

InnoSchool

11 projektových partnerů z 9 evropských zemí vyvíjí a implementuje vysoce inovativní vzdělávací systém s cílem posílit „sociální inovace a podnikatelského ducha“ studentů středních škol (věk 16–18 let).

„InnoSchool Learning System“ (ILS) vyvíjíme s využitím inkluzivního procesu designu, do kterého jsou zapojeny politické orgány, střední školy, subjekty podporující územní podnikání a organizace pracující v sociálních službách.

Cíle projektu:

- zlepšovat povědomí o místních neuspokojených sociálních potřebách,
- podporovat inovativní myšlení a kreativitu hledáním inovativních řešení,
- podporovat kapitalizaci řešení prostřednictvím podnikatelských činností a
- implementovat vzdělávací prostředí zaměřené na rozvoj podnikatelských dovedností a kompetencí.

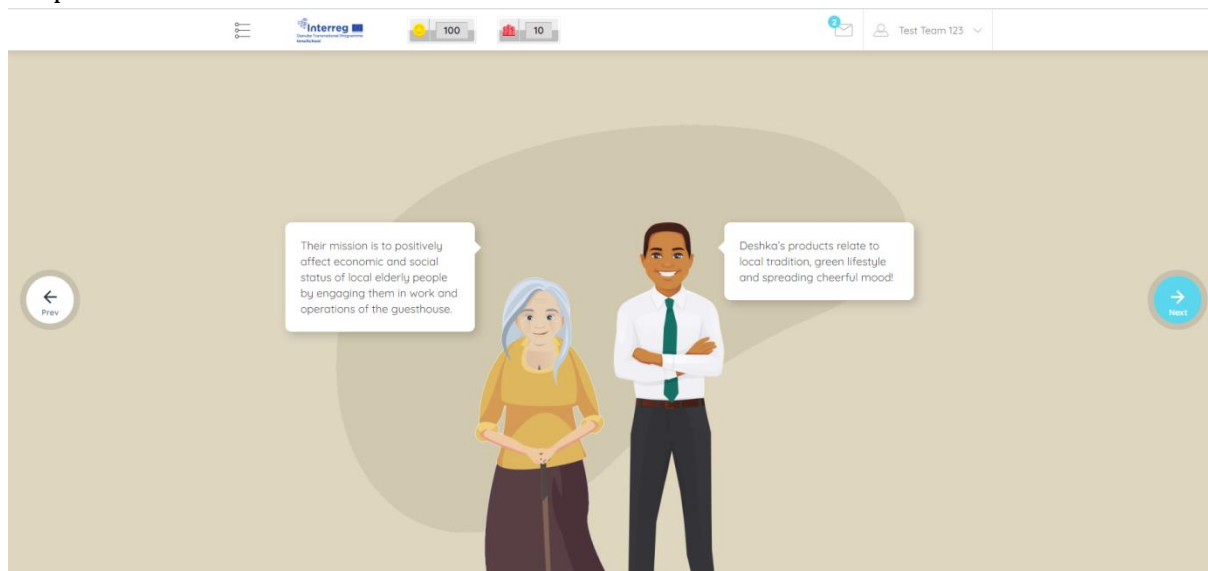


Proč je vzdělávací systém InnoSchool (ILS) jedinečný?

InnoSchool Learning System (ILS) kombinuje tradiční metody výuky ve třídě s digitálními technologiemi, aby lépe zapadaly do školních osnov 21. století.

Jeho hlavní jedinečnost spočívá v pěti pilířích:

1. Seriózní počítačová hra pro online simulaci sociálních inovací a podnikání je kombinována s přednáškami a s reflexními sezeními s učiteli, aby se maximalizoval dopad na vzdělávání prostřednictvím procesu zážitkového učení.
2. Součástí je meziškolská soutěž a hra bude rovněž napojena na sociální média, čímž se zvýší přitažlivost ILS pro studenty.
3. Správná kombinace klasické výuky ve třídě a interakce učení pomocí online simulace.
4. Postupné poradenské a školicí semináře pro učitele.
5. Inkluzivní proces navrhování a vývoje ILS, do kterého jsou zapojeni nejen partneři projektu, ale také politické orgány, střední školy, zástupci podnikové spirály a teritoriální organizace pracující v sociálních službách díky workshopům, poradním skupinám a zájmovým skupinám.



