



DOPROVODNÁ PŘÍRUČKA PRO UČITELE



Spolufinancováno
Evropskou unií



ÚVOD

Vítejte v příručce pro učitele k interaktivním infografikám LOTUS, které byly vytvořeny v rámci projektu LOTUS. Tato příručka vám pomůže zorientovat se v 18 interaktivních infografikách a poradí vám, jak můžete tyto infografiky používat s žáky odborného vzdělávání a přípravy (VET). Tyto interaktivní infografiky, vyvinuté v rámci projektu LOTUS, se skládají ze souboru digitálních zdrojů soustředěných kolem hlavního tématu zaměřeného na budování odolnosti žáků odborného vzdělávání a přípravy pro efektivní řízení kariéry.

Interaktivní infografiky představují dynamický způsob, jak zaujmout studenty s digitálními znalostmi a nasměrovat je na užitečné vzdělávací zdroje. Tyto infografiky podníť debatu a diskusi a obsahují QR kódy, které po naskenování zavedou studující do samostatného vzdělávacího prostředí vhodného pro mobilní zařízení. Každý QR kód odkazuje na konkrétní obsah, díky čemuž je učení dostupné i na cestách. Interaktivní infografiky jsou v podstatě šité

na míru chytrým telefonům, obsahují videa, text, zvuk a hypertextové odkazy, to vše zabalené do vizuálně atraktivního formátu, který dokonale vyhovuje studentům odborného vzdělávání a přípravy.

Interaktivní infografiky jsou navrženy tak, aby nabízely studentům odborného vzdělávání a přípravy množství různých metod, pomocí kterých mohou zlepšit své základní dovednosti a kompetence v oblasti řízení kariéry. Infografiky jsou určeny pro pedagogy, kteří je mohou používat se studenty: studenty odborného vzdělávání a přípravy, studenty končícími druhý stupeň vzdělávání, kteří se vydávají na novou profesní dráhu, mladými uchazeči o zaměstnání a mladými

18 infografik je rozděleno do následujících tří základních oblastí dovedností v oblasti řízení kariéry:

1. **PŘÍPRAVA** – dovednosti pro hledání zaměstnání
- 6 vzdělávacích zdrojů zaměřených na týmovou práci, ústní a písemnou komunikaci, time management, řešení problémů, iniciativu a kritické myšlení.
2. **HLEDÁNÍ** – dovednosti pro hledání zaměstnání
- 6 vzdělávacích zdrojů zaměřených na dovednosti vyhledávání informací, analýzu informací, mezilidskou komunikaci, hodnocení osobních silných stránek a dovedností, techniky přijímacího pohovoru a kompetence a zájmy.
3. **ZAJIŠTĚNÍ** – dovednosti pro udržení zaměstnání
- 6 vzdělávacích zdrojů zaměřených na trendy na trhu práce, digitalizaci a mou práci, přizpůsobivost změnám, rozvoj digitálních dovedností, rozvoj měkkých dovedností a zajištění budoucnosti mé kariéry.

TIME MANAGEMENT



Ovládněte čas, ovládněte úspěch: Efektivita v každém okamžiku!

SKENOVAT



Financováno Evropskou unií. Náklady vyfakturované jsou náklady autora a neodrážejí nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyfakturované náklady nenesou odpovědnost. Číslo projektu: 2022-2-EE01-KAZ20-VET-000099488



Každá infografika obsahuje tři vzdělávací zdroje, které jsou přístupné po naskenování QR kódu. Tyto zdroje zahrnují úvodní video, které uvádí základní teoretické informace o daném tématu, digitální úkol, který využívá učení založené na výzvách k posílení učení a slouží jako poutavý způsob, jak podnítit kritické myšlení a řešení problémů u studentů, a také závěrečnou aktivitu Call to Action, v níž jsou studenti vyzváni, aby si vyzkoušeli své získané znalosti tím, že je použijí v reálném světě.

Tyto infografiky jsou navrženy tak, aby byly snadno přístupné a uživatelsky přívětivé pro pedagogy odborného vzdělávání a přípravy a odborníky pracující s těmito kohortami mladých lidí. Interaktivní infografiky jsou navrženy tak, aby je bylo možné snadno vytisknout nebo vystavit ve třídách, v systémech pro řízení výuky, na pracovištích nebo na digitálních nástěnkách apod. Jsou navrženy tak, aby byly poutavé a snadno použitelné pro studenty, kteří k přístupu k obsahu potřebují pouze chytré mobilní zařízení.

