



InnoSchool

Využívání online hry ve vzdělání

DEX Innovation Centre



A stream of cooperation

Naše mise:

„Zlepšovat společnost skrz digitální inovace a výzkum“



DEX Innovation Centre



DEX Innovation Centre

Jsme soukromé inovační centrum založené v roce 2012

Věříme, že inovace založené na digitálních technologiích jsou použitelné v mnoha odvětvích, ale jejich dopad na společnost je největší v několika konkrétních.

Zaměřujeme se mimo jiné na zdravotnictví, energetiku a dopravu. Jsme celoregionální inovační centrum s přístupem ke všem klíčovým inovačním centřům v Podunají.

Naším cílem je

FUNDRAISOVAT

SPOLUVYTVÁŘET

BUDOVAT

VZDĚLÁVAT

Jak vzděláváme?



#NEXT



Innoschool

Kód týmu

Heslo

Přihlásit se

[Zapomněl jsi heslo?](#)

[Ještě nemáme heslo](#)

en sk cz at hu bg ro rs ba



InnoSchool - Cíle

Projekt InnoSchool **reaguje na potřebu změnit systém** - zlepšit slabou podnikatelskou kulturu a nízkou angažovanost v oblasti sociálních inovací a podnikání. Jeho hlavním cílem je **posílit sociální inovace a podnikatelského ducha u studentů středních škol rozvojem a zavedením vysoce inovativního vzdělávacího systému.**

1. specifický cíl InnoSchool - ZVÝŠIT ATRAKTIVNOST A ZLEPŠIT DOPAD SYSTÉMU VZDĚLÁVÁNÍ používaného ve středoškolských osnovách k posílení sociální inovace a podnikatelského ducha.

2. specifický cíl InnoSchool - POUČIT STAKEHOLDERY O POUŽÍVÁNÍ INOVATIVNÍHO SYSTÉMU UČENÍ

3. specifický cíl InnoSchool - ZLEPŠIT VZDĚLÁVACÍ RÁMCE

InnoSchool - Hlavní činnosti a výsledky

Hlavní činnosti

WP 3 Systém vzdělávání InnoSchool

- 3.1. Mapování regionálního vzdělávacího rámce a sociálních potřeb
- 3.2. Definice vzdělávacího systému InnoSchool,
- 3.3. Rozvoj vzdělávacího systému InnoSchool

WP 4 Pilot

- 4.1. Zapojení škol do pilotního projektu ILS a školení učitelů
- 4.2. Zavedení InnoSchool a podpora učitelům
- 4.3. Monitorování a hodnocení pilotního projektu

Hlavní výsledky

- ➔ 1. Seriózní Hra
 - ➔ 2. Příručka pro učitele
 - ➔ 3. Školící materiály pro učitele
 - ➔ 4. Dopadový dotazníky pro studenty
-
- ➔ 1. ILS školení pro učitele
 - ➔ 2. Vedené vzdělávací lekce pro studenty
 - ➔ 3. Monitorování / evaluace
 - ➔ 4. Dokončený pilotní projekt demonstrující dopad ILS

InnoSchool - Partneři projektu



Cíle a výhody ILS

Hlavní PEDAGOGICKÉ CÍLE vzdělávacího systému InnoSchool jsou následující:

- podporovat podnikatelské dovednosti a kompetence studentů; zejména v oblasti sociálního podnikání;
- posílit sociální přístup studentů;
- rozvinout modely sociálního podnikání;
- vypracovat plán sociálního podnikání;
- kombinovat smíšené metody učení s výhodami online vzdělávacího prostředí.

