběhne představení nápadů z Jam boardu od všech skupin, (2) zpětná vazba - (5 minut na představení + 5 min diskuze) a (3) přihlášení do platformy viz obrázky níže. | Základna - vedoucí skupiny sdílí Jam board s vygenerovaným i nápady | Designeři, organizátoři |

facebook.com/groups/135880024661517

Hledejte na Facebooku


Spravovat skupinu

CLEVER GAME - InduCCI
Soukromá skupina

Hlavní stránka

Nástroje pro správu

- Asistent správce
0 akcí, 0 kritérií
- Žádosti o členství
- Automatické schvalování členství
- Otázky pro uchazeče o členství
- Nevyřízené příspěvky
- Naplánované příspěvky
- Záznamy o aktivitách
- Pravidla skupiny
- Členy nahlášený obsah



CLEVER GAME - InduCCI
Soukromá skupina - 25 členů

Přidal(a) se + Pozvat

Informace **Diskuze** Místnosti Témata Členové Události Multimédia

Napište něco...

Živé vysílání Fotka/video Místnost

Informace
Skupina slouží účastníkům aktivity projektové orientované vzdělávání. Členové mezi sebou sdílí a diskutují své projekty.

Program prvního workshopu



5.4 Druhý WS

Druhý workshop začal ve třetí fázi Designového myšlení, kde se účastníci opět zamýšleli nad tím, jak by mohly vypadat výsledné hry. Nejdříve proběhl brainstorming (diskuze), poté žáci pracovali na tzv. plachtě příležitostí, a nakonec si nasadili na hlavu pomyslné Klobouky a stali se tak pesimisty, optimisty a srdcaři. V této fázi se pokusili zhodnotit svůj nápad právě z takto naladěných pozic. Na konci workshopu si žáci mezi sebou rozdělili úkoly na doma, které je potřeba zpracovat do dalšího workshopu, abychom se více přiblížili tomu, že budeme mít na konci aktivity vytvořenou strukturu hry.

Datum uskutečnění WS: 22.4.2021

| ČAS | Název aktivity | Podrobný popis | Pomůcky | Vedoucí aktivity |
|--------------|---|---|---|-------------------------------------|
| 8:00 - 8:30 | Úvod | (1) Uvedení publicity a představení harmonogramu celého workshopu, (2) rozehrávací aktivity. | Program pro konferenční hovory (Microsoft Teams - Základna) odkaz na šibenici: https://learningapps.org/watch?v=pabj8jg1a21 odkaz na křížovku: https://learningapps.org/watch?v=pq7se67t21 | Organizátor aktivity |
| 8:30 - 10:30 | Rekapitulace a pokračování v brainstorming u + plachta příležitostí | (1) Připomenutí procesu Designového myšlení - (10 - 15 min), (2) brainstorming pro určení nových nápadů, | Stejný Jam board pro tři skupiny s novými listy - plachta příležitostí, + 3x Microsoft Teams (konferenční místnosti) | Pedagogové, organizátoři, designeři |

| | | | | |
|---------------|---|--|---|---|
| | | (30 min) (3) sraz v 9:15 na „Základně“ Vysvětlení ideace - plachta příležitostí (10 - 15 min), (4) práce ve skupinách (30 minut) a (5) sraz 10:00 na „Základně“ prezentace plachty příležitostí (30 minut). | | |
| 10:30 - 10:40 | Pauza na svačinu | | | |
| 10:40 - 11:40 | Ideace (vcítění se do pozice pesimisty, optimisty a srdcaře a hodnocení nápadů z těchto pozic - „klobouky“) | (1) Vysvětlení úkolu s pracovním názvem klobouky (10 minut) 10:50 - 11:20 - (2) práce ve skupinách (30 minut) (3) Sraz 11:20 na Základně 15 min. - prezentace klobouků. | Společná místnost „Základna“, Jam board - klobouky, 3x konferenční hovor v Microsoft Teams | Organizátoři aktivity, designeři |
| 11:40 - 12:10 | Pauza na oběd | | | |
| 12:10 - 13:25 | Prototyp (4. fáze designového procesu) | (1) Úvod o prototypu - představení příkladu prototypu a jeho vzniku (20 minut), (2) vysvětlení, jak se tvoří myšlenková mapa, (3) práce na tvorbě prototypu ve skupinách (12:30 - 13:10), (4) myšlenková mapa - co vše potřebuji pro tvorbu hry (30 - 40 minut) a (5) sraz 13:10 na Základně zde prezentace 15 minut. | 3 místnosti - oddělené tři skupiny v konferenční místnosti Microsoft Teams + Jam board s novými listy pro tvorbu prototypů a myšlenkovou mapu | Organizátoři, designeři |
| 13:25 - 13:50 | Rozdělení úkolů | (1) Vysvětlení úkolu (5 minut), (2) práce na rozdělení úkolů v tabulce (20 minut) a (3) sraz 13:50 na Základně. | Tabulka na www.google.com - sdílené dokumenty | Zpětná vazba - učitelé, studenti VŠ, designeři, ostatní účastníci |
| 13:50 - 14:10 | Ukončení a informování o dalším WS | (1) Pobavit se o dalším WS (20 minut) na 13.5.2021 by měli mít splněné úkoly, 3.6.2021 budou tvořit prezentaci výstupů, kreativní prezentace. | | Organizátor |

Rozehřívací aktivita - tzv. šibenice - hádání tajenky

Název kreativní metody používané při tvorbě nových produktů v našem případě Clever game je:

Task

Vaším úkolem je uhádnout písmenka v tajence. Otázka k tajence se nachází v textu v rámečku. Zvolte z výběru dole písmeno, které by podle vás mohlo být v tajence. Pokud se písmeno v tajence nenachází, odpadne lístek z květiny. Nenechte květinu umřít.

OK

É Š Í

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P |
| Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | | | | | | |

Rozehřívací aktivita - křížovka o fázích Designového myšlení a KKP

Question 3 (horizontal):

Představení předmětů, nápadů a myšlenek pomocí obrázků.
Nápověda: v minulé prezentaci vysvětleno skrze jablko, první písmeno je V

Solution:

V _ _ _ _ _ _ _ _

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Program druhého workshopu



5.5 Virtuální studijní cesta

Další částí aktivity je virtuální studijní cesta, která zavedla žáky do galerie s názvem Supermarket WC, která se nachází v Karlových Varech. Tato galerie byla zvolena, protože se jedná o jeden z mála příkladů objektů v regionu, který se přímo zabývá šířením kreativity mezi veřejnost a informováním o Designovém myšlení. Jedna se také o galerii, ze které pochází dva zapojení designeři v aktivitě Tereza Vlašimská a Jiří Hanek. V rámci studijní cesty mohli žáci sledovat fotografie z této galerie v období posledních tří let, kdy se zde nacházelo mnoho výstav a realizovalo mnoho akcí pro veřejnost i školy. Díky příkladům výstav a témat mohla být virtuální cesta pro žáky inspirací při zpracování jejich výsledných her. Fotografie galerie se nachází níže (© ProTebe Live).



Datum uskutečnění Studijní cesty: 13.5.2021

| ČAS | Název aktivity | Podrobný popis | Pomůcky | Vedoucí aktivity |
|--------------|----------------------------|--|---|--------------------------|
| 8:30 - 8:40 | Program + snímek obrazovky | (1) Představení programu a (2) snímek obrazovky - listina účastníků. | „Základna“ - konferenční hovor v Microsoft Teams | Organizátor |
| 8:40 - 9:10 | Galerie Supermarket WC | Představení Galerie Supermarket WC (Příloha č. 4). | Prezentace | Designeri |
| 9:10 - 9:50 | Kontrola úkolů | Ve skupinách samostatně budou žáci kontrolovat, zda splnili úkoly. | Jam board 3x konferenční hovor v Microsoft Teams | Pedagogové, organizátoři |
| 9:50 - 10:30 | Další příklady z regionu | Představení dalších příkladů KKP v regionu. | „Základna“ - konferenční hovor v Microsoft Teams | Organizátoři |

Program virtuální studijní cesty do galerie Supermarket WC



Virtuální studijní cesta

8:30 - 8:40 - Program

8:40 - 9:10 - Galerie Supermarket WC

9:10 - 9:50 - Kontrola plnění úkolů

9:50 - 10:30 - Další příklady z regionu

5.6 Třetí WS

Na třetím setkání bylo cílem dokončit návrhy her a zároveň připravit prezentaci na veřejné setkání, kde budou moct žáci představit plody své práce. Svou práci zde mohli upravit na základě zpětné vazby ostatních účastníků CLEVER GAME.

Datum uskutečnění WS: 3.6.2021

| ČAS | Název aktivity | Podrobný popis | Pomůcky | Vedoucí aktivity |
|---------------|---|--|---|--------------------------|
| 8:00 - 8:30 | Úvod | (1) Uvedení publicity, (2) představení harmonogramu celého workshopu a (3) rozehrávací aktivita. | Program pro konferenční hovory (Teams) - Základna https://learningapps.org/watch?v=p20soio5t21 Rozehrávací pexeso | Organizátor aktivity |
| 8:30 - 10:30 | Rekapitulace a pokračování v kontrole úkolů | (1) Připomenutí procesu - Designového myšlení - 5 minut jak jdou za sebou fáze a (2) Přesunutí do skupin: (A) kontrola úkolů, (B) dodělání hry - nedokončených úkolů a (C) určení si priorit - co je nejdůležitějším výstupem? | 3x Jam board - + 3x Microsoft Teams - konferenční hovory pro skupiny | Pedagogové, organizátoři |
| 10:30 - 10:40 | Pauza na svačinu | | | |
| 10:40 - 11:40 | Tvorba prezentace | (1) Zadání: Představte hru, nadchněte potencionální hráče a přesvědčte rodiče a učitele, že má smysl hru v budoucnosti vytvořit. (2) Tipy pro zajímavou prezentaci - 15 minut na osnovu prezentace - koncept prezentace - nahrubo - 1 hodina. | Jam board, power point, jiný program pro tvorbu prezentací, 3x Microsoft Teams pro skupiny | Organizátoři aktivity |
| 11:40 - 12:10 | Pauza na oběd | Po obědě se sejdou rovnou ve skupinách. | | |
| 12:10 - 13:10 | Dotvoření prezentace | Finalizace a určení rolí - kdo bude co prezentovat. | 3 místnosti - oddělené tři skupiny v Microsoft Teams + v Jam board | Organizátor |
| 13:10 - 13:45 | Prezentování prezentací - příprava na veřejnou prezentaci | Zkouška prezentace a zpětná vazba - Závěrečné úpravy prezentace. | Základna - konferenční hovor Microsoft Teams | MSV |
| 13:45 - 14:10 | Dotazník | Představení dotazníku a jeho účelu. | Dotazník pro zpětnou vazbu - na google - na konci vyplní https://forms.gle/ce7JQdbPCRizHzzd6 | |

Rozehřívací aktivita - pexeso



Program posledního workshopu

Program třetího workshopu

- 8:00 - 8:30 - Program, rozechřívací aktivita
- 8:30 - 10:30 - Dokončení hry
- 10:30 - 10:40 - Pauza na svačinu
- 10:40 - 11:40 - Tvorba prezentace nahruho
- 11:40 - 12:10 - Oběd
- 12:10 - 13:10 - Finalizace prezentací
- 13:10 - 13:45 - Zkouška prezentace
- 13:45 - 14:10 - Zpětná vazba - dotazník

5.7 Veřejná prezentace

Poslední setkání bylo veřejné a byli na něj pozváni zástupci obcí, měst, škol, rozvojových organizací, kraje a veřejnost. Zde byly předneseny výsledné tři hry a zároveň také informace o projektu InduCCI, aktivitě CLEVER GAME a procesu Designového myšlení, které bylo využito při tvorbě her.

