

**Inovativní agilní
projektové učení**



Agile2Learn

Osnovy odborného vzdělávání a přípravy pro projekt Agile2Learn

Příloha II

Popis struktury každé části modulu Dokumenty TB2

Projekt: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Erasmus+ Program



www.agile2learn.eu



**Spolufinancováno
Evropskou unií**

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodrážejí nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenesou odpovědnost.

Název projektu:	Inovativní agilní projektové učení
Číslo projektu:	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Informace o dokumentu	
Výsledek projektu:	<i>R1 – Agile2Learn Osnovy – Příloha II</i>
Úroveň sdílení:	<i>Veřejné</i>
Autor (Organizace):	<i>Název vedoucí partnerské organizace</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>Thessalská univerzita, Řecko (partner)</i>
Hlavní autoři:	<i>Panos Fitsilis, Vyron Damasiotis, Evaggeli Boti</i>
Konečná verze:	<i>Organizace, které se podílí na výsledku:</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>- EPMA, Česká republika (koordinátor)</i> <i>- Thessalská univerzita, Řecko (partner)</i> <i>- Hellenic Open University, Řecko (partner)</i> <i>- Helliwood, Německo (partner)</i> <i>- Consorzio Ro.Ma, Itálie (partner)</i>

Číslo verze	Datum	Popis
1	08/06/2022	První verze
2	08/11/2023	Revidovaná verze
3	08/11/2023	Konečná verze



Na Modulární osnovy odborného vzdělávání a přípravy pro projekt Agile2Learn včetně všech souvisejících příloh se vztahuje licence Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte komerčně–Zachovejte licenci 4.0 International License, pokud není uvedeno jinak. Pro správné citování se řiďte pravidly uvedenými v Příručce pro využití výsledků projektu Agile2Learn (Exploitation Guide), která je k dispozici na adrese www.agile2learn.eu.

Obsah

Zahájení projektu	4
Základy agilního přístupu	6
Digitální spolupráce na profesionální a výukové úrovni	8
Komunikace	11
Týmová práce	14
Týmy, které se samy řídí (SMT)	16
Agilní artefakty	19
Agilní obřady	21
Výběr digitálních zdrojů	23
Vytváření a upravování digitálních zdrojů	25
Řízení, ochrana a sdílení digitálních výukových zdrojů	27
Kreativita/Tvořivost	29
Řízení času (Time management)	32
Řešení problémů a rozhodování	35
Digitální řešení problémů	38
Jak se vypořádat s nejednoznačností	40
Kritické myšlení	42
Podnikatelské myšlení	44
Sociální dovednosti	47
Aktivní zapojení studentů	49
Vytváření digitálního obsahu	51

Zahájení projektu

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	1.1
2.	Název části	Analýza prostředí projektu a zainteresovaných stran
3.	Popis části	Tato část seznamuje účastníky s analýzou projektového prostředí a s řízením zainteresovaných stran. Obsahuje následující: <ul style="list-style-type: none"> • Základní pojmy/koncepty analýzy projektového prostředí • Úvod do projektové strategie • Základní pojmy/koncepty řízení zainteresovaných stran
4.	Výsledky učení (LOut)	Po absolvování tohoto kurzu budou účastníci schopni: LOut4: Vyjmenovat hlavní zainteresované strany projektu LOut5: Určit koncept vize a strategie projektu LOut6: Rozpoznat zájmy a vliv zainteresovaných stran
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	Agilní_1.1a: Analýza projektového prostředí a zainteresovaných osob (Prezentace) Agilní_1.1b: Vývoj projektové strategie v 8 krocích: https://www.clearpointstrategy.com/project-strategy/ (Text) Agilní_1.1c: Registr zainteresovaných osob a prioritizace https://youtu.be/2QhvKlQhleQ (Video)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Analýza projektového prostředí, řízení zainteresovaných osob projektu, projektová strategie</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	1.2
2.	Název části	Formulování a posuzování myšlenek projektu – Hodnocení proveditelnosti
3.	Popis části	Tato část seznamuje účastníky s tím, jak <ul style="list-style-type: none"> • Vypracovat a posoudit myšlenky/nápady projektu • Provádět studie proveditelnosti • Jak formulovat projekt vypracováním projektové listiny
4.	Výsledky učení (LOut)	Po absolvování tohoto kurzu budou účastníci schopni: LOut1: Definovat základní metody testování myšlenky/nápadu LOut2: Definovat složky analýzy proveditelnosti LOut3: Vyjmenovat hlavní metody pro vyhodnocení investice do projektu LOut8: Porozumět technikám formulace projektu LOut9: Formulovat a testovat proveditelnost myšlenky/nápadu
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT,	Agilní_1.2a: <i>Formulování a posouzení myšlenek projektu – Hodnocení proveditelnosti (prezentace)</i>

	Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	Agilní_1.2b: Vytváření myšlenek/nápadů – Techniky, nástroje, příklady, zdroje a aktivity. https://alcorfund.com/insight/idea-generation-2/ (Text) Agilní_1.2c: Jak využívat studii proveditelnosti při řízení projektu. https://asana.com/resources/feasibility-study (Text)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Myšlenka projektu, analýza proveditelnosti projektu, odhad investice do projektu, formulace projektu</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	1.3
2.	Název části	<i>Vývoj počátečního produktového backlogu</i>
3.	Popis části	Tato část seznamuje účastníky s tím, jak zjistit a definovat požadavky projektu pomocí uživatelských příběhů. Konkrétně se naučí: <ul style="list-style-type: none"> • psát požadavky ve formě uživatelských příběhů • vytvářet počáteční produktový backlog
4.	Výsledky učení (LOut)	Po absolvování tohoto kurzu budou účastníci schopni: LOut7: Porozumět konceptu uživatelských příběhů pro zaznamenávání požadavků LOut10: Vytvořit počáteční produktový backlog pomocí uživatelských příběhů.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	Agilní_1.3a: Vytváření uživatelských příběhů a projektového backlogu (prezentace) Agilní_1.3b: Uživatelské příběhy s příklady a šablonami https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories (Text) Agilní_1.3c: Co je to Produktový Backlog? https://asana.com/resources/product-backlog (Text)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Agilita, uživatelské příběhy, projektový backlog</i>

Základy agilního přístupu

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	2.1
2.	Název části	Úvod do agilních hodnot a principů
3.	Popis části	Tato část seznamuje účastníky se základními pojmy agilního paradigmatu a agilního učení. Konkrétně se účastníci seznámí s: <ul style="list-style-type: none"> • Agilními koncepty • Agilními principy a hodnotami • Úvod do metodiky Scrumu
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení tohoto kurzu budou účastníci schopni: <ul style="list-style-type: none"> • LOut1 Popsat základní hodnoty agilního přístupu • LOut2 Definovat klíčové principy agilního přístupu • LOut3 Znat klíčové výhody agilního přístupu • LOut4 Umět vyjmenovat oblíbené agilní metodologie • LOut6 Umět podrobně popsat jednu agilní metodologii
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	Agilní_2.1a1: Úvod do agilního přístupu, hodnot a principů a Úvod do metodiku SCRUM (video) Fitsilis 1: Agile Fundamentals - Unit1 : https://vimeo.com/762618422 Agilní_2.1a2: Úvod do agilního přístupu, hodnot a principů a Úvod do metodiku SCRUM (prezentace) Agilní_2.1b: Průvodce Scrumem. https://scrumguides.org/index.html (TEXT)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Agilní metody, agilní principy, agilní hodnoty, scrum.</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	2.2
2.	Název části	Úvod do výuky založené na agilním principu
3.	Popis části	Tato část seznamuje účastníky se základními pojmy agilního paradigmatu a agilního učení. Konkrétně se naučí: <ul style="list-style-type: none"> • co představuje agilní učení a jak se agilní přístup používá ve třídě.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po absolvování tohoto kurzu budou účastníci schopni: <ul style="list-style-type: none"> • LOut5 Umět popsat klíčové principy agilního projektového učení <ul style="list-style-type: none"> • LOut7 Umět prakticky aplikovat 2 agilní principy ve třídě.
5.	Přehled části (formát dle názvu)	Agilní_2.2a1: Úvod do agilního učení (video)

	<p>části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů</p>	<p>Fitsilis 2: Agile Fundamentals - Unit2 : https://vimeo.com/762612134</p> <p>Agilní_2.2a2: Úvod do agilního učení (<i>prezentace</i>)</p> <p>Agilní_2.2b: <i>Agilní Manifest pro výuku (Text)</i> https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/5726799/LearnLife_August2021/Pdf/EJ1157450.pdf</p>
6.	<p>Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)</p>	<p>Agilní_2.d: Cvičení pro vyzkoušení agilních rolí</p>
7.	<p>Klíčová slova</p>	<p><i>Agilní, agilní učení</i></p>

