

Výzva pre stredné školy na zapojenie sa do pilotného programu inovatívneho vzdelávacieho systému InnoSchool

O Vzdelávacom systéme InnoSchool (ILS)

11 projektových partnerov z 9 európskych krajín vyvíja a zavádza **vysoko inovatívny vzdelávací systém s cieľom posilniť sociálne inovácie a podnikateľského ducha u študentov stredných škôl.**

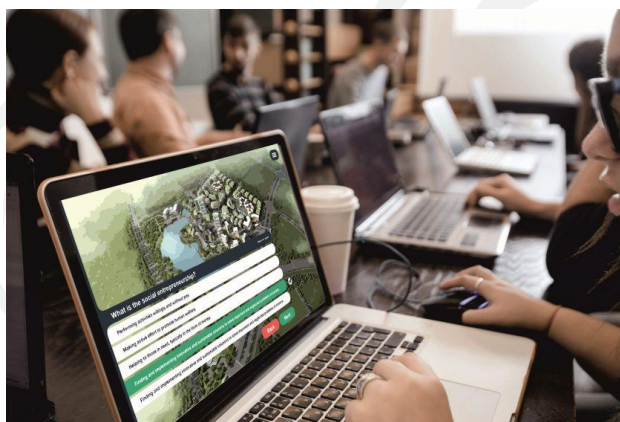
Podľa definície Európskej únie „**sociálne inovácie sú nové myšlienky, ktoré naplňajú spoločenské potreby, vytvárajú sociálne vzťahy a formujú nové spolupráce. Týmto inováciami môžu byť produkty, služby alebo modely adresujúce nenaplnené potreby efektívnejšie.**“



Sociálne potreby + podnikateľský duch → sociálna inovácia

Prečo je InnoSchool vzdelávací systém (ILS) výnimočný?

Vzdelávací systém InnoSchool (ILS) je kombináciou tradičných vzdelávacích metód založených na výučbe v triedach, s digitálnymi prvkami, s cieľom lepšie zapadnúť do školských učebných osnov 21. storočia. Tento vzdelávací systém vychádza z kombinácie vzdelávania a zábavy, angl. „education“ a „entertainment“, ktoré spolu vytvárajú slovnú hračku „edutainment“.



Jeho jedinečnosť stojí na piatich pilieroch:

- **webová aplikácia** – hra (tzv. Serious game) - vhodná kombinácia tradičných aktivít v triede a vzdelávacieho pôsobenia cez online simuláciu. Je kombinovaná s prednáškami, usmerňovaním, priestorom na reflexiu pod vedením učiteľa, aby sa maximalizoval vzdelávací vplyv cez experimentálnosť. Hra prebieha v slovenskom jazyku,
- **sociálne médiá a aspekt súťaženia** medzi školami – má slúžiť ako podpora atraktivity ILS pre študentov
- **poradenstvo** a tréningové **workshopy pre učiteľov** "krok za krokom"
- **inkluzívny vývoj ILS** zahrňujúci všetky zainteresované strany v oblasti vzdelávania – t.j. orgány tvorby politiky, stredné školy, predstaviteľov biznisu a územné organizácie pracujúce v sociálnych službách - prostredníctvom workshopov a poradných skupín.