OBECNÉ vzdělávací cíle ILS pro studenty jsou následující:

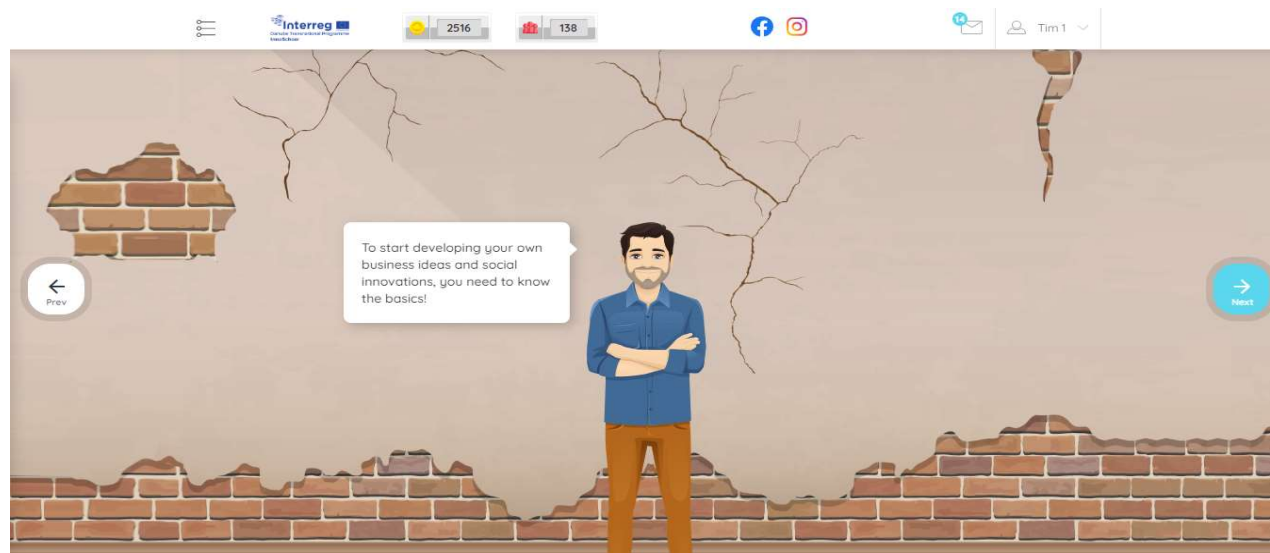
- porozumět sociálním problémům a výzvám;
- vypracovat vlastní nápady pro sociální podnikání / iniciativu;
- vypracovat modely a obchodní plány;
- pracovat v týmu;
- prezentovat své nápady;
- poskytovat a dostávat konstruktivní zpětnou vazbu.

