

Specializovaný pilotní výcvik pro učitele a lektory středních škol, středních odborných škol a učilišť a vyšších odborných škol v rámci projektu Agile2Learn

Informace o projektu Agile2Learn

Agile2Learn zavádí do středoškolského vzdělávání agilní projektové učení jako nový rozšířený vzdělávací přístup na podporu rozvoje klíčových průřezových kompetencí potřebných v 21. století. Inspirace a idea projektu vychází z prostředí vývoje software a IT businessu – jmenovitě agilního vývoje softwaru, kde je nutné rychle vyvíjet řešení a zároveň pružně reagovat na změnu požadavků v průběhu jeho vývoje.

Hlavním cílem projektu je navrhnout a vytvořit vzdělávací kurz a vzdělávací obsah, který posílí potřebné dovednosti a zvýší kvalifikaci učitelů. Rozvíjeny budou specifické dovednosti, které budou vytvořeny na základě kombinace dvou přístupů – agilní pedagogiky a projektového učení.

Primární cílová skupina – učitelé středních odborných škol a středních odborných učilišť.

Další významná cílová skupina - kromě učitelů se předpokládá dopad projektu na žáky, jejichž učitelé budou ve své praxi aplikovat získané dovednosti. Žáci si budou moci vyzkoušet jiný způsob práce, která se blíží více realitě na trhu práce. Získají tím určitou výhodu oproti žákům škol, kde jsou aplikovány tradiční vyučovací postupy, protože si budou moci osvojit kromě vyučovací látky i další dovednosti jako např. vést tým, hodnotit se, efektivně komunikovat, řešit problém, využívat adekvátní digitální nástroje pro práci v týmech nebo na projektu, atd., což jim může poskytnout výhodu na pracovním trhu ve srovnání se žáky, kteří si touto formou vyučování neprošli.

Druhy identifikovaných specifických dovedností, které budou rozvíjeny během pilotního výcviku:

a) agilní:

- **Základy agilních metod** – scrum, kanban, lean management (štíhlá výroba), XP (extreme programming);
- **Podnikatelské myšlení** - schopnost identifikovat tržní příležitosti a najít nejvhodnější způsoby, jak je využít s využitím příslušných znalostí a pracovat buď samostatně, nebo společně jako člen týmu se smyslem pro akci, výhledem do budoucnosti a odvahou;
- **Zahájení projektu – plánování** - řešení způsobu dokončení projektu v určitém časovém rámci, obvykle s definovanými etapami a určenými zdroji;
- **Samostatně řízené týmy** – vytvoření skupiny lidí, kteří využívají své různé dovednosti, znalosti a zkušenosti k dosažení společného cíle tím, že přebírají plnou odpovědnost za poskytování služby nebo produktu prostřednictvím vzájemné spolupráce bez vedení ze strany manažera;
- **Agilní artefakty** - informace, které zainteresované strany a Scrum tým používají k popisu vyvíjeného produktu;
- **Agilní obřady/rituály** - pravidelné schůzky, jejichž cílem je zajistit, aby projekty probíhaly včas a splňovaly kvalitativní cíle;

b) průřezové

- **Komunikace** – porozumět zákonitostem, kódům, pravidlům, technikám a bariérám komunikace v různých prostředích a situacích;
- **Kreativita** - přemýšlet o úkolu nebo problému novým nebo odlišným způsobem, nacházet souvislosti mezi různými myšlenkami a využívat je k řešení problémů (vč. design thinkingu);
- **Týmová práce** - společné úsilí skupiny k dosažení společného cíle nebo splnění úkolu co nejefektivnějším způsobem s přihlédnutím k individuálním silným stránkám a různým perspektivám;
- **Sociální dovednosti** - jakákoli schopnost usnadňující interakci a komunikaci s ostatními, při níž se verbálními i neverbálními způsoby vytvářejí, sdělují a mění sociální pravidla a vztahy;
- **Řešení nejasností/nejednoznačností** - schopnost řešit nejednoznačné situace rozumným a systematickým způsobem;
- **Kritické myšlení** - aktivní a obratné vytváření koncepcí, používání, analyzování, syntetizování a/nebo vyhodnocování informací získaných pozorováním, zkušeností, úvahami, uvažováním nebo komunikací;
- **Řešení problémů a rozhodování** - dovednost řešit problémy pro určení zdroje problému a nalezení účinného řešení;
- **Timemanagement** - schopnost produktivně a efektivně využívat čas stanovením priorit a rozvržením toho, co je třeba udělat, aby bylo dosaženo cíle;