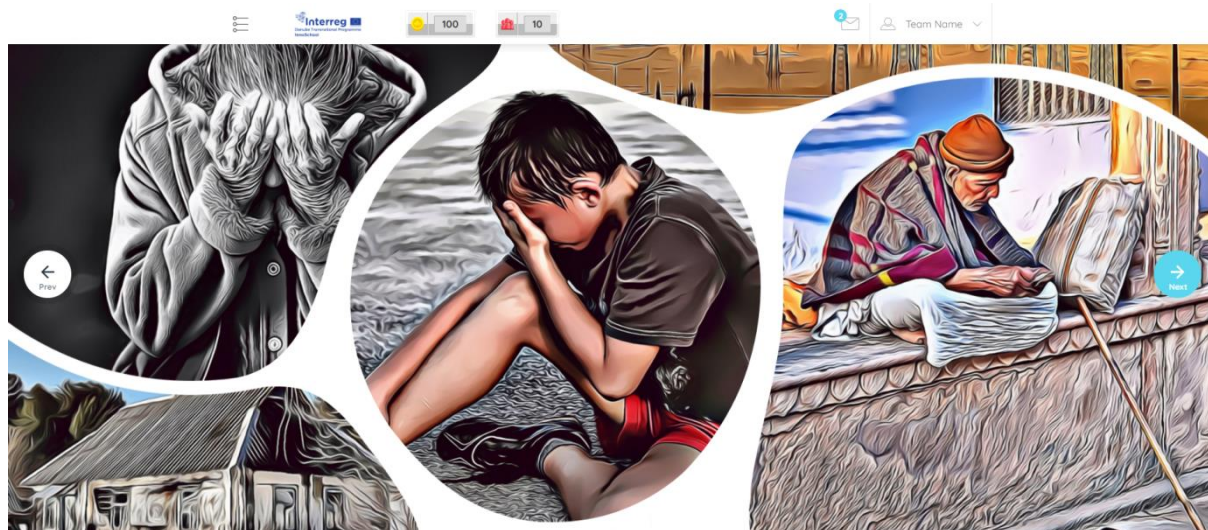
Cílem ILS je, aby studenti byli schopni reagovat na sociální potřeby, byli schopni je rozpoznat a přijít s vlastními řešeními, která tyto sociální potřeby řeší.

Na jaké sociální problémy se hra zaměřuje?

Na základě průzkumu provedeného ve všech regionech byly vybrány tyto sociální potřeby:

- Péče o stárnoucí populaci,
- Posun společnosti směrem k odpovědnosti za životní prostředí,
- Začleňování vyloučených skupin,
- Blaho dítěte,
- Migrace/Odliv kvalifikovaných pracovníků,
- Nevýhody okrajových a venkovských oblastí.

Jak bude InnoSchool ILS vypadat?