Datum uskutečnění veřejné prezentace: 17.6.2021

| ČAS | Název aktivity | Podrobný popis | Pomůcky | Vedoucí aktivity |
|---------------|---------------------------------|---|---|--------------------|
| 9:00 - 9:20 | Představení programu a aktivity | Představení projektu InduCCI a aktivity (Příloha č. 5). | Prezentace - cílem bylo, aby si žáci vyzkoušeli metody Designového myšlení na workshopech | Organizátor |
| 9:20 - 9:30 | Představení Designového myšlení | Prezentace o Designovém myšlení - kam až jsme došli? | Prezentace Jam boardu a skupiny s hrou: Vlastní cestou | Designeři |
| 9:30 - 10:00 | 1. úniková hra + diskuze | Úniková hra Škola života - 1. skupina - prezentace 15-20 minut + 10 minut diskuze (Příloha č. 6). | Jam board s prezentací - sdílení obrazovky | Organizátoři, žáci |
| 10:00 - 10:30 | 2. úniková hra + diskuze | Úniková hra Vlastní cestou - 2. skupina - prezentace 15-20 minut + 10 minut diskuze (Příloha č. 7). | Power point - sdílení obrazovky | Organizátoři, žáci |
| 10:30 - 11:00 | 3. úniková hra + diskuze | Úniková hra Práci neunikneš - 3. skupina - prezentace 15-20 minut + 10 minut diskuze (Příloha č. 8). | Prezentace | Organizátoři, žáci |
| 11:00 | Zakončení setkání | Zakončení setkání - na konci otázka na vedení školy, zda budou moci žáci nějakým způsobem pokračovat. | Certifikáty, které mohou použít při zpracování životopisu. | Organizátoři |

Pozvánka s programem

CLEVER GAME

Veřejná prezentace



Srdečně Vás zveme na online prezentaci návrhů únikových her, které vytvořili žáci tří středních škol v Karlovarském kraji.

Motto: designové myšlení pomáhá při vzdělávání.



Co zde uslyšíte ?



- žáci vám odprezentují své tři únikové hry zaměřené na téma finanční gramotnost
- výuka může být zábavná (jak na to?)
- proč podporovat mezioborovou spolupráci?
- jaká je role kulturních a kreativních průmyslů při rozvoji regionu?
- co je designové myšlení a jak jej využít?
- i online workshopy mají smysl - Jak nám to šlo? Co jsme použili za online nástroje?

PROGRAM 17. 6. 2021

9:00 - 9:30 - projekt InduCCI, aktivita

CLEVER GAME, designové myšlení

Představení únikových her:

9:30 - 10:00 - Škola života

10:00-10:30 - Vlastní cestou

10:30-11:00 - Práci neunikneš

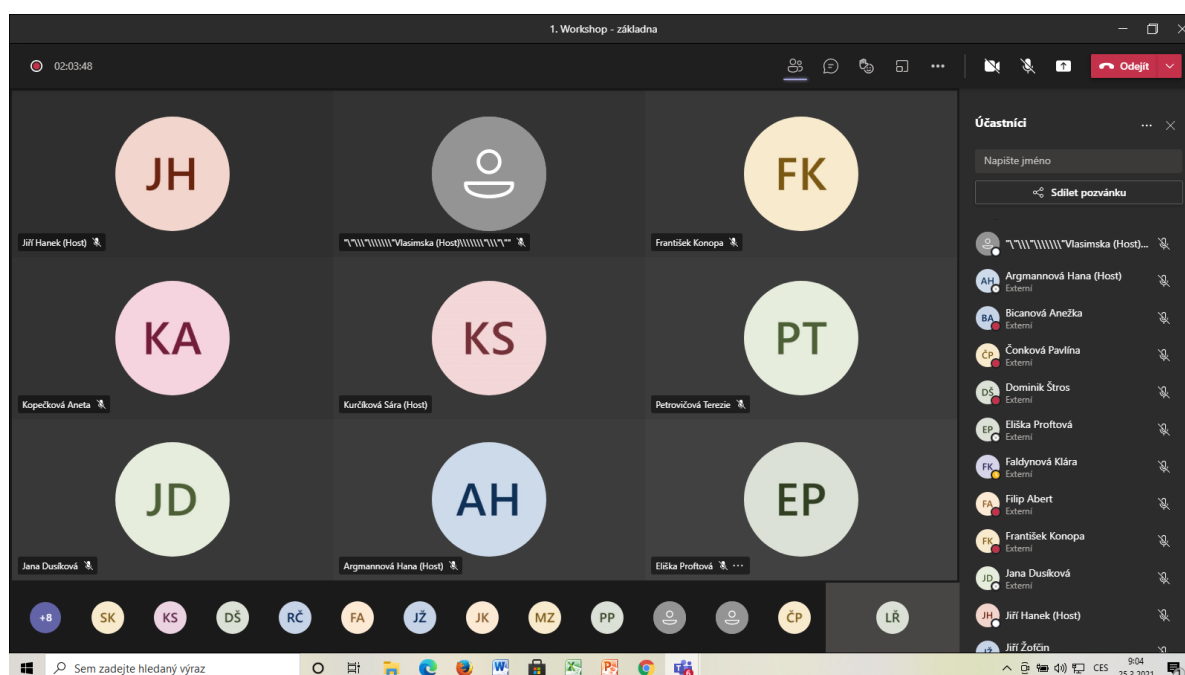


6. Realizace aktivity a výstupy

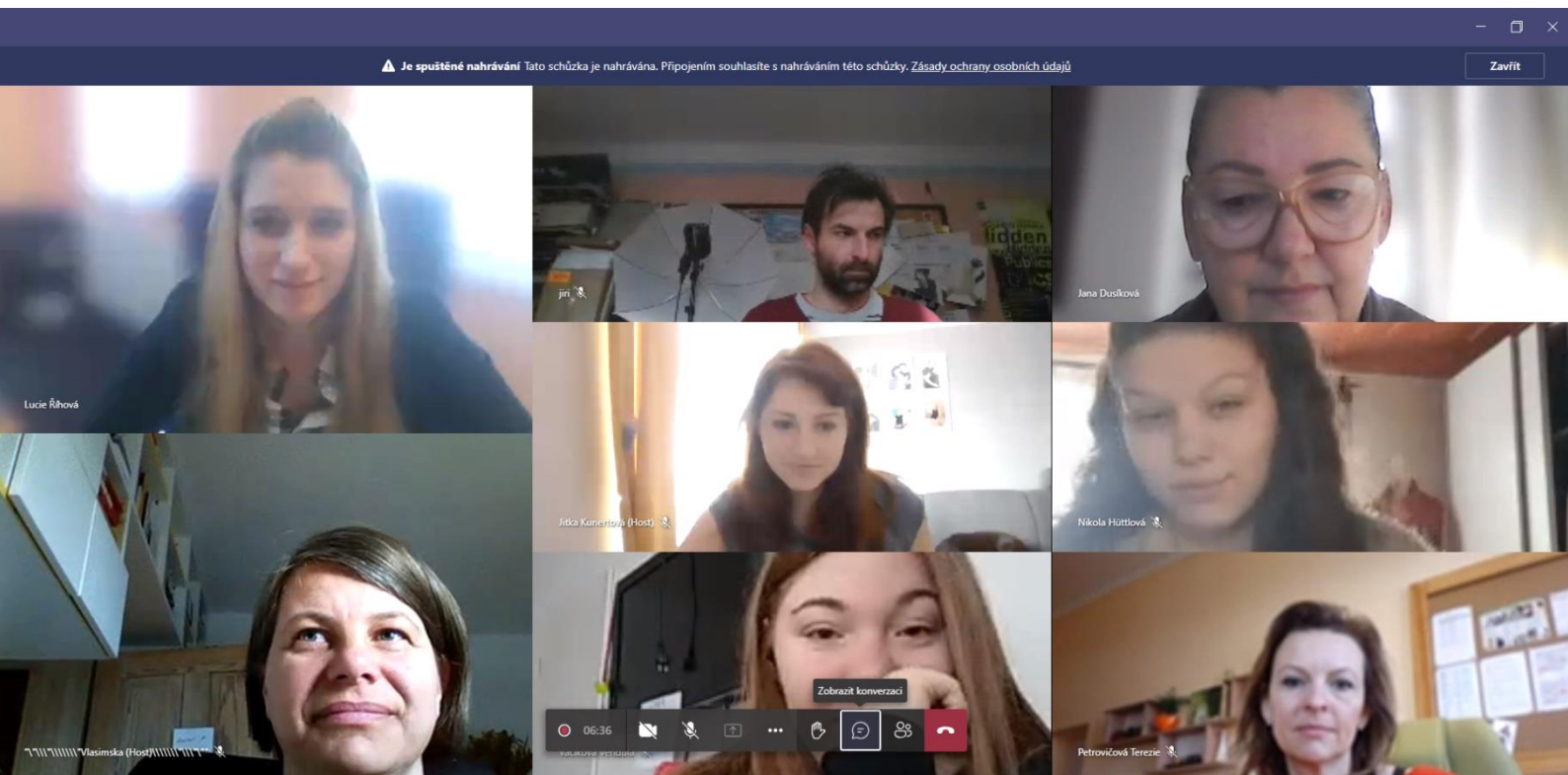
Již před realizací workshopů podepsaly školy a dva studenti VŠ souhlas s účastí v projektu. Tyto souhlasy jsou zahrnuty v Příloze č. 9-13.