Výhody ILS

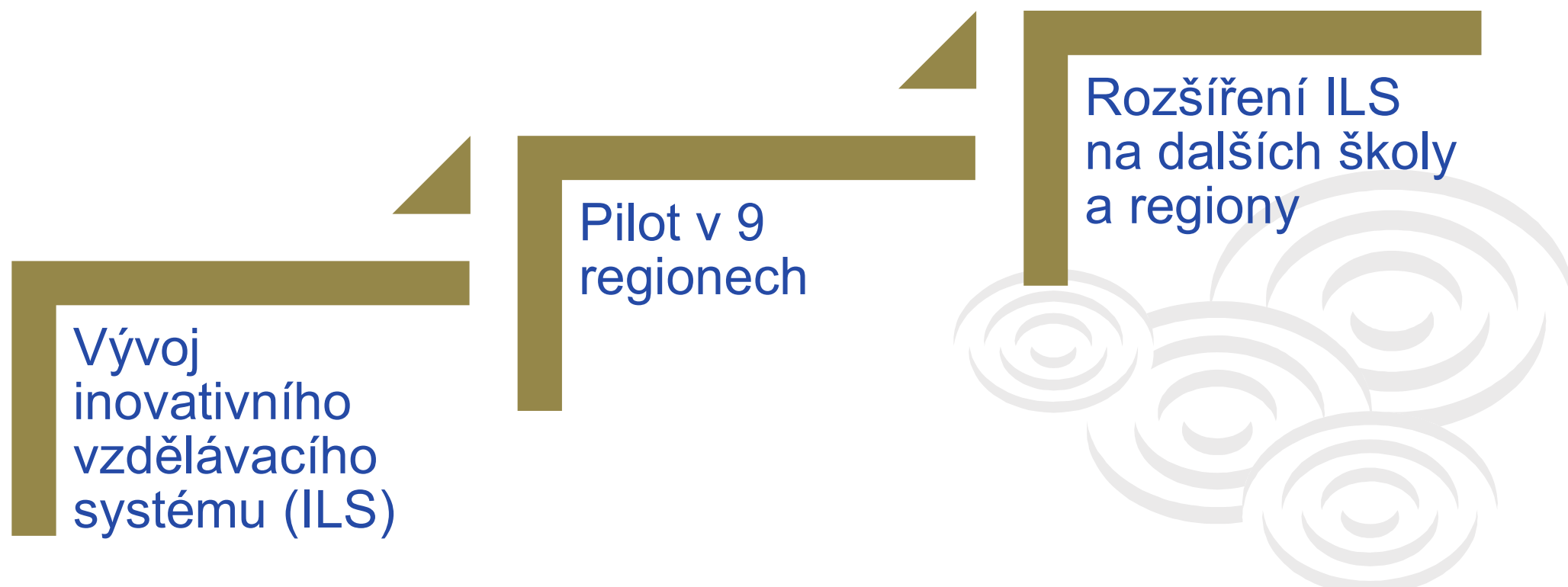
- Zábavně-vzdělávací charakter - kombinuje vzdělávací proces se zábavným prostředím
- Využití IT a gamifikace - snadno použitelná webová aplikace pro studenty i učitele
- Velká podpora učitelům díky rozvinuté kombinaci výukového prostředí / pokynům pro učitele s metodikou pro online a offline sezení / školení pro učitele na workshopech v regionech / technické podpory a kontaktu s partnery / vývojáři Seriózní Hry
- Flexibilita využití, co se týče délky, předmětu, formy aktivit (prezenční / distanční vzdělávání, online / offline aktivity) atd.
- Uplatnění metod prožitkového učení, které vede k úspěšnému rozvoji nápadu na sociálního podnikání
- Je založen na existujících sociálních potřebách regionů a důležitých radách od stakeholderů ze všech 9 zemí
- Využívá skutečné příklady sociálního podnikání a případové studie
- Cenné pro studenty (rozvoj celoživotních dovedností a kompetencí studentů) Vytváření hodnoty pro komunitu prostřednictvím přípravy budoucích sociálních podnikatelů
- Bezplatné používání ILS a Seriózní Hry

Klíčové prvky ILS

- **Seriózní Hra**
- **Příručka pro učitele**
- **Školicí materiály pro školení učitelů**
- **Dopadový dotazník**
- **Katalog dobré praxe**
- **Základy sociálního podnikání pro InnoSchool**



