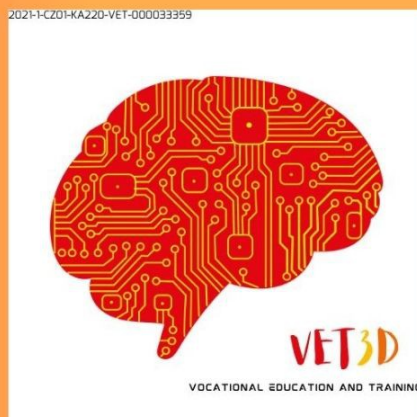




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cooperation partnership in vocational education and training
2021-1-CZ01-KA220-VET-000033359



E-kniha vážných her Simulační hry pro posílení podnikatelských, digitálních a mezikulturních dovedností studentů SŠ



european development agency



NOVARECKON
knowledge brokers



“Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture executive agency (EACEA) Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.”

<https://vet3dproject.eu/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

E KNIHA – NÁSTROJE SE SIMULAČNÍMI HRAMI SE VÁŽNÝMI HRAMI

KA2 Erasmus Plus Strategické partnerství pro inovace v oblasti vzdělávání veterinářů

DATE: September, 2023

AGREEMENT No: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000033359

Jedná se o vzdělávací hry ...

*"Je paradoxní, že mnoho pedagogů a rodičů stále rozlišuje čas na učení a čas
na hraní,
aniž by si všimli jejich zásadního propojení."*

LEO BUSCAGLIA

*"Neučte z donucení, ale jako při hře; Tak můžete objevit individuální potenciál
každého z
nás..."*

PLATON



INDEX

0 PŘEDMLUVA

0 Zúčastněné organizace

1. ÚVOD

1.1 Přehled projektu

1.2 Celkové cíle

1.3 Náš přístup

1.4. Pracovní metoda

2. PŘEHLED VÁŽNÝCH HER, SIMULAČNÍCH HER

Podnikatelské dovednosti

SIMULAČNÍ HRA - Hraní rolí

Úvod

Hraní rolí 1 – simulační hra „Vaše iniciativní duch“.

Role play 2 - "Italský pouliční obchod s jídlem"

DELEGACE ÚKOLŮ SKUPINOVÉ PROJEKTY- Podnikatelské dovednosti

Delegování úkolu skupina 1 rozhovor s posudkem

Průvodní dopis skupiny delegování úkolů 2

Delegování úkolů skupina 3 -

brainstorming

Skupina delegování úkolů 4 – portrét podnikatelských dovedností

Interkulturní dovednosti

Úvod

Role play 1 - komunikační kampaň o „těstovině“ v nadnárodní společnosti v multikulturním týmu kolegů

Hraní rolí 2 - stereotypy

DELEGACE ÚKOLŮ SKUPINOVÉ PROJEKTY - Interkulturní dovednosti

Delegování úkolu 1 – rozhovor o interkulturních dovednostech

Skupina delegování úkolů 2 - průvodní dopis

Delegování úkolů skupina 3 - brainstorming

Skupina delegování úkolů 4 – portrét interkulturních dovedností

Digitální dovednosti

Úvod

Činnost skupiny delegování úkolů

Skupina delegování úkolů 1 – rozhovor s „digitálním

šampionem“ Skupina delegování úkolů 2 - průvodní dopis

Delegování úkolů skupina 3 - brainstorming

Delegování úkolů skupina 4 - portrét dovedností

3. ZÁVĚRY

PŘEDMLUVA

V této publikaci představujeme nástroje pro hraní vážných simulačních her s cílem posílit měkké dovednosti (tzv. soft skills).

Tímto souborem nástrojů nabízíme středoškolským studentům, čerstvým absolventům, školitelům a dalším vzdělavatelům programů možnost posilování měkkých dovedností za účelem většího začlenění a zvýšení zaměstnatelnosti studentů i absolventů SŠ.

Výměna a sdílení vzdělávacích zdrojů je zásadním krokem v podpoře celoživotního vzdělávání studentů.

Kromě toho je naším cílem, aby nabízené nástroje zvýšily povědomí o existenci různých přístupů a dostupných zdrojů pro trénování a rozvoj měkkých dovedností. V tomto smyslu se zaměřujeme na rozvoj 3 nejžádanějších měkkých dovedností ze strany personalistů na trhu práce: **podnikatelské, interkulturní a digitální dovednosti**.

V neposlední řadě tyto hry mají za cíl přispět ke zkvalitnění programů pro posilování měkkých dovedností, k nalezení nejlepšího využití gamifikace jako nástroje pro sladění potřeb studentů v oblasti posilování dovedností s potřebami zaměstnavatelů a společnosti.

0. Spolupracující organizace

Projekt by nebylo možné realizovat bez podpory koordinátora a ostatních partnerských organizací. Na tvorbě této příručky se aktivně podíleli experti a pedagogové z oblasti středoškolského školství.

