

**ENTREPRENEURSHIP: A SERIOUS GAME**



**HRA SIMBIZ PŘÍRUČKA**



## **OBSAH**

- 1. Úvod**
- 2. Účel příručky**
- 3. Účel hry SimBiz**
- 4. Kdo je cílová skupina?**
- 5. Kompetenční rámec a online hra**
- 6. Lesson Plans**
  - 6.1. Flexibilita
  - 6.2. Spolehlivost
  - 6.3. Sebemotivace / Průbojnost a energie
- 7. Jak uvést do práce metakognici (tj. poznání o poznání) a jak ji zařadit do studijního plánu**
- 8. TABULKY**
  - 8.1. Tabulka 1
  - 8.2. Tabulka 2
- 9. Jak rozdělit studenty, aby mohli hru hrát**
- 10. Jak mohou učitelé/školitelé sledovat pokrok**
- 11. Závěr**





## ÚVOD

*Společnosti a celý podnikatelský sektor hledají sebevědomé mladé pracovníky, kteří se postaví výzvám a příležitostem, které v současnosti přináší svět obchodu.*

*Hlavním důvodem pro zavádění měkkých dovedností (soft skills) do osnov odborného vzdělávání je, aby studenti byli úspěšní v své budoucí kariéře.*

*Hard skills neboli tvrdé dovednosti jsou nutné pro výkonávání jednotlivých zaměstnání. Často se liší dle jednotlivých průmyslových odvětví nebo podle zastávané role či pozice. Tyto schopnosti se obvykle získávají studiem či školením.*

*Naopak měkké dovednosti nejsou specifické pro jednotlivá odvětví nebo zastávané pozice. Jako takové se stávají velmi cennými pro všechny zaměstnavatele bez ohledu na průmyslové odvětví. Pomáhají jim pochopit, jestli studenti/uční zapadnou do jejich pracovního prostředí a zda mají schopnosti pracovat jako jejich zaměstnanci.*

*Podnikavost je vlastností a motivací, která člověku umožňuje využít své schopnosti a úsilí k vytváření nových produktů a služeb. Má jednoznačný společenský potenciál, jelikož podněcuje podnikatele ke zvažování potřeb a požadavků potenciálních zákazníků. Podnikání také vyžaduje sestavení a řízení pracovního týmu a vytvoření pracovního prostoru.*

*Podnikatelství je považováno za klíčový faktor současné společnosti, tudíž je natolik důležité, aby bylo součástí osnov všech škol, zejména však odborných.*

*Předpokládá se, že studenti odborného školství jsou dobře připraveni po technické stránce. Nicméně společnosti kladou na své zaměstnance i jiné nároky, ne jen ty technické. Podobně, svět obchodu hledá podnikatele s širšími schopnostmi včetně těch podnikatelských.*

*Podnikatelské vzdělání má významnou roli a je zásadní potřebou současné i budoucí generace mladých lidí.*

*Tento předpoklad vede k hledání nástrojů a metodologií, které podpoří takové vzdělávání. Proto shledáváme tzv. serious games neboli vážné hry výjimečným nástrojem k zavádění a rozvíjení měkkých dovedností u studentů/učňů, kteří se chystají vstoupit na trh práce. Vážné hry jsou výzvou pro své hráče, jelikož testují jejich schopnost vydávat se různými cestami, a zakusit tak příslušné důsledky. Tyto hry poskytují okamžitou zpětnou vazbu, což je efektivní pro procedurální učení a hodnocení. Jsou také vhodné k využití v prostředí kolektivu.*



## ÚČEL PŘÍRUČKY

Tato příručka byla vytvořena jako jeden z produktů projektu ERASMUS+ *Entrepreneurship: A Serious Game*. Cílem projektu bylo identifikovat klíčové podnikatelské dovednosti, které si společnosti přejí a poté vytvoření Evropského rámce kompetencí, jež by jak mladí učni/studenti, tak i současní zaměstnanci měli mít, aby mohli být podnikatelem či průbojným zaměstnancem.

