

Inovativní agilní
projektové učení



Agile2Learn

Osnovy odborného vzdělávání a přípravy pro projekt Agile2Learn

Příloha I

Popis struktury každého modulu Dokumenty TB1

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



www.agile2learn.eu



Spolufinancováno
Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese 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 I</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	30/11/2023	Konečná verze



Na Modulární osnovy odborného vzdělávání a přípravy pro projekt Agile2Learn včetně všech souvisejících příloh se vztahuje licence Creative Commons Uvedte 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 agilních metod _____	6
Digitální spolupráce na odborné a vzdělávací úrovni _____	8
Komunikace _____	10
Týmová práce _____	12
Týmy, které se samy řídí (SMT) _____	14
Agilní artefakty _____	16
Agilní obřady _____	18
Výběr digitálních zdrojů _____	20
Vytváření a upravování digitálních zdrojů _____	22
Řízení, ochrana a sdílení digitálních výukových zdrojů _____	24
Kreativita _____	26
Řízení času (Time management) _____	28
Řešení problémů a rozhodování _____	30
Digitální řešení problémů _____	32
Jak se vypořádat s nejednoznačností _____	34
Kritické myšlení _____	36
Podnikatelské myšlení _____	38
Sociální dovednosti _____	40
Aktivní zapojení studentů _____	42
Vytváření digitálního obsahu _____	44

Zahájení projektu

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	Agilní_1
2	Název modulu	Zahájení projektu
3	Popis modulu	<p>Zahájení projektu je fáze, která zkoumá proveditelnost projektu. V této fázi dále vytváříme předběžný plán projektu a provádíme stanovení rozsahu projektu a zároveň vytváříme primární seznam požadavků.</p> <p>Ve Scrumu je tato fáze známá jako předběžná hra. Hlavními cíli zahajovacího procesu jsou:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studie proveditelnosti myšlenky projektu • Vytvoření strategie a vize projektu • Definice rozsahu projektu a plánování zahájení projektu • Vytvoření týmu • Atd. <p>Hlavním cílem tohoto modulu je tedy rozvíjet koncepty, jako je testování myšlenky/nápadu, formulace myšlenky, řízení rozsahu, zahájení projektu atd.</p>
4	Oblast znalosti	Řízení projektu, testování myšlenky, formulace myšlenky, zahájení projektu, řízení rozsahu.
5	Výukové cíle	<p>Cíle učení pro účastníky školení v tomto modulu jsou následující:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozvíjet testování a formulaci myšlenek/nápadů • Provádět analýzu projektového prostředí a zainteresovaných stran • Vytvářet vizi a strategii projektu • Vytvářet úvodní projektový plán • Vytvářet počáteční soubor požadavků na projekt pomocí uživatelských příběhů <p>Sestavovat projektový tým</p>

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Definovat základní metody testování myšlenky/nápadu.
LOut2	Definovat složky analýzy proveditelnosti.

LOut3	Vyjmenovat hlavní metody pro vyhodnocení investice do projektu.
LOut4	Vyjmenovat hlavní zainteresované strany projektu.
LOut5	Určit koncept vize a strategie projektu.
2. Úroveň pochopení	
LOut6	Rozpoznat zájmy a vliv zainteresovaných stran.
LOut7	Porozumět konceptu uživatelských příběhů pro zaznamenávání požadavků.
LOut8	Porozumět technikám formulace projektu.
3. Úroveň aplikace	
LOut9	Formulovat a testovat proveditelnost myšlenky/nápadu.
LOut10	Vytvořit počáteční produktový backlog pomocí uživatelských příběhů.
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
Část 1	Analýza prostředí projektu a zainteresovaných stran
Část 2	Formulování a posuzování myšlenek projektu – Hodnocení proveditelnosti
Část 3	Vývoj počátečního produktového backlogu

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

* Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Základy agilních metod

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	<i>Agilní_2</i>
2	Název modulu	<i>Základy agilních metod</i>
3	Popis modulu	<p>Kurz "Základy agilních metod" se zabývá principy a hodnotami agilního řízení a tím, jak jej lze celkově využít jako pedagogický nástroj nebo jako nástroj pro rozvoj škol. Modul seznamuje účastníky s klíčovými pojmy, hodnotami a principy, kterými se řídí agilní přístup, jako je přijímání změn, zaměření na konečný výsledek a na zákazníka, úzká spolupráce se všemi zúčastněnými stranami atd. Dále bude prezentován úvod do agilního učení a do principů, kterými se tento přístup řídí. Konkrétněji bude představen koncept samoorganizované třídy, koncept párové výuky, aj.</p> <p>Tento samostudijní kurz obsahuje pojmové hry, flashkarty a cvičení, které doplňují a prohlubují pochopení agilních konceptů.</p>
4	Oblast znalosti	<i>Agilní management, Agilní hodnoty, Agilní principy, výuka založená na agilních principech.</i>
5	Výukové cíle	<p><i>Cílem tohoto modulu je představit účastníkům:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>potřebu agility a skutečnost, že agilní techniky lze použít v mnoha různých oblastech a oborech.</i> • <i>základní agilní hodnoty</i> • <i>základní agilní principy</i> • <i>jak lze agilní principy uplatnit ve školním prostředí, v agilním vzdělávání</i> • <i>oblíbené agilní metodiky</i> • <i>argumentovat o výhodách a nevýhodách agilního přístupu.</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast * (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Popsat základní hodnoty agilního přístupu
LOut2	Definovat klíčové principy agilního přístupu

LOut3	Znát klíčové výhody agilního přístupu
Lout4	Umět vyjmenovat populární agilní metodiky
2. Úroveň pochopení	
LOut5	Umět popsat klíčové principy agilního projektového učení
LOut6	Umět detailně popsat agilní metodiku
3. Úroveň aplikace	
LOut7	Umět prakticky aplikovat 2 agilní principy ve třídě
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
<i>Agilní_2.1</i>	<i>Úvod do agilního hodnot a principů</i>
<i>Agilní_2.2</i>	<i>Úvod do agilního projektového učení</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

* Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Digitální spolupráce na odborné a vzdělávací úrovni