1. workshop

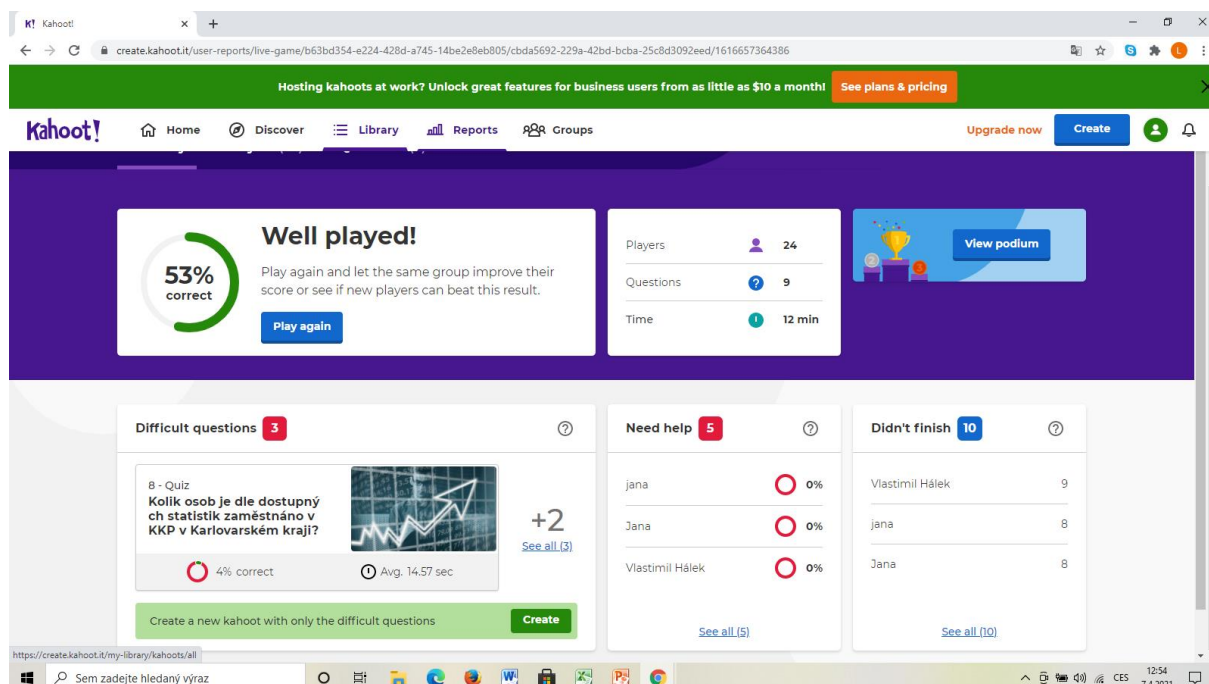
Dodavatel spustil ihned po zahájení workshopu natáčení videa v rámci komunikační platformy Microsoft Teams v místnosti zvaná “Základna”. Toto video bylo zaznamenáno, aby bylo na konci možné vytvořit sestřih z workshopů a informovat tak o jejich průběhu. Dále dodavatel zajistil snímek obrazovky v Microsoft Teams, kde bylo možné vidět počet osob účastnících se workshopu. Tento snímek naleznete níže. Schůzky se zúčastnilo celkem 30 osob (19 žáků tří středních škol-včetně jednoho náhradníka, 5 učitelů, 2 designeři, 2 studenti VŠ, zástupce dodavatele (Vlastimil Hálek) a zástupce projektu InduCCI).



Účastníci byli požádáni, aby si zapnuli své kamery, pokud souhlasí s šířením fotografie a vytvořili jsme tedy fotografii některých účastníků (níže).



Po prezentaci o projektu InduCCI jsme se přesunuli ke kvízu na stránce www.kahoot.it. Tento kvíz zahrnoval otázky ohledně znalosti Kulturních a kreativních průmyslů. Kvíz byl správně zodpovězen z 53 % (viz obrázek níže).

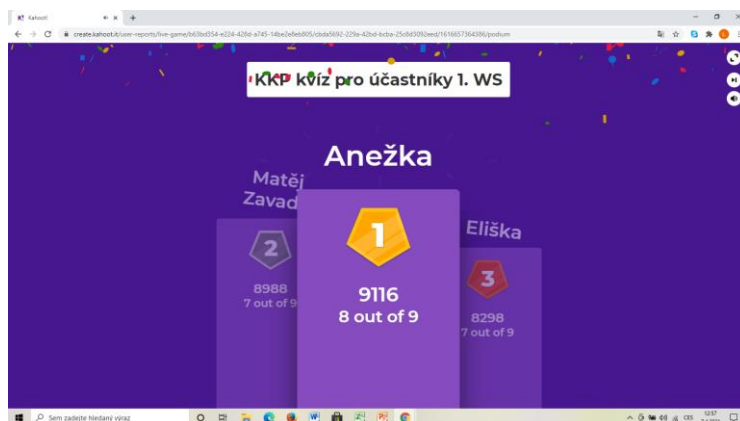


Již od začátku bylo jasné, že účastníci si nebudou příliš vědět rady s odpověďmi na otázky, protože téma KKP je pro ně nové, avšak díky kvízu bylo téma představeno. Podívejte se na úspěšnost odpovědí na jednotlivé otázky níže. Nejméně správných odpovědí bylo zaznamenáno v otázce ohledně počtu osob zaměstnaných v KKP, což byla pro žáky zřejmě spíše tipovací otázka a dále také většina nevěděla, co jsou práva duševního vlastnictví.

Expanded view Compact view

| Question | Type | Correct/Incorrect |
|---|------|-------------------|
| 1 Co znamená zkratka KKP? | Quiz | 75% |
| 2 Jakou z profesí lze zařadit mezi kulturní a kreativní průmysly? | Quiz | 83% |
| 3 Jaký mezinárodní festival, který lze zařadit ke KKP se každoročně koná na území Karlovarského kr... | Quiz | 75% |
| 4 K čemu prioritně slouží tzv. co-workingový prostor? | Quiz | 79% |
| 5 Jak byste definovali osoby působící v KKP? | Quiz | 29% |
| 6 Co je podle Vás termín tzv. Fablab? | Quiz | 50% |
| 7 Proč je KKP důležité pro průmyslové regiony? | Quiz | 67% |
| 8 Kolik osob je dle dostupných statistik zaměstnáno v KKP v Karlovarském kraji? | Quiz | 4% |
| 9 Co jsou práva duševního vlastnictví? | Quiz | 21% |

V dalším obrázku lze vidět žebříček nejúspěšnějších účastníků kvízu.



Další aktivitou byl teambuilding na stránce www.padlet.com. Zde účastníci jednotlivých skupin vypisovali co rádi dělají, jaký je jejich oblíbený film, kniha a co rádi jedí. Pokud měli zájem mohli také sdílet svou fotografii anebo další informace o sobě. Výsledné obrázky ze tří skupin se nachází dále na straně 41 - 43.

3. skupina - teambuilding
Vytvořen, sdílený se skupinou...


| Jak vypadám? | Co rádi děláte? | Můj oblíbený film nebo seriál | Moje oblíbená kniha | Co rádi jíte? |
|--|---|--|---|---|
| Kateřina Ciperová | Tančík se psím 0 [Přidat komentář] | Simona Koželíková Seriózní - Právní úkon | nenám 0 [Přidat komentář] | všechno 3 [Přidat komentář] |
| | Kateřina C. Tanec, fotografování, fotbal, pomoc ostatním | | Alena Tůmová příběh a přežít [Přidat komentář] | Anonym 13 dní Simona Koželíková má to nejlepší |
| | Alena Tůmová procházka, čtení [Přidat komentář] | Petr Prokopová Nejlepší drama a romantika, to jsou zájmy co mám ráda [Přidat komentář] | Kateřina C. Malý princ [Přidat komentář] | Anonym 13 dní JAK to mám napadl |
| | Simona Koželíková Růžka sportuje [Přidat komentář] | Alena Tůmová april dečky seriál [Přidat komentář] | Rostislav Čížek Pán prstenů - Společenská hra [Přidat komentář] | Kateřina C. Všechno kromě hub, ryb a mix špenátu |
| | Rostislav Čížek — Dívadlo, společenské akce — Plavání — Čtení [Přidat komentář] | Kateřina C. Dělek - Hrobová doprava [Přidat komentář] | Anna Záchová Malý princ [Přidat komentář] | Petra Prokopová Jsem hodně výjimečná moc toho znám ale státní mám ráda |
| Alena Tůmová [Přidat komentář] | Petra Prokopová Bruslení, čas stravený s kamarády [Přidat komentář] | Tereza Tomášková Čtení, koci, pití, ... [Přidat komentář] | Tereza Tomášková Hra, do vody [Přidat komentář] | Alena Tůmová mám ráda houby, ryby, koprovka |
| Rostislav Čížek [Přidat komentář] | Anna Záchová Foteni, kreslení, čtení [Přidat komentář] | | | Rostislav Čížek Jsem všechno (já na houby) |
| Simona Koželíková [Přidat komentář] | | | | |
| Anna Záchová [Přidat komentář] | | | | |
| Petra Prokopová [Přidat komentář] | | | | |
| Tereza Tomášková [Přidat komentář] | | | | |

2. skupina - teambuilding

Vytvořen, abychom se poznali :)

Jak vypadám?


Jitka Kunertová



0

Přidat komentář


Nikola



0

Přidat komentář

Vendula Vacíková



0

Přidat komentář

Co rádi děláte?

Matěj Zavadil


Nejraději koukám na seriály/ filmy a hraju se psem

1

Přidat komentář

Jitka Kunertová

Svůj volný čas věnuji svým dvěma holčičkám, dcerce Emmě a fence Bee. Miluju lyže a hory a nemám ráda moře :)



0

Přidat komentář

Nikola

Ráda trávím čas s rodinou a přítelem, usmívám se a užívám si, když se můžu pořádně prospat 😊

0

Přidat komentář


Dělám si srandu, aby jste se o mně Teda něco dozvěděli, tak ráda jezdím na hory, válení u moře moc nebaví, dál mám ráda adrenalin, jízdu na kole, na bruslích a nejraději asi plavání 🏊

1

Přidat komentář

Vendula Vacíková

Rada čtu, věnuji se přítelovi a domácím zvířátkům



0

Přidat komentář

Můj oblíbený film nebo seriál

Matěj Zavadil

seriál je to asi "The Crown" a "Lucifer" a z filmů je to série HP

0

Přidat komentář

Klára Faldynová

Seriál - Sweet Home
Film - Parazit

0

Přidat komentář

Jitka Kunertová

Miluju Přátele, The Crown, Bridgertons, IT Crowds a miliony dalších :)

0

Přidat komentář

Filip Abert

Serial Lupin, breaking bad, better call saul

1

Přidat komentář

Aneta Kopečková

Seriál - The office

0

Přidat komentář

Vendula Vacíková

Film - nevím
Seriál - Lucifer

1

Přidat komentář

Moje oblíbená kniha

Matěj Zavadil

Nečtu

0

Přidat komentář

Klára Faldynová

Pýcha a předsudek

0

Přidat komentář

Aneta Kopečková

Přiliš hlučná samota

0

Přidat komentář

Jitka Kunertová

Osm od R. Třeštkové

0

Přidat komentář

Vendula Vacíková

Gump pes, který naučil lidi žít a město zradu, město duší

0

Přidat komentář

Moc nečtu nooo 😊

0

Přidat komentář

Co rádi jíte?