Na základě Evropského rámce podnikatelských kompetencí byl vytvořen druhý produkt – serious game, neboli vážná hra. Hraním této hry mohou studenti odborného vzdělávání dosáhnout zlepšení svých kompetencí tak, že budou čelit pracovním situacím, uvedou do praxe nové strategie či zhodnotí svá jednání a rozhodnutí.

Tato příručka je určena učitelům odborného školství, technických škol a středních škol, kteří chtějí svým studentům objasnit požadavky, které v současnosti vyžaduje trh práce.

Nejprve by si měli učitelé nastudovat Rámec podnikatelských kompetencí popisující šest kompetencí, které zahrnují další měkké dovednosti (tzv. kompetence orientované na dovednosti), jež mohou studenti rozvíjet na různých úrovních.

Příručka také obsahuje návody pro učitele a školitele, jak využívat hru *SimBiz* co nejvíce, aby dosáhli cílů hry.

## ÚČEL HRY SIMBIZ

Cílem hry *SimBiz* je rozvoj schopností a ochoty žáků/studentů vytvářet hodnoty pro sebe a ostatní.

### To zahrnuje:

- Osobní vývoj skrze nekognitivní a metakognitivní dovednosti.
- Budování povědomí o důležitosti podnikatelství a roli podnikatele ve společnosti
- Získávání znalostí a dovedností o tom, jak začít, převzít, řídit společnost a jak v ní růst.

### Základními prvky ve hře jsou:

- Zkušenostní učení a učení v kontextu
- Podpora podnikatelských kompetencí
- Reflexe vyvolaná v hráči vlastní iniciativou ve hře

*SimBiz* studentům pomůže identifikovat rozsah kompetencí (měkké dovednosti, nekognitivní dovednosti) nutných k podnikání. Na vyšší úrovni studenti rozeznají některé z metakognitivních schopností nezbytných pro určité úkoly jako je plánování práce, očekávání změn a překonávání problémů. Metakognice, či myšlení vyššího řádu, znamená poznání o poznání, myšlení o myšlení a vědění o vědění. Metakognice nám dovoluje být úspěšnými studenty a je spojována s inteligencí. (Například Borkowski, Carrová, & Pressley, 1987; Sternberg, 1984, 1986a, 1986b). Metakognice zahrnuje aktivní kontrolu nad kognitivním procesem učení. Činnosti jako plánování, jak uchopit úkol k naučení, monitorování pozorování a hodnocení pokroku potřebného k dokončení úkolu jsou z podstaty metakognitivní. Tato strategie učení je základním principem úspěchu student v jakékoli studijní činnosti, kterou si zvolí



## KDO JE CÍLOVÁ SKUPINA

I přestože byl *SimBiz* vytvořen pro studenty odborného vzdělávání, tato hra může být užitečným nástrojem v mnoha jiných prostředích než jen ve vzdělávacím sektoru. Úřady práce jej mohou poskytnout zájemcům o práci. Také společnosti, které si chtějí udržet vysokou úroveň podnikatelského ducha mezi svými zaměstnanci, mohou být cílovou skupinou této online hry. Noví absolventi mající vysokou úroveň technických dovedností, ale neuvědomují se, že jejich kognitivní dovednosti jsou stejně důležité jako ty technické, mohou sledat hru *SimBiz* nezbytným nástrojem pro svůj vstup na trh práce.

## KOMPETENČNÍ RÁMEC A SIMBIZ

*SimBiz* vznikl jako podpora Rámce podnikatelských kompetencí, který byl vyvinut v pěti evropských zemích.

Oba tyto nástroje umožňují mladým lidem a zájemcům o práci trénink a školicí služby a podporují hodnotu podnikatelských kompetencí pro občany EU.