Koordinátor projektu:

EVROPSKÁ ROZVOJOVÁ AGENTURA (ERA) - ČR

<https://eracr.cz/>

STŘEDNÍ ŠKOLA GASTRONOMICKÁ ADOLPHA KOLPINGA - ČR

<https://www.ssgak.cz/>

SPOLEČENSKÉ DRUŽSTVO „AURIVE“ - Itálie

<http://www.aurive.it/>

NOVARECKON – Itálie

<https://www.novareckon.it/>

PROJECT NET - Lotyšsko

<https://projectfund.net>

UNIVERZITA APLIKOVANÝCH VĚD RISEBA - Lotyšsko

<https://www.riseba.lv/>

EVROPSKÝ INSTITUT MÍSTNÍHO ROZVOJE - Řecko

<https://eurolocaldevelopment.org/>

OBČANSKÉ NEZISKOVÉ SDRUŽENÍ „THALIS“ - Řecko

<https://www.thalis.org>

1. ÚVOD

1.1 O projektu

Odborné vzdělávání jako aktivátor

Vynikající evropské odborné vzdělávání podporující začlenění je nezbytné pro konkurenceschopnost podniků a dobře fungující trh práce. Zdá se být samozřejmostí, že učňovská příprava a učení se prací, zasazené do reálného pracovního prostředí, zlepšují zaměstnatelnost absolventů. Odborné vzdělávání vybavuje naši pracovní sílu znalostmi, dovednostmi a kompetencemi, které jsou relevantní pro neustále se měnící trh práce, a zároveň nabízí příležitosti pro zvyšování kvalifikace/rekvalifikaci.

Absolutorium formálního odborného vzdělávání zajišťuje, že absolventi budou dobře vybaveni teoretickými znalostmi a dovednostmi k dalšímu učení. Neformální vzdělávání je silně ovlivněno rostoucí digitalizací, dopady klimatických změn.

Více-rozměrný přístup v odborném vzdělávání

Rostoucí poptávku trhu po dovednostech STEM a časté zvyšování a obnovování kvalifikace v průběhu celého pracovního života lze navíc usnadnit podporou trojrozměrného přístupu naší iniciativy VET3D.

Hlavním cílem projektu VET3D je reagovat na současné výzvy, které přináší evropský sektor odborného vzdělávání. Za tímto účelem byla zmapována situace v partnerských zemích projektu - Itálii, Řecku, Lotyšsku a České republice - a navrženy konkrétní programy zaměřené na propojení formální, neformální a pracovní odborné přípravy s za účelem zajištění zvyšování kvalifikace současných studentů odborného vzdělávání považovaných za budoucí pracovní sílu.

Aktivity projektu

Projektové aktivity byly založeny na principu "mapovat - zkoumat - vytvářet - ověřovat - šířit". Na samém počátku bylo provedeno mapování a odborníci zkoumali existující překážky a výzvy, a to z hlediska zvyšování digitálních dovedností v partnerských zemích projektu. V rámci toho byly zkoumány modely vzdělávání v oblasti odborného vzdělávání s cílem nabídnout nově navrhnoutou databázi vzdělávacích zdrojů a možností pro studenty i pro pedagogy. Databáze přispívá k posilování průřezových dovedností, které jsou užitečné pro zaměstnatelnost v průběhu celého studia studentů. Zprostředkovává uživatelům možnosti rozvoje měkkých dovedností skrze různé formy - stáže, dobrovolnictví, výměny školní práce apod., které jsou rozděleny do 3 prioritních oblastí klíčových dovedností: digitální, mezikulturní a podnikatelské.

Vzhledem k tomu, že v dnešní době je většina dospívajících všestranně zaměřena na používání technologií v mobilních zařízeních, projekt nabízí platformu i ve verzi mobilní aplikace, která nabídne uživatelům stejné možnosti jako databáze určená pro PC.

V neposlední řadě iniciativa nabídne nové online školicí materiály pro pedagogy odborného vzdělávání, které jim umožní vést studenty digitálně prostřednictvím formálního, neformálního a pracovního vzdělávání, a tím posílit jejich e-learningové dovednosti v post-pandemické éře.

V tomto smyslu VET3D předpokládá, že bude směřovat ke zvýšení evropské zaměstnatelnosti a k excelentnímu a inkluzivnímu odborného vzdělávání.



1.2 Účel této e-knihy

Nabídka souboru vzdělávacích her (tzv. „serious games“), které mohou pedagogové a studenti používat k uspokojení svých vzdělávacích potřeb zaměřených na 3 klíčové kompetence a měkké dovednosti na trhu (podnikatelské, digitální a mezikulturní). E-kniha také přispěje k celkovému rozvoji gamifikace v odborném vzdělávání a může podpořit osobní i kariérní růst hráčů.