Digitální spolupráce na profesionální a výukové úrovni

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	3.1
2.	Název části	<i>Sebehodnocení</i>
3.	Popis části	<i>Tato část bude odrážet nástroje, které účastníci kurzu běžně používají při své práci, jak tyto nástroje fungují (k čemu se používají) a jaké jsou jejich výhody a nevýhody.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>Reflexe způsobu práce studenta</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<i>PPT</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>Sebehodnocení</i>
7.	Klíčová slova	<i>Sebehodnocení, Nástroje pro digitální spolupráci</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	3.2
2.	Název části	<i>Představení nástrojů digitální spolupráce</i>
3.	Popis části	<i>Účastník kurzu se seznámí s dostupnými nástroji pro digitální spolupráci a získá přehled o tom, jaký nástroj je vhodný pro určitý druh činnosti.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut1: Vyjmenovat dostupné nástroje a řešení pro online komunikaci nebo sdílení materiálů LOut2: Vyjmenovat nástroje a řešení, která jsou k dispozici pro rozdělování úkolů a jejich následnou kontrolu. LOut3: Vyjmenovat dostupné nástroje a řešení pro souběžnou práci na výstupech.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<i>PPT</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	
7.	Klíčová slova	<i>Spolupráce, komunikace, sdílení práce, projektové řízení, nástroje digitální spolupráce</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	3.3
2.	Název části	<i>Průběh projektu – fáze projektu a související digitální nástroje</i>
3.	Popis části	<i>Účastník kurzu se seznámí s vhodnými nástroji pro digitální spolupráci, které se používají v závislosti na konkrétní fázi tvorby a životnosti projektu (od počátečního nápadu až po ukončení projektu). Účastník získá znalosti o jejich existenci.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut4: Spojit dostupná řešení se zjištěnými potřebami.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<i>PPT</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>** vyplní se po dokončení výukového materiálu**</i>
7.	Klíčová slova	<i>Fáze projektu, nástroje digitální spolupráce, digitální spolupráce</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	3.4
2.	Název části	<i>Případová studie</i>
3.	Popis části	<i>Účastník kurzu dostane krátký úkol zamyslet se nad digitálním řešením projektové spolupráce s ohledem na konkrétní podmínky účastníků projektu.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut5: Určit specifické potřeby všech zúčastněných stran LOut6: Popsat výhody a nevýhody různých nástrojů a řešení LOut8: Porovnat dostupná řešení</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<i>PPT</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>Dobrovolné cvičení</i>
7.	Klíčová slova	<i>Nástroje digitální spolupráce, fáze projektu, digitální spolupráce</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	3.5
2.	Název části	<i>Úkol na pracovišti - výběr vhodných nástrojů pro práci a rytmus práce.</i>

3.	Popis části	<i>Účastník kurzu bude muset podle své úvahy zvolit implementaci řešení digitální spolupráce pro způsob práce a rytmus práce (buď při práci s kolegy, nebo při práci se studenty ve třídě).</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut7: Používat nástroj pro spolupráci a jeho funkce a aplikovat navržené řešení v týmu. LOut9: Implementovat vybrané řešení. LOut10: Odůvodnit řešení v pilotní fázi.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>Sebehodnocení – účastník kurzu musí popsat zpětnou vazbu na to, jak aplikoval vybrané nástroje digitální spolupráce</i>
7.	Klíčová slova	<i>Implementace řešení, nástroje digitální spolupráce, digitální spolupráce</i>

Komunikace

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	4.1
2.	Název části	<i>Komunikační styly a axiomy</i>
3.	Popis části	<p><i>V této části se účastníci seznámí s následujícím:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Přehled komunikace: funkce komunikace, kanály, druhy sdělení, aktéři v rámci komunikace a nejnovější přístupy;</i> • <i>Axiomy komunikace: všechny axiomy budou uvedeny s konkrétním odkazem na literaturu a praktickým příkladem jejich použití ve třídě;</i> • <i>Různé styly komunikace: budou uvedeny styly komunikace podle nejnovějších výzkumů. Ty podpoří popis chování souvisejícího s jednotlivými komunikačními přístupy.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<p><i>LOut1 Vyjmenovat různé styly komunikace</i> <i>LOut2 Pojmenovat a popsat axiomy komunikace</i></p>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>4.1a: Úvod do tématu komunikace (prezentace) 4.1b: Definice axiomů komunikace (prezentace) 4.1c: Jaké jsou styly komunikace (prezentace)</p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>** vyplní se po dokončení výukového materiálu**</i>
7.	Klíčová slova	<i>Komunikace, axiomy, styly, zpráva, kanál, přenašeč, příjemce, Watzlawick, asertivní, spolupracující, dominantní, dramatický</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	4.2
2.	Název části	<i>Různé přístupy ke komunikaci ve třídě</i>
3.	Popis části	<p><i>Účastníci kurzu si vyzkouší aplikaci komunikačního stylu ve třídě. To zahrnuje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nejčastější komunikační styl: jak učitelé komunikují se žáky, jak žáci komunikují s učiteli. Komunikace z didaktické perspektivy.</i> • <i>Jak rozpoznat komunikační styl: na základě behaviorálních a popisných položek jednotlivých komunikačních stylů se mohou žáci zaměřit na to, jak rozpoznat svůj styl a který by byl nejlepší podle potřeb žáků.</i> • <i>Neverbální komunikace: sdělení předávaná prostřednictvím chování a jak odhalit správné významy.</i> • <i>Jak komunikovat s ostatními aktéry ve škole: chybná komunikace a strategie, jak se jí vyhnout; aktivní naslouchání s rodiči.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut3 Rozpoznat neverbální komunikaci</i>

		<p><i>LOut4 Zvolit správný komunikační kanál s ohledem na různé zainteresované strany ve škole</i></p> <p><i>LOut5 Rozpoznat sdělení neverbálního chování</i></p>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>4.2a: Komunikační styly ve vyučování (prezentace)</p> <p>Code. 1b: Síla nonverbální komunikace (video) https://www.youtube.com/watch?v=fLaslONQAKM</p> <p>4.2c: Vstříc změnám v komunikačních stylech ve výuce (pdf) https://drive.google.com/file/d/1jKIAYf1bn8Y3VsN2xbJ9TkC77-9X1qDd/view?usp=sharing</p> <p>4.2d: Jak vzniká špatná komunikace (a jak se toho vyvarovat) (video) https://www.youtube.com/watch?v=gCfzeONu3Mo</p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>** vyplní se po dokončení výukového materiálu **</i>
7.	Klíčová slova	<i>Komunikace, styly, neverbální, chování, učitelé</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	4.3
2.	Název části	<i>Agilní komunikační styly</i>
3.	Popis části	<p><i>Toto podporuje uznání účastníků kurzu v oblasti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Hlavní základy agilní komunikace;</i> • <i>Jak mohou agilní komunikační strategie prospět školnímu prostředí a výuce;</i> • <i>Jak používat agilní komunikační strategie.</i> <p><i>Tato část je zaměřena na to, aby učitelům poskytla strategie a znalosti o tom, jak komunikovat s různými zainteresovanými stranami ve školním prostředí, a také jak aplikovat agilní strategie pro zlepšení komunikace ve třídě. Zároveň mohou učitelé poskytnout žákům potřebné znalosti ke zlepšení jejich komunikačních dovedností a k osvojení různých agilních stylů podle jednotlivých životních/školních situací.</i></p>
4.	Výsledky učení (LOut)	<p><i>LOut6: Rozpoznat a zvolit agilní komunikační strategie.</i></p> <p><i>LOut7: Procvičovat agilní komunikační strategie.</i></p>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>4.3a: Agilní komunikační strategie (prezentace);</p> <p>4.3b: Agilní komunikační nástroje (a jak je efektivně využívat) (prezentace)</p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<p><i>Vytvořte zprávu o následujícím zadání:</i></p> <p><i>Zkuste u sebe vypořádat příležitost, v níž je kontextová mezera, a kdy byste mohli na jedné stránce shrnout, co říkáte.</i></p>
7.	Klíčová slova	<i>Agilní komunikace, agilní strategie, komunikační nástroje.</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	4.4
2.	Název části	<i>Aktivní poslech</i>
3.	Popis části	<i>Tento oddíl se zaměřuje na praktické činnosti, které zvyšují dovednosti učitelů v oblasti aktivního naslouchání a podporují aktivní přístup k naslouchání ve třídě.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut 4: Zvolit správný komunikační kanál s ohledem na různé zainteresované strany ve škole. LOut6: Rozpoznat a zvolit agilní komunikační strategie. LOut 7: Procvičovat agilní komunikační strategie</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	4.4a: Podpora aktivního poslechu ve třídě (pdf); https://drive.google.com/file/d/1ig5dX3mTEYu9lf9nq14_rKS30409UTYc/view?usp=sharing 4.4b: Využití aktivního poslechu pro zlepšení spolupráce s rodiči: <i>The LAFF Don't CRY Strategy</i> (pdf) https://drive.google.com/file/d/1wVdDy_F_QEzCgigy0jfGyUhhub3kl1in/view?usp=sharing 4.4c: Seznam činností pro zlepšení aktivního poslechu (prezentace)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>** vyplní se po dokončení výukového materiálu**</i>
7.	Klíčová slova	<i>Aktivní naslouchání, čtení nahlas, digitální, poslechové aktivity</i>

Týmová práce

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	5.1
2.	Název části	<i>Úvod do týmové práce</i>
3.	Popis části	<i>Tato část seznámí účastníky kurzu s konceptem agility v kontextu agilních týmů. Poskytne také seznam dovedností pro agilní týmovou práci.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>Po absolvování tohoto bloku budou účastníci schopni:</i> <i>LOut1: Vyjmenovat různé dovednosti agilní týmové práce</i> <i>LOut3: Popsat koncept agility v kontextu agilních týmů.</i> <i>LOut4: Porozumět charakteristikám agilních týmů</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	5.1a Úvod do agilních týmů a dovedností agilní týmové práce (Text) 5.1b Týmové učení – cenný nástroj pro dovednosti 21. století (Online zdroj)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Agilní týmy, dovednosti týmové práce, pracoviště 21. století, spolupráce, týmové učení</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	5.2
2.	Název části	<i>Přehled různých agilních metod, které podporují týmovou práci</i>
3.	Popis části	<i>Tato část poskytuje přehled různých agilních metod podporujících týmovou práci, které lze použít ve třídě, a shrnuje jejich charakteristiky, výhody a použitelnost.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>Po absolvování této části budou účastníci kurzu schopni:</i> <i>LOut2: Vyjmenovat různé agilní metody, které podporují dovednosti týmové práce.</i> <i>LOut5: Objevit funkce a využitelnost různých agilních metod, které podporují agilitu a týmovou práci.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	5.2a: Seznam agilních metod týmové práce ve třídě 5.2b: Nápady k procvičení: Kolaborativní pohled na třídu (externí pdf) 5.2c: <i>Využití metod agilní týmové práce ve třídě – Metoda učícího se oddílu (A2L-Video)</i>