c) digitální

- **Digitální spolupráce na odborné a vzdělávací úrovni** – použití digitálních technologií ke spolupráci;
- **Výběr digitálních zdrojů** - identifikování, hodnocení a výběr digitálních zdrojů pro výuku a učení;
- **Vytváření a úprava digitálních zdrojů** – upravování a stavění na stávajících otevřeně licencovaných zdrojích a dalších zdrojích, kde je to povoleno, vytváření nebo spoluvytváření nových digitálních vzdělávacích zdrojů;
- **Správa, ochrana a sdílení digitálních zdrojů** - uspořádání digitálního obsahu a zpřístupnění jej žákům, rodičům a dalším pedagogům, účinná ochrana citlivého digitálního obsahu;
- **Aktivní zapojení studentů** - využívání digitálních technologií k podpoře aktivního a tvůrčího zapojení žáků do výuky;
- **Tvorba digitálního obsahu** - začlenění výukové aktivity, úkolů a hodnocení, které vyžadují, aby se žáci vyjadřovali pomocí digitálních prostředků a upravovali a vytvářeli digitální obsah v různých formátech;
- **Řešení digitálních problémů** - začlenění výukových aktivity, úkolů a hodnocení, které vyžadují, aby žáci identifikovali a řešili technické problémy nebo kreativně přenášeli technologické znalosti do nových situací.

Projekt je vytvářen 5 evropskými partnery ze 4 zemí EU (Česká republika, Německo, Itálie a Řecko). Hlavní myšlenka projektu vznikla na Katedře obchodně-správní Vysoké školy ekonomické, Thesalská univerzita (Řecko) pod vedení prof. Fitsilise, který před svým působením na univerzitě pracoval jako vývojář softwaru přední světové vývojové společnosti. Na vývoji se dále podílí další partneři, kteří mají v oblasti vzdělávání a digitálního vzdělávání bohaté zkušenosti, ať již jako subjekty z univerzitního prostředí nebo jako organizace podporující inovace ve vzdělávání a spolupracují s veřejnou správou a samosprávou a vzdělávacími institucemi na zlepšování stavu vzdělávání ve svých regionech.

Zavedení agilních metod do způsobu výuky je první projekt svého druhu a účastníci pilotního výcviku budou první v rámci EU, kteří se svou účastí budou spolupodílet na vytváření prestižního výcviku učitelů na národní úrovni.

Pilotní výcvik

Předpoklady účastníka:

- zájem o inovace ve vzdělávání – vhodné i pro skupiny kolegů ze střední školy, kteří chtějí optimalizovat digitální spolupráci ve své škole;
- přístup k počítači;
- základní porozumění v AJ - online obsah je k dispozici převážně v české jazyce, i když základní znalost angličtiny je výhodou pro jednotlivé obsahy v angličtině (např. videa). Dále v případě zájmu lze v průběhu kurzu navázat kontakt s ostatními účastníky z ostatních partnerských zemí a vyměňovat si informace a sdílet zkušenosti. Provedení kurzem s lektory a v rámci výukové skupiny probíhá v češtině.

Registrace:

- zašlete e-mail s předmětem "Účast na školení Agile2Learn" na adresu krejцова.z@epma.cz. Počet účastníků je omezen a registrace je možná do 29.11.2022.

Dotazy:

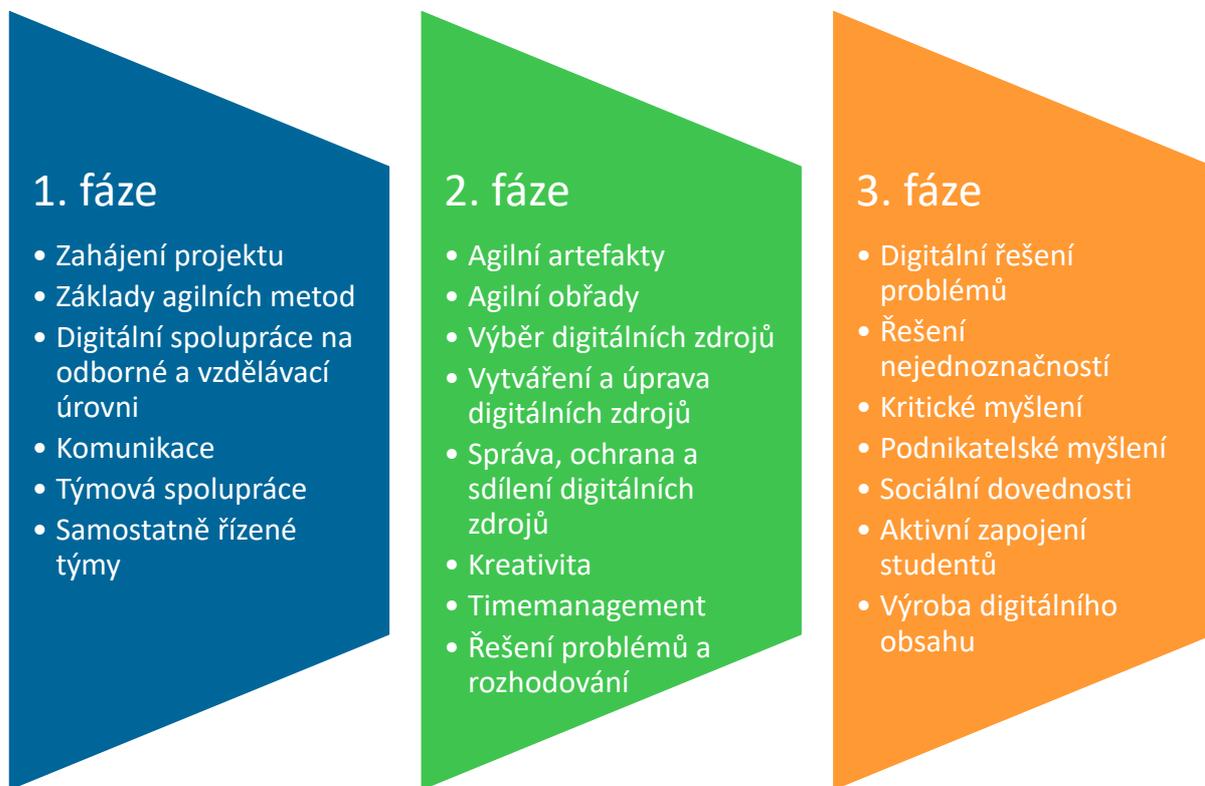
- máte-li jakékoli dotazy, kontaktujte prosím:
 - Ivu Walterovou, tel. 776 667 062, email: walterova@epma.cz
 - Zuzanu Krejčovou, tel. 777 759 542, email: krejцова.z@epma.cz
 - Gabrielu Grycovou, email: grycova@vys-edu.cz

Start:

- 2.12.2022, 15:00 – 17:00 — on-line setkání se zástupci EPMA a Vysočina Education a představení projektu;

Kombinovaná výuka

- e-learning (ca 40 hodin) doprovázený face-to-face setkáními (z důvodu jednodušší organizace budou probíhat on-line)
- celková délka – max. 15 týdnů – podle počtu modulů, které účastník bude chtít projít
 - 5.12.2022 – první týden – zahájení kurzu – představení prvních modulů
 - každý týden v pondělí 13:30 budou představeny 2 další moduly v rámci on-line setkání se zástupci EPMA a Vysočina Education (poslední týden v prosinci 2022 a první týden v lednu 2023 bude pauza), pak 4 týdny práce a jeden týden volna a po posledních 3 týdnech 1 týden volna
 - každý účastník si projde alespoň 17 z 21 modulů:
 - i. výukové moduly – rozděleny do 3 fází – moduly v prvních 2 fázích – povinné, v poslední fázi si lze vybrat podle potřeby a zájmu účastníka;



Praktická aplikace získaných znalostí:

- bude probíhat během výuky nebo v rámci školních projektů, na kterých účastníci se pedagog pracuje;
- aplikace jednoho ze zadaných konceptů pro aplikace dovedností získaných z kombinované výuky
 - koncept:
 - i. ca 3 hod. – příprava,
 - ii. ca 5 hod. – aplikace,
 - iii. ca 1 hod. – reflexe (samostatně vedeno v rámci skupiny účastníka výcviku – buď se studenty nebo kolegy v případě, že budou koncepty aplikovány;
- délka 16 týdnů
- face-to-face setkání – dle potřeby – ca 3-4 (max. 4 hodiny za všechna setkání).

Závěrečné setkání:

- **15.6.2023**, 15:00-19:00 - společné setkání, zhodnocení praktické části výcviku a výměna zkušeností účastníků na národní a mezinárodní bázi (3-4 hod.).

Certifikace:

- každý účastník, který projde kurzem, získá minimálně **certifikát o účasti v kurzu**;
- **certifikát o absolvování kurzu**
 - **základní certifikát** - v případě hlubšího zájmu účastníka - možné absolvovat testové otázky (výběr z možností) nebo jednoduchá teoretická zadání, kdy účastník popíše, jak by zadání řešil – v tomto případě lze získat **certifikát o absolvování kurzu**. To znamená, že účastník kurzu úspěšně absolvoval hodnocení (60 % testových otázek nebo odpovědí na teoretická zadání);
 - **plný certifikát** – v případě splnění předchozích úrovní certifikace + aplikace malého projektu ve škole, o kterém účastník pak po ukončení projektu vytvoří zprávu (krátkou esej).