1.3 Charakteristika her

Sbírka her - vážných a simulačních her, úkolů pro delegování, hraní rolí a tzv. prolamování ledů - byla realizována tak, aby zohlednila nejlepší zkušenosti odborníků VET3D. Každý z partnerů do nich vložil specifické odborné znalosti. Tyto hry jsou koncipovány tak, aby podporovaly metody učení se praxí (tzv. „work-based learning“) a neformálního vzdělávání (tzv. „non-formal learning“). Většina aktivit je založena na simulačních úlohách, které hráčům umožňují vcítit se do reálného pracovní prostředí a souvisejících výzev.



1.4: Pracovní metoda

Obsah a metoda her byly založeny na ohniskových skupinách¹, které byly organizovány za účasti zúčastněných stran a konzultovány s nimi v průběhu celého procesu návrhu a vývoje her. Skupiny byly

vytvořeny s cílem, aby v každé z nich byly alespoň tři zúčastněné strany. Všechny shromážděné hry a výsledky diskuse byly zprostředkovány facilitátorem, aby se zajistila kombinace posílení dovedností studentů a absolventů odborného vzdělávání a perspektivy socioprofesionálního začlenění s cílem zlepšit dopad gamifikace.

Facilitátorem byl sociální pracovník zařazený mezi zaměstnance partnerů, který vedl diskuse ve skupinách, zdůrazňoval různé úhly pohledu a podněcoval diskusi, což vedlo k vypracování návrhů her.

2. PŘEHLED VÁŽNÝCH HER, SIMULAČNÍCH HER

PODNIKATELSKÉ DOVEDNOSTI

SIMULAČNÍ HRA – hraní rolí

Úvod

Simulační hry jsou obzvláště účinným nástrojem, jak posílit měkké dovednosti mladých lidí v neformálním a nestresujícím prostředí. Následující simulační hry jsou koncipovány tak, aby pomáhaly mladým lidem rozvíjet jejich potenciál se zvláštním zřetelem na mezikulturní, digitální a podnikatelské dovednosti.

Hra rolí 1 - simulační hra "Tvoje iniciativní duše"

Pokyny:

Představte si, že se skupinou tří přátel plánujete uspořádat sérii koncertů. K tomu musíte

¹ Menší uměle vytvořené skupiny, které se ve víceméně laboratorních podmínkách účastní soustředěného skup. interview, resp. skup. formy tzv. ohniskového interview orientovaného na určité téma. ([Sociologická encyklopedie Sociologického ústavu AV ČR](#))

sehnat potřebné peníze a rozhodnout se, jak zorganizovat akce na získání finančních prostředků (tzv. fundraising)

Pokuste se všichni společně vytvořit strategii získávání finančních prostředků podle následujícího akčního plánu:

Krok 1: sestavte odhad rozpočtu s podrobným rozpisem všech nákladů souvisejících s vaším nápadem na koncert.

Krok 2: zmapujte místní potenciální sponzory a vytvořte jejich seznam.

Krok 3: připravte dopis, ve kterém akci představíte a požádáte o sponzorství.

Krok 4: vypracujte návrh rozpočtu s odhadem částek sponzorských darů, které očekáváte, že se vám podaří získat jako výsledek vaší fundraisingové akce.

Reflexe:

Zkuste se zamyslet nad cvičením a odpovězte na otázky:

Co bylo obtížnější při vypracování strategie? Jaké by mohly být klíčové faktory/prvky úspěchu při navrhování a realizaci nové akce? Jaké obtíže obecně mohou podle vás negativně ovlivnit výsledky iniciativy pro mládež?

Představte si, že provozujete italský podnik s pouličním občerstvením. Máte malý rozpočet a musíte najít řešení, jak ho využít pro rozjezd podniku a jeho rozvoj. Musíte se postarat o zásoby, propagaci a rozpočtování. Při hraní této hry si můžete procvičit klíčové podnikatelské dovednosti v prostředí s nulovým rizikem. Zde je seznam hlavních podnikatelských dovedností a souvisejících úkolů směřujících k posílení dovedností.

1. Řízení podniku: Pro řízení podniku je třeba nejprve definovat základní strategii týkající se následujících klíčových prvků: marketing, ceny, lidské zdroje.
2. Řízení rizik: vypracujte základní plán řízení financování a způsobu řešení možných negativních dopadů vašeho podnikání včetně neočekávaného vývoje trhu.
3. Řešení problémů: uveďte prosím 2 strategie řešení problémů, jak zvládnout nepředvídatelné rizika
4. Kreativita: uveďte prosím 1 příklad kreativního řešení, které můžete přijmout, abyste se vypořádali se zvláštními potřebami některého z vašich zákazníků.
5. Time management: uveďte prosím 1 příklad efektivního řízení času, který byste si jako

podnikatel mohli osvojit.

SKUPINOVÉ PROJEKTY DELEGOVÁNÍ ÚKOLŮ – podnikatelské dovednosti

Delegace úkolů - skupina 1: rozhovor s výpovědí

Úkol 1 - Ve dvojici s vrstevníkem zahrajte 2 role a poté si je vyměňte.