6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	TB3a_5.2a_Výběr z více možností TB3a_5.2a_Dotazník
7.	Klíčová slova	<i>Agilní metody, brainstorming, vzájemná výuka, Think-Pair-Share, akvárium, podložka</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	5.3
2.	Název části	Výběr agilních metod pro odborné vzdělávání/výuku
3.	Popis části	<i>Tato část přenesse účastníky z fáze pochopení do fáze praktického použití. Účastníkům budou předvedeny agilní metody týmové práce v praxi. Účastníci budou instruováni, aby si na základě nastavení své třídy sestavili seznam kritérií pro implementaci agilních metod týmové práce.</i> <i>Kromě toho bude tento výukový blok pro účastníky výzvou, aby své nově získané znalosti o agilních týmech a agilních metodách týmové práce uplatnili v praktickém scénáři výuky.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>Po absolvování této jednotky budou účastníci kurzu schopni:</i> <i>LOut7: Vybrat jednu nebo více agilních metod pro praktické použití na základě nastavení individuálního výukového prostředí.</i> <i>LOut8: Připravit realizaci vybrané metody (metod) ve výuce prostřednictvím vytvoření výukového scénáře zahrnujícího jednu nebo více agilních metod týmové práce.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	5.3a: Výuková skupinová práce: Vytváření spolupráce a zastoupení u studentů (Externí Video) 5.3b: Výuková týmová práce (Externí Video)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Třída 21. století, agilní metody, týmová práce, metoda oddílu, spolupráce, skupinová práce</i>

Týmy, které se samy řídí (SMT)

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	6.1
2.	Název části	Druhy týmů
3.	Popis části	Tato část posluchačům představí základy různých druhů týmů. Obsahuje následující informace: <ul style="list-style-type: none"> • Rozdíly mezi skupinami a týmy; • Typy a účely týmů; • Kritéria a předpoklady úspěchu týmu.
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut1 Pochopit pojmy "skupina" a "tým" LOut2 Popsat typy a účely týmů. LOut3 Vysvětlit kritéria a předpoklady úspěšnosti týmů. LOut4 Určit hranice úspěšného samostatně řízeného týmu LOut6 Určit charakteristiky, které výrazně odlišují skvělé samostatně řízené týmy od jiných týmových struktur
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	6.1.a Úvod do týmů (prezentace) 6.1.b Pracovní mezifunkčnost https://youtu.be/FiUeG5CJWuo 6.1.c Jak zařídit, aby virtuální týmy fungovaly https://youtu.be/95hRrCysWQw 6.1.d Jak váš tým udržet motivovaný https://youtu.be/H9LSopkLbpw 6.1.e Co tvoří nejvýkonnější týmy na světě https://youtu.be/zP9jpxitfb4
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Týmy, druhy týmů, úspěch týmu

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	6.2
2.	Název části	Charakteristiky a alternativní/neformální role v samostatně řízených týmech (SMT)
3.	Popis části	Tato část představuje posluchačům základní charakteristiky samostatně řízeného týmu, jeho výhody a role v něm. Obsahuje následující informace: <ul style="list-style-type: none"> • Charakteristiky samostatně řízených týmů; • Role v samostatně řízených týmech; • Výhody samostatně řízených týmů.
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut1 Pochopit pojmy "skupina" a "tým"

		<p>LOut2 Popsat typy a účely týmů.</p> <p>LOut3 Vysvětlit kritéria a předpoklady úspěšnosti týmů.</p> <p>LOut7 Rozpoznat alternativní/neformální role členů samostatně řízených týmů</p>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>6.2.a Charakteristiky a role týmů, které se samy řídí (SMT) (prezentace)</p> <p>6.2.b Týmy, které se samy řídí / Jak fungují? https://youtu.be/95IH8VAUVTo</p> <p>6.2.c Jsou samostatně řízené týmy možné? https://youtu.be/KTy17AW8fYs</p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Znaky, role, výhody, samostatně řízené týmy

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	6.3
2.	Název části	Základní kroky k vytvoření samostatně řízeného týmu
3.	Popis části	<p>Tato část představuje účastníkům kurzu kroky a podmínky, které vedou k vytvoření úspěšného samostatně řízeného týmu.</p> <p>Obsahuje následující informace:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jak funguje samostatně řízený tým; • Inovativní kroky, které usnadňují vytvoření samostatně řízeného týmu; • požadované kompetence pro přechod k SMT.
4.	Výsledky učení (LOut)	<p>LOut1 Popište, jak funguje samostatně řízený tým</p> <p>LOut2 Vysvětlete, které kompetence jsou potřebné, než se projeví výhody úspěšného samořízeného týmu</p> <p>LOut3 Popište kroky k vybudování samostatně řízeného týmu</p> <p>LOut4 Určete hranice úspěšného samostatně řízeného týmu</p> <p>LOut5 Vysvětlete, které kompetence jsou potřebné, než uvidíte přínosy úspěšného samostatně řízeného týmu</p> <p>LOut6 Určete charakteristiky, které výrazně odlišují skvělé samostatně řízené týmy od jiných týmových struktur</p>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>6.3.a Kroky pro samostatně řízený tým (prezentace)</p> <p>6.3.b Jak vybudovat tým, který umí sám sebe řídit (video) https://youtu.be/CbpfWz771nq</p> <p>6.3.c Jak vést samostatně řízený tým (video) https://youtu.be/fypfjVuOMKE</p> <p>6.3.d Jak mohou lidské zdroje (HR) pomoci s vytvářením lepších týmů (síla agilních retrospektiv) https://youtu.be/mfklAXdOhk</p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**

7.	Klíčová slova	<i>Kroky, změny, vytvořit, samostatně řízené týmy</i>
----	---------------	---

Agilní artefakty

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	7.1
2.	Název části	<i>Přehled agilních artefaktů</i>
3.	Popis části	<i>V této části se posluchači seznámí se základními koncepty agilních artefaktů. Základní koncepty agilních artefaktů</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>Po ukončení tohoto kurzu budou účastníci schopni: LOut1: Popsat základní pojmy a koncepty agilních artefaktů LOut2: Definovat fáze agilních artefaktů ve Scrumu LOut3: Přiřadit jednotlivý agilní artefakt k fázi vývoje projektu.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	7.1.a Úvod do agilních artefaktů (prezentace) 7.1.b Cíle Scrumových artefaktů (video) https://youtu.be/U5T4GwMCs9E 7.1.c Přírůstek; definice "hotového" (video) https://youtu.be/jkdlIsW_yM6o 7.1.d Sprintový backlog (video) https://youtu.be/orqfbBs6hk8 7.1.e Produktový backlog (video) https://youtu.be/vbKcZiA_4iM
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Agilní scrumové artefakty, produktový backlog, sprintový backlog, produktový přírůstek</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	7.2
2.	Název části	<i>Řízení potřeb/ požadavků prostřednictvím produktového backlogu</i>
3.	Popis části	<i>Tato část seznamuje účastníky se základními kroky při vytváření produktového backlogu. Zahrnuje:</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>Kroky k vytvoření scrumového produktového backlogu</i> <i>Význam produktového backlogu</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>Po absolvování tohoto kurzu budou účastníci schopni: LOut4: Popsat kroky k vytvoření produktového backlogu v rámci scrumu LOut5: Vysvětlit roli backlogu. LOut6: Použít produktový backlog ve vzdělávacím/školním projektu</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	7.2.a Správný produktový backlog – Kroky k jeho vytvoření (prezentace) 7.2.b Produktový backlog (video) https://youtu.be/vbKcZiA_4iM 7.2.c Zpřesňování produktového backlogu ve Scrumu / význam zpřesňování backlogu

		https://youtu.be/pSguy2FuC2c <i>7.2.d - Využití produktového backlogu ve výukovém prostředí - Hrajte Scrum - karetní hra k výuce agilní metody Scrum (Text)</i> https://www.researchgate.net/publication/221238613_PlayScrum - A Card Game to Learn the Scrum Agile Method
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Produktový backlog, vytvoření produktového backlogu

