

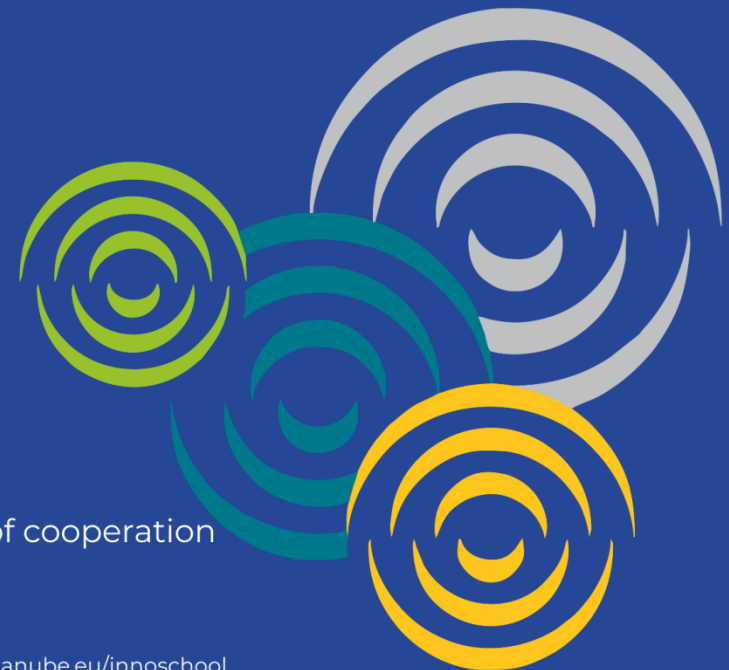


Danube Transnational Programme
InnoSchool



InnoSchool

DEX Innovation Centre



A stream of cooperation

Innoschool

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 - Partneři projektu

Délka: 09/2018 – 08/2021 (36 měsíců)



11 Instituce projektu z celkem 9 regionů:

CZ: Vedoucí partner DEX Innovation Center

BG - Podnikatelský inkubátor - Gotse Delchev, Centrum pro podporu podnikání a regionální ministerstvo školství v Blagoevgradu

RO: Evropské středisko pro sociální profesní integraci ACTA & Centrum pro zdroje a vzdělávací pomoc v kraji Bihor

HU: Centrální Transpodunajská Regionální inovační nezisková agentura s.r.o.

AT: Rada pro vzdělávání ve Vídni, Evropská kancelář

SK: Technická univerzita Košice (SK)

BIH: Agentura pro hospodářský rozvoj obce Prijedor

SRB: Regionální agentura pro rozvoj a evropskou integraci Bělehrad

MDA: FACLIA – Sdružení pro děti a mládež

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, koncept použitelný v různých vzdělávacích rámcích
- 3.3. Rozvoj vzdělávacího systému InnoSchool

WP 4 Pilot

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

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. Poučení pro Partnery Projektů z monitorování / evaluace
- ➔ 4. Dokončený pilotní projekt demonstrující dopad ILS

Cíle a výhody ILS

Cíle vzdělávacího systému InnoSchool (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.

Cíle a výhody ILS

Vzdělávací systém InnoSchool (ILS) je specifický svými výhodami:

○ Pro studenty je atraktivní díky:

- Zábavně-vzdělávací charakter - kombinuje vzdělávací proces se zábavným prostředím, což zajišťuje větší motivaci studentů
- Využití IT a gamifikace prostřednictvím ILS Seriózní Hry - snadno použitelná webová aplikace pro studenty i učitele
- Začlenění sociálních sítí do Seriózní Hry
- Soutěživý charakter Seriózní Hry a závěrečná soutěž mezi školami

○ **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)