3 kroky v projektu InnoSchool



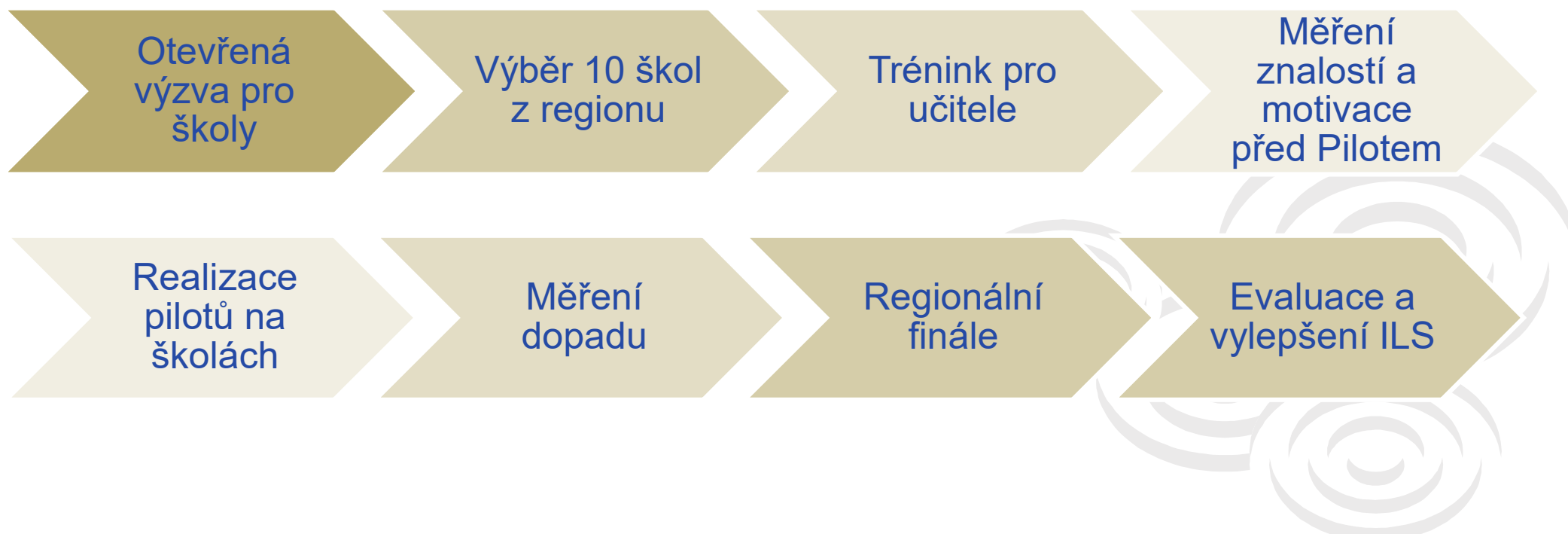
Proč Pilot?

Demonstrace
dopadu

Získání zpětné
vazby

Rozvíjení
dobré praxe

Pilotní nasazení v 9 regionech



Jak InnoSchool funguje?

Modul 1

- Obecný přehled sociálního podnikání
- Definice pojmů charita, dobrovolnictví, inovace, podnikání atd.
- Rozdíl mezi sociálními podnikateli a podnikateli
- Pochopení sociálních potřeb (6 různých scénářů)

Modul 2

- Klíčové oblasti sociálního podnikání
- Seznam charakteristik úspěšných sociálních podnikatelů
- Identifikace odvětví a společností, ve kterých působí sociální podnikatelé
- Sdílení zkušeností v rámci týmové diskuse

Jak InnoSchool funguje?

Modul 3

- Hledání řešení sociálních potřeb a výzev ve svém okolí
- SWOT analýza - znázornění silných a slabých stránek zvoleného tématu
- Uplatnění sociálně podnikatelských dovedností a kritického myšlení
- Prezentace svého nápadu na sociální podnikání
- Poskytování a přijímání konstruktivní zpětné vazby

Modul 4

- Hlavní otázky pro generování nápadu na sociální podnikání, představení Business Model Canvas a Social Business Model Canvas
- Marketingový a manažerský mix - segmenty, kanály, nabídka hodnoty
- Složitější úkoly související s marketingovou strategií pro sociální podniky
- Začátek tvorby obchodního modelu

Jak InnoSchool funguje?

Modul 5

- Porozumění cílovým skupinám
- Vytvoření plátna sociálního podnikatelského modelu - klíčové činnosti, klíčové zdroje, partneři a klíčové zúčastněné strany
- Definování finančních cílů - náklady a příjmy, přilákání investic
- Analýza vytvořeného zisku

Modul 6 – typ pro pokročilé studenty

- Vypracování plánu sociálního podnikání - struktura organizačního členění a řízení rizik; finanční řízení
- Hlubková analýza marketingového mixu

Jak používat ILS - minimální doba sezení

1. Aktivita ve třídě 45 min

Krátká offline
činnost 15min

Pracovní listy
s
navrhovanými
aktivitami

Online
Seriózní hra 30
min
Popis obsahu
Seriózní Hry

2. Aktivita ve třídě 45 min

Offline aktivita
Pracovní list s
navrhovanými
offline
aktivitami

3. Samostatná aktivita

Online
Seriózní Hra
Seznam
otevřených
úkolů a kritérií
pro hodnocení

Sociální potřeby

Na základě podrobného výzkumu a rozhovorů / bilaterálních setkání s místními odborníky nebo jinými příslušnými stakeholdery, prezentujeme šest nejdůležitějších sociálních potřeb na národní / regionální úrovni.