Agilní obřady

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	8.1
2.	Název části	<i>Úvod do agilních obřadů</i>
3.	Popis části	Tato část studentům představí základní pojmy agilních obřadů Základní koncepty agilních obřadů
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení tohoto kurzu budou posluchači schopní: LOut1: <u>Definovat</u> , co jsou to agilní obřady LOut2: <u>Určit</u> členy týmu, kteří by se každého obřadu měli účastnit LOut3: Při každém obřadu <u>identifikovat</u> výzvy LOut4: <u>Popsat</u> agilní obřady LOut5: <u>Vysvětlit</u> roli každého obřadu LOut6: <u>Popsat</u> účel každého obřadu
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	8.1a: <i>Úvod do Agilních obřadů</i> (Prezentace) 8.1b : <i>Základy Scrumu: Vysvětlení Scrumové události</i> (video) https://youtu.be/hgmOS_MxvNI
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	Kvízové otázky, praktický úkol
7.	Klíčová slova	<i>Agilní obřady, Scrumové obřady, Agilní porady, Scrumové porady, agilní akce, Scrumové akce</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	8.2
2.	Název části	<i>Agilní obřady ve třídě / osvědčené postupy.</i>
3.	Popis části	Tento oddíl seznamuje studenty s tím, jak přizpůsobit agilní obřady prostředí třídy. <ul style="list-style-type: none"> • Přenesení prvků agilních obřadů na prvky třídy • Implementace agilních obřadů do prostředí třídy
4.	Výsledky učení (LOut)	Po absolvování tohoto kurzu budou účastníci schopni: LOut2: <u>Určit</u> členy týmu, kteří by se měli účastnit jednotlivých obřadů LOut3: Při každém obřadu <u>identifikovat</u> výzvy LOut6: <u>Popsat</u> účel každého obřadu. LOut7: <u>Umět zorganizovat</u> agilní obřady v prostředí školy/třídy.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	8.2a: <i>Agilní obřady ve třídě / osvědčené postupy</i> 8.2b: <i>eduScrum ve třídě</i> (video) https://youtu.be/uRgBBaiUc58

6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	Kvízové otázky, praktický úkol
7.	Klíčová slova	Agilita ve třídě, agilní schůze ve třídě, agilní obřady ve třídě, agilní postupy ve třídě, scrum ve třídě, výuka s využitím scrumu, agilní výuka

Výběr digitálních zdrojů

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	9.1
2.	Název části	Úvod do různých digitálních zdrojů
3.	Popis části	Tento oddíl seznámí studenty s pojmem digitální zdroje, vysvětlí rozdíl mezi digitálními zdroji a digitálními učebními zdroji, zavede klasifikaci a představí příklady digitálních zdrojů.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení této části budou studenti schopni: <ul style="list-style-type: none"> • LOut5: Diskutovat účely a potřeby digitálních zdrojů • LOut1: Identifikovat různé druhy digitálních zdrojů
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	9.1a Proč používat digitální zdroje? (Video) 9.1b Typy digitálních zdrojů (Text)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Digitální zdroje, digitální výukové zdroje, digitální vzdělávací zdroje, e-learning

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	9.2
2.	Název části	Kritéria pro výběr digitálních zdrojů
3.	Popis části	V této části budou uvedeny faktory, které by měly ovlivnit proces výběru při práci s digitálními zdroji, budou podrobněji rozebrány a podpoří studenty při vytváření vlastního souboru kritérií.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení této části budou studenti schopni: <ul style="list-style-type: none"> • LOut2: Vyjmenovat kritéria pro různé digitální zdroje • LOut4: Nastínit účely a potřeby digitálního zdroje
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	9.2a: Studenti a kontext (PPT) 9.2b: Digitální přístupnost (PPT) 9.2c: Dostupnost, přístup a schopnost (PPT) 9.2d: Kontrolní seznam pro digitální přístupnost
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Digitální zdroje, digitální výukové zdroje, digitální vzdělávací zdroje, e-learning, přístupnost, přístup

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	9.3
2.	Název části	Výběr digitálních zdrojů
3.	Popis části	Tato jednotka provede studenty procesem prozkoumávání, hledání a výběru vhodných digitálních zdrojů.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení této části budou studenti schopni: <ul style="list-style-type: none">• LOut3: Vybrat digitální zdroje pro různé účely učení• LOut6: Vybrat digitální zdroje pro vlastní výuku• LOut7: Vybrat digitální zdroje pro vlastní studium
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	9.3a: Výběr digitálních zdrojů (PPT)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Digitální zdroje, digitální výukové zdroje, digitální vzdělávací zdroje, e-learning, přístupnost, přístup

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	9.4
2.	Název části	Ukázka scénáře odborného vzdělávání s podporou digitálního zdroje
3.	Popis části	V této části budou posluchači vyzváni, aby své nově získané znalosti o digitálních zdrojích uplatnili v praktickém výukovém scénáři.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po absolvování tohoto bloku budou studenti schopni: <ul style="list-style-type: none">• LOut8: Vytvořit výukový scénář a zahrnout do něj digitální zdroj.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	9.4a: Ukázka scénáře odborného vzdělávání s podporou digitálního zdroje
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	TB3b
7.	Klíčová slova	Digitální zdroje, digitální výukové zdroje, digitální vzdělávací zdroje, e-learning

Vytváření a upravování digitálních zdrojů

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	10.1
2.	Název části	Koncept OER (Open Educational Resources – Otevřené vzdělávací zdroje); Vytváření / upravování konceptových map; Společné vyučování s Padletem.
3.	Popis části	Tento blok uvede posluchače do tématu: <ul style="list-style-type: none"> • Koncept OER; • Způsoby, jak posluchači mohou vytvořit konceptové mapy s použitím Cmap Cloud; • Platforma Padlet jako kolaborativní nástěnka;
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut1: Popsat koncept OER. LOut2: Vyjmenovat digitální nástroje pro tvorbu vzdělávacích materiálů / zdrojů. LOut3: Rozpoznat technické vlastnosti digitálních nástrojů pro tvorbu vzdělávacích materiálů / zdrojů. LOut5: Sestavit digitální konceptové mapy a používat digitální nástěnky.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	10.1a: Úvod (PPT) 10.1b: Úvod do OER (https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources) 10.1c: Vytváření a úprava digitálních vzdělávacích zdrojů (video). 10.1d: Nástroje Cmap v cloudu. Jak vytvořit konceptovou mapu (video). https://www.youtube.com/watch?v=SjaJ67xFC28 10.1e: Používání Padletu (PPT)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	OER, vzdělávací zdroje, nástroje Cmap, Padlet

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	10.2
2.	Název části	Vytváření/úprava digitálních výukových materiálů pomocí nástrojů jako LibreOffice Impress, EDpuzzle, Quizizz.
3.	Popis části	Tento oddíl seznamuje žáky se způsoby, jak: <ul style="list-style-type: none"> - mohou vkládat multimediální soubory, jako jsou fotografie a video, do prezentace v aplikaci LibreOffice Impress; - mohou použít EDpuzzle k úpravě videa; - mohou vyhledávat a upravovat video z knihovny EDpuzzle. - mohou použít Quizizz k vytvoření kvízu; - mohou vyhledat a upravit kvíz z knihovny Quizizz.
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut4: Vytvářet digitální vzdělávací materiály / zdroje pomocí nástrojů, jako je software pro tvorbu snímků (slidů), platformy pro online kvízy, vytváření vzdělávacích videí atd.

		<i>Lout6: Rozšiřovat / upravovat digitální vzdělávací materiál / zdroj v závislosti na vzdělávacím rámci, který jej bude integrovat, na tom, jaké specifikace byly stanoveny, na vzdělávacích potřebách účastníků a na očekávaných výsledcích učení.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p><i>10.2a: Jak vkládat multimédia v aplikaci Libreoffice (PPT)</i></p> <p><i>10.2b: Jak editovat video s Edpuzzle (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=0_Sg9Bd7CoE&list=PLKl8fZYdu71Ezy8p3oEmbV_ikMvq4hXL5&index=4&t=32s</p> <p><i>10.2c: Jak používat Quizizz k vytvoření kvízů (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=JRxLldemLPw&t=56s</p> <p><i>10.2d: Jak najít kvíz na Quizizz, nebo video na EDpuzzle (PPT)</i></p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>** vyplní se po dokončení výukového materiálu**</i>
7.	Klíčová slova	<i>EDpuzzle, Libreoffice Impress, Quizizz</i>

Řízení, ochrana a sdílení digitálních výukových zdrojů

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	11.1
2.	Název části	Licence "Creative Commons", citlivé údaje a GDPR
3.	Popis části	Tato část je úvodem do: <ul style="list-style-type: none"> • definice osobních a citlivých údajů • Licence Creative commons • GDPR ve vzdělání
4.	Výsledky učení (LOut)	Lout1: Pojmenovává příklady použití atributů a práv, které lze přiřadit uživatelům, kteří mají přístup ke sdílenému digitálnímu materiálu LOut2: Rozpoznává označení licencí Creative Commons. Lout3: Definiuje citlivé osobní údaje. LOut5: Uvádí příklady použití atributů a práv, které lze přiřadit uživatelům, kteří mají přístup ke sdílenému digitálnímu materiálu.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	11.1a: Představení (Prezentace) 11.1b: Osobní data a GDPR ve vzdělávání (Prezentace) 11.1c: Povědomí o GDPR pro zaměstnance školy (video) https://www.youtube.com/watch?v=4yPxs4D9u_c 11.1d: Licence Creative Commons (online zdroj) https://creativecommons.org/about/cclicenses/ 11.1e: Správa autorských práv (video)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	GDPR, autorská práva, Creative Commons, citlivé údaje

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	11.2
2.	Název části	Sdílení digitálních vzdělávacích zdrojů
3.	Popis části	Tato část je úvodem do způsobů, jakým posluchači mohou: <ul style="list-style-type: none"> • Sdílet digitální zdroje s Google Docs. • Sdílet digitální zdroje s Microsoft OneDrive. • Sdílet video s EDpuzzle. • Sdílet kvíz s Quizizz
4.	Výsledky učení (LOut)	Lout4: Vysvětluje způsoby sdílení digitálních zdrojů LOut6: Sdílí vzdělávací obsah ve virtuálních vzdělávacích prostředích nebo jeho nahráním, propojením či vložením např. na webové stránky kurzu nebo na blog LOut7: Uplatňuje licence na digitální zdroje zveřejněné online LOut8: Podle potřeby omezuje přístup k digitálním zdrojům