Role 1 - Předstírejte, že jste podnikatel s úspěšným příběhem - jako podnikatel máte následující osobní profil:

- začal s podnikáním před 2 lety
- vytvořil inovativní start-up (nový produkt nebo nový způsob reakce na potřeby vašich zákazníků)
- řídí rostoucí podnik (pozitivní obchodní trendy)

Role 2 - novinář pověřený vedením rozhovoru s podnikatelem s úspěšným příběhem.

Úkol 2 - Rozhovor s podnikatelem - použijte následující otázky

- Jak vznikl váš podnikatelský nápad?
- Jaké schopnosti z vás udělaly úspěšného podnikatele?
- Myslíte si, že se tyto schopnosti dají naučit?
- Uveďte prosím definici podnikatele, resp. jaký by měl být podnikatel dle Vás?
- Musíte být inovátorem, abyste se stal podnikatelem?
- Co vás vedlo k tomu, že jste se rozhodl riskovat a zahájit vlastní projekt?
- Která z následujících podnikatelských dovedností je podle vás pro úspěšného podnikatele nejdůležitější (organizační schopnosti, vedení, řešení problémů, kreativita)?

Úkol 3 Čas na reflexi

Zamyslete se nad touto aktivitou a napište závěry ve formě článku o tom, co jste se dozvěděli o:

- faktorech úspěchu
- hlavních rysech osobního a profesního profilu úspěšného podnikatele

Delegace úkolů – skupina 2: průvodní dopis

Interkulturní dovednosti – průvodní/motivační dopis

Napsání průvodního dopisu (podobně jako úvodního dopisu k podnikatelskému plánu) vám může pomoci zamyslet se nad svými podnikatelskými schopnostmi. V motivačním dopise uveďte zvláštní kapitolu zaměřenou na využití těchto schopností a pokuste se uvést zkušenosti s přebíráním iniciativy (např. zahájení nových tvůrčích projektů s přáteli či ve škole). Měli byste průvodním dopisem zaujmout personalistu, neboť ten při pohovoru obvykle hodnotí mimo jiné i vaše podnikatelské schopnosti ! ;)

Vaším cílem je vysvětlit personalistovi, jak a proč z vás vaše podnikatelské schopnosti a zkušenosti dělají nejlepšího uchazeče o pracovní pozici ... Začněte psát svůj nejlepší motivační dopis...:)

Delegace úkolů – skupina 3: brainstorming

Zapojte se do této aktivity v ideálním počtu 5 kamarádů / spolužáků. Pomůže Vám následující seznam úkolů.

- 1) Rozdělte si role: vyberte si ve svém týmu jednoho koordinátora (který bude mít na starosti koordinaci a monitorování aktivity) a jednoho zapisovatele výsledků);
- 2) definujte úkol: Úkolem je vyjmenovat všechny hlavní pojmy, myšlenky, představy, které si spojujete se slovem "podnikání" nebo "podnikatel"
- 3) dohodněte se na časovém rozvržení aktivity
- 4) sdílení nápadů/pojmů: Každý účastník má během brainstormingu říci alespoň 4-6 slov;
- 5) sdělení všeho, co vzešlo z tvůrčího brainstormingu;
- 6) představte výsledky (pokuste se nakreslit mapu, která bude znázorňovat výsledky brainstormingu).

Delegace úkolů – skupina 4: portrét podnikatelských dovedností

Krok 1: vytvořte malé týmy o 2 až 4 lidech.

Krok 2: Na list papíru nakreslete svou postavu jednoduše (ve tvaru panáka)

Krok 3: Pod nohy napište 2 podnikatelské dovednosti, které jste si dosud neosvojili nebo se v nich necítíte jistí.

Krok 4: Vedle rukou připište 2 podnikatelské dovednosti, které máte nebo se jimi cítíte

poměrně jistí.

Krok 5: Nad hlavu napište podnikatelskou dovednost, kterou byste chtěli zlepšit.

Krok 6: Na srdce prosím vložte jednu nebo více svých velkých vášní spojených s podnikáním.

Krok 7: Poté, co celá skupina dokončí popis dovedností, každý účastník popíše svůj výkres a ukáže svůj obrázek ostatním v týmu.

Krok 8: Každý by měl přispět a podělit se o pozitivní komentář k vášním nebo dovednostem a také poskytnout radu ostatním členům v týmu, aby mu/jí pomohl/a zlepšit získávání nových podnikatelských dovedností.

Mezikulturní dovednosti

Úvod

Simulační hry mohou být cenným nástrojem pro rozvoj mezikulturních dovedností a umožnit jednotlivcům efektivně pracovat napříč kulturami. Zde je uvedeno několik způsobů, jak mohou simulační hry přispět k rozvoji a posílení mezikulturních dovedností.