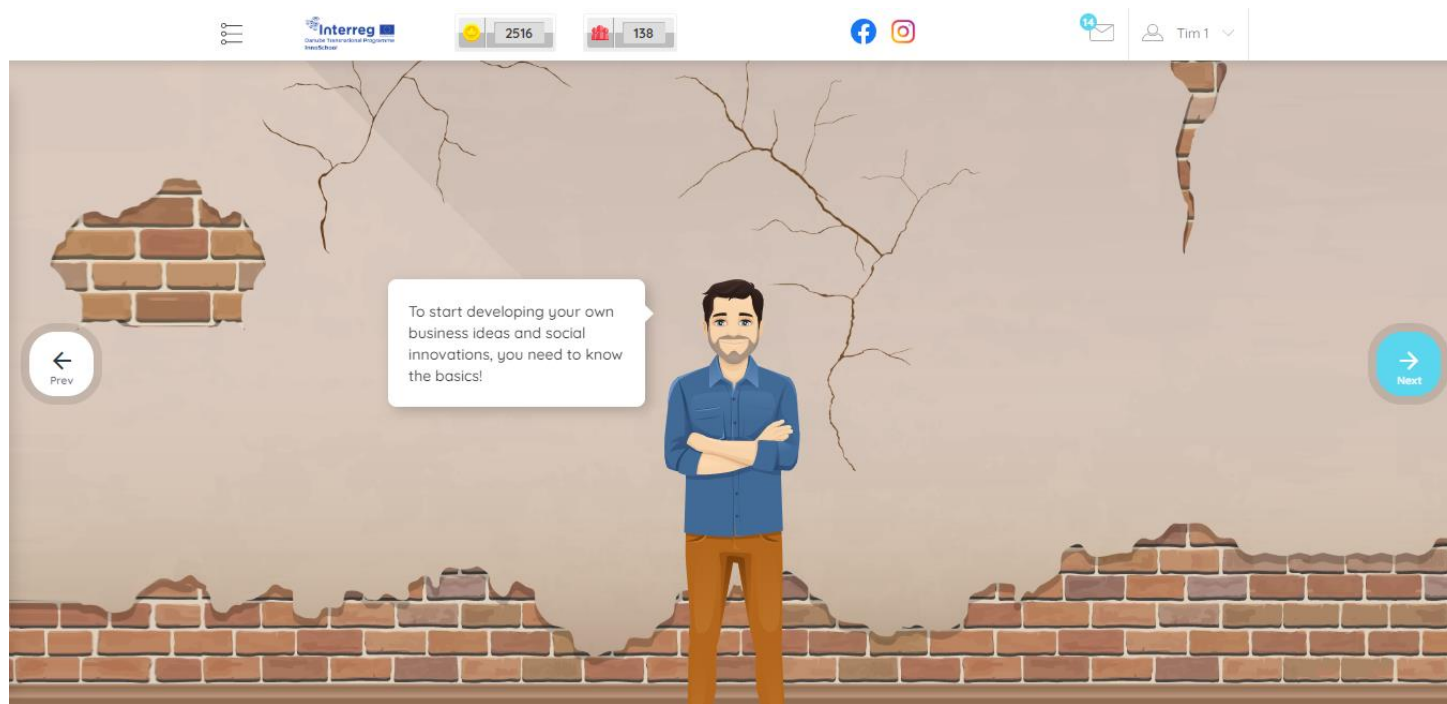
○ **Vytváření hodnoty pro komunitu** prostřednictvím přípravy budoucích sociálních podnikatelů

○ **Bezplatné** používání ILS a Seriózní Hry

Klíčové prvky ILS

InnoSchool vzdělávací systém (ILS) se skládá ze 4 klíčových prvků:

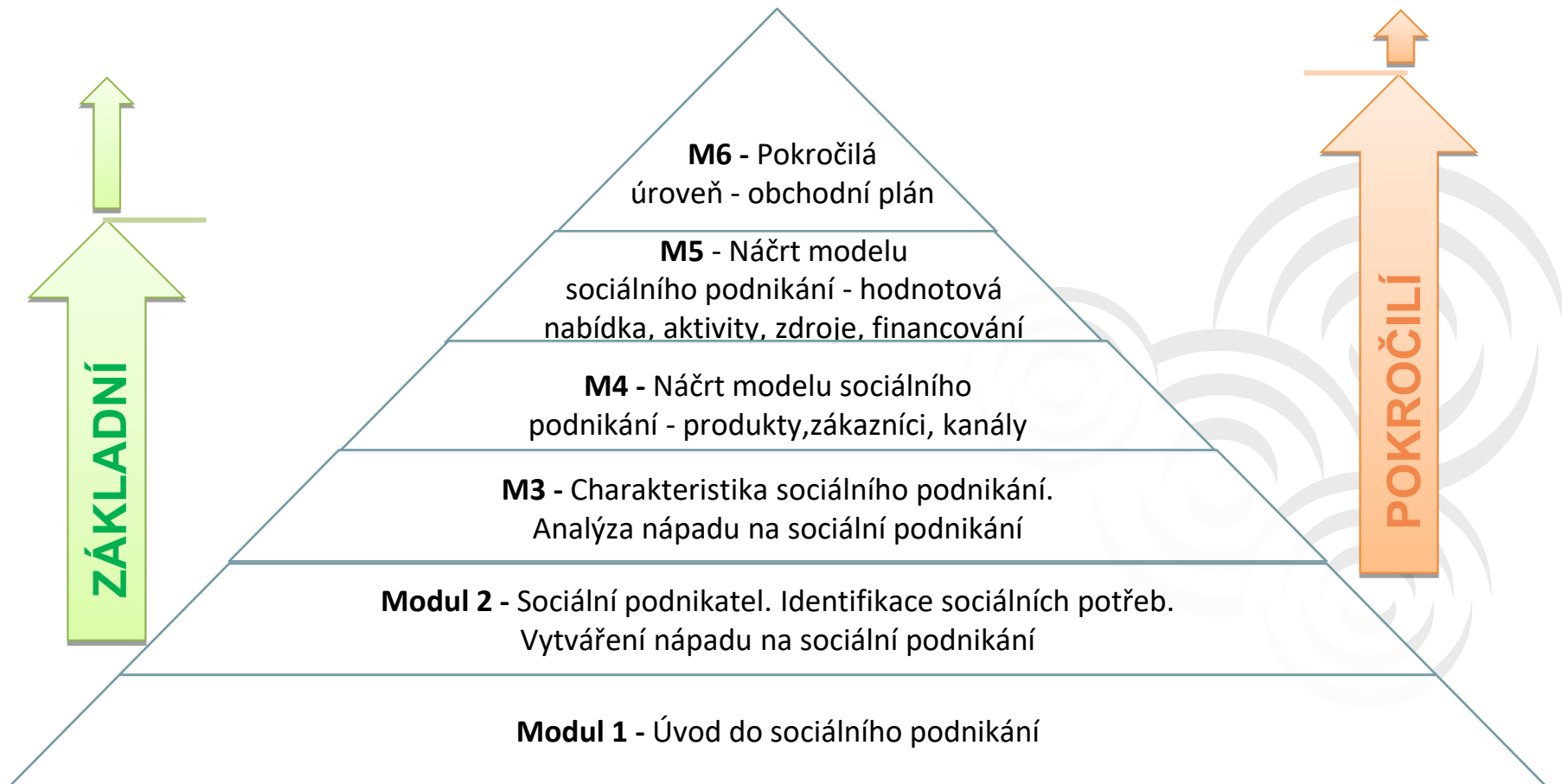
- **Seriózní Hra**
- **Příručka pro učitele**
- **Školící materiály pro školení učitelů**
- **Dopadový dotazník**