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	3
2	Název modulu	<i>Digitální spolupráce na odborné a vzdělávací úrovni</i>
3	Popis modulu	<p><i>Práce s týmem individuálních přispěvatelů může být z hlediska efektivní spolupráce výzvou. Vzhledem k tomu, že žijeme v digitálním věku, máme k dispozici mnoho zdrojů, které nám mohou v této věci pomoci uspět. Je tedy důležité rozvíjet a učit se využívání digitálních nástrojů k lepší spolupráci.</i></p> <p><i>Účastníci se naučí posoudit potřeby v konkrétní situaci (konkrétní tým, projekt atd.) a následně vymyslet způsob online spolupráce, který bude vyhovovat potřebám všech zúčastněných stran. Seznámí se s různými řešeními pro týmy, jak sdílet materiály, současně pracovat na výstupech, komunikovat na úrovni týmů a podtýmů, rozdělovat a sledovat úkoly. Porozumí konkrétním nástrojům a způsobům organizace a tomu, co nabízejí, vyzkouší si jejich klady a zápory, aby byli schopni navrhnout přístup šitý na míru v každé situaci, se kterou se mohou setkat.</i></p>
4	Oblast znalosti	<i>Digitální kompetence</i>
5	Výukové cíle	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Seznámit se s dostupnými nástroji, způsoby a komplexními řešeními pro digitální spolupráci.</i> 2. <i>Dozvědět se, jak spolupracovat na výstupu od brainstormingu až po finalizaci.</i> 3. <i>Posoudit potřeby všech zúčastněných stran zapojených do spolupráce.</i> 4. <i>Vymýšlet řešení, jak organizovat týmovou spolupráci na základě potřeb, dostupných zdrojů a požadovaných výstupů.</i> 5. <i>Řídit řešení, analyzovat výsledek a v případě potřeby provést úpravy.</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	<i>Vyjmenovat dostupné nástroje a řešení pro online komunikaci nebo sdílení materiálů</i>
LOut2	<i>Vyjmenovat nástroje a řešení, která jsou k dispozici pro rozdělování úkolů a jejich následnou kontrolu.</i>
LOut3	<i>Vyjmenovat dostupné nástroje a řešení pro souběžnou práci na výstupech.</i>

LOut4	<i>Spojit dostupná řešení se zjištěnými potřebami.</i>
2. Úroveň pochopení	
LOut5	<i>Určit specifické potřeby všech zúčastněných stran.</i>
LOut6	<i>Popsat výhody a nevýhody různých nástrojů a řešení.</i>
3. Úroveň aplikace	
LOut7	<i>Používat nástroj pro spolupráci a jeho funkce a aplikovat navržené řešení v týmu.</i>
4. Úroveň analýzy	
LOut8	<i>Porovnat dostupná řešení.</i>
5. Úroveň syntézy znalostí	
LOut9	<i>Implementovat vybrané řešení.</i>
6. Úroveň hodnocení	
LOut10	<i>Odůvodnit řešení v pilotní fázi.</i>
Číslo části*,**	Název části
<i>Digitální_3.1</i>	<i>Sebehodnocení</i>
<i>Digitální_3.2</i>	<i>Představení nástrojů digitální spolupráce</i>
<i>Digitální_3.3</i>	<i>Průběh projektu – fáze projektu a související digitální nástroje</i>
<i>Digitální_3.4</i>	<i>Případová studie</i>
<i>Digitální_3.5</i>	<i>Úkol - Zavádění nástrojů pro spolupráci</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Komunikace

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	4
2	Název modulu	Komunikace
3	Popis modulu	Modul "Komunikace" se týká podpory dovedností naslouchání, neverbální komunikace, veřejného vystupování, vypravěčských dovedností a efektivní komunikace. Modul se skládá ze 4 částí (bloků), jejichž cílem je poskytnout základní pojmy o komunikaci, podpořit porozumění různým stylům komunikace a dovednosti pro úspěšnou komunikaci.
4	Oblast znalosti	Komunikace
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Poznejte komunikační mechanismy ve třídě • Naučte se, jak komunikovat ve třídě • Získejte znalosti o komunikaci s různými zainteresovanými stranami ve škole • Zvládněte různé styly komunikace ve třídě

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	<i>Vyjmenovat různé styly komunikace</i>
LOut2	<i>Pojmenovat a popsat axiomy komunikace</i>
LOut3	<i>Rozpoznat neverbální komunikaci</i>
2. Úroveň pochopení	
LOut4	<i>Zvolit správný komunikační kanál s ohledem na různé zainteresované strany ve škole</i>
LOut5	<i>Rozpoznat sdělení neverbálního chování</i>
LOut6	<i>Rozpoznat a zvolit agilní komunikační strategie</i>
3. Úroveň aplikace	
LOut7	<i>Procvičovat agilní komunikační strategie</i>
4. Úroveň analýzy	

5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
4.1	<i>Komunikační styly a axiomy</i>
4.2	<i>Různé přístupy ke komunikaci ve třídě</i>
4.3	<i>Agilní komunikační styly</i>
4.4	<i>Aktivní poslech</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

*** Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast**

Týmová práce

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	5
2	Název modulu	Týmová práce
3	Popis modulu	<p><i>Týmová práce je stále dynamičtější, rozmanitější a digitálnější. V projektech orientovaných na zákazníka se od členů týmu stále častěji vyžaduje, aby se přizpůsobovali častým změnám, které mohou přicházet jak zevnitř, v podobě měnících se spolupracovníků s různými vazbami, tak zvenčí, prostřednictvím měnících se požadavků zákazníků a trhu. Od členů týmů se očekává, že přehodnotí způsob spolupráce týmů napříč organizací a uplatní moderní, agilní přístup k práci.</i></p> <p><i>Účastníci tohoto kurzu se seznámí s konceptem agility v kontextu týmové práce. Seznámí se s různými metodami, které agilní týmy využívají ke zvýšení své flexibility a efektivity.</i></p> <p><i>Účastníci se také seznámí s různými pedagogickými strategiemi a metodami, jak učit agilní týmovou práci v příslušném vzdělávacím prostředí.</i></p> <p><i>V rámci praktické činnosti účastníci vytvoří výukový scénář založený na nově získaných znalostech.</i></p>
4	Oblast znalosti	<i>Dovednosti týmové práce, agilní týmy, agilní způsob uvažování, agilní metody v procesu týmové práce, spolupráce, týmové učení</i>
5	Výukové cíle	<p><i>Cíle vzdělávání účastníků tohoto modulu jsou následující:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Určit základní dovednosti týmové práce</i> • <i>Pochopit význam agility v kontextu týmové práce</i> • <i>Zdůraznit různé role v rámci agilních týmů</i> • <i>Identifikovat agilní metody a jejich využitelnost a praktičnost</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostí	
LOut1	<i>Vyjmenovat různé dovednosti agilní týmové práce</i>
LOut2	<i>Vyjmenovat různé agilní metody, které podporují dovednosti týmové práce</i>
2. Úroveň pochopení	

LOut3	<i>Popsat koncept agility v kontextu agilních týmů</i>
LOut4	<i>Porozumět charakteristikám agilních týmů</i>
3. Úroveň aplikace	
LOut5	<i>Objevit funkce a využitelnost různých agilních metod, které podporují agilitu a týmovou práci</i>
LOut6	<i>Ukázat využitelnost agilních metod ve vlastním profesionálním výukovém nastavení</i>
4. Úroveň analýzy	
LOut7	<i>Vybrat jednu nebo více agilních metod pro praktické použití na základě nastavení individuálního výukového prostředí</i>
5. Úroveň syntézy znalostí	
LOut8	<i>Připravit realizaci vybrané metody (metod) ve výuce prostřednictvím vytvoření výukového scénáře zahrnujícího jednu nebo více agilních metod týmové práce</i>
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
5.1	<i>Úvod do týmové práce</i>
5.2	<i>Přehled různých agilních metod, které podporují týmovou práci</i>
5.3	<i>Výběr agilních metod pro odborné vzdělávání/výuku</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Týmy, které se samy řídí (SMT)