1. Kulturní povědomí: simulační hry poskytují účastníkům příležitost prozkoumat a poznat různé kultury, zvyky a tradice. Tyto hry nabízejí několik výhod, pokud jde o zvyšování kulturního povědomí a citlivosti.
2. Komunikační dovednosti: simulační hry, které kladou důraz na spolupráci a týmovou práci, mohou přispět k rozvoji komunikace umožňující hráčům efektivně spolupracovat s osobami z různých kulturních prostředí.
3. Empatie: simulační hry, které hráčům umožňují odhadnout, pochopit a prožít pocity a emoce postav z odlišného kulturního prostředí, mohou být účinným nástrojem pro rozvoj empatie.
4. Řešení konfliktů: Simulační hry mohou být účinným nástrojem pro budování kapacit v oblasti vyjednávání, řešení konfliktů a podpory porozumění mezi kulturami.

Simulační hry jsou účinným nástrojem pro posílení mezikulturních dovedností potřebných k efektivní spolupráci mezi lidmi s odlišnou kulturou. Prostřednictvím zvýšeného kulturního povědomí, zlepšených komunikačních dovedností, zkušeností s budováním empatie a příležitostí k řešení konfliktů přispívají tyto hry k inkluzivnější a silnější společnosti.

Hra rolí č. 1 - komunikační kampaň o "těstovinách" v nadnárodní společnosti v multikulturním týmu kolegů

Byli jste přijati do nadnárodní společnosti a nyní jste součástí multikulturního týmu kolegů složeného z Poláka, Francouze, Itala a Číňana... Vy jste Ital :). Váš tým musí navrhnout komunikační kampaň na produkt „těstoviny“. Váš produkt "těstoviny" však musí být prezentován s konkrétním cílem překonat kulturní rozdíly a najít společný jazyk, být srozumitelný ve všech zemích.

Úkol je rozdělen do několika fází:

krok 0: v tomto kroku budete muset identifikovat společné prvky, které charakterizují vaši cílovou skupinu v různých zemích. Cílovou skupinou jsou početné rodiny, které konzumují příslušné množství těstovin, mají nízké příjmy a oba rodiče pracují.

krok 1: identifikujte a popište společné charakteristiky cílové skupiny

krok 2: identifikujte hodnotné prvky těstovin, které mohou být průřezově zajímavé pro všechny rodiny bez ohledu na jejich kulturu

krok 3: vytvořte účinný slogan, který vyjadřuje myšlenku hodnoty těstovin a zároveň překonává kulturní rozdíly.

krok 4: vytvořte sugestivní obrázek

krok 5: reflexe/zamyšlení: zamyslete se nad rozdíly, na které jste narazili z hlediska kultury, např. různorodost kulturního prostředí, spojení výrobku s konkrétním afektivním prostředím (např. těstoviny pro Italy obvykle znamenají rodinu). Za druhé identifikujte některé klíčové prvky užitečné pro pomoc při prezentaci těstovin tak, abyste překonali kulturní rozdíly a stereotypy, poté proveďte jakousi SWOT analýzu možných silných a slabých stránek, hrozeb a pozitivních poznatků různých kulturních prostředí, které mají vliv na stereotypy o těstovinách a na emocionální sféru, spojenou s tímto druhem potravin. Nakonec se o výsledky podělte s kolegy různých národností.

Mezikulturní dovednosti

Hra rolí č. 2 - stereotypy

Krok 1 - Sestavte týmy, každý min. o 2 účastnících

Krok 2 - Každý účastník si vybere evropskou zemi (odlišnou od jeho rodné země).

Krok 3 - Brainstorming o stereotypech týkajících se každé z vybraných evropských zemí

Krok 4 - Pokuste se představit některé situace, v nichž můžete vytvořit určité "komunikační mosty" pomáhající účastníkům překonat určité stereotypy, abyste nakonec překonali komunikační obtíže v týmech různých národností

Krok 5 – reflexe / zamyšlení: jako tým odpovězte na následující otázky: Jaké jsou podle vás

stereotypy v zemi, kterou jste si vybrali? Jak stereotypy vyvolaly obtíže v komunikaci a porozumění? Jaké prvky přispěly k vytvoření určité pozitivní komunikační dynamiky, empatie a vzájemného porozumění mezi účastníky?

Skupinové projekty na delegaci úkolů – mezikulturní dovednosti

Zadání úkolu může být účinnou metodou pro posílení interkulturních dovedností v rámci skupinového projektu. Níže je aktivita na posílení interkulturních dovedností, která zahrnuje šest úkolů, které posílí interkulturní dovednosti vašeho týmu:

1. Zjistěte kulturní rozdíly: pokuste se zmapovat, uvědomit si a pochopit kulturní rozdíly členů vašeho týmu (zaměřte se na hodnoty, názory a styly komunikace).
2. Definujte jasná očekávání: definujte cíle aktivity, očekávání, role
3. Oceňte rozmanitost ve vašem týmu: přemýšlejte o způsobech, jakými oceníte kulturní rozmanitost ve vašem týmu.
4. Přidělujte úkoly na základě silných stránek členů: najděte způsoby, jak zadávat úkoly ve vašem týmu, abyste posílili silné stránky členů vašeho týmu.
5. Podporujte spolupráci: posilujte budování týmu tím, že budete podporovat mezikulturní spolupráci jako klíčový faktor k překonání kulturních bariér.
6. Poskytování zpětné vazby: poskytněte zpětnou vazbu účastníkům vaší skupiny o jejich komunikačních dovednostech a dovednostech týmové práce.