David McClelland was the promoter of the concept of competence. Spencer & Spencer define competence as:

*zásadní charakteristika jednotlivce, která souvisí zejména s efektivitou anebo vyšším výkonem v určité pracovní činnosti či situaci.*

Efektivita v určité pracovní činnosti či situaci je to, co *SimBiz* předává svým uživatelům, když ve hře podnikají nebo jsou zaměstnanci společnosti.

Šest měkkých kompetencí rozvíjených v Rámci podnikatelských kompetencí s využitím modelu VQTS (Vocational qualification transfer system „přenosový systém odborné kvalifikace“) jsou:

- **Sebemotivace = průbojnost a energie**
- **Spolehlivost**
- **Přijímání závazku**
- **Flexibilita**
- **Proaktivní přístup**
- **Vnímavost vůči novým informacím**

Když začnou učni/studenti hrát hru, založí si společnost, vyberou si podnikatelský sektor a dovednosti. Poté musí definovat své vlastní kompetence – vyhodnotit je na základě kompetenčního rámce.

Aby mohli studenti definovat vlastní kompetence a zhodnotit, jak jsou motivovaní, flexibilní, spolehliví, vnímaví k novým informacím, musí znát sami sebe ve vztahu k těmto kompetencím. Tato znalost jim také pomůže ohodnotit jejich schopnost očekávat problémy a změny a také jak je řešit.

Než začnou studenti hrát tuto hru, tak by jim s tímto měli učitelé a školitelé pomoci. Ještě před začátkem hry by také měli připravit hodiny zaměřené na kompetence. Na následujících stranách najdete příklady výukových plánů ke třem měkkým kompetencím.



## PŘÍKLADY VÝUKOVÝCH PLÁNŮ

### 6.1

#### FLEXIBILITA

---

##### Jak flexibilní jsem?

---

##### CÍL: přemýšlet o vlastních kompetencích

---

##### Metodologie:

Induktivní uvažování

Přístup k řešení problémů: tato metodologie umožňuje ovládnutí, propagaci a vyhodnocení poznávacích procesů, když jsou úkoly navrženy tvůrčím způsobem.

Semináře a workshopy jsou dobrými příklady.

Výuka pro pochopení: učení o porozumění zahrnuje organizaci obrázků na různých úrovních pro úplné porozumění.

Ilustrované pracovní situace a podobná videa mohou studentům připomenout je samotné během vykonávání školních či pracovních úkolů.

Studenti se naučí rozumět a jsou si vědomi toho jak.

---

##### Popis:

Studenti či učni pracují v malých skupinkách a snaží se pochopit, co znamená flexibilita na základě nápoředy, vysvětlení a příkladů od školitele či učitele nebo po shlédnutí videa zobrazujícího pracovní situaci.

---

##### Výsledek:

Studenti jsou schopni definovat flexibilitu jako jednu z kompetencí na základě své vlastní reflexe.

V tomto stádiu budou učni schopni definovat flexibilitu následovně:

*Jde o přijetí metodického přístupu k práci. Vyžaduje plánování a organizování sebe sama i ostatních za účelem provedení práce a zamezení budoucích problémů. Zahrnuje schopnost přizpůsobit se a měnit plány podle požadavků aktuální situace. Na vyšších úrovních je vyžadováno dlouhodobé, strategické a kreativní myšlení.*

---

##### Kritéria pro hodnocení:

Formativní hodnocení je vhodnější než sumativní hodnocení pro zhodnocení podnikatelského učení.

Učitel/školitel musí mít roli pozorovatele a moderátora, a ne instruktora, při sledování porozumění studentů/učňů a jejich vlastní reflexe při výuce flexibility jako kompetence. Postoj učitele/školitele by měl studentům/učňům pomoci zvládnout reflexi o své úrovni dané kompetence. Tato sebereflexe se nazývá metakognitivní kompetencí, což je schopnost jednotlivce reflektovat vlastní kompetence (viz další stranu pro používání metakognice).