Jitka Kunertová

Lasagné a čokoládu

0

Přidat komentář

Vendula Vacíková

Těstovinový salát

0

Přidat komentář

Miluju špagety na jakýkoliv způsob 🍝

0

Přidat komentář

1. skupina - teambuilding
Vytvořen, abychom se poznali :)

Jak vypadám?

Lucka Ř. - projektová manažerka InduCCI

0

Přidat komentář

František Konopa - Učitel fotografie a pejskař

3

Přidat komentář

Pavlina Čonková - student (fotografka) - nemám v pc fotky tak můžeš kouknout na ig: @p_conkova

1

Přidat komentář

Dominik Štros

2

Přidat komentář

Anežka Bicanová- Studentka fotografie, občasný umělec a občasný hráč na nástroje na které neumí :)

fotky na insta @melancholichoneyb

1

Přidat komentář

Sandra Svobodová

Studentka v oboru aranžér

0

Přidat komentář

Eliška Proftová

Studentka oboru Aranžér, kdyžtak více fotek na mém instagramu @proftova_eliska

Co rádi děláte?

PČ

ráda spím, hraju pc hry (wowko, ow, zaklínače...), mám králíka Freda - Queen :) ráda sestavuju počítače

1

Přidat komentář

Eliška Proftová

Sportuji(florbal, fotbal, běh)

0

Přidat komentář

Jezdím na kole a starám se o zahrádu.

0

Přidat komentář

František Konopa

Fotografuji

1

Přidat komentář

Anežka Bicanová

Tak trochu maluju, fotím a všeobecně tvořím. Jinak se učím na skejtu a starám se o své tři potkanky XDD

3

Přidat komentář

Dominik Štros

Sportuji

1

Přidat komentář

Sabina K.

hra na klavír, procházky v přírodě

1

Přidat komentář

Jiří Žofčín

Rád sportuji

0

Přidat komentář

Sandra Svobodová

Ráda kreslím, občasná snaha o olejomalbu, tvořím hudbu - hlavně zpěv

3

Přidat komentář

Jezdím na akce jako třeba CW (Car Wars), sportuji...

2

Přidat komentář

Můj oblíbený film nebo seriál

Sabina Košelíková

Labyrint

0

Přidat komentář

Americká krása

0

Přidat komentář

Eliška Proftová

Filmy od Marvel

1

Přidat komentář

František Konopa

Great Gatsby, Inception, In Time, Money Heist, Dámský gambit, Černobyl, Sexuální výchova, království lesku, Bonding atd...

0

Přidat komentář

Sára Kurčíková

Rychle a zběsile

1

Přidat komentář

Dominik Štros

All American

1

Přidat komentář

PČ

Marvelovky, Zaklínač, AOT, Beastars, atd...

2

Přidat komentář

Jiří Žofčín

Bodyguard

0

Přidat komentář

Anežka Bicanová

Love sex robots

0

Přidat komentář

Moje oblíbená kniha

Lucka Řihová

Harry Potter

0

Přidat komentář

Anežka Bicanová

Skleněný pokoj

0

Přidat komentář

PČ

série Studie jedu

0

Přidat komentář

To by se zvěrolékaři stát nemělo/James Herriot

0

Přidat komentář

František Konopa

Harry Potter

1

Přidat komentář

Eliška Proftová

Harry Potter

1

Přidat komentář

Sandra Svobodová

Kytice

1

Přidat komentář

Co rádi jíte?

Sabina Košelíková

1

Přidat komentář

Eliška Proftová

Kuře na paprice a halušky

0

Přidat komentář

italskou kuchyni

0

Přidat komentář

František Konopa

Smažák!

3

2 comments

Anonym 13 dní
Až bude otevířená v létě Diana, zvu vás na smažák do stáříku + se stavte do motýláku. D Pája

Anonym 13 dní
Milam!!!!

Přidat komentář

Dominik Štros

Vietnamská kuchyně

2

Přidat komentář

Jiří Žofčín

Asijská kuchyně

0

Přidat komentář

PČ

japonská kuchyně a špagety :)

0

Přidat komentář

Anežka Bicanová

Sushi

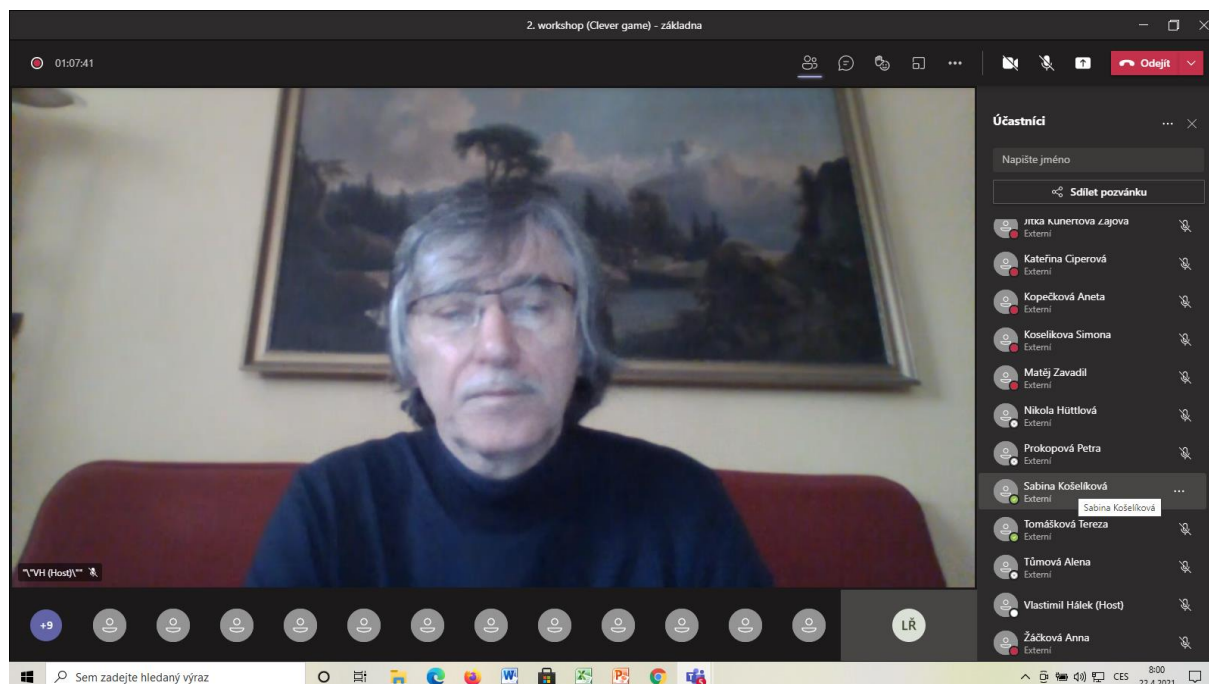
0

Přidat komentář

Skupiny následně pracovaly v Jam board. Výsledné Jam board ze všech workshopů jsou zahrnuty v Příloze č 16-18.

2. workshop

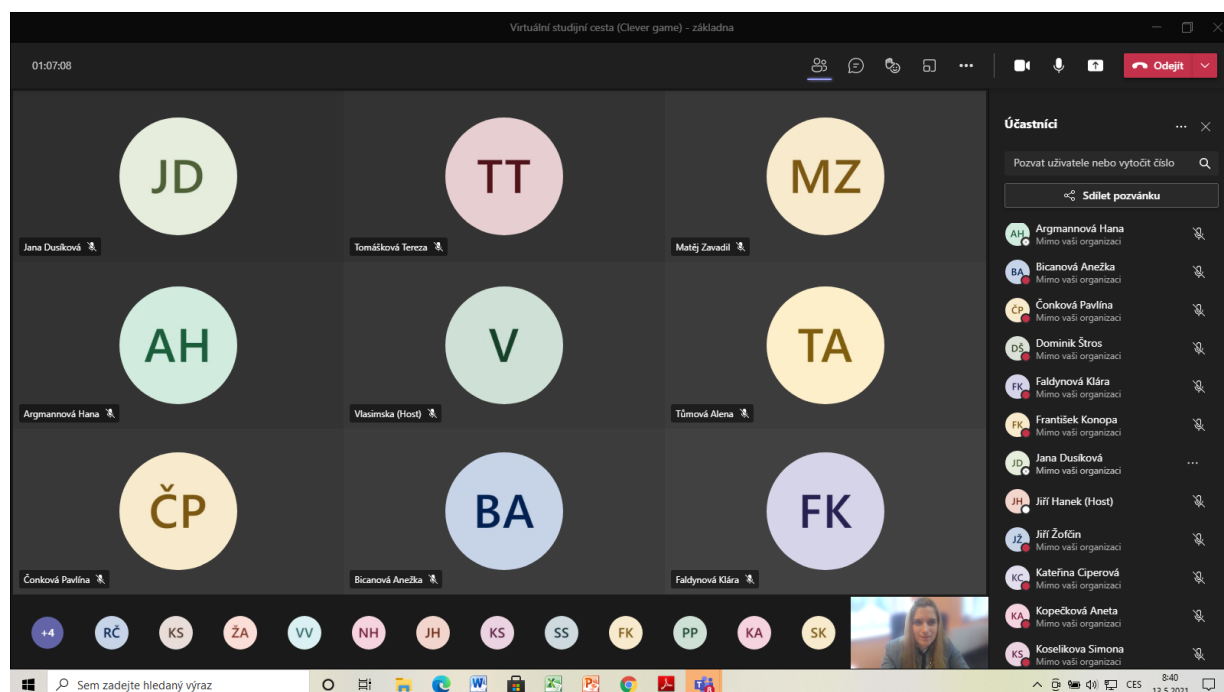
Na začátku druhého WS bylo opět zapnuto natáčení videa a následně vytvořen snímek obrazovky se jmény účastníků (viz obrázek níže). Druhého workshopu se zúčastnilo 25 osob (16 žáků - dva žáci se připojili později, 3 učitelé, dva studenti VŠ, dva designéři, organizátor - Vlastimil Hálek a manažer InduCCI).



Dále už skupiny opět pracovaly v Jam board, kde vypracovávaly návrhy svých her (opět Příloha č. 16-18).