Péče o stárnoucí populaci



Dobré životní podmínky dětí / Péče o děti



Posun společnosti směrem k odpovědnosti za životní prostředí



Migrace pracovních sil / odliv mozků



Inkluze vyloučených skupin



Nevýhody v okrajových a venkovských oblastech

InnoSchool v kostce



Digitální vážná hra prostřednictvím internetu

Responzivní webová aplikace, která využívá principy gamifikace ve vzdělávání a je snadno přístupná přes internet prostřednictvím běžných prohlížečů.



Online a offline aktivity

Navržena jako efektivní kombinace online a offline aktivit ve výuce, s možností hraní i v čistě online (distančním) režimu vzdělávání.



6 tematických modulů

Šest tematických modulů pokrývá nejdůležitější znalosti a dovednosti z oblasti sociálního podnikání, rozdělené na teoretické části, kvízy a otevřené úkoly a mnoho dalších.



Průvodce pro učitele

Příručka obsahuje návod krok za krokem pro učitele k provádění offline aktivit i uživatelskou příručku pro bezproblémovou práci s online aplikací vážné hry.



Výukové videonávody

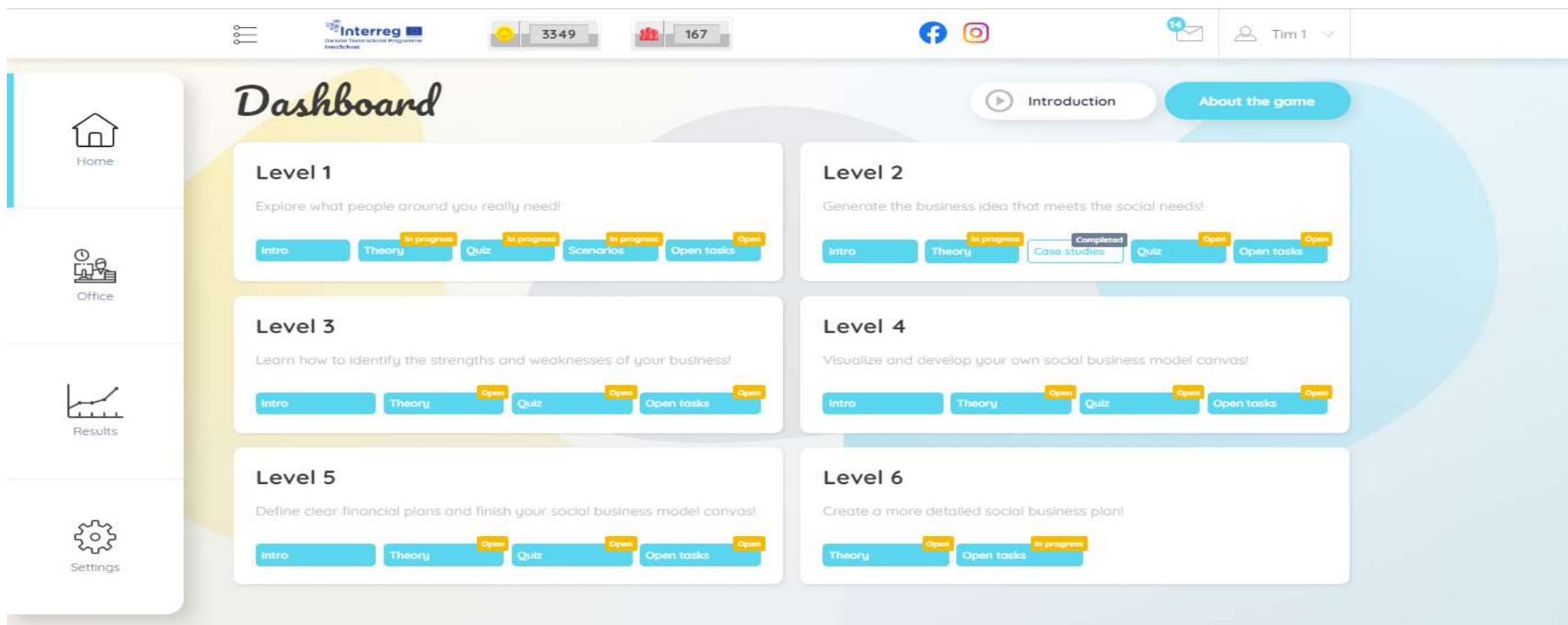
Nejdůležitější části příručky pro učitele zachycené ve srozumitelných videonávodech ve všech podporovaných jazycích, které podporují učitele v používání InnoSchool.