---

##### Materiály:

<https://www.youtube.com/watch?v=hPi144XEKgs>

*Zdroj: you tube Soft-skills-Critical thinking and problem solving*

---

##### Učňova reflexe:

V tomto stádiu bude učeň schopen rozpoznat vlastní úroveň flexibility. Pokud není učeň velmi flexibilní, učitel nebo školitel by se měl snažit zlepšit tuto měkkou dovednost, jelikož ji podnikatelé vyžadují.

---



## SPOLEHLIVOST

---

### Jak spolehlivý (profesionální) jsem?

---

#### CÍL: přemýšlet o vlastních kompetencích

---

##### **Metodologie:**

Induktivní uvažování

Přístup k řešení problémů: tato metodologie umožňuje ovládání, propagaci a vyhodnocení poznávacích procesů, když jsou úkoly navrženy tvůrčím způsobem.

Semináře a workshopy jsou dobrými příklady.

Výuka pro pochopení: učení o porozumění zahrnuje organizaci obrázků na různých úrovních pro úplné porozumění.

lustrované pracovní situace a podobná videa mohou studentům připomenout je samotné během vykonávání školních či pracovních úkolů.

Studenti se naučí rozumět a jsou si vědomi toho jak.

---

##### **Popis:**

Studenti či učni pracují v malých skupinkách a snaží se pochopit co znamená spolehlivost a profesionalita na základě nápovědy, vysvětlení a příkladů od školitele či učitele nebo po shlédnutí videa zobrazujícího pracovní situaci.

Studenti pracují sami na různých úkolech a snaží se obhájit kvalitu vykonané práce a dobu k tomu potřebnou.

---

##### **Výsledek:**

Studenti jsou schopni definovat spolehlivost jako jednu z kompetencí na základě své vlastní reflexe.

V tomto stádiu budou učni schopni definovat spolehlivost následovně:

*Je to možnost být zapojen do úkolů a zavazovat se k dobrým výsledkům, které budou pokaždé stejné.*

---

##### **Kritéria pro hodnocení:**

Formativní hodnocení je vhodnější než sumativní hodnocení pro zhodnocení podnikatelského učení. Učitel/školitel musí mít roli pozorovatele a moderátora, a ne instruktora, při sledování porozumění student/učňů a jejich vlastní reflexe při výuce spolehlivosti jako kompetence. Postoj učitele/školitele by měl studentům/učňům pomoci dokončit reflexi o svém způsobu organizace úkolů a jak dobře jsou vykonány. Toto naznačuje nejenom sebereflexi, ale i sebehodnocení ze strany učně. Učeň sám pozoruje kvalitu práce, kterou vykonává a její včasné dokončení, aby splnil očekávání zaměstnavatele.

---

##### **Materiály:**

<https://www.youtube.com/watch?v=7dPWVjQSad4>

Source: You tube Professionalism

---

##### **Učňova reflex:**

V tomto stádiu bude učeň schopen rozpoznat vlastní úroveň spolehlivosti. Pokud není učeň dostatečně spolehlivý či profesionální, učitel nebo školitel by se měl snažit zlepšit tuto měkkou dovednost, jelikož ji podnikatelé vyžadují. Jedním ze způsobů, jak přimět učně být v budoucnosti spolehlivými zaměstnanci, je ocenění jejich dobrých výsledků a postojů během práce. To naznačuje závazek, větší zapojení a ochotu efektivněji se učit.

---



### **Jak se motivovaný jsem?**

---

#### **CÍL: přemýšlet o vlastních kompetencích**

---

##### **Metodologie:**

Induktivní uvažování

Přístup k řešení problémů: tato metodologie umožňuje ovládnutí, propagaci a vyhodnocení poznávacích procesů, když jsou úkoly navrženy tvůrčím způsobem.

Semináře a workshopy jsou dobrými příklady.

Výuka pro pochopení: učení o porozumění zahrnuje organizaci obrázků na různých úrovních pro úplné porozumění.

Ilustrované pracovní situace a podobná videa mohou studentům připomenout je samotné během vykonávání školních či pracovních úkolů.