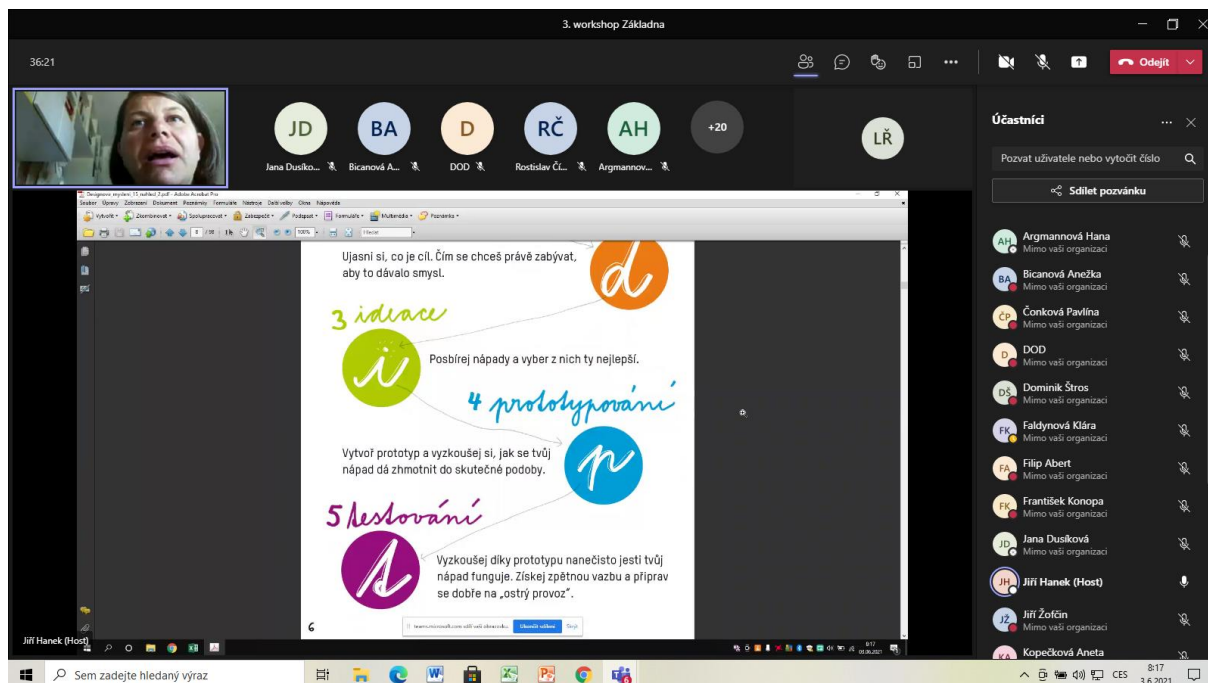
Virtuální studijní cesta

Virtuální studijní cesty se zúčastnilo 26 účastníků (17 žáků, 3 učitelé, 2 studenti VŠ, 2 designéři, organizátor - Vlastimil Hálek a projektový manažer InduCCI). Snímek obrazovky naleznete níže.



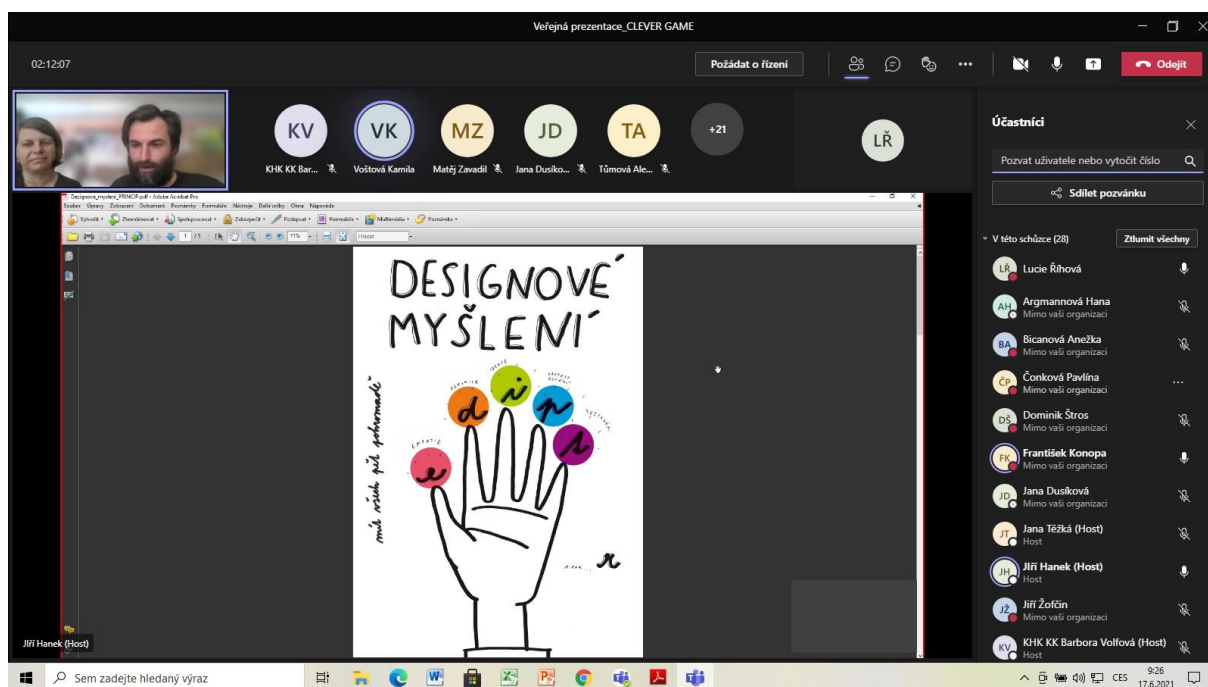
3. workshop

Tento workshop byl zahájen opět tvorbou snímku obrazovky. Tohoto workshopu se zúčastnilo 27 osob (18 žáků, 3 učitelé, 2 studenti VŠ, dva designeři, organizátor - Vlastimil Hálek a manažer InduCCI). Snímek obrazovky se nachází níže. Na tomto snímku paní Vlašimská opakuje opět fáze Designového myšlení.



Veřejná prezentace

Následuje snímek z veřejné prezentace. Výsledné prezentace žáků naleznete v Přílohách č. 6-8.



Certifikáty

Pro účastníky se žáky středních škol a univerzitní studenty byly vytvořeny certifikáty. Své zkušenosti s Designovým myšlením tedy mohou účastníci promítnout do budoucích životopisů. Tyto certifikáty jim byly zaslány současně s malými dárečky (bločky, propisky, infomační letáčky apod.). Níže naleznete obrázky certifikátu a dárkových taštiček.

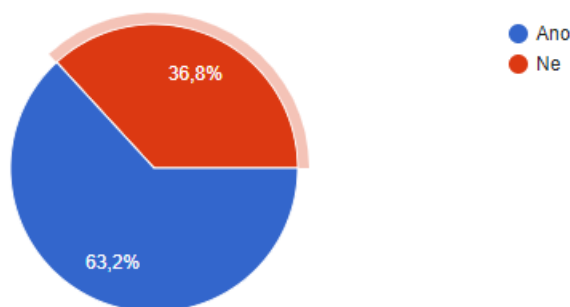


6.1 Dotazníky zpětné vazby

Dodavatel na třetím workshopu zjišťoval u účastníků, jak se jim aktivita líbila a co by v ní dále vylepšili. Vyplnění dotazníku bylo dobrovolné. 19 účastníků poskytlo zpětnou vazbu. Výsledky dotazníků naleznete níže.

1) Vyhovovala vám online práce ve skupině?

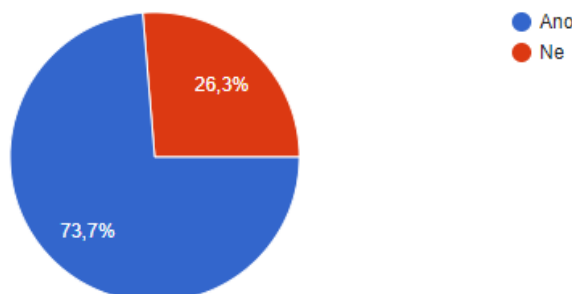
19 odpovědí



Práce online vyhovovala více jak polovině účastníků (63,2 %). To znamená, že pořádat online workshopy má svou váhu.

2) Preferovali byste, aby CLEVER GAME byla raději organizovaná fyzicky? (klasická setkání)

19 odpovědí

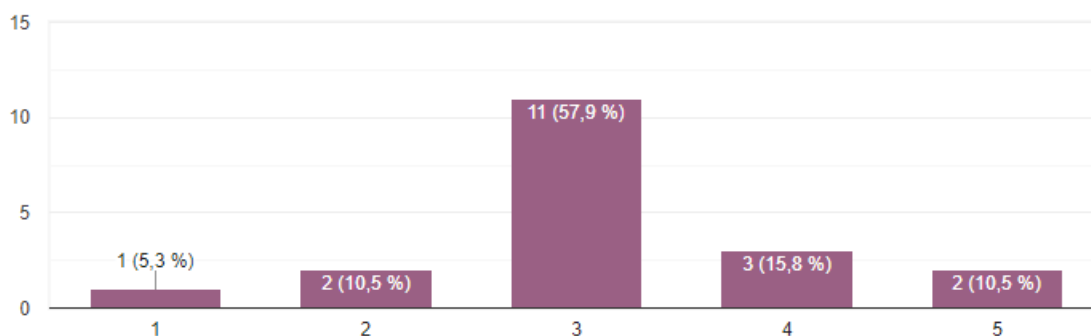


I přesto, že online varianta vyhovovala většině účastníků, 73,7 % z dotázaných by ale raději preferovalo fyzické workshopy. S toho lze usuzovat, že organizace online workshopů je vhodná, ale pokud je to možné, měli bychom upřednostnit vždy fyzická setkání. Když měli účastníci vysvětlit svou preferenci, následovaly typově tři podobné odpovědi: (1) online varianta mi vyhovovala, (2) raději fyzické workshopy, protože by zde proběhla efektivnější komunikace, (3) raději fyzické workshopy, abychom mohli u toho poznat nové lidi.

V další otázce byla zjišťována náročnost online varianty. Většina dotazovaných odpověděla na škále 1 (velmi jednoduchá) - 5 (velmi složitá) odpověď s číslem tři. To znamená, že se nejčastěji pohybujeme přímo ve středu škály (tzn. ani jednoduchá ani složitá). Když jsme se pak dotazovali, co bylo v online variantě nejtěžší odpovědi byly následující: komunikace, najít si informace, spolupráce, probrat žáky z pasivity, udržet pozornost, domluvit se, vyznat se v Jam board, prezentace nápadů před ostatními, samostatnost a přecházení mezi programy a výpadky (internet).

4) Do jaké míry pro vás byla práce online náročná?