JAK INFOGRAFIKY POUŽÍVAT

Sada 18 interaktivních infografik se zabývá třemi základními oblastmi řízení kariéry, které pomáhají stanovit kroky pro efektivní řízení kariéry. Infografiky se zabývají následujícími tématy:



Zavedení interaktivních infografik a poutavých aktivit, jako jsou videa, digitální únikové místnosti a call-to-action aktivity, může mladým lidem, kteří rozvíjejí kompetence v oblasti řízení kariéry, výrazně zlepšit výuku. Zde je několik tipů pro pedagogy odborného vzdělávání a přípravy, jak tyto prvky efektivně začlenit do výuky:

1. **Seznamte se s obsahem:** Než se zapojíte do práce se studenty, věnujte trochu času prozkoumání interaktivní infografiky. Pochopte, jak fungují jednotlivé části a různé aktivity, které nabízí, například úvodní video, digitální rozbočky a aktivitu s výzvou k akci.
2. **Začněte s jasnými cíli učení:** Začněte vytvořením jasných cílů učení pro každý modul nebo sezení. Definujte, jaké konkrétní dovednosti v oblasti řízení kariéry nebo budování odolnosti budou rozvíjeny prostřednictvím interaktivních infografik s vašimi studenty.
3. **Představení s kontextem:** Začněte uvedením kontextu interaktivní infografiky. Vysvětlete její účel, jak je v souladu s výukovými cíli a co od ní studenti mohou očekávat. Tím připravíte půdu pro zapojení a učení.
4. **Zobrazení obsahu:** Zvolte si místo, kde interaktivní infografiku ve třídě zobrazíte, a to buď prostřednictvím projektoru, vytištěnou a vyvěšenou na stěnách třídy, nebo digitálními prostředky. Tím zajistíte, že infografiku uvidí žáci ve skupině.
5. **Efektivní využití videí:** Začněte úvodními videi a požádejte účastníky, aby se na ně podívali, a poté uspořádejte skupinovou diskusi o obsahu videí. Před lekcí proveďte brainstorming několika otázek pro skupinovou diskusi, které byste mohli použít při vedení skupinové diskuse o videu před tím, než studenty seznámíte s digitálními zlomy..
6. **Digitální únikové místnosti:** Zařad'te do své výuky digitální místnosti jako výukové aktivity založené na výzvách. Rozdělte studenty do skupin a přiřad'te jim jeden z digitálních breakoutů LOTUS. Každá výzva vyžaduje kritické myšlení, spolupráci a aplikaci naučených konceptů..
7. **Call-to-Action activity:** Vyzvěte žáky, aby aktivity s výzvou k akci dokončili buď během výuky, nebo ve svém volném čase mimo třídu. Tyto aktivity jsou navrženy tak, aby posílily učivo představené videem a upevněné digitální aktivitou.
8. **Zpětná vazba a hodnocení:** Používejte interaktivní kvízy nebo ankety ke zjištění porozumění a poskytněte okamžitou zpětnou vazbu k posílení učení. Zvažte začlenění vzájemného hodnocení nebo sebehodnocení, abyste podpořili hlubší zapojení a reflexi.
9. **Integrace s učebními osnovami:** Sjednoťte používání interaktivních infografik LOTUS s učebními osnovami odborného vzdělávání a přípravy. Jasně určete, jak tyto zdroje podporují konkrétní výsledky učení a

kompetence. Zařad'te je do plánů výuky nebo vzdělávacích modulů, abyste zajistili jejich efektivní využití v rámci celkového vzdělávání. Všechny interaktivní infografiky LOTUS jsou připraveny pod licencí Creative Commons a jsou k dispozici na webových stránkách projektu LOTUS jako otevřené vzdělávací zdroje (OER).

10. **Podpora reflexe a diskuse:** Vyzvěte studenty, aby se po seznámení s infografikou zamysleli nad svou cestou za poznáním. Zprostředkujte diskusi, v níž se žáci mohou podělit o své postřehy, klást otázky a propojit obsah se svými osobními kariérními aspiracemi a rozvojem.

Začleněním těchto tipů mohou pedagogové odborného vzdělávání a přípravy vytvářet dynamické vzdělávací zkušenosti, které u mladých lidí účinně rozvíjejí kompetence v oblasti řízení kariéry, a to prostřednictvím sady nástrojů interaktivních infografik LOTUS.

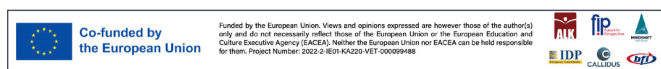
POUŽÍVÁNÍ INTERAKTIVNÍCH INFOGRAFIK

V tomto příkladu se podíváme na první interaktivní infografiku o týmové práci. Cílem této infografiky je vybudovat u mladých lidí potřebné dovednosti, znalosti a postoje nutné k tomu, aby měli skvělé schopnosti týmové práce.

Infografika obsahuje tři QR kódy, které stanoví zdroje k tématu - úvodní video, digitální únikovou místnost a aktivitu s výzvou k akci. Zdroje infografiky by se měly používat v pořadí QR kódů.