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	6
2	Název modulu	<i>Týmy, které se samy řídí (SMT)</i>
3	Popis modulu	<i>Téma samostatně řízených týmů (Self-Managed Teams – SMT) je stále populárnější ve firmách a organizacích všech velikostí. Tento kurz se zabývá tím, co jsou to samostatně řízené týmy, jaké jsou jejich charakteristiky a jak je začít rozvíjet. Účastník tohoto kurzu získá přehled o tom, jak vytvořit samostatně řízený tým. Za tímto účelem budou představeny typy SMT týmů, jejich charakteristiky, výhody, vedení a hranice.</i>
4	Oblast znalosti	<i>Samostatně řízené týmy SMT – typy, charakteristika, výhody, dovednosti (vlastnictví, odpovědnost, samostatnost). Výkonnost týmu</i>
5	Výukové cíle	<i>Cíle učení pro účastníky školení v tomto modulu jsou následující:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>představit pojem a charakteristiky samostatně řízeného týmu</i> • <i>představit rozdíly mezi tradičními a samostatně řízenými týmy</i> • <i>zdůraznit charakteristiky úspěšného samostatně řízeného týmu</i> • <i>popsat, jak využít různorodé dovednosti, znalosti a zkušenosti členů týmu k dosažení společného cíle</i> • <i>vytvořit efektivní rozhodovací postupy, které kombinují co nejvíce pohledů jednotlivých členů týmu</i> • <i>umět rozpoznat neformální týmové role.</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	<i>Pochopit pojmy “skupina” a “tým”</i>
LOut2	<i>Popsat typy a účely týmů</i>
LOut3	<i>Vysvětlit kritéria a předpoklady úspěšnosti týmů</i>
LOut4	<i>Určit hranice úspěšného samostatně řízeného týmu</i>
2. Úroveň pochopení	

LOut5	<i>Vysvětlete, které kompetence jsou potřebné, než uvidíte přínosy úspěšného samostatně řízeného týmu</i>
LOut6	<i>Určete charakteristiky, které výrazně odlišují skvělé samostatně řízené týmy od jiných týmových struktur</i>
LOut7	<i>Rozpoznat alternativní/neformální role členů samostatně řízených týmů</i>
3. Úroveň aplikace	
LOut8	<i>Prakticky aplikovat scénář samostatně řízeného týmu ve třídě.</i>
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
6.1	<i>Druhy týmů</i>
6.2	<i>Charakteristiky a alternativní/neformální role v samostatně řízených týmech (SMT)</i>
6.3	<i>Základní kroky k vytvoření samostatně řízeného týmu</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Agilní artefakty

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	7
2	Název modulu	Agilní artefakty
3	Popis modulu	<p>Účastníci se seznámí se základními koncepty agilních artefaktů. Agilní artefakty jsou informace, které agilní tým a zainteresované strany používají k podrobnému popisu vyvíjeného produktu, činnosti k jeho výrobě, činnosti prováděných v průběhu projektu a činnosti prováděných v rámci projektu. Například v oblasti vývoje softwaru označuje pojem artefakt klíčové informace potřebné při vývoji produktu. Jsou to základní nástroje každého scrumového týmu, protože umožňují základní atributy scrumu, jako je transparentnost, kontrola a přizpůsobení, které pomáhají týmům pracovat efektivněji. Proto je důležité, aby všechny týmy měly k artefaktům přístup a měly o nich přehled. Po dokončení tohoto modulu se účastníci školení seznámí s koncepty tří hlavních agilních artefaktů:</p> <ul style="list-style-type: none"> • produktový backlog, • sprintový backlog, a • produktový přírůstek. <p>Poté si účastníci procvičí tyto artefakty tím, že vytvoří projekt se Scrumem.</p>
4	Oblast znalosti	<p>Artefakty agilního scrumu</p> <p>Produktový backlog</p> <p>Sprintový backlog</p> <p>Produktový přírůstek</p>
5	Výukové cíle	<p>Po dokončení tohoto modulu budou účastníci schopni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vysvětlit roli agilních artefaktů v agilním učení. • Používat agilní artefakty při vývoji projektu. • Používat agilní artefakty ve školním prostředí. • Ocenit dosažené výsledky a reorganizovat další činnosti prostřednictvím agilních artefaktů

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	<p>Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti)</p> <p>Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:</p>
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Popsat základní pojmy a koncepty agilních artefaktů
LOut2	Definovat fáze agilních artefaktů ve Scrumu
LOut3	Přiřadit jednotlivý agilní artefakt k fázi vývoje projektu.

2. Úroveň pochopení	
LOut4	<i>Popsat kroky k vytvoření produktového backlogu v rámci Scrumu</i>
LOut5	<i>Vysvětlit roli backlogu</i>
3. Úroveň aplikace	
LOut6	<i>Použít produktový backlog ve vzdělávacím/školním projektu</i>
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
<i>Agilní_7.1</i>	<i>Přehled agilních artefaktů</i>
<i>Agilní_7.2</i>	<i>Řízení potřeb/ požadavků prostřednictvím produktového backlogu</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Agilní obřady

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	8
2	Název modulu	Agilní obřady
3	Popis modulu	<p>Schůzky jsou součástí našeho každodenního života a jsou nezbytné pro splnění jakéhokoli složitějšího úkolu, protože představují zásadní formu komunikace. Obvykle jsou časově náročné a spotřebovávají značné množství zdrojů, a proto je třeba je efektivně řídit.</p> <p>Agilní obřady jsou schůzky, které mají stanovenou délku, frekvenci a cíle, a které nám umožňují zvýšit naši produktivitu. Konkrétněji - cílem těchto schůzek je zajistit, aby byl plán projektového týmu plněn podle harmonogramu, sledovat a zapojovat zainteresované strany, které se účastní různých fází projektu, a pomáhat členům týmu reflektovat jejich práci. Agilní obřady jsou obvykle prvky agilního rámce Scrum.</p>
4	Oblast znalosti	<p>Agilní metody</p> <p>Agilní schůzky</p> <p>Agilní obřady</p>
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Popsat co jsou to agilní obřady. • Představit různé typy agilních obřadů • Popsat hlavní aspekty každého z agilních obřadů, např.: účastníky, četnost, délku atd. • Představit rozdíly v agilních obřadech mezi různými agilními rámci. • Představit osvědčené postupy pro vedení schůzek

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	<p>Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti)</p> <p>Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:</p>
1. Úroveň znalostní	
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
2. Úroveň pochopení	
LOut4	<u>Popsat</u> agilní obřady
LOut5	<u>Vysvětlit</u> roli každého obřadu

LOut6	<u>Popsat</u> účel každého obřadu
3. Úroveň aplikace	
LOut 7	<u>Umět zorganizovat</u> agilní obřady v prostředí školy/třídy
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*,**	Název části
8.1	<i>Úvod do agilních obřadů</i>
8.2	<i>Agilní obřady ve třídě / osvědčené postupy</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Výběr digitálních zdrojů