Podpůrná služba

Národní centra podpory jsou připravena pomoci s implementací InnoSchool do vašich studijních programů i do každodenního provozu.

Čím studenti prošli?



The screenshot displays the InnoSchool dashboard for a user named Tim 1. The dashboard is titled "Dashboard" and features a navigation sidebar on the left with icons for Home, Office, Results, and Settings. At the top, there are statistics for 3349 and 167, along with social media icons for Facebook and Instagram. The main content area shows six levels of a course, each with a description and a progress bar. The progress bars are color-coded: blue for completed, orange for in progress, and grey for not started. Level 1: "Explore what people around you really need!" (Intro, Theory, Quiz, Scenarios, Open tasks). Level 2: "Generate the business idea that meets the social needs!" (Intro, Theory, Case studies, Quiz, Open tasks). Level 3: "Learn how to identify the strengths and weaknesses of your business!" (Intro, Theory, Quiz, Open tasks). Level 4: "Visualize and develop your own social business model canvas!" (Intro, Theory, Quiz, Open tasks). Level 5: "Define clear financial plans and finish your social business model canvas!" (Intro, Theory, Quiz, Open tasks). Level 6: "Create a more detailed social business plan!" (Theory, Open tasks). Buttons for "Introduction" and "About the game" are visible at the top right of the dashboard.