---

##### **Popis:**

Studenti či učni pracují v malých skupinkách a snaží se pochopit co znamená se motivace na základě nápovědy, vysvětlení a příkladů od školitele či učitele nebo po shlédnutí videa zobrazujícího pracovní situaci.

---

##### **Výsledek:**

Studenti jsou schopni definovat se motivaci jako jednu z kompetencí na základě své vlastní reflexe.

V tomto stádiu budou učni schopni definovat tuto kompetenci následovně:

*Jde o to nalézt smysl a sílu dokončit úkol, i když je obtížný, bez toho aniž by člověk vzdal nebo jej musel někdo jiný pobízet.*

---

##### **Kritéria pro hodnocení:**

Formativní hodnocení je vhodnější než sumativní hodnocení pro zhodnocení podnikatelského učení.

Učitel/školitel musí mít roli pozorovatele a moderátora, a ne instruktora, při sledování porozumění studentů/učňů a jejich vlastní reflexe při výuce se motivace jako kompetence. Student by měl mít vůdčí roli při učení. Tímto způsobem nebude studentova se motivace nikdy potlačena.

---

##### **Materiály:**

[https://www.youtube.com/watch?v=-vk-99seC\\_I&list=PLG0im2-n6wDL16gAXtoFpi6yh3mPijeQp](https://www.youtube.com/watch?v=-vk-99seC_I&list=PLG0im2-n6wDL16gAXtoFpi6yh3mPijeQp)

Source: *You tube Soft skills – Enthusiasm and attitude*

---

##### **Učňova reflexe:**

V tomto stádiu bude učeň schopen rozpoznat vlastní úroveň se motivace. Pokud není učeň se motivovaný, učitel nebo školitel musí učni nabídnout jiné možnosti učení a podporovat jeho reflexi pomocí kladení otázek.

---





## DALŠÍ NÁPADY PRO VÝUKU

- napište podnikatelský záměr (business plan) pro vybranou společnost ze hry
- ohodnoťte podnikatelské chování studentů nejenom během hry, ale i ve třídě (=ECF kompetence)
- nechte studenty prozkoumat hru, aby zjistili co je nutné k založení společnosti ve vybraném sektoru
- požádejte studenty o vypracování plánu na základě konkrétních obchodních cílů před začátkem hry
- studenti se mohou seznámit s potenciálním umístěním společnosti tak, že nejdříve poznají podobné společnosti ve hře
- vyzvěte studenty k vypracování vhodné lekce na základě výukové plánu

## 7

### ZAČLENĚNÍ METAKOGNICE DO OSNOV A JEJÍ ZAVEDENÍ DO PRAXE

Učitelé a školitelé mohou jít následující cestou, aby se studenty procvičili strategie učení. Mělo by se tak učinit ještě před začátkem hry. Jakýkoli aspekt osnov může být použit, aby byla do praxe zavedena sebereflexe o učení. Následující příklad vychází z přírodopisu.

- **Předběžné posouzení** – Podpořte studenty, aby prozkoumali své aktuální uvažování: „Co už vím o tématu a mohlo by mě to tak přivést k učení?“
- **Nejtěžší moment** – Dejte studentům možnost identifikovat věci, které jsou matoucí: „Co mě nejvíce zmátlo na látce probírané v dnešní hodině?“
- **Retrospektivní posouzení poté** – Tlačte studenty k tomu, aby poznali koncepční změnu: „Před touto hodinou jsem si myslel, že evoluce je... Nyní si myslím, že evoluce je...“, nebo „Jak se změnil (nebo nezměnil) můj názor v průběhu času?“
- **Reflexní deník** – poskytněte studentům prostor, kde mohou sledovat své vlastní uvažování: „Které aspekty mé přípravy na zkoušky fungovaly a měl bych si je zapamatovat pro další zkoušku? Co nefungovalo dobře a neměl bych to příště dělat, nebo bych to mohl změnit?“