Vzdělávací systém InnoSchool

Jak používat ILS

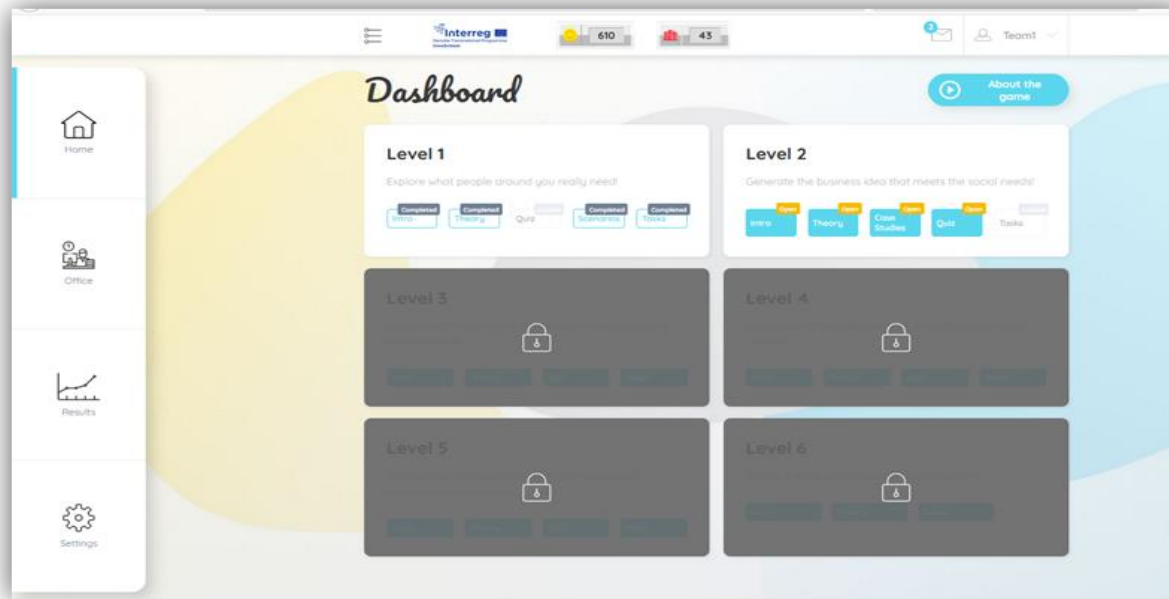
- **Základní úroveň** - Pro studenty, kteří nemají žádné nebo mají nedostatečné předchozí znalosti o podnikání a sociálních inovacích
- **Pokročilá úroveň** - Pro studenty, kteří již mají dostatečné znalosti



Vzdělávací systém InnoSchool

Role učitele

- mentoři, kteří týmy podporují při rozvíjení jejich nápadu na sociální podnikání
- hodnotitelé studentských týmů v rámci otevřených úkolů
- přizpůsobují školení místním podmínkám,
- nabízejí studentům nejlepší pedagogické metody a přístupy,
- interference se stakeholdery a komunitou



Sociální potřeby - mapování a definice

V roce 2018 museli všichni partneři InnoSchool provést mapování místních sociálních potřeb na národní a / nebo regionální úrovni (Česká republika, Maďarsko, Rumunsko, Bulharsko, Slovensko, Rakousko, Bosna a Hercegovina, Srbsko a Moldavsko) pro správný vývoj konceptu Vzdělávacího systému InnoSchool (ILS).



Informace byly shromážděny prostřednictvím výzkumu a rozhovorů / bilaterálních setkání s místními odborníky nebo jinými příslušnými stakeholdery.

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



Vylidňování venkovských oblastí / Nevýhody v okrajových a venkovských oblastech

Obsah Příručky pro učitele

Vzdělávací systém InnoSchool

Popis Seriózní Hry ILS

Výuka ILS - Průvodce krok za krokem

Přílohy

O Seri3zn3 Hře

InnoSchool Seri3zn3 Hra je navrvena tak, aby pos3lila soci3ln3 inovace a podnikatelsk3ho ducha prostrednictv3m:

- vytv3ření pov3dom3 o **soci3ln3ch pot3řeb3ch**
- zdokonalov3n3 schopnost3 student3 (tvo3rivosť, aktivita, riskov3n3 a vytrvalosť)
- z3sk3n3 **podnikatelsk3ch dovednosť3 v** oblasti mapov3n3 p33ležitost3, obchodn3ho pl3nov3n3, marketingu / prodeje, financ3, HR a projektov3ho managementu.



Přehled implementace Pilotního projektu

Celková doba trvání od **září 2020** do **prosince 2020**.