5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>11.2a: Sdílení dat na Google Drive (online zdroj) https://support.google.com/drive/answer/2494822?hl=en&co=GENIE.Platform%3DDesktop</p> <p>11.2b: Google Drive: Sdílení a spolupráce (video) https://www.youtube.com/watch?v=xapBM5iOnn4</p> <p>11.2c: Sdílení souborů a složek OneDrive (online zdroj) https://support.microsoft.com/en-us/office/share-onedrive-files-and-folders-9fcc2f7d-de0c-4cec-93b0-a82024800c07</p> <p>11.2d: Sdílení videa s ostatními na platformě EDpuzzle (Prezentace)</p> <p>11.2e: Sdílení odkazu na platformě Quizziz (video) https://www.youtube.com/watch?v=FNFBNG25zx4</p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Sdílení souborů, Google Docs, OneDrive, sdílení odkazů, EDpuzzle, Quizziz

Kreativita/Tvořivost

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	12.1
2.	Název části	<i>Kreativita a tvůrčí myšlení. Jak poznám, že jsem kreativní člověk?</i>
3.	Popis části	<i>Tato část seznamuje posluchače s pojmem kreativita a kreativní myšlení. Zahrnuje:</i> - Základní seznámení s pojmem tvořivost / kreativita - Hlavní charakteristiky tvořivého myšlení - Základní podmínky, které podporují kreativní myšlení
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut1: Definovat pojem kreativita</i> <i>LOut2: Ilustrovat základní charakteristiky kreativity</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	12.1a: Úvod do pojmu Kreativita (prezentace) 12.11b: Definice pojmu Kreativita (video) https://www.youtube.com/watch?v=MTCOExd0hDk 12.11c: Pochopení kreativity a jejího měření (pdf) https://andrei.clubcisco.ro/5master/aac-sac/misc/Measuring%20Creativity.pdf , strany 10-12 12..1d: Šest věcí typických pro skutečně kreativní lidi (video) https://www.youtube.com/watch?v=CgCdsERkqrc&t=401s (prvních 14 minut)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Jak byste na základě poskytnutých učebních materiálů definovali pojem kreativita? • Jaké jsou hlavní charakteristiky tvořivosti? • Proč je podle vás kreativita důležitým přínosem pro podnikání? • Vyjmenujte 3 až 5 podmínek, které by měly být splněny, aby byla podpořena kreativita.
7.	Klíčová slova	<i>Kreativní myšlení, divergentní myšlení, kreativní řešení problémů, představivost, vizualizace, inspirace, originalita, užitečnost.</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	12.2
2.	Název části	<i>Proč bych měl být kreativní? Cesta ke kreativnímu myšlení.</i>
3.	Popis části	<i>Tato část seznamuje posluchače s hodnotou kreativity a kreativního myšlení v dnešním světě. Zahrnuje:</i> - Společenské, obchodní a vzdělávací trendy, které činí kreativitu důležitým přínosem profesionálů v současnosti i v budoucnosti. - Aplikaci kreativního myšlení v pracovním, vzdělávacím a výzkumném prostředí.
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut3: Propojit kreativitu a inovace</i>

		<i>LOut4: Objevit použití kreativního myšlení v každodenním životě</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>12.2a: Význam kreativity a způsob, jakým se stala všeobecně uznávanou dovedností 21. století (video) https://www.youtube.com/watch?v=n10Cxz0iG8o&t=1s</p> <p>12.2b: Inovace a kreativita ve vzdělávání a odborné přípravě v členských státech EU: Osvojení kreativní výuky a podpora inovativního učení (pdf) https://www.kent.ac.uk/teaching/documents/academic-practice/Established%20Teaching%20Staff/Innovation%20in%20teaching%20and%20creativity%20in%20learning.pdf, strany 5-6 (shrnutí) a 37-39 (podkapitoly 3.6.a 3.7)</p> <p>12.2c: Jak vypadají inovace a kreativita v každodenním životě (video) https://www.youtube.com/watch?v=nASvlgSOCxw</p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Proč se podle vás kreativita stala základní dovedností 21. století? • Jaké uplatnění může mít kreativita v každodenním životě? • Můžete ve dvou větách uvést, co se v dnešní době za kreativitu nepovažuje? • Pokuste se formulovat 3 jednoduché otázky směřované na studenty s konečným cílem vyvolat kreativní odpovědi.
7.	Klíčová slova	<i>Inovace, vzdělávání, aplikace znalostí, zážitkové učení, média, technologie, interdisciplinarita, zkoumání, zvědavost, zvidavost.</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	12.3
2.	Název části	<i>Kreativita a inovace. Dva koncepty pro stejný cíl.</i>
3.	Popis části	<i>Slovo inovace se často používá zaměnitelně s pojmem kreativita, přestože obvykle klade větší důraz na aplikační aspekt tvůrčího procesu a je častěji spojováno se světem obchodu, managementu, inženýrství a podnikání. Důležité rozlišení mezi kreativitou a inovací spočívá v tom, že kreativita je vymýšlení nových nápadů, zatímco inovace zahrnuje praktickou realizaci uvedených nápadů. Logickým rozšířením tohoto aplikovaného spektra je koncept udržitelného podnikání, který klade důraz na vytváření nových podniků nebo funkčních, užitečných, nových produktů. Kreativita je považována za klíčovou složku inovačního procesu potřebného k úspěchu v moderním podnikání.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut5: Spojit techniky zaměřené na zlepšení tvůrčích dovedností.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>12.3a: Kreativní myšlení: Jak zvýšit počet bodů, které se spojí (video) https://www.youtube.com/watch?v=cYhqlITy4yY</p> <p>12.3b: Inovativní myšlení: Lze se ho naučit? (video) https://www.youtube.com/watch?v=B2pjN4Ne1aq</p> <p>12.3c: Kreativní techniky a metody řízení jako součást výuky managementu: analytická studie vnímání studentů (pdf) shorturl.at/bcrDT, strana 1-8</p> <p>12.3d: Jak vytvořit školu, která vede ke kreativě? (video) https://www.youtube.com/watch?v=OdKUEtID43A</p>

6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Jaký je podle vás na základě poskytnutých učebních materiálů rozdíl mezi kreativitou a inovací? • Jak souvisí kreativita s inovacemi? • "Kreativní lidé jsou schopni a ochotni myslet a jednat jinak, přinášejí inovativní a originální nápady a zlepšení, odmítají omezení a mění status quo". Souhlasíte, nebo nesouhlasíte? Zanechte prosím krátký komentář k tomuto citátu. • Jak podle vás vytvořit školu, která inspiruje a podporuje kreativitu?
7.	Klíčová slova	<i>Konvergentní myšlení, divergentní myšlení, podpora kreativity a inovací, kreativní výuka a učení.</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	12.4
2.	Název části	<i>Trénujme svůj mozek na vzorce kreativního myšlení.</i>
3.	Popis části	<p><i>Tato část seznamuje posluchače s technikami, které mohou posílit kreativitu a tvůrčí myšlení studentů.</i></p> <p><i>Zahrnuje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Techniky zaměřené na podporu tvořivosti</i> - <i>Vzorce pro kreativní myšlení</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut6: Doporučit cvičení zaměřená na posílení kreativních dovedností</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<p>12.4a: <i>Podněcování kreativity k proměně firemní kultury (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=01Y7qIPFpgw</p> <p>12.4b: <i>Vzorce pro kreativní myšlení (pdf)</i> https://www.hillside.net/plop/2012/papers/Group%201%20-%20Elk/Patterns%20for%20Creative%20Thinking.pdf, strany 1-15</p> <p>12.4c: <i>Umění inovace (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=Mtjatz9r-Vc</p> <p>12.4d: <i>Digitální nástroje k podněcení kreativity (Text)</i> https://blog.cambridgeinternational.org/digital-tools-to-spark-creativity/</p>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Originální nápad nás činí kreativními. Co podle vás ještě potřebujeme, abychom svou kreativitu proměnili v inovaci? • Vyjmenujte 3 vzorce kreativního myšlení a jeden z nich podle svého uvážení rozveďte. • Vyjmenujte 3 až 5 digitálních nástrojů, které podporují kreativitu ve školní třídě. • Vytvořte kvíz na určité téma pomocí nástroje Kahoot.
7.	Klíčová slova	<i>Dovednosti 21. století, formální a neformální vzdělávací prostředí, kreativita ve světě podnikání, inovace na pracovišti.</i>

Řízení času (Time management)

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	13.1
2.	Název části	Sebehodnocení
3.	Popis části	Tato část je určena k sebehodnocení schopnosti účastníka kurzu produktivně a efektivně řídit svůj čas a znalosti nástrojů time managementu.
4.	Výsledky učení (LOut)	
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	Sebehodnocení
7.	Klíčová slova	Sebehodnocení, Time management

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	13.2
2.	Název části	ÚVOD DO TIME MANAGEMENTU
3.	Popis části	V této části se účastníci stručně seznámí s tématem time managementu (schopnosti řídit svůj čas).
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut1: Rozpoznat nežádoucí chování zúčastněných stran, které vede k plýtvání časem a prokrastinaci.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	Sebehodnocení
7.	Klíčová slova	Time management, agilní time management, dějiny time managementu

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	13.3
2.	Název části	Mapování myšlenek
3.	Popis části	Tato část poskytne informace o technice myšlenkových map a o souvisejících nástrojích.