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	9
2	Název modulu	Výběr digitálních zdrojů
3	Popis modulu	<p><i>Každé studijní/výukové prostředí je jiné. Rozdíly se projevují v individuálních dovednostech a potřebách studující skupiny. Studující osoby se mohou lišit také s ohledem na své socioekonomické zázemí. Výchozí složení každé studující skupiny vyžaduje pomoc digitálních zdrojů, které zajistí pokrok ve vzdělávání všech.</i></p> <p><i>Digitální svět je plný zdrojů a aplikací, které lze snadno vybrat a přizpůsobovat pro individuální účely učení. Účastníci tohoto modulu se seznámí s různými digitálními zdroji, pochopí jejich funkce, využitelnost a omezení.</i></p> <p><i>Úkolem posluchače je vybrat jeden nebo více digitálních zdrojů a použít je ve svém profesním prostředí pro studium/výuku.</i></p> <p><i>Modul je podpoří v identifikaci, hodnocení a výběru různých zdrojů a také účastníkům umožní nastavit kritéria pro vlastní profesní nastavení studia/výuky, aby bylo učení svižnější (agilnější).</i></p>
4	Oblast znalosti	Digitální kompetence
5	Výukové cíle	<p><i>Cíle učení (4 až 10) pro konkrétní část kurzu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Identifikovat vzdělávací zdroje jako digitální zdroje</i> • <i>Stanovit jednotlivá kritéria pro proces výběru</i> • <i>Při výběru digitálních zdrojů a plánování jejich využití zohlednit konkrétní vzdělávací cíl, kontext, pedagogický přístup a skupinu žáků.</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Identifikovat různé druhy digitálních zdrojů
LOut2	Vyjmenovat výběrová kritéria pro různé digitální zdroje
LOut3	Vybrat digitální zdroje pro různé účely učení
2. Úroveň pochopení	
LOut4	Nastínit účely a potřeby digitálního zdroje
LOut5	Diskutovat účely a potřeby digitálních zdrojů
3. Úroveň aplikace	

LOut6	Vybrat digitální zdroje pro vlastní výuku
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
LOut7	Využít digitální zdroje pro vlastní studium
LOut8	Vytvořit výukový scénář a zahrnout do něj digitální zdroj.
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
9.1	Úvod do digitálních zdrojů
9.2	Kritéria pro výběr digitálních zdrojů
9.3	Výběr digitálních zdrojů
9.4	Ukázka scénáře odborného vzdělávání s podporou digitálního zdroje

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Vytváření a upravování digitálních zdrojů

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	10
2	Název modulu	Vytváření a upravování digitálních zdrojů
3	Popis modulu	<p><i>Digitální revoluce začala ovlivňovat a měnit vzdělávací systémy a vést k rozvoji nových přístupů k výuce a učení. To vede k potřebě zavedení nové pedagogiky, která bude využívat nové technologie, podporovat učení prostřednictvím spolupráce, podporovat rozvoj dovedností k řešení problémů a pěstovat kreativitu.</i></p> <p><i>Zejména učitelé by měli vytvářet vhodné prostředí a příležitosti pro smysluplné učení, které pomůže žákům objevovat a rozvíjet jejich schopnosti a dovednosti, zejména ty, které charakterizují občana 21. století.</i></p> <p><i>Učitel tedy nejen usnadňuje učení, ale pracuje tvořivě a vybírá si ze široké škály strategií, které kombinuje a přizpůsobuje příslušnému vzdělávacímu kontextu a potřebám žáků.</i></p> <p><i>V tomto směru by učitelé a žáci měli rozvíjet specifické dovednosti, přičemž za základní je třeba považovat schopnost vyvíjet nové a zpracovávat a upravovat hotové digitální vzdělávací zdroje</i></p>
4	Oblast znalosti	Vytváření a upravování digitálních vzdělávacích zdrojů
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Vybrat vhodný digitální nástroj pro tvorbu digitálního vzdělávacího materiálu / zdroje v závislosti na vzdělávacím kontextu a očekávaném výsledku učení. • Vytvořit digitální vzdělávací materiál / zdroj podle vzdělávacích potřeb účastníků vzdělávání. • Zpracovat, upravit a přizpůsobit digitální vzdělávací materiál / zdroj tak, aby bylo dosaženo očekávaného vzdělávacího výsledku.

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Popsat koncept OER.
Lout2	Vyjmenovat digitální nástroje pro vytváření vzdělávacích materiálů / zdrojů.
2. Úroveň pochopení	
Lout3	Rozpoznat technické vlastnosti digitálních nástrojů pro tvorbu vzdělávacích materiálů / zdrojů.

3. Úroveň aplikace	
Lout4	Vytvářet digitální vzdělávací materiály / zdroje pomocí nástrojů, jako je software pro tvorbu prezentací, platformy pro online kvízy, vytváření vzdělávacích videí atd.
Lout5	Vytvářet digitální pojmové mapy a používat digitální nástěnky
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.
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
10.1	<i>Koncept OER (Open Educational Resources – Otevřené vzdělávací zdroje); Vytváření / upravování konceptových map; Společné vyučování s Padletem</i>
10.2	<i>Vytváření/úprava digitálních výukových materiálů pomocí nástrojů jako LibreOffice Impress, EDpuzzle, Quizizz</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Řízení, ochrana a sdílení digitálních výukových zdrojů

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	11
2	Název modulu	Řízení, ochrana a sdílení digitálních výukových zdrojů
3	Popis modulu	<p><i>Pedagogové se musí dívat dopředu, aby zjistili, co je třeba udělat, aby byli relevantní a sloužili společnosti i v budoucnu. Vzdělávací systém bude připravovat studenty na pracovní místa, která dnes neexistují, protože se objevují nové technologie a informační exploze. Poptávka po celoživotním vzdělávání ve světě výrazně roste, protože k získání smysluplného zaměstnání potřebují občané získat aktuální a relevantní vzdělání.</i></p> <p><i>Digitální kompetence jsou jednou z dovedností, které všichni jednotlivci potřebují pro osobní naplnění a rozvoj, aktivní občanství, sociální začlenění a zaměstnání.</i></p> <p><i>Důležitým aspektem digitálních dovedností, které musí mít učitel a zejména účastník vzdělávání, aby mohl čelit výzvám nové doby, je schopnost vyhledávat, vyhodnocovat a spravovat informace a digitální vzdělávací zdroje, sdílet digitální zdroje s ostatními učiteli a/nebo účastníky vzdělávání a uchovávat informace v bezpečí.</i></p>
4	Oblast znalosti	Řízení, ochrana a sdílení digitálních výukových zdrojů
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Sdílet zdroje pomocí odkazů nebo jako přílohy, např. v e-mailech. • Sdílet zdroje na online platformách nebo osobních či organizačních webových stránkách/blozích. • Respektovat případná omezení autorských práv při používání, opakovaném používání a úpravách digitálních zdrojů. • Přijmout opatření k ochraně citlivých údajů a zdrojů (např. známek, výsledků zkoušek). • Podle potřeby sdílet administrativní údaje a údaje týkající se studentů s kolegy, studenty a rodiči.