Vzdělávací systém InnoSchool představuje dvě vzdělávací cesty - **Základní** pro začátečníky a **Pokročilou** pro pokročilé.

**Základní
úroveň**

Pro studenty, kteří nemají buď žádné a nebo mají nedostatečné předchozí znalosti o podnikání a sociálních inovacích

**Pokročilá
úroveň**

Pro studenty, kteří již mají dostatečné znalosti, aby mohli úspěšně dokončit všechny offline a online aktivity

Jak používat ILS - minimální doba sezení

5 modulů pro **ZAČÁTEČNÍKY** / 6 modulů pro **POKROČILÉ**

Doporučená
minimální doba
trvání jedné
úrovně

1 smíšené online-offline sezení ve třídě x 45 min

1 offline sezení ve třídě x 45 min

1 online sezení mimo třídu x 45 min

Celkový počet sezení: 12 smíšených sezení ve třídě pro **ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ** a další offline sezení pro **POKROČILOU ÚROVEŇ**

Volitelné:
další sezení

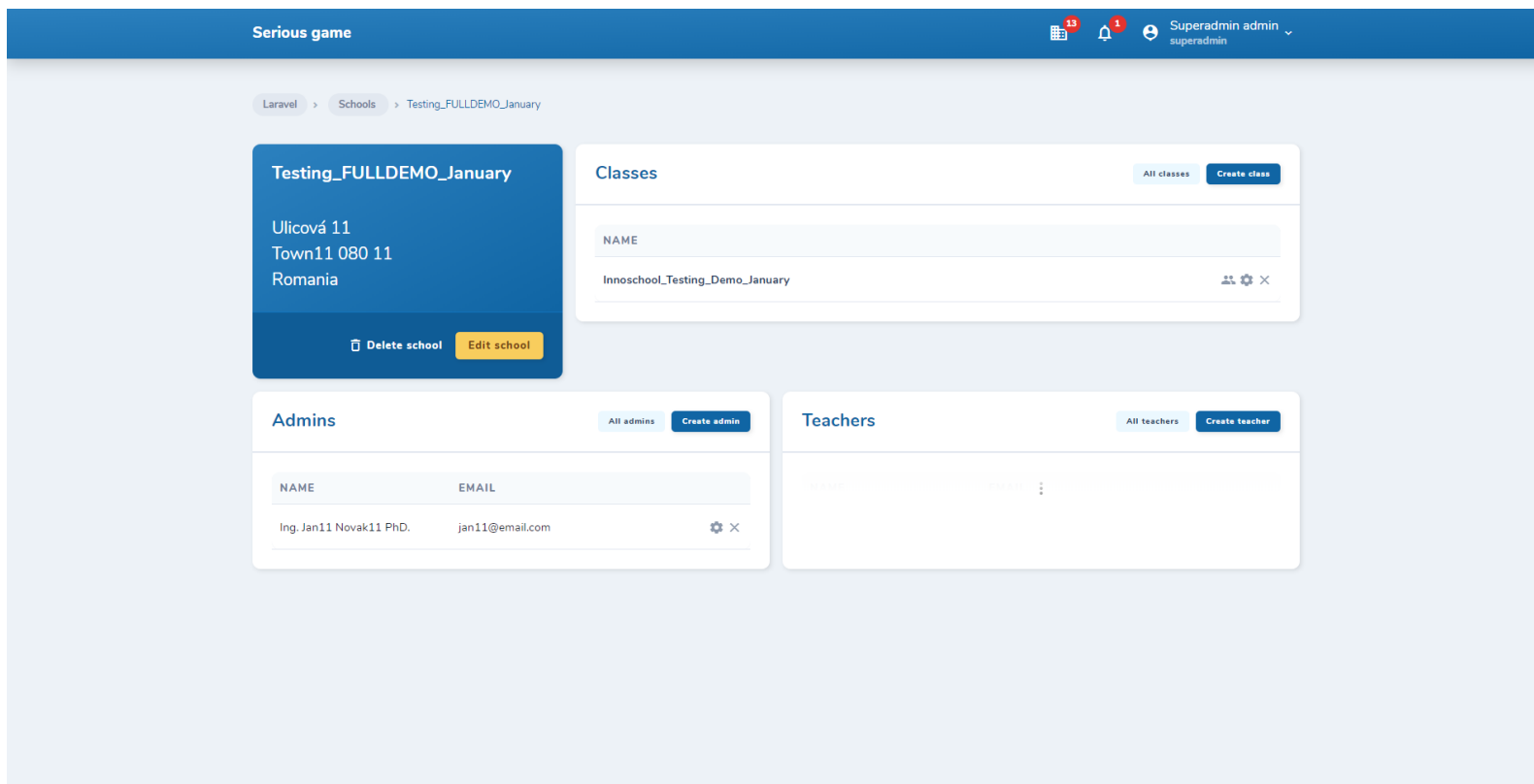
TOHLE JE ILS

417 jedinečných oken

110 postav s emocemi



1. Rozhraní a funkce pro učitele

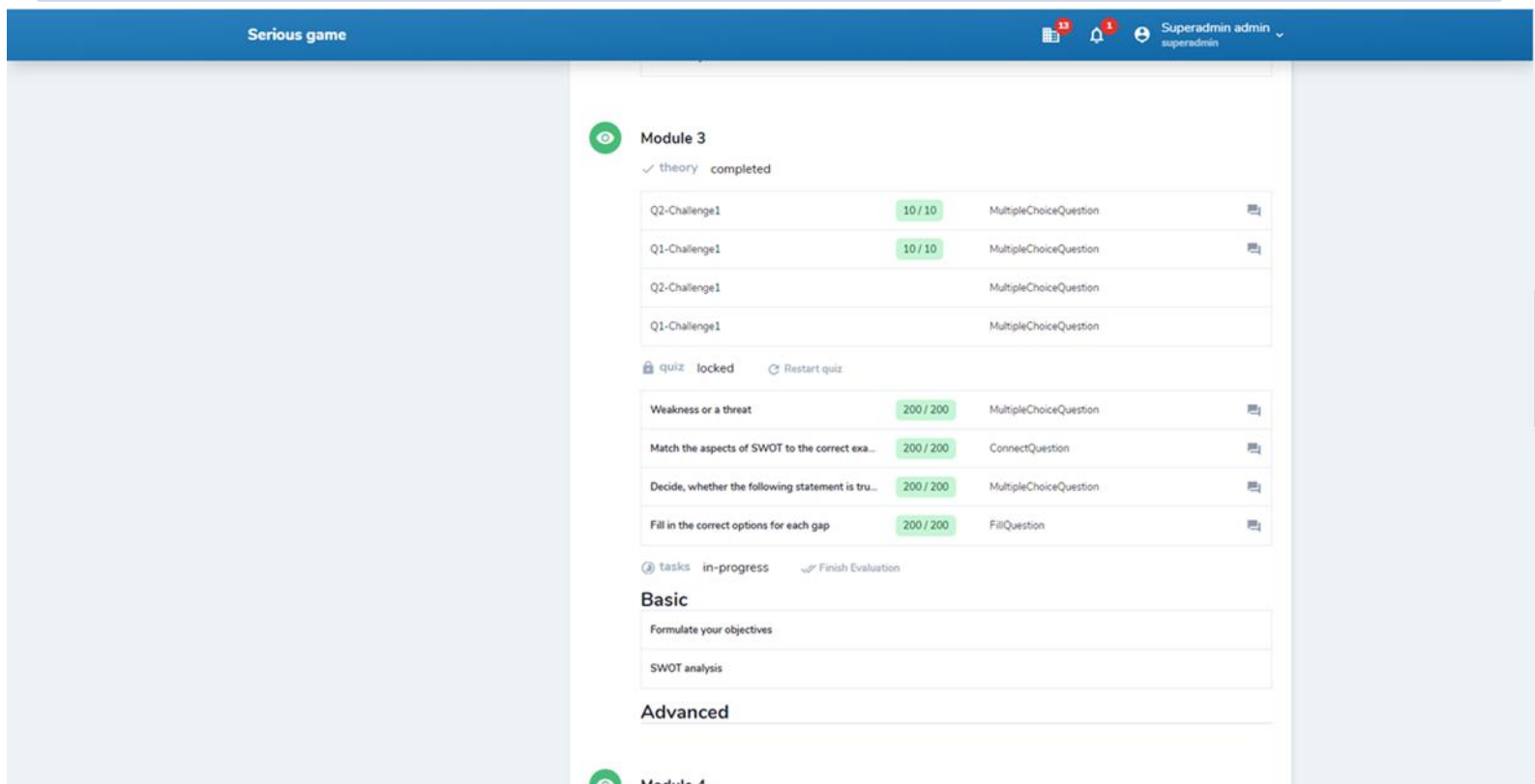


The screenshot displays the InnoSchool web application interface. At the top, a blue navigation bar shows the title "Serious game" and a user profile for "Superadmin admin" with a dropdown menu. Below the navigation bar, a breadcrumb trail indicates the current location: "Laravel > Schools > Testing_FULLLEMO_January".

The main content area is divided into four panels:

- Schools Panel:** Displays details for "Testing_FULLLEMO_January", including the address "Ulicová 11, Town11 080 11, Romania". It features "Delete school" and "Edit school" buttons.
- Classes Panel:** Shows a list of classes with a search bar for "NAME" and a "Create class" button. One class is listed: "Innoschool_Testing_Demo_January".
- Admins Panel:** Shows a list of administrators with a search bar for "NAME" and "EMAIL", and a "Create admin" button. One admin is listed: "Ing. Jan11 Novak11 PhD." with email "jan11@email.com".
- Teachers Panel:** Shows a list of teachers with a search bar for "NAME" and a "Create teacher" button. The list is currently empty.