4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut7: Používání nástrojů time managementu a různých technik sebeřízení.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<i>PPT, externí odkazy s prezentacemi (studie, online nástroje pro vytvoření myšlenkových map)</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>Cvičení (aktivita)</i>
7.	Klíčová slova	<i>Mapování myšlenek, Time management, nástroje pro mapování myšlenek</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	<i>13.4</i>
2.	Název části	<i>Eisenhowerova matice</i>
3.	Popis části	<i>Tato část účastníky naučí, jak stanovit priority úkolů.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut2: Určit, kolik času je potřeba na splnění úkolu. LOut3: Identifikovat klíčové priority v reálném čase ve vztahu ke svým cílům. LOut4: Rozpoznat, které typy úkolů lze delegovat. LOut5: Rozpoznat, které typy úkolů lze ignorovat. LOut7: Používat nástroje time managementu a různé techniky sebeřízení. LOut8: Analyzovat úkoly na základě jejich naléhavosti a důležitosti.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<i>PPT, externí odkazy s prezentacemi (video)</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>Cvičení (aktivita)</i>
7.	Klíčová slova	<i>Eisenhowerova matice, prioritizace, time management</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	<i>13.5</i>
2.	Název části	<i>Případová studie – Cesta kmene</i>
3.	Popis části	<i>Tato část představí případovou studii o stanovení priorit úkolů podle nástroje Eisenhowerovy matice.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut2: Určit, kolik času je potřeba na splnění úkolu. LOut3: Určit klíčové priority v reálném čase ve vztahu k jejich cílům. LOut4: Rozpoznat, které typy úkolů lze delegovat. LOut5: Rozpoznat, které typy úkolů lze ignorovat.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu)	<i>13.5a: PPT</i>

	části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	13.5b: <i>Expertní video</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	
7.	Klíčová slova	<i>Případová studie, time management, prioritizace úkolů</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	13.6
2.	Název části	<i>Prokrastinace a ostatní žrouti času</i>
3.	Popis části	<i>Tato část poskytne účastníkům informace o plýtvání časem a o tom, jaké změny lze provést pro zlepšení organizace času.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut1: Rozpoznat nežádoucí chování zúčastněných stran, které vede k plýtvání časem a prokrastinaci. LOut2: Určit, kolik času je potřeba na splnění úkolu. LOut6: Efektivně využívat čas. LOut7: Používat nástroje pro řízení času a různé techniky sebeřízení.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<i>PPT, externí odkazy s prezentacemi (studie)</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>Cvičení (aktivita)</i>
7.	Klíčová slova	<i>Prokrastinace, žrouti času, time management</i>

Řešení problémů a rozhodování

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	14.1
2.	Název části	Zamyšlení před kurzem
3.	Popis části	Tento blok má reflektovat nejčastější problémy účastníků kurzu se školními projekty - jak jsou spokojeni se svými výsledky či řešeními a jaký je dopad jejich výsledků či řešení - zda je ve prospěch projektu, nebo jim něco chybí. Co je funkční, užitečné a co se naopak nepovedlo.
4.	Výsledky učení (LOut)	
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT, Q & A
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	Sebehodnocení
7.	Klíčová slova	Sebehodnocení, reflexe

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	14.2
2.	Název části	Řešení problémů a analýza kořenových příčin
3.	Popis části	V této části bude krátce představeno řešení problémů a poté analýza kořenových příčin při identifikaci problému. V závěru získá účastník znalosti o speciálním způsobu analýzy vlastního problému.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení této části budou účastníci schopni: <ul style="list-style-type: none"> • LOut1: Stanovit hlavní (kořenovou) příčinu • LOut7: Umět porovnávat data • LOut8: Umět navrhnout řešení daného praktického problému.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT, Text, externí odkazy
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	Aktivita 1 (krátké cvičení)
7.	Klíčová slova	Řešení problémů, analýza kořenových příčin

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	14.3
2.	Název části	<i>Strategie a nástroje pro řešení problému</i>
3.	Popis části	V této části budou krátce představeny strategie a nástroje pro získání dalších znalostí, jak lze problémy řešit. Po absolvování této části získá účastník další znalosti, jak analyzovat vlastní problém.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení tohoto bloku budou účastníci schopni: <ul style="list-style-type: none">• <i>LOut1: Stanovit hlavní (kořenovou) příčinu</i>• <i>LOut2: Vybrat vhodné řešení</i>• <i>LOut7: Umět porovnávat data</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT s externími odkazy uvnitř
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	Aktivita 2 (krátké cvičení)
7.	Klíčová slova	<i>analýza kořenových příčin, metoda rybí kosti, myšlenkové mapy, kladení otázek, mentoring, brainstorming</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	14.4
2.	Název části	<i>Rozhodování a designové myšlení</i>
3.	Popis části	V této části se student seznámí se stručným úvodem do řešení problémů s ohledem na agilní metody. Poté bude představen specifický iterativní proces – Designové myšlení (Design Thinking) - k řešení problému týkající se lepšího pochopení cílového uživatele, zpochybnění předpokladů, redefinování problémů a vytvoření inovativních řešení.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení této části budou účastníci schopni: <ul style="list-style-type: none">• <i>LOut2: Zvolit vhodné řešení</i>• <i>LOut3: Popsat metodu designového myšlení</i>• <i>LOut4: Převést potřeby na řešení</i>• <i>LOut5: Prokázat schopnost kreativního myšlení.</i>• <i>LOut6: Umět vybrat vhodné řešení.</i>• <i>LOut8: Umět navrhnout řešení daného praktického problému.</i>• <i>LOut9: Umět posoudit potřeby různých zúčastněných stran.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy	PPT s externími odkazy uvnitř

	důležitých zdrojů	
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	Aktivita 3 (krátké cvičení - sebehodnocení)
7.	Klíčová slova	<i>Designové myšlení, Kreativní myšlení, Inovativní řešení, Rozhodování</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	14.5
2.	Název části	<i>Některé další techniky při činění rozhodnutí</i>
3.	Popis části	V této části se účastník kurzu seznámí s technikami rozhodování - např. skupinové rozhodování, rozhodování na základě rady/doporučení atd.
4.	Výsledky učení (LOut)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LOut2: Zvolit vhodné řešení</i> • <i>LOut3: Popsat metodu designového myšlení</i> • <i>LOut4: Převést potřeby na řešení</i> • <i>LOut5: Prokázat schopnost tvůrčího myšlení</i> • <i>LOut6: Umět vybrat vhodné řešení</i> • <i>LOut8: Umět navrhnout řešení daného praktického problému.</i> • <i>LOut9: Umět posoudit potřeby různých zúčastněných stran.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT s externími odkazy uvnitř
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Skupinové rozhodování, proces poradenství, rozhodování na základě kritérií</i>

Digitální řešení problémů

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	15.1
2.	Název části	<i>Základy řešení problémů</i>
3.	Popis části	Tato část je úvodem do základních konceptů řešení problémů: <ul style="list-style-type: none"> • Techniky řešení problémů • Základy řešení problémů (principy, kroky) • Nezbytné kompetenční dovednosti pro řešení problémů
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení tohoto kurzu budou účastníci schopni: LOut1: Kategorizovat problémy LOut2: Poskytovat řešení LOut5: Rozvíjet alternativní řešení
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	15.1a: <i>Základy řešení problémů</i> (Prezentace) 15.1b: Jak vyřešit problém ve čtyřech krocích (Video) https://youtu.be/QOjTJAFyNrU
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Kvízové otázky • Praktické zadání
7.	Klíčová slova	<i>Řešení problémů, kroky při řešení problémů, dovednosti pro řešení problémů, základy řešení problémů</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	15.2
2.	Název části	<i>Digitální nástroje pro řešení problémů</i>
3.	Popis části	Tato část je úvodem do následujících oblastí: <ul style="list-style-type: none"> • Definice digitálního řešení problémů, • Rozměry digitálního řešení problémů • Činnosti související s digitálním řešením problémů • Úloha pedagoga při digitálním řešení problémů • Dovednosti potřebné pro řešení problémů pomocí digitálních nástrojů • Soubor digitálních nástrojů, které lze použít k řešení problémů v prostředí třídy
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení tohoto kurzu budou účastníci schopni: LOut3: Používat digitální nástroje pro řešení problémů LOut4: Vybrat správné technologie pro různé typy problémů LOut6: Využívat digitální nástroje pro různé typy problémů ve třídách. LOut7: Analyzovat problémy s pomocí digitálních nástrojů
5.	Přehled části (formát dle názvu)	15.2a: <i>Digitální nástroje pro řešení problémů</i> (prezentace)

	části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	15.2b: Co jsou digitální schopnosti? (video) https://youtu.be/ZK9K_a0fq5o 15.2c: Co jsou digitální schopnosti (video) https://youtu.be/Mv5aO4C_e_E
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Popište koncept řešení digitálních problémů • Jaké jsou hlavní digitální dovednosti, které by dnes měl člověk mít? • Jaká je role pedagoga při řešení digitálních problémů? • Vyjmenujte různé typy digitálních nástrojů, které lze použít k řešení problémů.
7.	Klíčová slova	<i>řešení digitálních problémů, digitální dovednosti, digitální nástroje</i>