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	<p>Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:</p>
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Pojmenovat atributy a práva, která lze přiřadit uživatelům, kteří mají přístup ke sdílenému digitálnímu materiálu.
LOut2	Rozpoznat označení licencí Creative Commons

LOut3	<i>Definovat citlivých osobních údajů.</i>
2. Úroveň pochopení	
Lout4	<i>Vysvětlit způsoby sdílení digitálních zdrojů</i>
Lout5	<i>Uvést příklady použití atributů a práv, které lze přiřadit uživatelům, kteří mají přístup ke sdílenému digitálnímu materiálu.</i>
3. Úroveň aplikace	
Lout6	<i>Sdílet vzdělávací obsah ve virtuálních vzdělávacích prostředích nebo jeho nahráním, propojením či vložením např. na webové stránky kurzu nebo na blog</i>
Lout7	<i>Uplatňuje licence na digitální zdroje zveřejněné online</i>
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
Lout8	<i>Podle potřeby omezuje přístup k digitálním zdrojům</i>
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
11.1	<i>Licence "Creative Commons", citlivé údaje a GDPR</i>
11.2	<i>Sdílení digitálních vzdělávacích zdrojů</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Kreativita

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	12
2	Název modulu	<i>Kreativita</i> <i>Podnadpis: Kreativita, různosměrné myšlení a inovace. Jednoduchý návod, jak myslet nestandardně a vytvářet nové nápady.</i>
3	Popis modulu	<i>Kreativita, otevřené myšlení a inovace patří mezi klíčové dovednosti 21. století a kromě toho, že jsou základními prvky uměleckého vzdělávání a praxe, jsou také jedním z hlavních cílů vzdělávání v oblasti STEM (science, technology, engineering and math – přírodní vědy, technika a technologie, matematika). Kreativita je definována jako záměrná duševní funkce, kterou je do určité míry schopen vykonávat každý člověk. Rozvíjí se prostřednictvím rozpoznatelného procesu a ověřuje se prostřednictvím jedinečnosti a užitečnosti výsledku. Tvořivé myšlení a inovace tak jdou ruku v ruce. Vývoj výzkumu a neustálá potřeba inovací daly dovednosti tvořivosti zcela jiné rozměry, díky nimž se stala výsadou jiných tvůrčích oborů než umění, jako je věda, matematika, inženýrství a architektura. V dnešním světě znamená kreativita schopnost vizualizace, spekulace, vytváření nových souvislostí a poskytování mnoha alternativních výkladů určitého pojmu nebo mnoha řešení určitého problému. Výzkumy navíc ukazují, že tvůrčí myšlení není spojeno pouze s talentem a že ho lze u každého jedince zlepšit prostřednictvím praxe a vhodně podnětného vzdělávacího prostředí. Tento modul vysvětluje pojem tvořivosti, definuje její základní charakteristiky, zdůrazňuje její užitečnost v dnešním způsobu myšlení a nabízí nám způsoby, jak ji u každého jednotlivce posílit pro kreativnější a inovativnější cestu do budoucnosti.</i>
4	Oblast znalosti	<i>Kreativita; Inovace; Otevřené myšlení; Vizualizace; Řešení problémů</i>
5	Výukové cíle	<i>Cíle tohoto modulu jsou následující:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Představit stručný úvod do konceptu kreativity. - definovat její základní charakteristiky - uvést souvislosti mezi kreativitou a inovacemi - Představit aplikace kreativity v dnešním způsobu myšlení. - nastínit způsoby rozvoje dovednosti tvořivosti. - představit jednoduchá cvičení, která mohou posílit dovednost tvořivosti.

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)

Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	

LOut1	<i>Definovat pojem kreativita</i>
2. Úroveň pochopení	
LOut2	<i>Ilustrovat základní charakteristiky kreativity</i>
3. Úroveň aplikace	
Lout3	<i>Propojit kreativitu a inovace</i>
4. Úroveň analýzy	
Lout4	<i>Objevit použití kreativního myšlení v každodenním životě</i>
5. Úroveň syntézy znalostí	
Lout5	<i>Spojit techniky zaměřené na zlepšení tvůrčích dovedností</i>
6. Úroveň hodnocení	
LOut6	<i>Doporučit cvičení zaměřená na posílení kreativních dovedností</i>
Číslo části*, **	Název části
12.1	<i>Kreativita a tvůrčí myšlení. Jak poznám, že jsem kreativní člověk?</i>
12.2	<i>Proč bych měl být kreativní? Cesta ke kreativnímu myšlení.</i>
12.3	<i>Kreativita a inovace. Dva koncepty pro stejný cíl.</i>
12.4	<i>Trénujme svůj mozek na vzorce kreativního myšlení.</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Řízení času (Time management)

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	13
2	Název modulu	Řízení času (Time management)
3	Popis modulu	<p><i>Time management znamená schopnost produktivně a efektivně využívat svůj čas k dosažení stanovených cílů. Práce v agilním prostředí může být z hlediska time managementu náročná, protože se věci postupně mění a je potřeba být flexibilní. Proto je důležité vybavit účastníky kurzu nástroji, technikami a dovednostmi, aby v takovém prostředí uspěli.</i></p> <p><i>Účastníci se naučí, jak plánovat a organizovat svůj čas, stanovit si přiměřené časové rámce i ve chvílích, kdy opravdu nestíháte. Dále, jak si stanovit priority, včetně toho, co, kdy a jak delegovat, a jak navazovat. Naučí se také techniky sebeřízení, které minimalizují prokrastinaci a plýtvání časem. Budou schopni zvládat situace, kdy se cítí přetíženi.</i></p>
4	Oblast znalosti	Kompetence – osobní i obecné
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Umět produktivně a efektivně plánovat a organizovat práci jednotlivců, včetně stanovení realistických časových rámců pro úkoly. • Umět stanovit priority v reálném čase • Umět efektivně řídit týmovou práci • Umět delegovat úkoly a navazovat na ně

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	<i>Rozpoznat nežádoucí chování zúčastněných stran, které vede k plýtvání časem a prokrastinaci.</i>
LOut2	<i>Určit, kolik času je potřeba na splnění úkolu</i>
LOut3	<i>Identifikovat klíčové priority v reálném čase ve vztahu ke svým cílům.</i>
2. Úroveň pochopení	
LOut4	<i>Rozpoznat, které typy úkolů lze delegovat</i>
LOut5	<i>Rozpoznat, které typy úkolů lze ignorovat</i>
3. Úroveň aplikace	