Dodržováním těchto kroků můžete vytvořit kooperativní pracovní prostředí, které podpoří posílení interkulturních dovedností u vašich zaměstnanců.

Delegování úkolů č. 1 – rozhovor o mezikulturních dovednostech

Úkol 1 - Ve dvojici s vrstevníkem sehraje 2 role.

Role 1 - Představte si, že jste přistěhovalec, nebo si najděte osobu z jiného kulturního prostředí, která bude v roli přistěhovalce.

- nově přistěhovaná osoba, která do vaší země přijela nejdéle před 2 lety
- přichází z mimoevropských zemí

Role 2 - novinář pověřený vedením rozhovoru s přistěhovalcem

Úkol 2 - rozhovor s přistěhovalcem – zeptejte se na následující otázky:

- Proč jste se přistěhoval?
- Jaká byla první kulturní odlišnost, kterou jste zaznamenal/zažil bezprostředně po příjezdu do nové země?
- Jaká kulturní odlišnost měla hlavní vliv na váš život po příjezdu?
- Jak se podle vás může člověk naučit interkulturně myslet?
- Co vás vedlo k tomu, že jste přijal riziko začít novou životní etapu v zahraničí?
- Jaké strategie a metody jste objevil k překonání kulturních bariér v krizových situacích?
- Které z mezikulturních dovedností jsou podle vás nejdůležitější pro lepší integraci v nové hostitelské zemi (např. vyjednávání, mezikulturní přístup, mediace apod.)?

Úkol 3 – reflexe / zamyšlení:

Zamyslete se nad touto aktivitou a napište formou článku do tisku několik závěrů o tom, co jste se dozvěděli o interkulturních dovednostech a jak je posílit.

Delegování úkolů č. 2 – průvodní / motivační dopis

Interkulturní dovednosti pro motivační dopis

Psaní motivačního dopisu vám může pomoci zamyslet se nad svými mezinárodními dovednostmi. V motivačním dopise napište zvláštní oddíl věnovaný vašim mezikulturním dovednostem. Uveďte zkušenosti, které jste získali v multikulturním prostředí (např. studium, dobrovolnictví, cestování v mezinárodních týmech). Při popisu zkušeností, které jste získali v mezinárodním prostředí, byste měli vzbudit pozornost a zájem personalisty, protože schopnost pracovat v mezikulturních skupinách může být cenná například v

nadnárodní korporaci! ;)

Vaším cílem je vysvětlit personalistovi proč jste díky vašim interkulturním dovednostem tím nejlepším uchazečem o pracovní pozici v nadnárodní korporaci...

Delegování úkolů č. 3 - brainstorming

Zapojte se do této aktivity v ideálním počtu 5 osob. Realizujte následující úkoly:

- 1) Rozdělte si role: vyberte jednoho koordinátora (pověřeného koordinací) a jednoho zapisovatele ve vašem týmu (který bude mít na starosti zaznamenávání výsledků).
- 2) definujte úkol: Úkolem je vyjmenovat všechny pojmy a myšlenky, představy, které si spojujete se slovem "interkulturní dovednosti"
- 3) dohodněte se na časovém rozvržení aktivity
- 4) sdílejte nápady, pojmy: každý účastník má říci 4 – 6 pojmů, která jsou výsledkem brainstormingu.
- 5) řekněte všechny pojmy vzešlé z tvůrčího brainstormingu.
- 6) prezentujte výsledky (pokuste se nakreslit mapu, která bude znázorňovat výsledky brainstormingu).

Delegování úkolů č. 4 - portrét mezikulturních dovedností

Krok 1: sestavte malé týmy o 2 až 4 lidech.

Krok 2: na list papíru nakreslete postavu

Krok 3: pod nohy napište 2 interkulturní dovednosti, které jste si dosud neosvojili nebo ve kterých se necítíte jistí.

Krok 4: vedle rukou napište 2 interkulturní dovednosti, kterými disponujete nebo ve kterých se cítíte jistí.

Krok 5: nad hlavu napište interkulturní dovednost, kterou byste chtěli zlepšit.

Krok 6: na srdce vložte jednu nebo více svých velkých vášní spojených s mezikulturní oblastí.

Krok 7: poté, co celá skupina dokončí psaní, každý účastník popíše svou kresbu ostatním.

Krok 8: každý by měl přispět a podělit se o pozitivní komentář k vášním nebo dovednostem a také poskytnout radu ostatním členům v týmu, aby mu/jí pomohl/a zlepšit získávání nových interkulturních dovedností.