Charakteristiky systému ILS

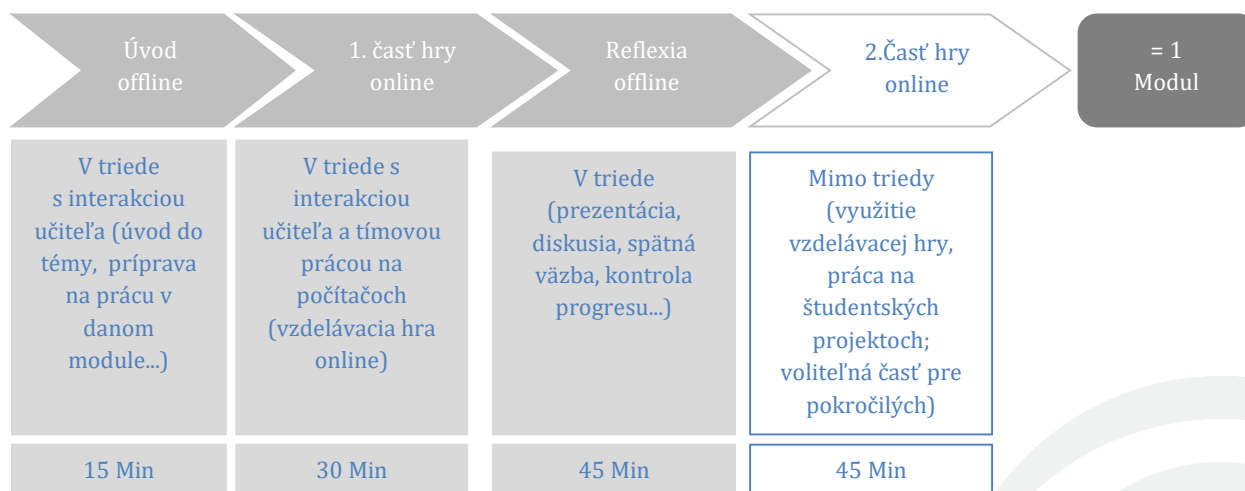
<p>Hlavné ciele</p>	<ul style="list-style-type: none"> • podporovať podnikateľské zručnosti a kompetencie študentov najmä v oblasti sociálneho podnikania; • posilňovať sociálne postoje študentov; • rozvíjať sociálne podnikateľské modely a plány; • kombinovať tradičné vzdelávacie metódy v triedach a výhody online vzdelávacieho prostredia
<p>Čo sa naučia študenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • porozumieť spoločenským problémom a výzvam • tvoriť vlastné nápady v oblasti sociálneho podnikania a iných iniciatív • vypracovávať vlastné podnikateľské nápady prostredníctvom modelov a plánov • pracovať v tíme • správne odprezentovať vlastné nápady • dávať a prijímať konštruktívnu spätnú väzbu
<p>Ako to funguje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tradičné vzdelávacie metódy v triedach ako napr. priame učebné metódy, prezentácie učiteľov; • vzdelávacie hra, ako atraktívne online vzdelávacie prostredie; • interakcia s regionálnymi zainteresovanými osobami • pripravený implementačný manuál a práva na využívanie systému ILS vo vyučovacom procese

ILS vzdelávací systém bude zameraný na nasledujúce sociálne témy:

Starostlivosť o starnúcu populáciu	Environmentálna zodpovednosť	Začlenenie vylúčených skupín
Blahobyt detí	Migrácia pracovnej sily / odliv mozgov	Nevýhody/ výzvy vo vidieckych oblastiach

Štruktúra ILS

Vzhľadom na počet vyučovacích hodín je vzdelávací systém ILS **vhodný na vnorenie do existujúcich vyučovacích predmetov**, čím sa môže zvýšiť ich atraktivnosť.



ILS pozostáva z 5 modulov pre začiatočníkov a zo 6 modulov pre pokročilých. Moduly pre pokročilých sú voliteľné.

V jednom týždni by mali prebehnúť dve 45-minútové hodiny v triede a v prípade pokročilých skupín aj jeden 45-minútový online úsek mimo triedy. Za tohto predpokladu by malo byť celkové trvanie hry nasledovné:

Začiatočníci: 5 - 6 týždňov

Pokročilí: 6 - 8 týždňov

Stručný obsah Modulov 1 – 6

- | | |
|---------|--|
| Modul 1 | Úvod do témy, základné definície, identifikácia sociálnych potrieb, sociálne podnikanie, sociálne inovácie. |
| Modul 2 | „Sociálne potreby a výzvy v našej komunite“; analýza súvisiacej teórie, projektové ciele študentských tímov; inovácie vs. sociálne inovácie, charita, sociálne podnikanie v okolí. |
| Modul 3 | „Naša sociálna výzva“; práca na vízii študentských projektov; SWOT analýza, riešenie sociálnych potrieb. |
| Modul 4 | Učenie pomocou analýzy najlepších praktík; kategórie ekonomického podnikania a sociálneho podnikania. |
| Modul 5 | Vypracovanie sociálneho podnikateľského modelu „Canvas“ v každom študentskom tíme. |
| Modul 6 | Vypracovanie sociálnych podnikateľských plánov v študentských tímoch. |

Informácie o organizácii výzvy pre stredné školy na zapojenie sa do pilotného programu

Cieľom otvorenej výzvy je:

- umožnenie zúčastniť sa pilotného programu vzdelávacieho systému InnoSchool stredným školám
- vybrať 10 škôl z daného územia, v ktorých bude pilotný program realizovaný

Podmienky a pravidlá zapojenia sa strednej školy do pilotného programu ILS:

- môže ísť v zásade o akúkoľvek strednú školu, avšak preferujú sa školy, ktoré v rámci vzdelávacieho procesu už dnes zahŕňajú oblasti ako podnikanie, ekonomiku, podnikové hospodárstvo, sociálne inovácie
- zúčastniť sa môžu študenti, ktorí sú v akademickom roku 2019/2020 študentmi 2. alebo 3. ročníka stredných škôl
- odporúčaný počet zapojených študentov z jednej školy je 10-25, preferujú sa školy, ktoré zapoja aspoň 20 študentov
- každá škola sa môže uchádzať s jedným hlavným zodpovedným učiteľom (1 trieda), ak je záujem u viacerých učiteľov/tried z jednej školy, ďalší učelia/triedy sú označení ako náhradníci
- náhradnícke školy s ich triedami môžu byť zapísané na čakaciu listinu náhradníkov pre prípad, že by došlo k zmenám vo vybraných školách pred začiatkom samotného pilotného programu

- učiteľia zúčastnení na projekte by mali mať základné znalosti o podnikaní, motiváciu, ochotu zúčastňovať sa tréningov a mali by byť otvorení novým vyučovacím prístupom a IT nástrojom
- škola musí mať počítačovú miestnosť s minimálne 10 osobnými počítačmi (1 počítač pre každú skupinu maximálne 4 študentov), s prístupom na internet a nainštalovanými verziami prehliadača Internet Explorer 10+, aby bolo možné hrať hru online. V prípade, že má škola iné technické zariadenia (tablety), príp. iný prehliadač, je potrebné to uviesť v žiadosti
- škola, ktorá má záujem zapojiť sa do pilotného programu potrebuje vyplniť žiadosť (online alebo v papierovej forme); žiadosti budú spracované priebežne hodnotiacou komisiou a vyhodnocované s frekvenciou 1 mesiaca; škola bude informovaná o výsledku písomne
- ďalšie operatívne náležitosti, ktoré vychádzajú zo špecifík škôl, sú na dohode s organizátorom pilotného programu
- účasť v pilotnom programe sa finálne potvrdí podpísaním Memoranda medzi školou a organizátorom, v ktorom budú dohodnuté detailné pravidlá spolupráce vrátane ochrany osobných údajov a pod.

Časový harmonogram pilotného programu ILS

Možnosť prihlásiť sa do výzvy:	1.6.2019 – 31.10.2019
Tréningy pre učiteľov:	15.01.2020 – 29.02.2020
Pilotný program:	01.03.2020 – 15.06.2020
Vyhodnotenie za účasti médií:	koniec júna 2020

Organizátor pilotného programu InnoSchool pre Slovensko

Technická univerzita v Košiciach, Ekonomická fakulta
Němcovej 32
040 01 Košice

V prípade ďalších otázok prosím kontaktujte:

Ing. František Janke, PhD.
+ 421 903 715 311
frantisek.janke@tuke.sk