10



100



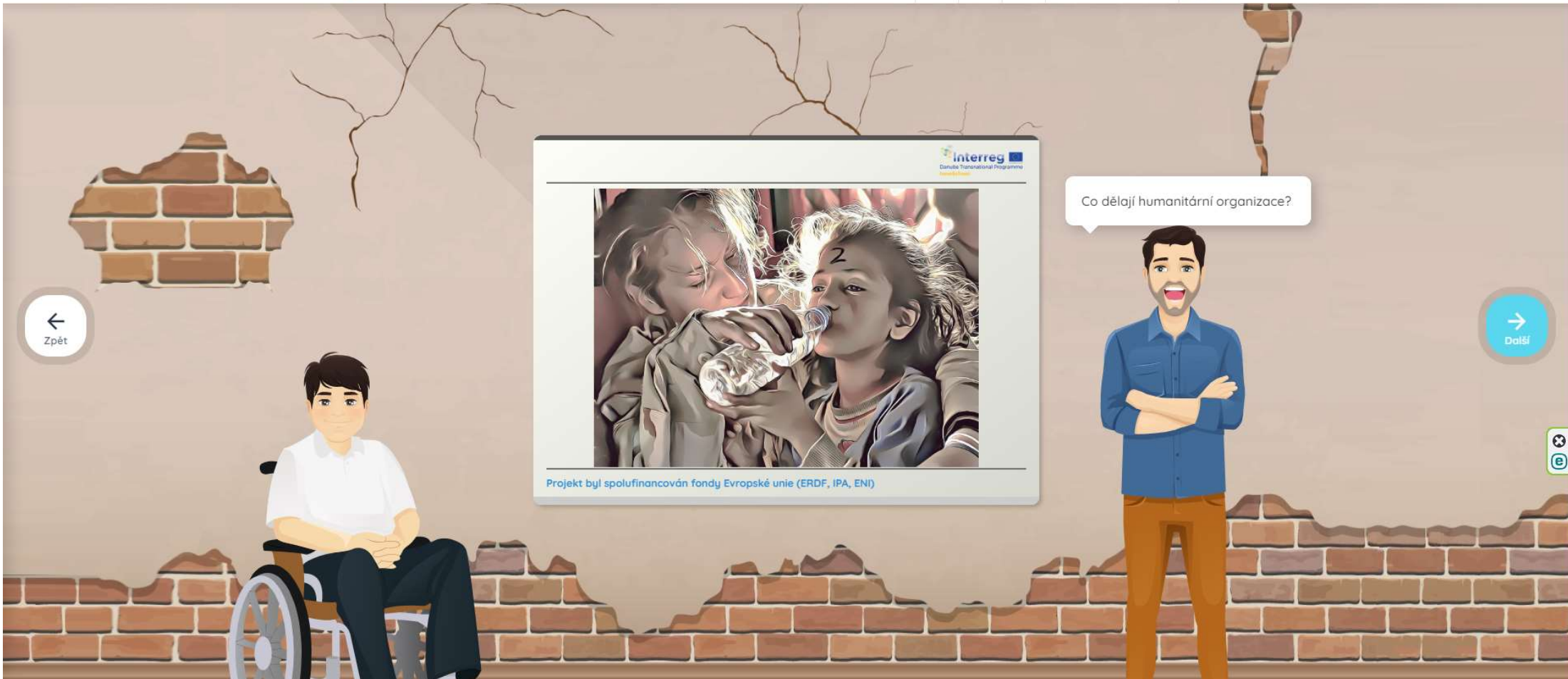
0 / 5



0%



Petr Petr ▾



Co dělají humanitární organizace?



←
Zpět



→
Další



Čas na kvíz

Která z níže uvedených situací není humanitární krizí?

Otázky s více odpověďmi

- A Válka v Sýrii, která probíhá od roku 2011
- B Zemětřesení v Nepálu v roce 2015
- C Autonehoda dvou vozidel v malém městě, do které bylo zapojeno 5 osob
- D Jemenská občanská válka, probíhající konflikt, který začal v roce 2015

i V rámci této části můžete získat HERO mince, ale nemá to vliv na vaši celkovou úspěšnost, takže nespěchejte! Cílem tohoto kvízu je zlepšit vaše znalosti a v úvahu se bude brát pouze odpověď studenta, který jako první dokončí teoretickou část.

Zpět

Další



10



100



0 / 5



0%



Petr Petr ▾



Čas na kvíz

Přiřadte správně výrazy k níže uvedeným příkladům:

nadace

charitativní činnost

sociální podnikání

filantrop

dobrovolnická činnost

Vaše odpověď

Husk Power je společnost poskytující mikroelektrická řešení pro vzdálené aplikace v rozvojovém světě

Vaše odpověď

Novak Djokovic věnoval 20 000,00 USD Melbournskému vzdělávacímu programu pro malé děti

Vaše odpověď

Pomoc lidem bez domova bez odměny

Vaše odpověď

Pečení s cílem prodeje a zisku finanční podpory pro dětskou nemocnici

Vaše odpověď

Make-A-Wish - nezisková organizace založená ve Spojených státech, která plní životní přání nezletilým dětem s vážnou nemocí

Zpět

Další

56
s

100 🌟

0
s



35



570



0 / 5



0%



Petr Petr

V tělo hře...