Digitální dovednosti

Úvod

Simulační hry mohou také pomoci posílit digitální dovednosti jednotlivců, které jsou v dnešní digitální době stále důležitější. Zde je několik způsobů, jak mohou simulační hry pomoci s rozvojem digitálních dovedností:

1. **Digitální gramotnost:** Simulační hry mohou pomoci jednotlivcům posílit dovednosti v oblasti digitální gramotnosti. Tento soubor her poskytuje výukové prostředí, ve kterém mohou hráči interagovat s digitálními nástroji, a nabízí tak šance na rozvoj různých digitálních dovedností.
2. **Řešení problémů:** Simulační hry mohou podpořit rozvoj dovedností řešení problémů souvisejících s IT a digitálními nástroji, protože hráči jsou postaveni před různé druhy výzev a musí najít efektivní řešení.
3. **Kreativita:** Simulační hry mohou posilovat kreativitu tím, že hráčům poskytují digitální nástroje podporující možnosti vyjádřit a realizovat originální nápady a řešení.
4. **Spolupráce:** Simulační hry nabízejí práci v týmech pracujících na společných cílech. Tyto hry podporují kooperativní hraní a mohou přispět k vybavení účastníků relevantnějšími digitálními dovednostmi v digitální éře směřující k digitálně silnější společnosti.

Název hry: boj („fight“)

Popis: Boj je hra, ve které se mísí svět fantazie a kódování, podporuje výuku kódovacích dovedností. Účastníci jsou v roli hrdiny, který bojuje proti nepřítelům a překonává překážky různých úrovní. Do hry se mohou zapojit účastníci jakéhokoli věku a posílit své kódovací schopnosti.

Rozvíjené klíčové digitální dovednosti:

1. **Kódování:** při hraní této hry se účastníci mohou naučit programovat, rozvíjet logické myšlení
2. **Řešení problémů:** hra vyžaduje, aby hráči využívali své kódovací dovednosti k řešení problémů a překonávání překážek. Musí si procvičit logické uvažování, aby našli řešení složitých problémů.
3. **Tvořivost:** hra umožňuje hráčům vytvářet a upravovat vlastní kód, čímž podporuje

inovace.

4. **Spolupráce:** hra umožňuje hráčům sdílet své kódovací schopnosti s ostatními hráči. Poskytuje účastníkům šanci naučit se od ostatních některé nové styly a techniky kódování.

Skupinová činnost s delegováním úkolů

Zadávání a delegování úkolů je důležité pro posílení digitálních dovedností v rámci skupinového projektu. Zde je několik kroků, které můžete dodržovat při delegování úkolů a posilování digitálních dovedností členů skupiny:

1. **Definujte jasné cíle:** jasně definujte cíle činnosti, abyste měli jasnou představu o očekávaných dopadech a výsledcích učení. To vám pomůže delegovat úkoly v rámci členů týmu.
2. **Zhodnoťte osobní dovednosti v týmu:** zmapujte dovednosti a silné stránky jednotlivých členů týmu.
3. **Přiřadte odpovědnosti:** přiřadte úkoly, role a odpovědnosti na základě individuálních silných stránek a zájmů a ujistěte se, že každý člověk ví, co je povinen zajistit.
4. **Podpořte kreativitu:** vyzvěte účastníky, aby vytvořili některá kreativní a inovativní řešení. Podporujte šance na sdílení kreativních nápadů vznikajících v týmu.
5. **Zajistěte podporu:** poskytněte týmu podporu, abyste mu pomohli s úspěšným rozvojem inovativních digitálních nápadů (podpořte členy týmu v účasti na školeních i ve vyhledávání vzdělávacích zdrojů potřebných k rozvoji jejich digitálních dovedností).
6. **Oslavujte úspěch:** oslavujte pozitivní výsledky dosažené členy týmu, kteří jsou schopni projevit své digitální dovednosti, a oceňujte je směrem k cílům týmu).

Podle uvedených kroků můžete vytvořit prostředí spolupráce, které posiluje digitální dovednosti ve vaší skupině. To může účastníkům skupiny pomoci posílit některé relevantní dovednosti a schopnosti, které je třeba vynaložit v rámci dalších projektů.

Delegování úkolů – rozhovor s “digitálním šampionem”

Úkol 1 - Ve dvojici s vrstevníkem sehraje 2 role.