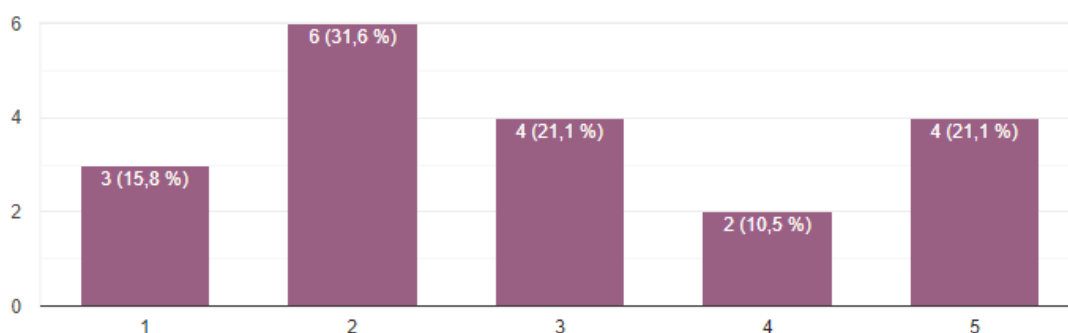
19 odpovědí



V šesté otázce jsme se dotazovali, zda byla pro žáky přínosná spolupráce s žáky z jiných oborů na škále 1 velmi přínosná - 5 nebyla přínosná. 9 dotazovaných (47,4 %) odpovědělo na škále 1 a 2, čímž se vyjádřili pozitivně k mezioborové spolupráci. 21 % pak odpovědělo na škále tři - tedy neutrálně a 31,6 % mezioborovou spolupráci neshledalo za až tak přínosnou.

6) Bylo podle vás přínosné spolupracovat s žáky z různých škol?

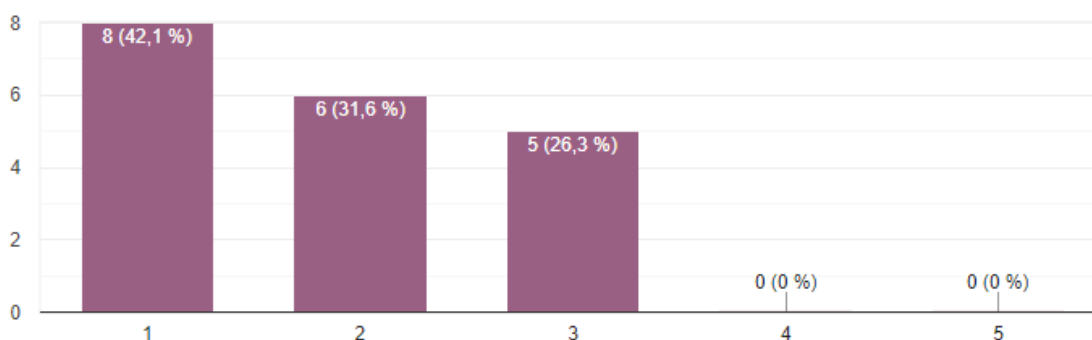
19 odpovědí



Další otázka se dotazovala na zdařilost organizace projektových dnů (1 - velmi zdařilá - 5 velmi nezdařilá). Nikdo z účastníků neoznačil organizaci za nezdařilou, což je velmi pozitivní. 42 % dotázaných navíc odpovědělo, že organizace byla velmi zdařilá.

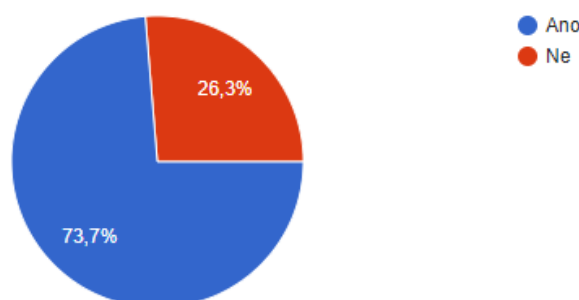
7) Jak byste ohodnotili organizaci projektových dnů?

19 odpovědí



8) Rozuměli jste vždy zadání úkolů?

19 odpovědí

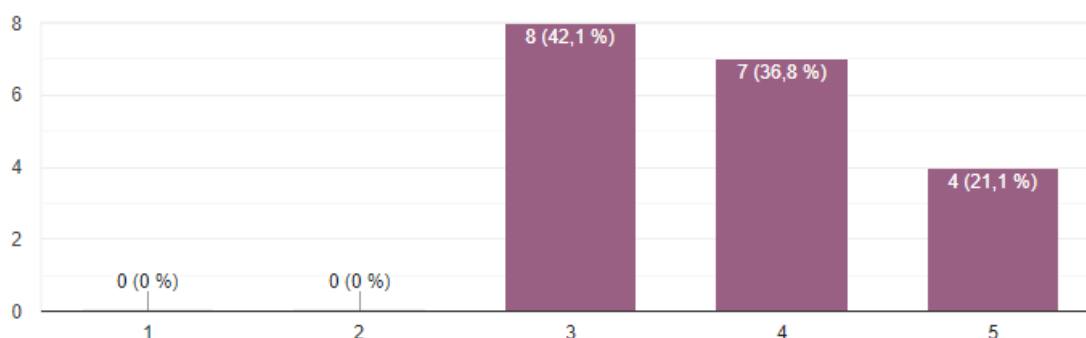


Dle další otázky účastníci spíše rozuměli zadání úkolů. V online variantě si musíme dát velký pozor, aby zúčastnění úkolu porozuměli, protože se většinou znovu nezeptají, co je úkolem a spíše se rozhodnou úkol nesplnit. Je proto zapotřebí neustále opakovat zadání.

9) Jak byste ohodnotili délku trvání workshopů? (možnost 3 = vyhovující)



19 odpovědí



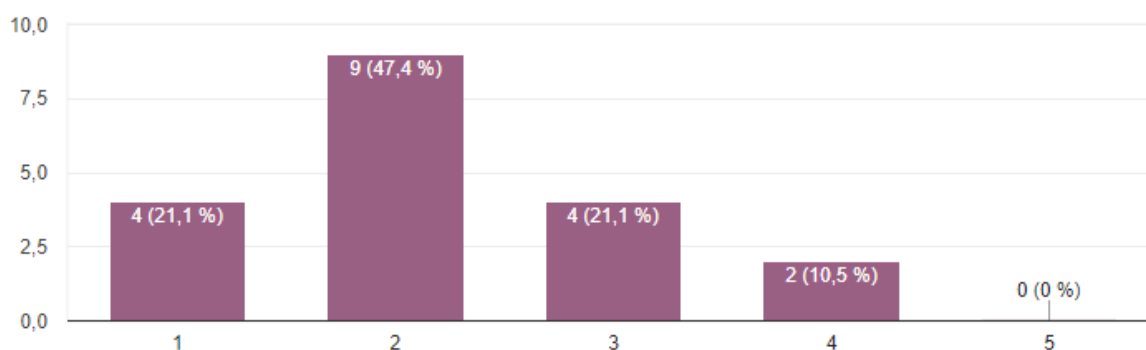
Další dotaz směřoval na délku workshopu. Účastníci často hodnotili workshopy za příliš dlouhé. Bylo pro ně zřejmě složité udržet celých 6 hodin pozornost online. S ohledem na to je doporučeno, pokud to bude možné, příště zorganizovat více kratších workshopů.

V další otázce jsme se ptali, zda se jim líbily doplňkové aktivity. 68,5 % všech odpovědělo kladně (na škále 1 nebo 2) a dalších 21 % odpovědělo neutrálně. S ohledem na výsledek ankety je doporučeno doplňkové aktivity zařazovat do aktivity i v budoucnosti.

10) Líbily se vám doplňkové aktivity? (kvíz, křížovka, šibenice, pexeso)



19 odpovědí



Další dotaz byl směřován na to, co by účastníci v aktivitě vylepšili. Většina v tomto bodě odpověděla, že by nic nevylepšovala, protože se jim workshop líbil. Jeden účastník by ocenil zkrácení workshopů, protože byly příliš únavné a nedokázal udržet pozornost. Další účastník uvedl, že pro něj aktivita online nedává smysl, protože většina lidí podle něj nespolupracuje.

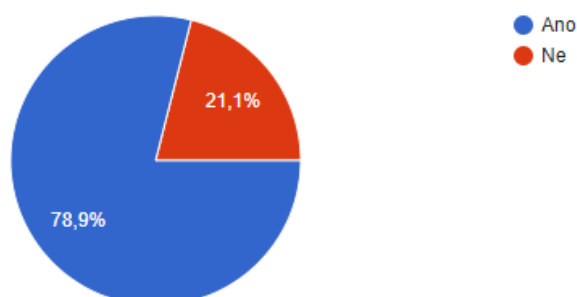
Na otázku zda byl proces Designového myšlení dobře vysvětlen, odpovědělo 100 % účastníků ano. Na tuto otázku se vážala další otázka: Byly vám srozumitelné všechny fáze Designového myšlení? Zde odpověděl pouze jeden účastník „ne“. Na dotaz co by účastníci potřebovali k lepšímu porozumění Designovému myšlení, pak odpovídali: více času, osobní zkušenost (ze začátku), lepší programy na práci a více osobní komunikace.

V případě, že by měli účastníci metodu vysvětlit spolužákům, už všichni ve své znalosti Designového myšlení tolik nevěřili. Skoro 79 % účastníků by si trouflo vysvětlit Designové myšlení další osobě (avšak stále se jedná o skvělý výsledek). Viz následující obrázek.

17) Dokázal/a byste metodu designového myšlení vysvětlit svým spolužákům?



19 odpovědí

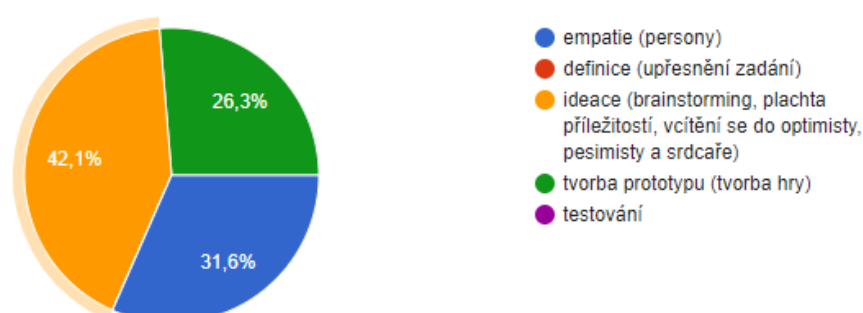


Zajímavé výsledky se dostavily také při dotazu na to, která z fází byla pro účastníky nejzajímavější. Nejčastěji odpovídali, že se jednalo o fázi ideace, kde například proběhl i brainstorming. Účastníkům se také líbilo vcit'ovat se do budoucích uživatelů her (empatie) - 31,6 % a tvořit prototyp. Fázi testování jsme si bohužel nemohli pořádně vyzkoušet a fáze: definice nikomu nepřipadala až tak zajímavá. Jedná se však o potřebnou fázi pro porozumění zadání.

19) Která fáze designového myšlení vás zaujala nejvíce?