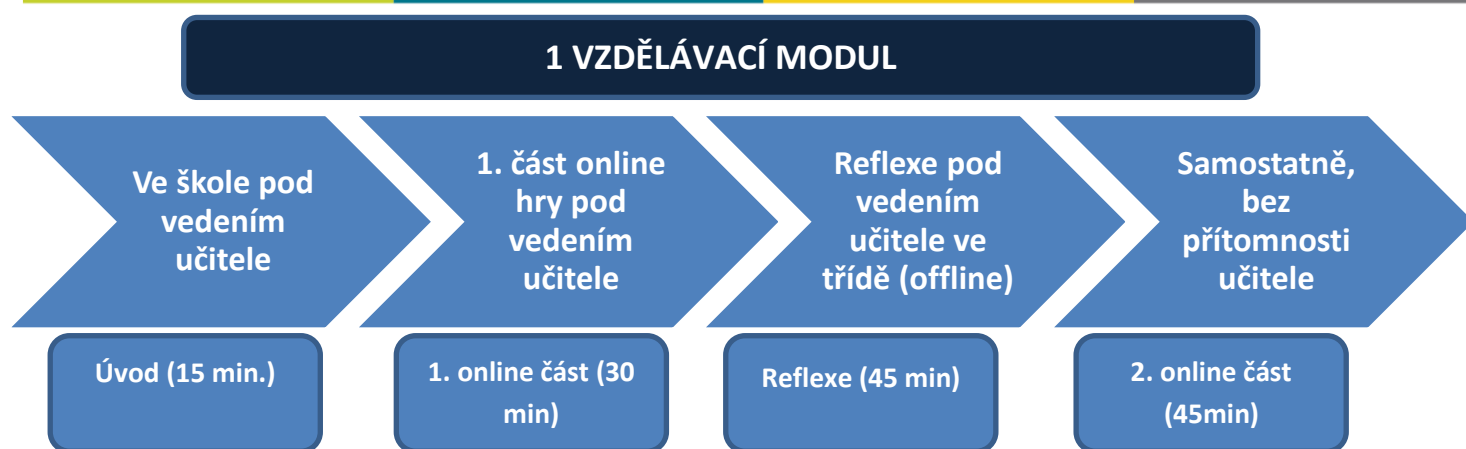


Seriózní počítačová hra vede studenty přes 5 nebo 6 modulů (6. modul je určen pro studenty, kteří již mají zkušenosti s vzděláváním v oblasti podnikání – například obchodní akademie). Na začátku hry se studenti seznámí s různými předvolenými sociálními potřebami, vyberou jednu z nich a postupně projdou ve skupinách (max. 4 osoby) jednotlivými úkoly, které je dovednou až k vytvoření jejich vlastního sociálně-podnikatelského plánu.

Stručný obsah modulů	
Modul 1	Úvod, základní definice, identifikace sociálních potřeb, sociální podnikání, sociální inovace
Modul 2	Sociální potřeby a výzvy v naší komunitě - analýza teorie, cíle studentských týmů, inovace a sociální inovace, příklady úspěšných sociálních podnikatelů
Modul 3	Naše sociální výzvy - Práce na „vizi“ studentských projektů; SWOT analýza, řešení sociálních potřeb
Modul 4	Učení pomocí analýzy „nejlepší praxe“, kategorie ekonomického podnikání a sociálního podnikání
Modul 5	Vypracování sociálně podnikatelské modelu „Canvas“ v každém studentském týmu
Modul 6	Vytvoření sociálně podnikatelských plánů v každém týmu (dobrovolné)

Jak dlouho bude pilot trvat a jaký bude celkový čas potřebný pro učitele a studenty?

Za předpokladu, že studenti během jednoho týdne absolvují 2 x 45 minut v rámci výuky s učitelem, činí časová náročnost cca 5-6 týdnů. Nicméně je potřeba brát v potaz i ten fakt, že studenti pracují také samostatně. Jeden modul se tedy skládá z 3 x 45 minutových bloků.



Pilotní nasazení v 9 zemích

Výcvikový nástroj bude poté pilotován na 90 školách, s 10 školami v každé zemi, s 1 třídou a alespoň 1 učitelem na školu.

Učitel bude hlavním kontaktem a realizátorem pilotu na škole. Nejprve absolvuje výcvikový kurz a seznámí se s celým nástrojem, aby ho mohl vést ve své vlastní škole. Učitel bude mimo jiné zapojen do závěrečného hodnocení a bude požádán o zpětnou vazbu k ILS.

Učitel bude mít během pilotního projektu plnou podporu inovačního centra DEX.

Realizace pilotního nasazení může proběhnout jak během některého z klasických předmětů, nebo jako volitelný kurz. Rozhodnutí o formátu závisí pouze na škole.

Pilot bude zahájen v září 2020 s odhadovanou dobou trvání 5-8 týdnů.

Na základě první výzvy jsme vybrali celkem 69 škol a více než 1600 studentů. Nyní otevíráme druhé kolo pro přihlášení do našeho projektu, které bude otevřeno do 30. dubna 2020. V případě zájmu se zaregistrujte pomocí formuláře, který najdete zde:

Implementace ILS v jiných školách

Po provedení pilotního projektu a vyhodnocení jeho výsledků bude ILS aktualizován a bude vypracován akční plán, který stanoví činnosti, které pomohou implementovat ILS na jiných středních školách.

Podívejte se na několik snímků z již vyvíjené verze seriózní hry!