LOut6	<i>Efektivně využívat čas</i>
LOut7	<i>Používání nástrojů time managementu a různých technik sebeřízení.</i>
4. Úroveň analýzy	
LOut8	<i>Analyzovat úkoly na základě jejich naléhavosti a důležitosti</i>
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
13.1	<i>Sebehodnocení</i>
13.2	<i>ÚVOD DO TIME MANAGEMENTU</i>
13.3	<i>Mapování myšlenek</i>
13.4	<i>Eisenhowerova matice</i>
13.5	<i>Případová studie – Cesta kmene</i>
13.6	<i>Prokrastinace a ostatní žrouti času</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Řešení problémů a rozhodování

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	14
2	Název modulu	Řešení problémů a rozhodování
3	Popis modulu	<p><i>V agilních týmech je důležité umět rychle jednat, když se objeví překážka. Zásadní je stanovit hlavní příčinu vzniklého problému a podle toho najít nejvhodnější řešení a použít ho. To vše musí být provedeno rychle a levně, proto je zásadní, aby účastníci rozvíjeli své schopnosti řešit problémy a činit rozhodnutí.</i></p> <p><i>Lidé musí mít silné analytické schopnosti, aby dokázali najít hlavní příčinu a určit schůdná řešení. Dále musí být schopni porozumět zúčastněným stranám a jejich potřebám a komunikovat s nimi, a to jak při shromažďování informací od nich, tak při navrhování řešení. Dále musí znát různé techniky brainstormingu, které lze využít při práci se skupinou. Je vhodné, aby účastníci uměli používat metodiku designového myšlení. A konečně, účastníci musí být také ochotni a schopni převzít odpovědnost za přijetí rozhodnutí a pokračování v činnosti.</i></p>
4	Oblast znalosti	Kompetence jednotlivců i napříč týmem
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> - Znat základní koncepty řešení problémů - Naučit se provádět analýzu kořenových příčin - Naučit se provádět srovnávací analýzu - Umět myslet "vně krabice" - Rozvíjet schopnost kreativního myšlení - Rozvíjet schopnost aktivně naslouchat - Naučit se používat designové myšlení - Umět používat myšlenkové mapy a další techniky brainstormingu. - Naučit se přebírat odpovědnost - Porozumět konceptu empatie - rozvíjet komunikační dovednosti - Rozvíjet dovednosti v oblasti nabízení/prodeje řešení

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	<p>Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:</p>
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Stanovit hlavní (kořenovou) příčinu
LOut2	Vybrat vhodné řešení
LOut3	Popsat metodu designového myšlení

2. Úroveň pochopení	
LOut4	<i>Převést potřeby na řešení</i>
3. Úroveň aplikace	
LOut5	<i>Prokázat schopnost kreativního myšlení</i>
LOut6	<i>Umět vybrat vhodné řešení</i>
4. Úroveň analýzy	
LOut7	<i>Umět porovnávat data</i>
5. Úroveň syntézy znalostí	
LOut8	<i>Umět navrhnout řešení daného praktického problému</i>
6. Úroveň hodnocení	
LOut9	<i>Umět posoudit potřeby různých zúčastněných stran</i>
Číslo části*, **	Název části
14.1	<i>Zamyšlení před kurzem</i>
14.2	<i>Řešení problémů a analýza kořenových příčin</i>
14.3	<i>Strategie a nástroje pro řešení problému</i>
14.4	<i>Rozhodování a designové myšlení</i>
14.5	<i>Některé další techniky při činění rozhodnutí</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Digitální řešení problémů

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	15
2	Název modulu	Digitální řešení problémů
3	Popis modulu	<i>Oblast kompetencí k řešení digitálních problémů má 4 dimenze a zahrnuje kompetence k řešení technických problémů, identifikaci potřeb a technologických reakcí, kreativnímu využívání digitálních technologií a identifikaci nedostatků v digitálních kompetencích. Řešení technických problémů se týká identifikace technických problémů při obsluze digitálního prostředí nebo při používání digitálního prostředí a jejich řešení. Identifikace potřeb a technologických reakcí zahrnuje posouzení potřeb, identifikaci, hodnocení, výběr a používání digitálních nástrojů k řešení problémů a přizpůsobení digitálních prostředí osobním potřebám. Kreativně využívat digitální technologie a nástroje k vytváření znalostí, k pochopení a porozumění koncepčním problémům a problémovým situacím v digitálním prostředí. A konečně identifikace nedostatků v digitálních kompetencích se týká pochopení toho, kdy je třeba něčí nebo vlastní digitální kompetence zlepšit nebo aktualizovat, a schopnosti tento proces podpořit.</i>
4	Oblast znalosti	Digitální kompetence
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Klasifikace problémů • Úvod do technik řešení problémů. • Kreativní používání digitálních technologií pro řešení problémů. • Zhodnocení potřeb, identifikace, posouzení, výběr digitálních nástrojů pro řešení problémů

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Kategorizovat problémy
LOut2	Poskytovat řešení
LOut3	Používat digitální nástroje pro řešení problémů
2. Úroveň pochopení	
LOut4	Vybrat správné technologie pro různé typy problémů

Lout5	Rozvíjet alternativní řešení
3. Úroveň aplikace	
LOut6	Využívat digitální nástroje pro různé typy problémů ve třídách
4. Úroveň analýzy	
Lout7	Analyzovat problémy s pomocí digitálních nástrojů
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*,**	Název části
15.1	<i>Základy řešení problémů</i>
15.2	<i>Digitální nástroje pro řešení problémů</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Jak se vypořádat s nejednoznačností

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	16
2	Název modulu	<i>Jak se vypořádat s nejednoznačností</i>
3	Popis modulu	<p><i>Nejednoznačné situace mohou nastat v našem každodenním životě, zejména při řešení složitých úkolů a projektů. Obvykle se vyznačují úplným nebo částečným nedostatkem informací nebo rozporuplnými informacemi o situaci v daném okamžiku.</i></p> <p><i>Nedostatek informací ovlivňuje rozhodování a často vyvolává negativní emoce, jako je stres nebo úzkost, a může mít dlouhodobé důsledky na spokojenost s prací.</i></p> <p><i>Rozpoznávání a efektivní zvládnání nejednoznačných situací je důležitou kompetencí potřebnou na pracovišti 21. století.</i></p> <p><i>Účastníci tohoto kurzu se seznámí s pojmem nejednoznačnosti v kontextu projektového vyučování. Seznámí se s různými strategiemi, které lidé používají k přijetí a překonání nejednoznačnosti.</i></p> <p><i>Účastníci se také seznámí s různými cvičeními pro učitele, která jim pomohou orientovat se v nejednoznačnosti.</i></p> <p><i>V rámci praktické činnosti účastníci vytvoří scénář výuky založený na nově získaných znalostech.</i></p>
4	Oblast znalosti	<p><i>Řešení nejednoznačnosti</i></p> <p><i>Tolerance nejednoznačnosti</i></p> <p><i>Projektové vyučování</i></p> <p><i>Orientace v nejednoznačnosti</i></p>
5	Výukové cíle	<p><i>Cíle učení pro účastníky tohoto modulu jsou následující:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Identifikovat zdroje nejednoznačnosti</i> • <i>Pochopit význam nejednoznačnosti v kontextu projektového vyučování.</i> • <i>Zdůraznit strategie pro budování tolerance k nejednoznačnosti.</i> • <i>Procvičit nejednoznačné situace a reflexi nad nimi</i> • <i>Vytvořit výukový scénář, který zahrnuje nejednoznačnou situaci.</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Vyjmenovat různé zdroje nejednoznačnosti
LOut2	Vyjmenovat různé strategie pro přijímání a řešení nejednoznačnosti