Začněme videem, které představuje koncept týmové práce. **Pomocí tohoto videa můžete žáky podpořit v teoretických znalostech o tématu tím, že po dokončení videí uspořádáte skupinovou diskusi o týmové práci.**

Po dokončení videa představte žákům digitální odpočinkové místnosti. Tyto digitální únikové místnosti jsou navrženy tak, aby využívaly učení založené na výzvách k aplikaci teoretického vzdělávacího obsahu uvedeného ve videu. Digitální breakoutové místnosti vytvářejí scénář, ve kterém mohou žáci zkoumat a aplikovat



naučené znalosti, a prokázat tak kritické myšlení a řešení problémů, a také aplikovat naučené znalosti.. Pedagogové mohou žáky podpořit při absolvování těchto místností tím, že sestaví seznam navazujících zdrojů, které podpoří znalosti v nich obsažené.

Poté, co studenti dokončí jednotlivé místnosti, následuje aktivita s výzvou k akci, jejímž cílem je rozšířit znalosti studentů o tom, jak mohou využít nově nabyté znalosti a provést skutečnou změnu ve svém životě. Povzbuzením žáků k dokončení aktivity s výzvou k akci můžete pomoci upevnit učení a podpořit žáky, aby si tyto dovednosti procvičili v reálném prostředí. Níže je uveden příklad, jak můžete vytvořit plán výuky na základě těchto zdrojů.

UKÁZKOVÝ PLÁN LEKCE

Téma: Týmová práce			
Popis vzdělávacích aktivit	Trvání	Potřebné materiály nebo vybavení	Výsledky učení a jejich hodnocení
Zahájení workshopu: - Facilitátor zahájí seminář přivítáním všech účastníků. - Facilitátor stručně představí téma: význam týmové práce v profesním prostředí. - Vysvětlí cíle a aktivity lekce.	5 minut	Interaktivní infografika #1 - Týmová práce	Žáci mohou prostřednictvím interaktivní infografiky prozkoumat a pochopit různé složky efektivní týmové práce, včetně spolupráce, komunikace a řešení problémů..
Aktivita 1: Zkoumání interaktivní infografiky - Facilitátor představí infografiku tím, že ji zřetelně zobrazí v místnosti. Proveďte studenty infografikou o týmové práci a zdůrazněte klíčový vzdělávací obsah, jako je důležitost spolupráce, komunikace a řešení problémů v týmu. - Facilitátor požádá účastníky, aby si vytáhli telefony a připravili se na skenování QR kódů obsahujících interaktivní prvky.	5 minut		



Aktivita 2: Výchukové video a diskuse • Facilitátor vyzve účastníky, aby naskenovali QR kód zobrazený na interaktivní infografice, a požádá je, aby se podívali na video zaměřené na význam týmové práce v profesním kontextu. • Po skončení videa facilitátor s účastníky prodiskutuje klíčové body z videa a požádá je, aby se podělili o své myšlenky, proč je týmová práce na pracovišti důležitá, a o momenty, kdy byla týmová práce důležitá při setkání, které dříve zažili.	15 minut	Interaktivní infografika #1 - Týmová práce	Žáci jsou schopni identifikovat klíčové aspekty týmové práce a vysvětlit, proč je týmová práce na pracovišti klíčová.
Aktivita 3: Digitální úniková místnost • Facilitátor vysvětlí koncept digitální únikové místnosti a její účel v rámci učení založeného na výzvách. • Facilitátor rozdělí účastníky do malých skupinek po 2-3 a požádá je, aby naskenovali QR kód do digitální místnosti pro dané téma. • Facilitátor nastaví časovač na 15 minut, během kterých mají účastníci splnit výzvu. • Jakmile časovač vyprší, facilitátor svolá skupinu zpět k diskusi o výzvě a o tom, co se účastníci při jejím plnění naučili.	20 minut	Interaktivní infografika #1 - Týmová práce	Žáci jsou schopni uplatnit dovednosti týmové práce a řešení problémů při plnění úkolů, čímž prokazují schopnost efektivně spolupracovat a komunikovat v týmu.

Aktivita 4: Call-to-Action aktivita: Moje osobní týmová dynamika! • Facilitátor vysvětlí sebereflexní aktivitu zaměřenou na posouzení a vyhodnocení dovedností týmové práce. • Facilitátor požádá účastníky, aby naskenovali závěrečný QR kód a našli pokyny k dokončení aktivity. • Nechte účastníkům čas na to, aby se zamysleli nad svými vlastními zkušenostmi z dílčích týmů a své myšlenky v rámci cvičení zdokumentovali.	10 minut	Interaktivní infografika #1 - Týmová práce	Žáci jsou schopni reflektovat své dosavadní zkušenosti s prací v týmu, zhodnotit své schopnosti pracovat v týmu a identifikovat oblasti osobního a profesního růstu, pokud jde o jejich schopnost pracovat v týmu.
Ukončení semináře a zpětná vazba • Facilitátor uzavře seminář tím, že shrne význam týmové práce a diskutovaných dovedností. • Facilitátor vyzdvihne hodnotu aktivního zapojení do scénářů týmové práce a povzbudí studenty, aby nadále přemýšleli o svých dovednostech týmové práce a zlepšovali je.	5 minut		
Celková doba trvání modulu	60 minut		



Lotus

Resilience in VET Education