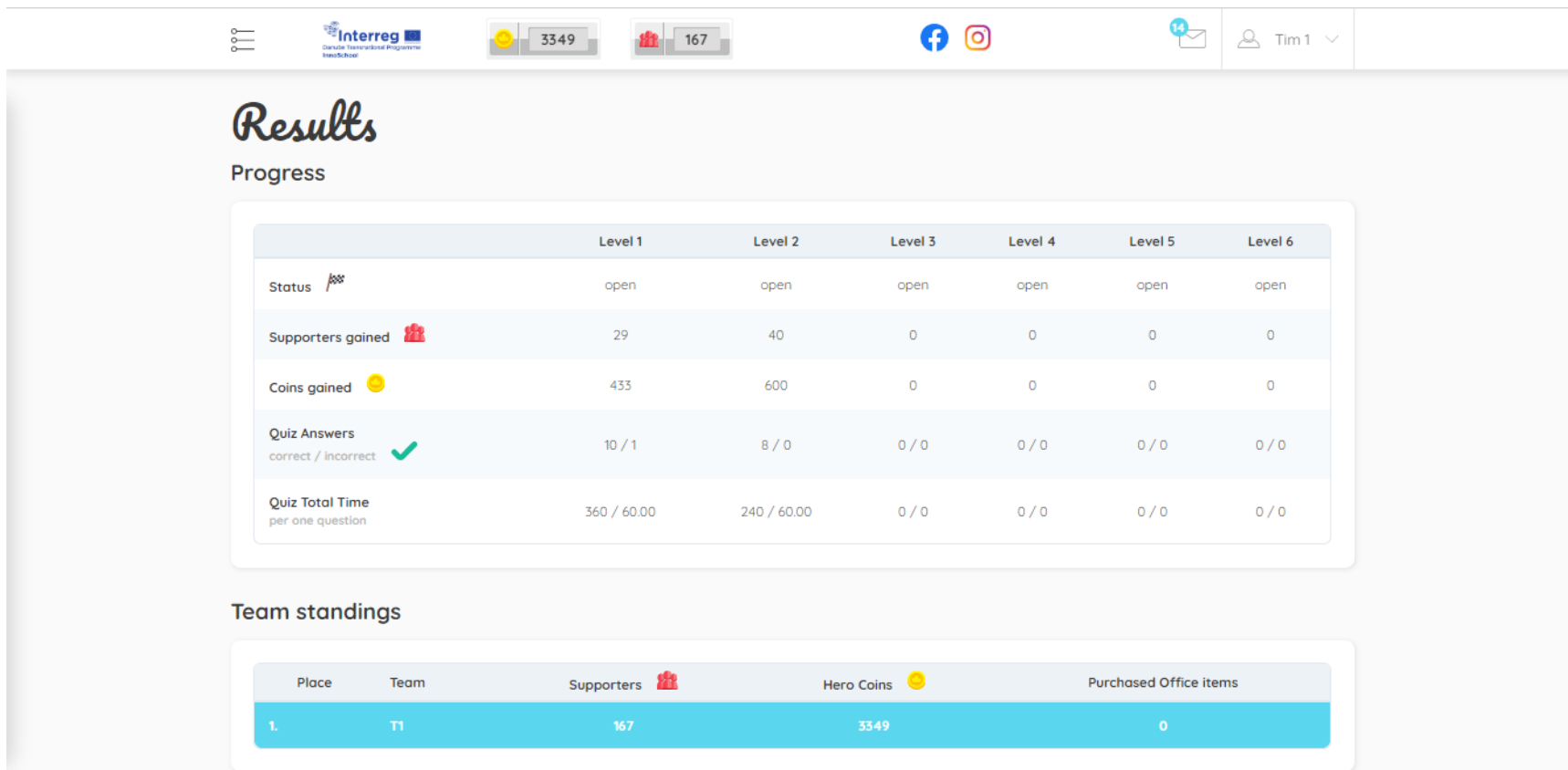
2. Možnost zamykání / odemykání a opětovného otevírání obsahu a scénářů



The screenshot displays a user interface for a 'Serious game'. At the top, a blue header bar contains the text 'Serious game' on the left and user information 'Superadmin admin' on the right. The main content area is titled 'Module 3' and shows a progress overview. Under the heading 'theory completed', there is a list of quiz items with their scores and question types. Below this, a 'quiz locked' status is shown with a 'Restart quiz' button. Further down, a list of tasks is shown under the heading 'tasks in-progress', including 'Basic' and 'Advanced' sections. The 'Basic' section contains 'Formulate your objectives' and 'SWOT analysis'. The 'Advanced' section is currently empty.

Item	Score	Question Type
Q2-Challenge1	10 / 10	MultipleChoiceQuestion
Q1-Challenge1	10 / 10	MultipleChoiceQuestion
Q2-Challenge1		MultipleChoiceQuestion
Q1-Challenge1		MultipleChoiceQuestion
Weakness or a threat	200 / 200	MultipleChoiceQuestion
Match the aspects of SWOT to the correct exa...	200 / 200	ConnectQuestion
Decide, whether the following statement is tru...	200 / 200	MultipleChoiceQuestion
Fill in the correct options for each gap	200 / 200	FillQuestion

3. Možnost kontrolovat pokrok studentů



The screenshot shows the InnoSchool interface with a top navigation bar containing a menu icon, the Interreg logo, two progress indicators (3349 coins and 167 supporters), social media icons for Facebook and Instagram, a notification icon with '14', and a user profile for 'Tim 1'.