Jak se vypořádat s nejednoznačností

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	16.1
2.	Název části	Úvod do nejednoznačnosti
3.	Popis části	Tento oddíl seznámí účastníky s pojmem nejednoznačnost a vyjmenuje možné zdroje nejednoznačných situací.
4.	Výsledky učení (LOut)	Po dokončení této části budou posluchači schopni: LOut1: Vyjmenovat různé zdroje nejednoznačnosti
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	(PPT)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>zvládnání nejednoznačnosti, nejednoznačné situace, zdroje nejednoznačnosti</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	16.2
2.	Název části	Jak přistupovat k nejednoznačným situacím a jak je zvládnout
3.	Popis části	<i>Tento oddíl poskytne účastníkům strategie, které jim pomohou přijmout a zvládnout nejednoznačné situace.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	Po absolvování této části budou účastníci schopni: LOut2: Vyjmenovat různé strategie pro přijímání a řešení nejednoznačnosti. LOut3: Popsat koncept tolerance nejednoznačnosti (ToA). LOut4: Porozumět konceptu nejednoznačnosti v rámci projektové výuky.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	16.2a: Vyrovnávání se s nejednoznačností (<u>Video</u>) 16.2b: Řešení nejednoznačnosti (PPT)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Tolerance nejednoznačnosti, regulace emocí, kritické myšlení, transparentní komunikace, aktivity pro zvládnání problémů, nácvik empatie.</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	16.3
2.	Název části	Orientace v nejednoznačnosti
3.	Popis části	<i>Tento blok převede účastníky z fáze porozumění do fáze aplikace. Účastníci se seznámí s aktivitami a cvičeními ve třídě, které pomáhají učitelům i studentům orientovat se v nejednoznačnosti.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	Po absolvování tohoto bloku budou účastníci schopni: LOut5: Znat strategie, které zahrnují a řeší nejednoznačnost. LOut6: Demonstrovat použitelnost strategií proti nejednoznačnosti ve svém profesním výukovém prostředí. LOut7: Vybrat jedno nebo více cvičení vhodných pro aplikaci ve třídě na základě nastavení individuálního učebního prostředí. LOut8: Použít strategie proti nejednoznačným situacím ve scénáři projektového učení.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	16.3a Orientace v nejednoznačnosti se studenty ze Stanfordské školy (Video) 16.3b: Cvičení pro orientaci v nejednoznačnosti (PPT) 16.3c: Orientace v nejednoznačnosti podle Sarah Stein Greenbergové a Scotta Doorleyho (Video)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	16.3d: Test 16.3e: Praktické cvičení
7.	Klíčová slova	<i>Orientace v nejednoznačnosti, Cestovní mapa, Reflexe v učební zóně</i>

Kritické myšlení

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	17.1
2.	Název části	<i>Jak myslet kriticky</i>
3.	Popis části	<i>Tento oddíl seznamuje účastníky s tématem kritického myšlení. Nejprve je definováno jako obecný konstrukt, poté je charakterizováno v rámci školního prostředí a vzdělávání. Rovněž jsou zdůrazněny nejčastější chyby v uvažování a představeny hlavní strategie pro hodnocení zdrojů informací, výběr kritických informací, hodnocení událostí z různých úhlů pohledu a rozvoj strategií kritického myšlení.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut 1: <u>Identifikovat</u> proces uvažování; LOut 2: <u>Vybrat a vyhodnotit zdroje informací</u> ; LOut3: <u>Identifikovat špatné uvažování</u> ;
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	17.1a: Základy kritického myšlení (A2L video) 17.1b: Důležitost kritického myšlení (video) https://www.youtube.com/watch?v=Vqg3lrr5-14 17.1c: Metody pro vyhodnocování informací (pdf, str. 2-9) https://drive.google.com/file/d/1etixu7uyBIZRd_XPIlvAijmKNLGMGsJm/view?usp=sharing 17.1d: Kritické myšlení ve vzdělávání: přehled (pdf str. 234-247) https://drive.google.com/file/d/1esEfkjQWLnj3NNzr4SSPAijfpRgT4enP/view?usp=sharing
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu **
7.	Klíčová slova	<i>Kritické myšlení; myšlení; kritické vzdělávání; předsudky; kognitivní; informace.</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	17.2
2.	Název části	<i>Jak to dopadá - logické zdůvodnění školních předmětů</i>
3.	Popis části	<i>Cílem tohoto bloku je poukázat na logické uvažování podporující hledání cest mezi různými školními předměty. Učitelé budou schopni poskytnout žákům účinné strategie pro zlepšení jejich kritického myšlení a také kritéria pro analýzu chybných úvah.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut 4: <u>Vysvětlit logickou cestu mezi předměty a obory</u> ; LOut 5: <u>Rozpoznat nesrovnalosti, nedostatky a chyby v různých předmětech.</u>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy	17.2a: Tento nástroj vám pomůže zlepšit kritické myšlení (video) https://www.youtube.com/watch?v=vNDYUlxNIAA

	důležitých zdrojů	17.2b: 5 tipů pro zlepšení kritického myšlení (video) https://www.youtube.com/watch?v=dItUGF8GdTw 17.2c: Kritické myšlení u dětí na základních školách (pdf) https://drive.google.com/file/d/1E8UalBRIDNVrTWyDkzQpaRLupsVcQzeg/view?usp=sharing
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Kritické myšlení; logické uvažování; kritické uvažování; školní předměty; sokratovské uvažování; nástroje; aktivity; strategie; analyzovat uvažování.</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	17.3
2.	Název části	<i>Agilní kritické myšlení</i>
3.	Popis části	<i>Tato část se zaměřuje na agilní přístup ke kritickému myšlení. Jejím cílem je definovat, jak je téma kritického myšlení navrženo pro použití jako agilní metoda.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut 6: Aplikovat agilní kritický uvažovací přístup na každodenní vyučování</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	Agile critical thinking (pmi.org)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Kritické myšlení; školní aktivity; prostředí pro myšlení; aktivity pro kritické myšlení</i>

Podnikatelské myšlení

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1	Číslo části	18.1
2	Název části	Úvod do podnikání
3	Popis části	Tento oddíl seznamuje účastníky kurzu s pojmem podnikání. Zahrnuje: <ul style="list-style-type: none"> • porozumění základním pojmům v podnikání, • pochopení úlohy a významu podnikání pro hospodářský rozvoj, • rozvoj osobní tvořivosti a podnikatelské iniciativy, • osvojení si klíčových kroků při vypracování podnikatelského nápadu, • porozumění fázím podnikatelského procesu a jeho průběhu, • zdroje potřebné pro úspěšný rozvoj podnikatelských aktivit, mýty a fakta o podnikání.
4	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut1</i> Popsat základní pojmy podnikání a charakteristiky podnikatelů. <i>LOut2</i> Identifikovat různé role podnikatele. <i>Lout4</i> Nastínit některé klíčové podnikatelské postoje.
5	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	18.1a: Úvod do podnikání (prezentace) 18.1b: Úvod do podnikání (video)
6	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	sebehodnocení 18.1e: Test
7	Klíčová slova	Podnikání, nápad, obchodní plán, růst, internacionalizace

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1	Číslo části	18.2
2	Název části	Podnikání a strategie
3	Popis části	Tento oddíl seznamuje účastníky kurzu s tématem strategie a nástroji pro její formulování, jakož i s podnikáním jako konceptem a postojem.
4	Výsledky učení (LOut)	<i>Lout2:</i> Identifikovat různé role podnikatele. <i>Lout4:</i> Nastínit <i>Lout3:</i> Popsat oblasti podnikatelských kompetencí na základě rámce <i>EntreComp</i> . některé klíčové podnikatelské postoje
5	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	18.2a: Podnikání a strategie (prezentace) 18.2b: Podnikání a strategie (video)
6	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	

7	Klíčová slova	Strategie, formulace strategie, Porter, SWOT plátno obchodního modelu, podnikání
---	---------------	--

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	18.3a & 3b
2.	Název části	Od podnikatelských nápadů a plánů k úspěchu
3.	Popis části	Tento oddíl seznamuje posluchače se základními kroky podnikatelských nápadů a plánování podnikání. Obsahuje informace o tom, jak: <ul style="list-style-type: none"> • Identifikovat a vyhodnotit nové podnikatelské nápady; • Napsat podnikatelský plán a efektivně komunikovat a "prodat" nové podnikatelské koncepty ostatním; • Porozumět základním finančním výkazům a poměrovým ukazatelům; • Řídit růst a pád začínajících podniků; • Definovat nástroje pro tvorbu podnikatelského plánu • Využít projektové vyučování k podnikání
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>Lout4: Nastínit některé klíčové podnikatelské postoje.</i> <i>Lout5: Popsat základní pojmy podnikatelského plánu.</i> <i>Lout6: Rozlišovat mezi různými zdroji financování.</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	18.3-4a: Od podnikatelských nápadů a plánování podnikání k úspěchu (prezentace) 18.3-4b: Od podnikatelských nápadů a plánování podnikání k úspěchu (video)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	
7.	Klíčová slova	Podnikání, obchodní nápad, obchodní plán, růst, internacionalizace, start-upy, franšíza

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	18.4
2.	Název části	Podnikání ve vzdělávání
3.	Popis části	Tento oddíl seznamuje studenty s konceptem podnikání ve vzdělávání. Při výuce tak složitého a abstraktního pojmu, jako je podnikání, musí učitel inovovat svůj přístup. Některé způsoby, jak toho lze dosáhnout, jsou následující: <ul style="list-style-type: none"> • Místo pouhé účasti na hodině nechte studenty mluvit. A místo standardních diskusí ve třídě dejte žákům příležitost procvičit si veřejné vystupování nebo prezentovat/vylíčit své nápady před publikem. Musí se naučit, jak prezentovat a přesvědčit své publikum, že jejich nápad má hodnotu pro uživatele produktu/služby, kterou navrhuje jako podnikatelský nápad. Příkladujte důležitost pochopení