2. Úroveň pochopení	
LOut3	Popsat koncept tolerance nejednoznačnosti (ToA)
LOut4	Porozumět konceptu nejednoznačnosti v rámci projektové výuky
3. Úroveň aplikace	
LOut5	Znát strategie, které zahrnují a řeší nejednoznačnost
LOut6	Demonstrovat použitelnost strategií proti nejednoznačnosti ve svém profesním výukovém prostředí
4. Úroveň analýzy	
LOut7	Vybrat jedno nebo více cvičení vhodných pro aplikaci ve třídě na základě nastavení individuálního učebního prostředí
5. Úroveň syntézy znalostí	
LOut8	Použít strategie proti nejednoznačným situacím ve scénáři projektového učení
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
16.1	Úvod do nejednoznačnosti
16.2	Jak přistupovat k nejednoznačným situacím a jak je zvládnout
16.3	Orientace v nejednoznačnosti

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Kritické myšlení

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	17
2	Název modulu	Kritické myšlení
3	Popis modulu	<p><i>Kritické myšlení se vztahuje ke schopnosti objektivně analyzovat informace a činit odůvodněné úsudky a zahrnuje schopnost vyhodnocovat zdroje dat, fakta, zkušenosti a výsledky výzkumu při rozhodování.</i></p> <p><i>Modul se zaměří na zdroje informací, argumentaci a poskytne účastníkům nástroje/metody, které budou stimulovat jejich kritické myšlení.</i></p>
4	Oblast znalosti	Kritické myšlení; Kritické uvažování
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Vytvořit spojení mezi různými školními předměty • Identifikovat nesrovnalosti, nedostatky a chyby v uvažování. • Poskytnout žákům intelektuální nástroje, které potřebují pro kritické uvažování. • Pomáhat žákům naučit se myslet v rámci klíčových konceptů v předmětech a oborech.

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	<u>Identifikovat</u> proces uvažování
LOut2	<i>Vybrat a vyhodnotit zdroje informací</i>
LOut3	<i>Identifikovat špatné uvažování</i>
2. Úroveň pochopení	
LOut4	<i>Vysvětlit logickou cestu mezi předměty a obory</i>
LOut5	<i>Rozpoznat nesrovnalosti, nedostatky a chyby v různých předmětech</i>
3. Úroveň aplikace	
LOut6	<i>Aplikovat agilní kritický uvažovací přístup na každodenní vyučování</i>
4. Úroveň analýzy	

5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
17.1	<i>Jak myslet kriticky</i>
17.2	<i>Jak to dopadá - logické zdůvodnění školních předmětů</i>
17.3	<i>Kritické myšlení a Agilita</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Podnikatelské myšlení

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	Agilní_18
2	Název modulu	Podnikatelské myšlení
3	Popis modulu	<p><i>Budoucími pracovníky a podnikateli jsou děti, které dnes chodí do školy. Čím více budou mít znalostí a dovedností, tím lépe budou připraveny žít, pracovat a tvořit.</i></p> <p><i>Aby se z nich stali úspěšní podnikatelé, musí být učitelé připraveni čelit výzvám pochopení, rozvoje a uplatnění svého podnikatelského myšlení, dovedností a kompetencí buď jako pedagogové, nebo jako zaměstnanci školy.</i></p> <p><i>Tento modul seznamuje učitele s klíčovými pojmy podnikání a rozvoje podnikání. Dále budou účastníci školení seznámeni se základními pojmy podnikání jako kompetence podle rámce EntreComp.</i></p> <p><i>V neposlední řadě budou účastníci školení schopni aplikovat a rozvíjet podnikatelské nápady, plány a dovednosti s využitím nástrojů a technik, jako je plátno (business canvas).</i></p>
4	Oblast znalosti	<p><i>Podnikání a podnikatelství</i></p> <p><i>Podnikatelské myšlení</i></p> <p><i>Podnikatelské dovednosti</i></p> <p><i>Obchodní plánování</i></p> <p><i>Podnikatelství ve vzdělání</i></p>
5	Výukové cíle	<p><i>Cíle vzdělávání účastníků tohoto modulu jsou následující:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Seznámit se s pojmy podnikání a vysvětlit je a určit typické vlastnosti úspěšných podnikatelů.</i> • <i>Popsat fáze podnikatelského procesu.</i> • <i>Uvažovat o podnikání jako o průřezové kompetenci na základě rámce EntreComp.</i> • <i>Umět vyvinout inovativní nápad.</i> • <i>Umět vypracovat podnikatelský plán</i> • <i>Umět vyučovat podnikavost ve třídě.</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	<p>Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti)</p> <p>Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:</p>
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Popsat základní pojmy podnikání a charakteristiky podnikatelů.
LOut2	Identifikovat různé role podnikatele.

LOut3	Popsat oblasti podnikatelských kompetencí na základě rámce EntreComp.
LOut4	Nastítnit některé klíčové podnikatelské postoje.
2. Úroveň pochopení	
LOut5	Popsat základní pojmy podnikatelského plánu.
LOut6	Rozlišovat mezi různými zdroji financování
3. Úroveň aplikace	
4. Úroveň analýzy	
LOut7	Uvědomit si důležitost dovedností týmové práce v podnikatelském úsilí
5. Úroveň syntézy znalostí	
LOut8	Vytvořit příklad virtuálního podnikání ve školní jednotce
6. Úroveň hodnocení	
LOut9	Použití modelu obchodního plátna (Business Canvas) pro definování obchodních plánů
LOut10	Použít podnikatelskou hru ve třídě
Číslo části*, **	Název části
<i>Agilní_18.1</i>	Úvod do podnikání
<i>Agilní_18.2</i>	Podnikání a strategie
<i>Agilní_18.3</i>	Od podnikatelských nápadů a plánů k úspěchu
<i>Agile_18.4</i>	Podnikání ve vzdělávání