25



45%
Správně



2
Bonus



470
Hero
mince

Pokračovat





35



570



0 / 5



0%



Petr Petr



Vybrat scénář

Vybrat scénář



Péče o stárnoucí populaci



Sociální péče o děti



Nedostatky a výzvy života v okrajových a venkovských oblastech



Inkluze vyloučených skupin



Odpovědnost vůči životnímu prostředí



Odliv pracovní síly



Musíte si přečíst všechny scénáře, abyste si mohli vybrat jeden pro svůj podnik. Navíc si může vybrat pouze jeden student, takže toto rozhodnutí udělejte společně jako tým.

Výstupy celkem (2021/2022)

VÍCE NEŽ 2300 STUDENTŮ REALIZOVALO ŠKOLENÍ



Do projektu se zapojilo více než 85 škol

The background is a stylized illustration of a city scene. It features several buildings of different heights and colors, some with solar panels on their roofs. There are two wind turbines in the center. In the foreground, there are several cars on a road and a few people walking. The overall color palette is muted, with shades of blue, purple, and green.

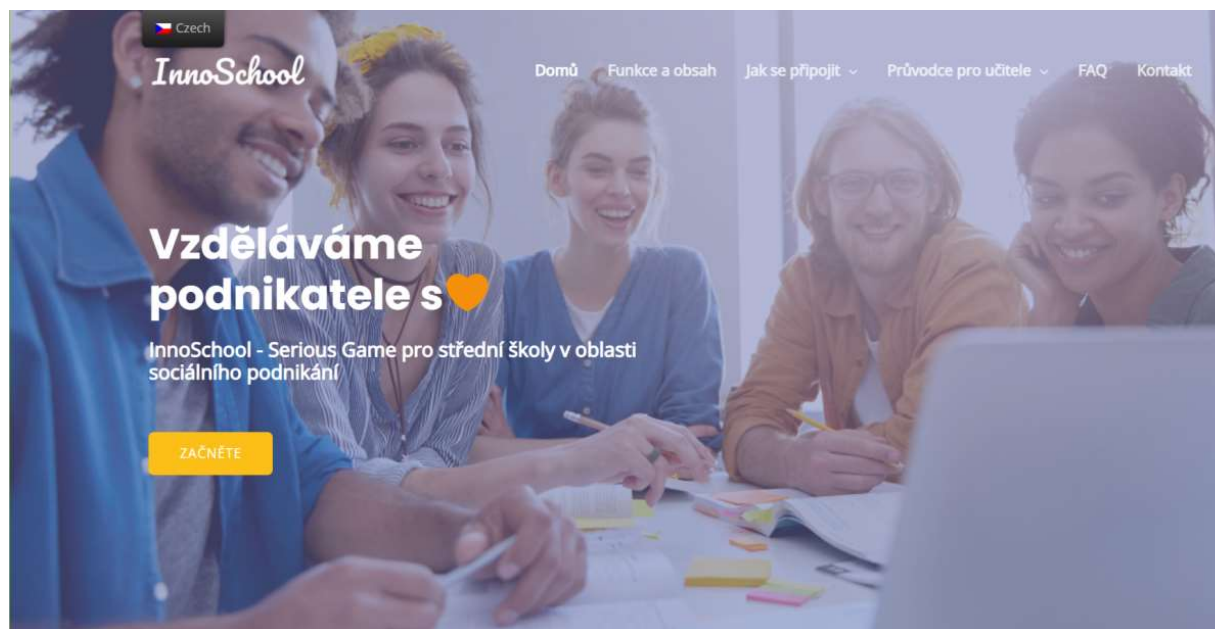
Jak se připojit

A stylized illustration of a city skyline in shades of blue and purple. It features various buildings, including a tall one with solar panels on the roof, a wind turbine, and a factory with smokestacks. In the foreground, there are several cars and small figures of people walking on a street.

Registration form | ENG

<https://innoschoolplatform.eu/cs/>

Chci se dozvědět víc



<https://innoschoolplatform.eu/cs/>

DEX Innovation Centre



Follow us



Těšíme se na vás!