		<p>Příkladu virtuálního podnikání ve školní jednotce.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podněcujte diskusi a výměnu nápadů na základě metodiky STEM. • Usnadněte týmovou práci a spolupráci • Vysvětlete kompetence EntreComp a jejich využití při analýze případu. • Uvědomte si význam dovedností týmové práce
4.	Výsledky učení (LOut)	<p><i>Lout3: Popsat oblasti podnikatelských kompetencí na základě rámce EntreComp.</i></p> <p><i>LOut7: Uvědomit si důležitost dovedností týmové práce v podnikatelském úsilí</i></p> <p><i>LOut8: Vytvořit příklad virtuálního podnikání ve školní jednotce</i></p>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<p>sebehodnocení</p> <p>18.1e: Test</p>
7.	Klíčová slova	<i>EntreComp, vzdělávání STEM, definování problémů, dovednosti týmové práce, školní jednotka</i>

Sociální dovednosti

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	19.1
2.	Název části	Sociální dovednosti a související chování
3.	Popis části	Tato část poskytne účastníkům základní znalosti o sociálních dovednostech a souvisejících perspektivách. Žáci budou také schopni klasifikovat sociální dovednosti podle nejnovějších pravidel a modelů a také individualizovat chování související se sociálními dovednostmi.
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut1: Definovat, pojmenovat a rozpoznat alespoň 3 sociální dovednosti. LOut2: Definovat charakteristiky pozitivního školního prostředí LOut 3: Klasifikovat sociální dovednosti ve vztahu k sociálnímu chování žáků.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	(PPT)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Sociální dovednosti, sociální chování, behaviorální perspektiva; sociální učení, sociální kompetence

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	19.2
2.	Název části	Výuka sociálních dovedností
3.	Popis části	Tento oddíl poskytne účastníkům konkrétní znalosti o tom, jak navrhnout plán vyučovací hodiny pro výuku a podporu sociálních dovedností ve třídě a ve školním prostředí.
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut4: Uvést příklady, jak lze podporovat pozitivní vztahy se studenty. LOut5: Vybrat správnou sociální dovednost v různých situacích ve třídě.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	19.2a: Výuka sociálních dovedností (pdf) https://drive.google.com/file/d/1UPYehU3fMCs3Fz7Pd9d7j2ifjGUX326C/view?usp=share_link 19.2b: Techniky výuky sociálních dovedností (PPT)
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Sociální dovednosti, sociální chování, perspektiva chování; kontrolní seznam, plán výuky, pravidla

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	19.3
2.	Název části	<i>Plánování lekcí a hodin - sociální dovednosti pro týmovou práci</i>
3.	Popis části	<i>Tento oddíl se zaměří především na to, jak sestavit plán vyučovací hodiny, který žákům poskytne konkrétní metodiku na podporu sociálních dovedností pro týmovou práci, ale především na zajištění pracovního prostředí ve třídě.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut6: Správně aplikovat sociální dovednost v reálném školním prostředí</i>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	Sociální dovednosti, sociální chování, perspektiva chování; plán lekce, týmová práce, praxe.

Aktivní zapojení studentů

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	20.1
2.	Název části	<i>Hodnocení před kurzem</i>
3.	Popis části	<i>Tento oddíl bude reflektovat nástroje a jejich výhody a nevýhody při jejich použití. Měli by zhodnotit, co fungovalo a co nefungovalo během on-line výuky (např. kdy studenti dávali menší pozor, když nefungovala kamera, nebyli vidět apod.).</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	N/A
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	<i>Sebehodnocení, zapojení studentů, digitální nástroje pro zapojení</i>

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	20.2
2.	Název části	<i>Zavedení aktivního zapojení, souvisejících digitálních nástrojů a prvků gamifikace</i>
3.	Popis části	<i>Účastníci budou seznámeni s tématem aktivního zapojení žáků a dozví se také o příslušných dostupných nástrojích. Získají přehled o tom, jaký nástroj je vhodný pro určitý druh aktivity. Rovněž se seznámí s gamifikačními prvky, které lze zařadit na podporu zapojení žáků.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut1: Vyjmenovat digitální nástroje pro týmovou spolupráci LOut7: Rozvíjet strategie pro aktivní účast v online i offline skupinové práci s využitím digitálních nástrojů. LOut8: Posoudit, které techniky a nástroje vyhovují individuálním potřebám žáků.
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	PPT
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**

7.	Klíčová slova	<i>Zapojení studentů, digitální nástroje pro zapojení, gamifikace ve vzdělávání</i>
----	---------------	---

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	20.3
2.	Název části	<i>Příklady pro různé fáze výukové lekce</i>
3.	Popis části	<i>Účastník se seznámí s vhodnými technikami a nástroji digitální spolupráce používanými v souladu s jednotlivými fázemi vyučovací hodiny (od prolomení ledů, způsobu prezentace učitelem, skupinových cvičení, individuální práce tvořivým způsobem až po hodnocení a reflexi). Žák získá znalosti o existenci konkrétních technik a vhodných digitálních nástrojů.</i>
4.	Výsledky učení (LOut)	<p><i>LOut2: Rozpoznat nástroje vhodné pro konkrétní výsledek</i></p> <p><i>LOut3: Rozpoznat rozdíly v práci se skupinou online a offline.</i></p> <p><i>LOut4: Určit, které nástroje a přístupy vyhovují individuálním potřebám konkrétní skupiny a situaci</i></p> <p><i>LOut5: Řešit problémy pomocí tvůrčí spolupráce ve skupině.</i></p> <p><i>LOut6: Použít techniku myšlenkových map při individuální práci a skupinové práci online i offline.</i></p> <p><i>LOut8: Posoudit, které techniky a nástroje vyhovují individuálním potřebám žáků.</i></p>
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	<i>PPT, externí odkazy - videa</i>
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	<i>** vyplní se po dokončení výukového materiálu**</i>
7.	Klíčová slova	<i>Zapojení žáků, digitální nástroje pro zapojení, fáze školní výuky</i>

Vytváření digitálního obsahu

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	21.1
2.	Název části	Základy tvorby digitálního obsahu
3.	Popis části	Cílem tohoto modulu je; <ul style="list-style-type: none"> • diskutovat o výhodách a výzvách tvorby digitálního obsahu • poskytnout plán pro tvorbu takového obsahu
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut1 popsat výhody a výzvy tvorby digitálního obsahu LOut2 vyjmenovat šest fází tvorby digitálního obsahu
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	21.1 Základy tvorby digitálního obsahu
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	tvorba digitálního obsahu, fáze tvorby digitálního obsahu

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS		
1.	Číslo části	21.2
2.	Název části	Otázky autorských práv a licencí
3.	Popis části	Cílem tohoto modulu je; <ul style="list-style-type: none"> • představit koncept ochrany duševního vlastnictví a rozvést důležitou problematiku autorského práva • identifikovat zdroje materiálů, které nejsou chráněny autorským právem a které lze využít při tvorbě digitálního obsahu • seznámit se s pojmy spravedlivé užití materiálu chráněného autorským právem a licencování Creative Commons
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut3 Vyjmenovat různé formy ochrany duševního vlastnictví LOut4 Vybrat zdroje materiálu, který není chráněn autorským právem, při tvorbě digitálního obsahu LOut6 Rozlišit různé licenční modely
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	21.2 Problematika autorských práv a licencí
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	tvorba digitálního obsahu, duševní vlastnictví, autorské právo, fair use,

		materiál veřejných domén, creative commons
--	--	--

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	21.3
2.	Název části	Nástroje související s tvorbou digitálního obsahu
3.	Popis části	Cílem tohoto modulu je představit nástroje, které lze použít k vytváření a/nebo úpravě digitálního obsahu různých typů (obrázek, video, elektronická kniha, webová stránka, prezentace, animace, kvíz). Kromě toho jsou prostřednictvím videí na youtube poskytnuty pokyny pro vytváření animovaných powerpointů a správný návrh infografiky.
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut5 Stanovit vhodné nástroje, které lze použít k vytváření nebo úpravě digitálního obsahu
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	21.3a Nástroje související s tvorbou digitálního obsahu 21.3b Vytvořte si animovaný slide v Powerpointu (video) https://www.youtube.com/watch?v=Gjev8RkqO1k 21. Co dělat a co nedělat v Infografickém Designu (video) https://www.youtube.com/watch?v=uBBmbdPbfhw
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	** vyplní se po dokončení výukového materiálu**
7.	Klíčová slova	nástroje pro tvorbu digitálního obsahu

TB2: ČÁST MODULU (VÝUKOVÁ AKTIVITA) POPIS

1.	Číslo části	21.4
2.	Název části	Ukázka tvorby digitálního obsahu
3.	Popis části	V této části budou žáci vyzváni, aby uplatnili své nově získané znalosti o tvorbě digitálního obsahu při navrhování infografiky.
4.	Výsledky učení (LOut)	LOut7 Vytvořit originální digitální obsah pro školní prostředí
5.	Přehled části (formát dle názvu části: Video, A2L video, PPT, Text) a externí odkazy důležitých zdrojů	21.4 Ukázka tvorby digitálního obsahu
6.	Interaktivní prvky (projekty, sebehodnocení, cvičení, atd.)	TB3b
7.	Klíčová slova	tvorba digitálního obsahu, infografika



UNIVERSITY OF
THESSALY