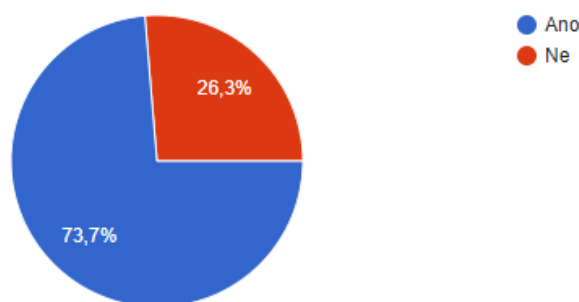
19 odpovědí



Skoro 74 % účastníků zaujal proces Designového myšlení, což je velmi pozitivní výsledek. Metoda Designového myšlení je využitelná v praxi a v běžném životě.

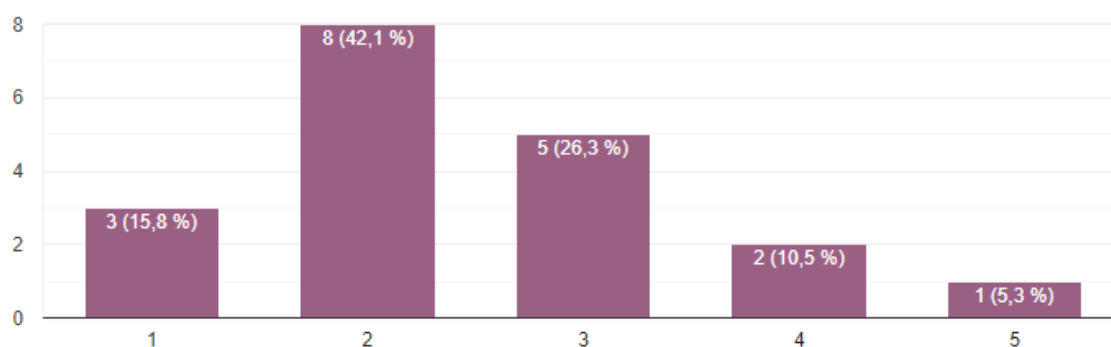
20) Zaujal vás proces designového myšlení?

19 odpovědí



21) Do jaké míry vás tvorba hry bavila?

19 odpovědí

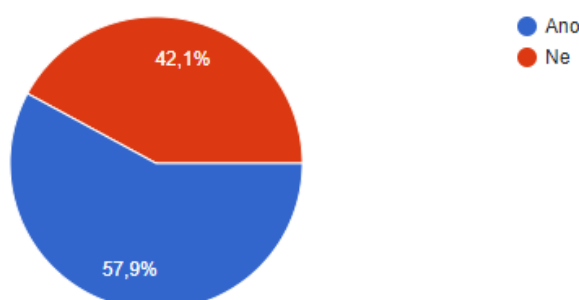


57,9 % dotázaných bavila tvorba hry (odpověď 1 a 2 na škále). 26,3 % odpovědělo neutrálně a pouze tři účastníky tvorba hry nebavila.

11 z 19 dotázaných by bylo ochotno využívat metodu Designového myšlení i ve svém každodenním životě.

22) Využil/a byste designové myšlení ve své tvorbě nebo v každodenním životě?

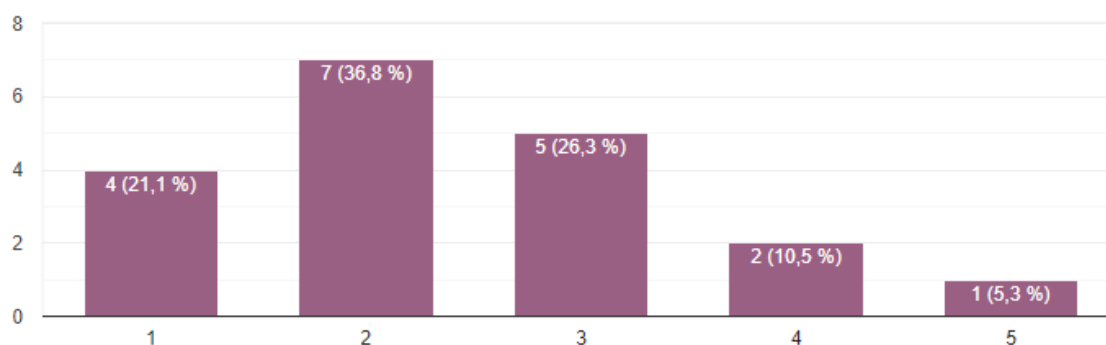
19 odpovědí



Dalším pozitivním výsledkem dotazníku bylo, že 57,7 % všech by workshopy doporučilo svým spolužákům či kamarádům. Naopak jen tři osoby by workshopy dále nedoporučily.

23) Doporučil/a byste workshopy svým kamarádům nebo spolužákům?

19 odpovědí

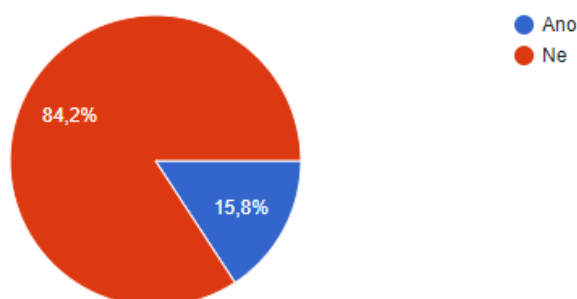


Jen tak mezi řečí se s kamarády nebo spolužáky bavili v poslední době o Designovém myšlení pouze tři dotazovaní (15,8 %).

24) Bavili jste se v poslední době s kamarády nebo spolužáky o designovém myšlení, jen tak mezi řečí?



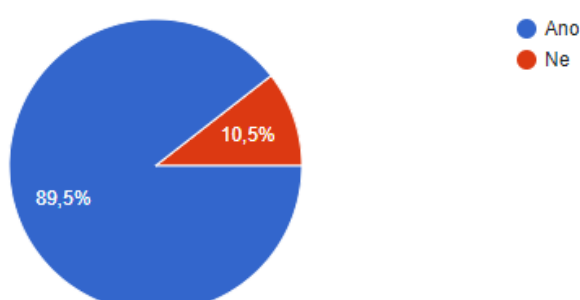
19 odpovědí



Velmi pozitivním výsledkem dotazníku je, že 17 z 19 osob si myslí, že by pro ostatní středoškoláky bylo přínosné zažít intenzivně workshop Designového myšlení. Zřejmě jej tedy shledali za důležitý či zajímavý.

25) Myslíte si, že by bylo fajn i pro ostatní středoškoláky zažít intenzivně a naživo ve skupince spolužáků workshop Designového myšlení („myslet jako designér“) a tvořit společně?

19 odpovědí

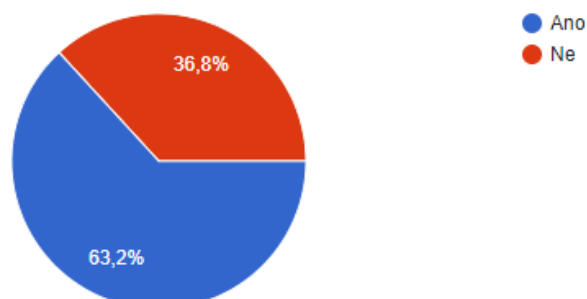


Dle další otázky by si 12 z 19 účastníků rádo vyzkoušelo Designové myšlení znovu (následující obrázek).

26) Chtěl/a byste si ještě někdy všechny fáze designového myšlení vyzkoušet?



19 odpovědí

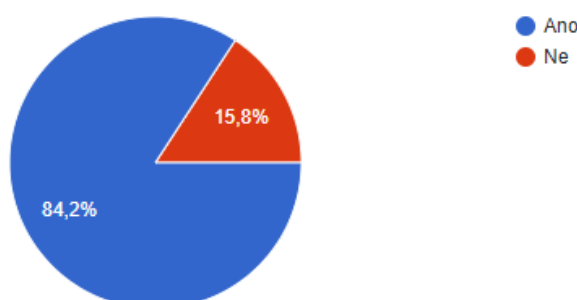


16 účastníků by bylo ochotno hru nějakým způsobem dokončit tak, aby mohla reálně probíhat. Jedná se o velmi pozitivní číslo, které naznačuje, že zde existuje možnost hry dokončit.

27) Byli byste ochotni únikovou hru dokončit tak, aby reálně vznikla?



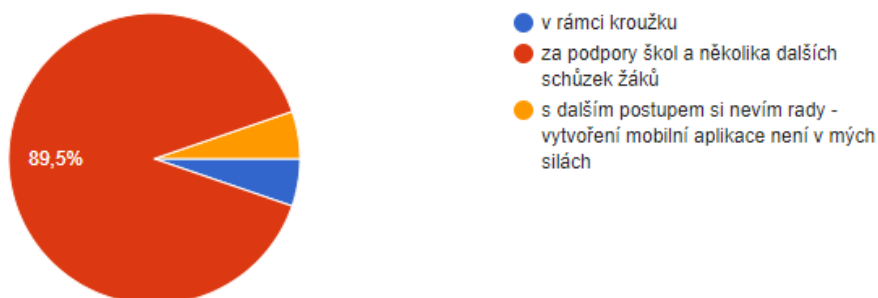
19 odpovědí



Většina dotazovaných uvedla, že hry by měly být dokončeny za podpory školy a několika dalších schůzek žáků.

28) Jak by podle vás mohla být úniková hra dokončena?

19 odpovědí



Zpětná vazba od škol

SŠŽ Sokolov

Účast nás i našich žáků na workshopu byla přínosem. Společně jsme se technikou skupinové kreativity zaměřili na generování co nejvíce nápadů na dané téma, což v tomto případě neslo název Designové myšlení v praxi.

Důležité pro nás bylo navození prostředí, ve kterém se žáci cítili bezpečně a bez obav, že budou za své nápady nepříznivě hodnoceni. Povedlo se.

Aktivity provázející všechna setkání byly organizačně i obsahově velmi dobře připraveny a žákům poskytovaly vzájemné poznávání se a dostatečný prostor ke spolupráci. Je škoda, že celý projekt byl realizován s mnoha omezeními a pouze v on-line prostředí.

Přesto byly výstupy výborně zpracované a finální podoby projektů na velmi dobré úrovni.