Role 1 - Představte si, že jste "digitální šampion" s úspěšným příběhem nebo najděte skutečného digitálního šampiona, který je k dispozici s následujícím profilem:

- pokročilá úroveň digitálních dovedností;
- pracuje v digitální oblasti (IT) alespoň 2 roky,

Role 2 - novinář pověřený vedením rozhovoru s digitálním šampionem

Úkol 2 - proveďte rozhovor se svým "digitálním šampionem" s použitím následujících otázek

1. Jakou radu byste dal těm, kteří chtějí posílit své digitální dovednosti s cílem zlepšení své pracovní pozice?
2. S jakými obtížemi jste se setkal během procesu získávání digitálních dovedností?
3. Lze podle vašeho názoru v naší hypertechnologické společnosti digitální dovednosti získat pouze na základě pracovních zkušeností, nebo je také potřeba zapojit se do nějakých vzdělávacích kurzů, aby bylo možné integrovat pracovní a formální metody učení?
4. Je na základě vašich zkušeností možné v dnešní době žít, pracovat a studovat, aniž byste neměli odpovídající digitální dovednosti?
5. Jak se podle vás lze digitálním dovednostem naučit?
6. Uveďte prosím definici člověka vybaveného digitálními dovednostmi.
7. Co vás vedlo k tomu, že jste se začali zdokonalovat ve využívání digitálních dovedností?
8. Jaké digitální dovednosti jsou podle vás nejdůležitější pro lepší začlenění na trhu práce?

Úkol 3 reflexe / zamyšlení

Zamyslete se nad touto aktivitou a napište článek do tisku se závěry o tom, co jste se dozvěděli o digitálních dovednostech a jak je posílit.

Delegování úkolů – průvodní / motivační dopis

Digitální dovednosti pro průvodní dopis

Při psaní motivačního dopisu se můžete zamyslet nad svými digitálními dovednostmi. V motivačním dopise napište zvláštní oddíl, kde popíšete vaše digitální dovednosti. Uveďte informace o hlavních předchozích zkušenostech, které jste měli v digitální oblasti (např. zahájení nových ICT projektů v rámci neformální skupiny). Při popisu zkušeností, které jste v této oblasti získali, byste měli vzbudit pozornost a zájem náboráře, protože digitální dovednosti jsou jistě cenné například v nadnárodní korporaci!

Vaším cílem je vysvětlit náboráři, jak a proč z vás vaše digitální dovednosti a zkušenosti dělají nejlepšího uchazeče o pracovní pozici v nadnárodní korporaci.

Delegování úkolů - brainstorming

Zapojte se do této aktivity s ideálním počtem 5 osob. Pracujte nad následujícími úkoly.

- 1) **Rozdělte si role:** vyberte jednoho koordinátora (pověřeného koordinací) a jednoho zapisovatele výsledků
- 2) **Definujte úkoly:** úkoly spočívají ve vyjmenování všech pojmů a myšlenek, představ, které si spojíte se slovem digitální dovednosti
- 3) dohodněte se na časovém rozvržení činnosti
- 4) **sdílení nápadů, pojmů:** každá osoba má říci 4 – 6 pojmů, která jsou výsledkem brainstormingu
- 5) oznamte všechna slova vzešlá z kreativního brainstormingu
- 6) prezentujte výsledky (pokuste se nakreslit mapu, která bude znázorňovat výsledky brainstormingu).

Delegování úkolů – portrét dovedností

Krok 1: sestavte malé týmy o 2 až 4 lidech.

Krok 2: na papír nakreslete jednoduchou postavu (ve formě panáka).

Krok 3: pod nohy napište 2 digitální dovednosti, které jste si dosud neosvojili nebo si jimi nejste jisti.

Krok 4: vedle rukou napište 2 digitální dovednosti, kterými disponujete nebo ve kterých se cítíte jisti.

Krok 5: nad hlavu napište digitální dovednost, kterou byste chtěli zlepšit.

Krok 6: na srdce prosím vložte jednu nebo více svých velkých vášní spojených s digitální oblastí.

Krok 7: poté, co celá skupina dokončí portrét, každý představí svou kresbu ostatním ve skupině

Krok 8: každý by měl přispět a podělit se o pozitivní komentář k vášním nebo dovednostem a také poskytnout radu ostatním členům v týmu, aby mu/jí pomohl/a zlepšit získávání nových digitálních dovedností.

Závěr

Hry hrají důležitou roli v posilování měkkých dovedností. Z tohoto důvodu se domníváme, že je důležité vyvíjet vzdělávací hry určené speciálně pro posilování měkkých dovedností. Pokud uvažujeme o celém procesu posilování dovedností, je třeba věnovat pozornost profilům dovedností každého účastníka, aby byl maximalizován jeho osobní přínos a posíleny příslušné dovednosti související s jeho konkrétními vzdělávacími cíli. Z programů posilování dovedností, založených na metodách neformálního vzdělávání formou gamifikace, mají největší prospěch studenti středního odborného vzdělávání nebo čerství absolventi, kteří jsou z různých důvodů definováni jako znevýhodnění. Řízení procesů posilování dovedností hraje zásadní roli při zprostředkování zaměstnání a přináší pozitivní dopady na perspektivy zaměstnatelnosti jedince. Z tohoto důvodu se jeví jako velmi důležité, aby zúčastněné strany (nevládní organizace, SOŠ, neformální vzdělávací organizace apod.) spolupracovaly a využívaly integrovaný model simulačních her projektu VET3D, který je speciálně navržen pro rozvoj podnikatelských, mezikulturních a digitálních dovedností.



<https://vet3dproject.eu/>