Results

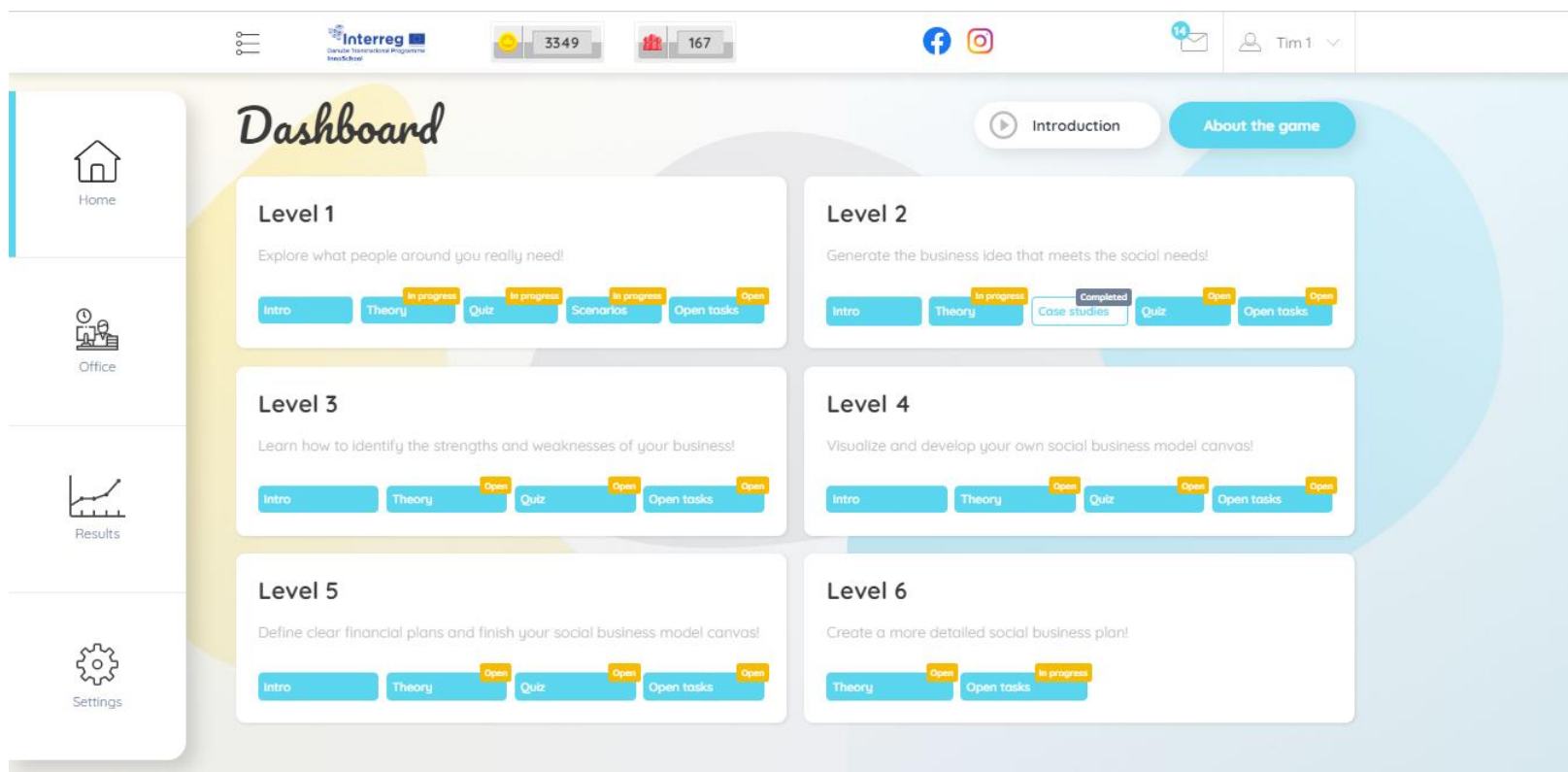
Progress

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6
Status	open	open	open	open	open	open
Supporters gained	29	40	0	0	0	0
Coins gained	433	600	0	0	0	0
Quiz Answers correct / incorrect	10 / 1	8 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0
Quiz Total Time per one question	360 / 60.00	240 / 60.00	0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0