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Sociální dovednosti

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	19
2	Název modulu	<i>Sociální dovednosti</i>
3	Popis modulu	<p><i>Sociální dovednosti jsou takové schopnosti, které lidem umožňují chovat se způsobem, který usnadňuje vstupovat do vztahů s ostatními, snadno se "udržet" v sociální skupině, začlenit se do ní a přizpůsobit se prostředí a kontextu.</i></p> <p><i>Modul poskytuje účastníkům veškeré informace týkající se sociálních dovedností, způsobů jejich rozvoje a podpory rozvoje pozitivních sociálních dovedností.</i></p>
4	Oblast znalosti	<i>Sociální dovednosti; komunikace; spolupráce; konflikty</i>
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osvojit si základní informace o sociálních dovednostech ve třídách.</i> • <i>Aktivovat pozitivní způsoby vztahů se žáky</i> • <i>Vytvořit klidné školní prostředí pro podporu a prožívání pozitivních mezilidských vztahů</i> • <i>Podněcovat žáky k získávání lepších mezilidských dovedností</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	<i>Definovat, pojmenovat a rozpoznat alespoň 3 sociální dovednosti</i>
LOut2	<i>Definovat charakteristiky pozitivního školního prostředí</i>
2. Úroveň pochopení	
LOut3	<i>Klasifikovat sociální dovednosti ve vztahu k sociálnímu chování žáků</i>
LOut4	<i>Uvést příklady, jak lze podporovat pozitivní vztahy se studenty</i>
LOut5	<i>Vybrat správnou sociální dovednost v různých situacích ve třídě</i>
3. Úroveň aplikace	
LOut6	<i>Správně aplikovat sociální dovednost v reálném školním prostředí</i>
4. Úroveň analýzy	

5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
19.1	<i>Sociální dovednosti a související chování</i>
19.2	<i>Výuka sociálních dovedností</i>
19.3	<i>Plánování lekcí a hodin - sociální dovednosti pro týmovou práci</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Aktivní zapojení studentů

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	20
2	Název modulu	Aktivní zapojení studentů
3	Popis modulu	<p><i>Existuje spousta nástrojů, které pedagogům pomáhají zapojit žáky a podpořit tvůrčí proces. Především je důležité, aby pedagogové o těchto nástrojích věděli a znali je. Za druhé je třeba, aby je dokázali použít při skupinové nebo individuální práci jak v online, tak offline scénáři. Zatřetí musí být schopni rozlišit, kdy použít digitální nástroj a kdy by byly přínosnější jiné zdroje.</i></p> <p><i>Účastníci se seznámí s různými nástroji pro brainstorming a tvůrčí spolupráci. Naučí se, jak připravit a vést workshopy s využitím těchto nástrojů, včetně technik podporujících aktivní účast. Dále se naučí používat techniku mapování myšlenek, využívat stávající nástroje pro mapování myšlenek a pracovat s nimi na individuální úrovni i při skupinovém sezení. Dále se seznámí s digitálními nástroji na podporu skupinové dynamiky (nástroje pro icebreaker, warm-up, energizer a wrap-up). Naučí se také účinné techniky, jak podpořit a usnadnit skupinovou diskusi v online prostředí a jak vytvořit poutavé online schůzky.</i></p>
4	Oblast znalosti	Digitální dovednosti
5	Výukové cíle	<ul style="list-style-type: none"> • Používejte online nástroje pro spolupráci, jako jsou interaktivní tabule. • Podporujte aktivní účast v celém digitálním online i offline prostředí. • Používejte techniku mapování myšlenek online i offline. • Používejte digitální nástroje na podporu skupinové dynamiky. • Podporujte a usnadňujte skupinovou diskusi v online prostředí. • Vytvářejte poutavé online schůzky.

Výsledky učení pro kognitivní oblast + (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Vyjmenovat digitální nástroje pro týmovou spolupráci
LOut2	Rozpoznat nástroje vhodné pro konkrétní výsledek

2. Úroveň pochopení	
LOut3	Rozpoznat rozdíly v práci se skupinou online a offline.
LOut4	Určit, které nástroje a přístupy vyhovují individuálním potřebám konkrétní skupiny a situace.
3. Úroveň aplikace	
LOut5	Řešit problémy pomocí tvůrčí spolupráce ve skupině.
LOut6	Použít techniku myšlenkových map při individuální práci a skupinové práci online i offline.
4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
LOut7	Rozvíjet strategie pro aktivní účast v online i offline skupinové práci s využitím digitálních nástrojů.
6. Úroveň hodnocení	
LOut8	Posoudit, které techniky a nástroje vyhovují individuálním potřebám žáků.
Číslo části*,**	Název části
20.1	<i>Hodnocení před kurzem</i>
20.2	<i>Zavedení aktivního zapojení, souvisejících digitálních nástrojů a prvků gamifikace</i>
20.3	<i>Příklady pro různé fáze výukové lekce</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

Vytváření digitálního obsahu

TB1: POPIS MODULU KURZU		
1	Číslo modulu	21
2	Název modulu	Vytváření digitálního obsahu
3	Popis modulu	<p><i>Cílem tohoto modulu je;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>a) diskutovat o výhodách a výzvách tvorby digitálního obsahu</i> <i>b) poskytnout pokyny pro tvorbu takového obsahu</i> <i>c) představit koncepci ochrany duševního vlastnictví a podrobněji rozvést důležitou problematiku autorských práv</i> <i>d) identifikovat zdroje materiálů, které nejsou chráněny autorským právem a které lze využít při tvorbě digitálního obsahu</i> <i>e) představit nástroje, které lze použít k vytváření a/nebo úpravě digitálního obsahu různých typů</i>
4	Oblast znalosti	<i>Digitální kompetence</i>
5	Výukové cíle	<p><i>Klíčovými cíli studia je seznámit účastníky s následujícími informacemi;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>koncept tvorby digitálního obsahu a jeho hlavní charakteristiky</i> • <i>autorské právo, význam spravedlivého užití</i> • <i>zdroje materiálů, které jsou k dispozici k použití nástroje pro tvorbu a/nebo úpravu digitálního obsahu</i>

Výsledky učení pro kognitivní oblast * (Bloomova taxonomie)	
Číslo	Výsledek učení (podtrhněte sloveso a koncept znalosti příslušné oblasti) Po skončení této části bude účastník kurzu schopen:
1. Úroveň znalostní	
LOut1	Popsat výhody a výzvy tvorby digitálního obsahu
LOut2	Vyjmenovat šest fází tvorby digitálního obsahu
LOut3	Vyjmenovat různé formy ochrany duševního vlastnictví
LOut4	Vybrat zdroje materiálu, který není chráněn autorským právem, při tvorbě digitálního obsahu
LOut5	Stanovit vhodné nástroje, které lze použít k vytváření nebo úpravě digitálního obsahu
2. Úroveň pochopení	
LOut6	Rozlišit různé licenční modely
3. Úroveň aplikace	
LOut7	Vytvořit originální digitální obsah pro školní prostředí

4. Úroveň analýzy	
5. Úroveň syntézy znalostí	
6. Úroveň hodnocení	
Číslo části*, **	Název části
21.1	<i>Základy tvorby digitálního obsahu</i>
21.2	<i>Otázky autorských práv a licencí</i>
21.3	<i>Nástroje související s tvorbou digitálního obsahu</i>
21.4	<i>Ukázka tvorby digitálního obsahu</i>

(*) Rozsah části modulu (výuková aktivita) by měl odpovídat přibližně 1-2 hodinám studia

(**) Pro každou výše specifikovanou část vyplňte tabulku TB2

+ Lze také vyjmenovat výsledky učení pro emoční a psychomotorickou oblast