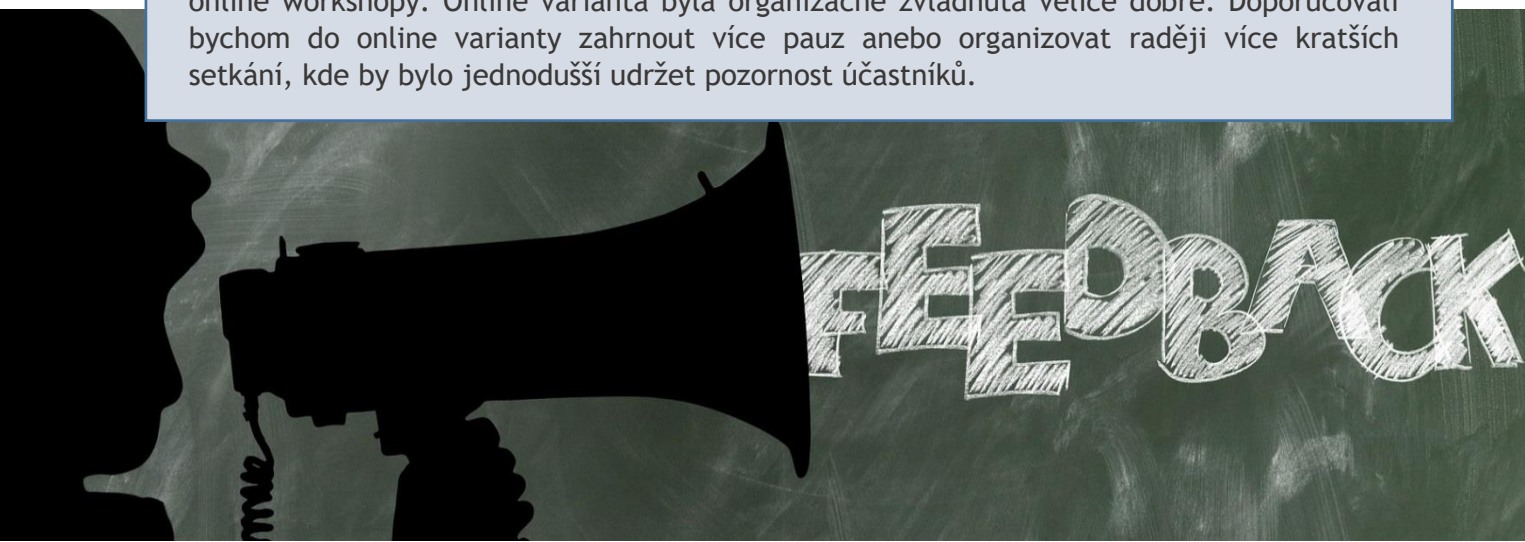
K dopracování se ke konečné podobě se z časových důvodů nezdařilo, za naše zúčastněné týmy se přikláníme k názoru hru fakticky nerealizovat, neboť naše časové a technické možnosti jsou nedostačující.

ISŠTE Sokolov

Byli jsme od začátku trochu skeptičtí k online variantě a bylo pro nás velmi složité zaujmout pro ni naše žáky, poté co už dlouhodobě probíhala online výuka. Nejdříve jsme chtěli zapojit technické obory, žáci i jejich učitel však nakonec účast v projektu odmítli. Nakonec se nám podařilo zapojit 6 žáků z oborů Ekonomika a Veřejná správa. Žáci i učitelé byli nakonec příjemně překvapeni, jak byla online varianta precizně připravena. Pro naše žáky bylo přínosné naučit se práci s metodou Designové myšlení a také spolupráce s žáky ostatních škol. Výslednou práci žáků hodnotíme velice pozitivně, protože i přes ztížené podmínky (online setkání), žáci dokázali vytvořit velice komplexní návrhy únikových her, které by bylo možné dokonce i zrealizovat u nás na škole (návrhy byly připraveny pro naše prostory). O dalším postupu s návrhy únikových her budeme jednat. Předpokládáme, že kdybychom měli zájem o uskutečnění únikových her, budou nám poskytnuty veškeré podklady. Účast v projektu byla pro nás inspirativní.

SUPSKV

Naši žáci se do hry pustili s plnou vervou. Z výstupů projektu byli také hodnoceni. Vytvořili například úvodní videa, vizuály karet a cestovního deníku. Povětšinou naši žáci pracovali právě na vizuální stránce her. Kladně hodnotíme spolupráci škol v rámci týmů, kdy v rámci některých týmů probíhala spolupráce velice dobře. Z našeho pohledu bylo celkem složité v online variantě zapojit všechny žáky a hlavně podpořit je, aby vyjádřili svůj názor. Uvědomujeme si, že fyzicky by workshopy byly daleko přínosnější a zároveň také méně náročné, avšak s ohledem na nepříznivou epidemiologickou situaci, musely být zvoleny online workshopy. Online varianta byla organizačně zvládnuta velice dobře. Doporučovali bychom do online varianty zahrnout více pauz anebo organizovat raději více kratších setkání, kde by bylo jednodušší udržet pozornost účastníků.



7. Závěr

Podařilo se nám otestovat nový model projektově-orientovaného učení na třech středních školách v Karlovarském kraji. Tento model byl inovativní organizací mezioborové spolupráce (včetně spolupráce s designery z praxe), dlouhodobým zpracováním projektu (po dobu 4 měsíců), důrazem na rozvoj kreativity a podnikavosti a také tím, že byl připraven online. Online varianta byla zvolena s ohledem na nepříznivou epidemiologickou situaci, avšak ukázalo se, že dokáže velice dobře konkurovat klasickým fyzickým workshopům. Online setkání byla naplánována tak, aby se co nejvíce přiblížila fyzickým setkáním.

Pro aktivitu byly připraveny dva projekty: (1) CLEVER GAME a (2) VIDEO AID. Z nich byl za konzultace s učiteli zúčastněných škol vybrán a dále rozpracován projekt CLEVER GAME, ve kterém měli účastníci za úkol vytvořit vzdělávací hru na téma Ekonomika a finanční gramotnost. Vzdělávací hra byla vytvořena za pomoci metody Designové myšlení, kterou představili a provázeli designeři ze společnosti ProTebe Live, z.s. Skupiny se nejprve zamyslely nad tím, kdo bude hrát jejich hry, a snažili se být k těmto osobám empatičtí, poté si znovu definovali zadání. V další fázi společně diskutovali o obsahu her a následně vytvářeli prototypy her. Hry byly vytvářeny ve třech namíchaných týmech, které obsahovaly vždy dva žáky ISŠTE Sokolov, dva žáky SŠŽ Sokolov a dva žáky SUPSKV, jednoho učitele a mimo žáky středních škol byl ve dvou skupinách také zapojen student VŠ (dohromady se účastnily dvě studentky VŠ). Proběhly tři šestihodinové online workshopy (25.3.2021, 22.4.2021, 3.6.2021), virtuální studijní cesta (13.5.2021 od 8:30-10:30) a online veřejná prezentace (17.6.2021 od 9:00-11:00).

Na konci byly studentům zaslány certifikáty o absolvování kurzu a malé dárečky (bloky, propisky apod.). Žáci a studenti VŠ budou moci zkušenost s Designovým myšlením uvést v jejich budoucích pracovních životopisech. Od žáků a učitelů byla získána zpětná vazba v anonymních dotaznících. Dle výsledků ankety, online varianta vyhovovala 63 % dotázaných, avšak 74 % z dotázaných by raději preferovalo fyzická setkání před online variantou. Pro některé účastníky byla online varianta složitá na udržení pozornosti a někteří si stěžovali, že nelze dobře ohlídat, aby všichni účastníci při online setkáních pracovali se stejným nasazením. Organizace projektových dnů byla hodnocena velice dobře. Všichni účastníci měli pocit, že pochopili proces Designového myšlení. Většina dotázaných také projevila zájem výsledné únikové hry dokončit. Dokončení her bude v režii škol, které pak budou moci únikové hry využít např. při dnech otevřených dveří. Aktivitu zhodnotili také učitelé, kteří ocenili precizní organizaci a možnost vyzkoušet si Designové myšlení společně s jejich žáky.

Testování aktivity potvrdilo, že projektově - orientované učení v této formě je velmi přínosné pro zúčastněné a že pomáhá rozvíjet kreativitu naší mladé generace a podporuje mezioborovou spolupráci. Pokud to bude možné, pak bychom spíše doporučovali organizaci fyzických setkání před online variantou, avšak pokud by reálná setkání nebyla možná, lze využít i online verzi, která stojí pomyslně hned vedle fyzických setkání, i s její pomocí je možné vytvořit skvělé výstupy.



8. Seznam použité literatury

- [1] Český statistický úřad. *Hrubý domácí produkt v běžných cenách* [online databáze]. Český statistický úřad, 2008 - 2018 [cit. 27.11.2020]. Dostupné z: <http://apl.czso.cz/pll/rocenka/rocenka.presmsocas>
- [2] Karlovarská agentura rozvoje podnikání, p. o. *Regionální inovační strategie Karlovarského kraje* [online databáze]. KARP, p.o., 2018 [cit. 27.11.2020]. Dostupné z: <https://www.ris3kvk.cz/>
- [3] ISŠTE Sokolov. *Realizované projekty - Inovace na dosah* [online databáze]. ISŠTE Sokolov 2014-2015 [cit. 9.12.2020]. Dostupné z: <https://www.isste.cz/projekty/realizovane-projekty/inovace>
- [4] VAJNER, Luděk. 2007. *Výběr pracovníků do týmu*. Praha. Grada Publishing, a.s. ISBN 978-80-247-1739-5
- [5] Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. *Opatření PES v oblasti školství* [online databáze]. Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2020 [cit. 15.12.2020]. Dostupné z: <https://www.msmt.cz/ministr-skolstvi-predstavil-skolskou-cast-pes>
- [6] Ministerstvo zdravotnictví České republiky. *Protiepidemický systém ČR*, 2020 [cit. 15.12.2020]. Dostupné z: <https://onemocneni-aktualne.mzcr.cz/pes>

9. Přílohy

- Příloha č. 1 Úvodní prezentace o InduCCI a KKP
- Příloha č. 2 Prezentace o struktuře workshopu
- Příloha č. 3 Co je to designové myšlení
- Příloha č. 4 Galerie Supermarket WC
- Příloha č. 5 Prezentace InduCCI a CLEVER GAME pro veřejnost
- Příloha č. 6 Prezentace výsledné hry Škola života
- Příloha č. 7 Prezentace výsledné hry Vlastní cestou
- Příloha č. 8 Prezentace výsledné hry Práci neunikneš
- Příloha č. 9 Souhlas se zapojením Sabina K.
- Příloha č. 10 Souhlas se zapojením Simona K.
- Příloha č. 11 Souhlas se zapojením v aktivitě _SUPSKV
- Příloha č. 12 Souhlas se zapojením v aktivitě ISŠTE
- Příloha č. 13 Souhlas se zapojením_SSZ Sokolov
- Příloha č. 14 Upoutávkové video CLEVER GAME
- Příloha č. 15 Pod pokličkou CLEVER GAME
- Příloha č. 16 Konečný Jam board - 1. skupina
- Příloha č. 17 Konečný Jam board - 2. skupina
- Příloha č. 18 Konečný Jam board - 3. skupina