Team standings

Place	Team	Supporters	Hero Coins	Purchased Office items
1.	T1	167	3349	0

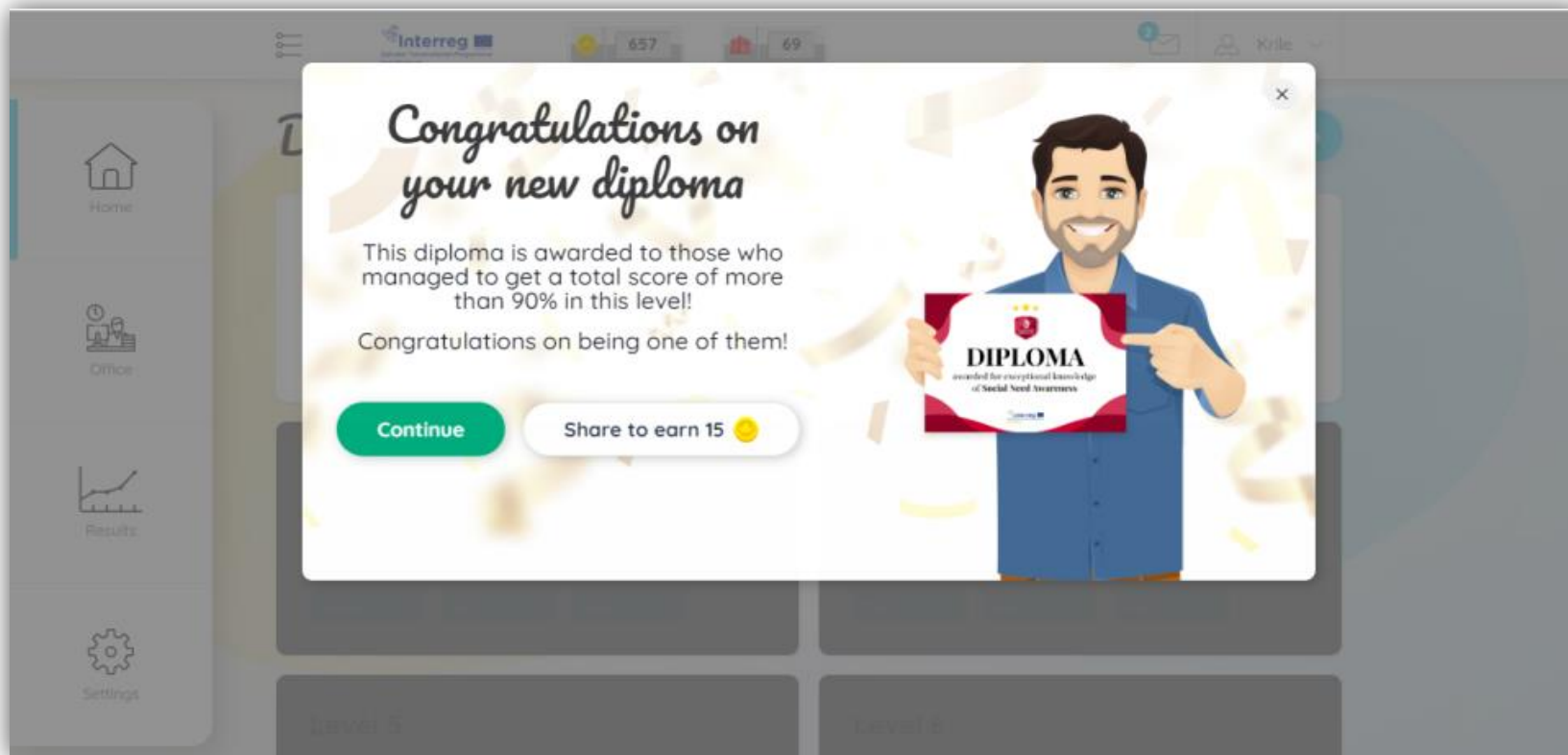
4. Jednoduchost rozhraní pro studenty



The screenshot displays the InnoSchool dashboard for a student named Tim 1. The interface is clean and user-friendly, featuring a sidebar with navigation icons for Home, Office, Results, and Settings. The main content area is titled 'Dashboard' and shows six levels of learning objectives. Each level includes a brief description and a progress bar with buttons for 'Intro', 'Theory', 'Quiz', 'Open tasks', and 'Open'. The progress status is indicated by colored labels: 'In progress' (orange), 'Completed' (grey), and 'Open' (yellow). The top navigation bar includes the Interreg logo, a notification bell with 14 alerts, and social media icons for Facebook and Instagram. The user's name 'Tim 1' is visible in the top right corner.

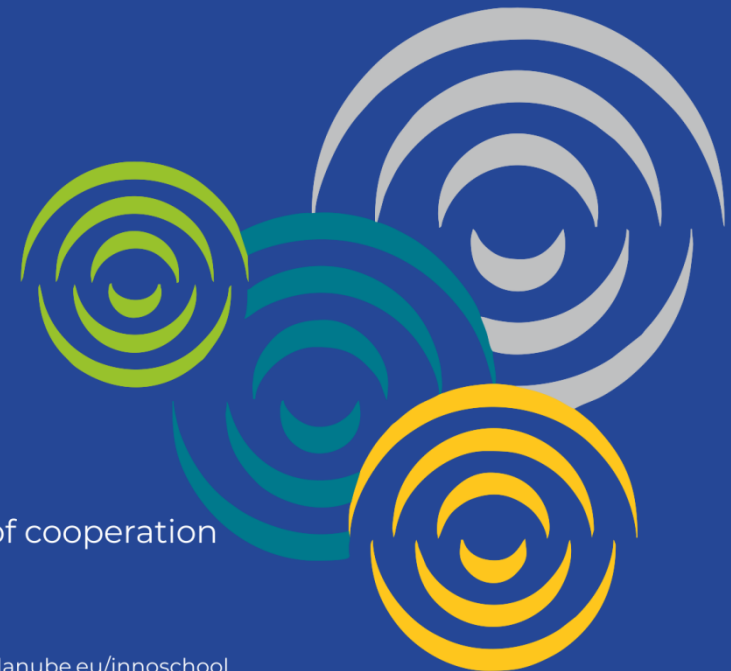
Level	Description	Intro	Theory	Quiz	Open tasks	Open
Level 1	Explore what people around you really need!	Open	In progress	In progress	In progress	Open
Level 2	Generate the business idea that meets the social needs!	Open	In progress	Completed	Open	Open
Level 3	Learn how to identify the strengths and weaknesses of your business!	Open	Open	Open	Open	Open
Level 4	Visualize and develop your own social business model canvas!	Open	Open	Open	Open	Open
Level 5	Define clear financial plans and finish your social business model canvas!	Open	Open	Open	Open	Open
Level 6	Create a more detailed social business plan!	Open	Open	In progress		

5. Odměna a ceny za dosažené výsledky





DEX Innovation Centre
Vojtěch Jíra
vojtech.jira@dex-ic.com
604 304 725



A stream of cooperation