Dále jsou zde doporučení, jak vytvořit lekce založené na metakognici:

- dejte studentům čas, aby identifikovali věci, které je v probíraném tématu či v hodině matou: *zeptejte se studentů, co je mate, a uznejte jejich potíže*
- zahrňte do hodiny reflexi: *zahrňte krátkou reflexi (ústní či psanou), v níž se studentů zeptáte, co je pro ně náročné nebo jestli se během úkolu/zkoušky/ projektu objevily nějaké otázky*



- metakognitivní modelování instruktorem pro studenty: *vytvořte model myšlenkových procesů zapojených ve vašem oboru a hledaných v dané hodině tak, že budete explicitní v tom jak začít, jak se rozhodnout, co dělat jako první a co jako druhé, jak kontrolovat svou práci a jak poznat, že jste hotovi*

Pro usnadnění těchto činností jsou zde dvě užitečné tabulky:

## 8

### TABULKY

#### 8.1

#### TABULKA 1

Vzorové otázky na podporu metakognice studentů o učení.

■ Činnost	■ Plánování	■ Pozorování	■ Ohodnocení
V hodině	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jaké budou cíle dnešní hodiny?</li><li>• Co už vím o tématu?</li><li>• Jak se mohu co nejlépe připravit na hodinu?</li><li>• Kde bych měl sedět a co bych měl dělat (nebo nedělat), abych co nejvíce podpořil své učení během hodiny?</li><li>• Má už nějaké otázky k tématu, o kterých chci zjistit něco navíc?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Co jsem během hodiny pochopil? Co mě mate?</li><li>• Objevuji během hodiny nějaké otázky? Poznamenávám si je někam?</li><li>• Jak by se mohlo téma změnit, aby pro mě bylo relevantním?</li><li>• Umím rozlišit důležité informace od detailů? Pokud ne, jak to změnit?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• O čem byla dnešní hodina?</li><li>• Slyšel jsem dnes něco, co je v rozporu s mým předchozím porozuměním?</li><li>• Jak souvisí téma dnešní hodiny s předchozími?</li><li>• Co potřebuji k tomu, abych získal odpovědi na své otázky a abych si vyjasnil to, co mě mate?</li><li>• Co bylo na dnešní hodině nejzajímavější?</li></ul>



Aktivní učení anebo domácí úkol	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proč mi instruktor dal tento úkol?</li><li>• Co všechno potřebuji, abych úspěšně dokončil tento úkol?</li><li>• Jaké prostředky potřebuji, abych úkol dokončil? A jak se ujistím, že je mám?</li><li>• Kolik potřebuji času, abych dokončil úkol?</li><li>• Pokud jsem již dělal něco podobného, jak můžu být tentokrát lepší?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jaké strategie, fungující či nefungující, které mi pomáhají při učení, používám?</li><li>• Jaké další zdroje bych mohl použít k dokončení úkolu? Co bych měl udělat, abych je získal?</li><li>• Co je pro mě na úkolu největší výzvou? Co je pro mě matoucí?</li><li>• Co mohu v průběhu úkolu udělat jinak, abych se dotkl těchto výzev a matoucích prvků?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jaké strategie, fungující či nefungující, které mi pomáhají při učení, používám?</li><li>• Jaké další zdroje bych mohl použít k dokončení úkolu? Co bych měl udělat, abych je získal?</li><li>• Co je pro mě na úkolu největší výzvou? Co je pro mě matoucí?</li><li>• Co mohu v průběhu úkolu udělat jinak, abych se dotkl těchto výzev a matoucích prvků?</li></ul>
Test či zkouška	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jaké strategie budu používat ke studiu (např. studijní skupiny, seznamy problémů, ohodnocení textu, zkoušení sebe samého pomocí testů, anebo návštěva během úředních hodin a opakovací hodiny)</li><li>• Kolik času chci strávit nad učením? Po jak dlouho a jak dlouho pokaždé studuji?</li><li>• Kterým aspektům z hodin bych měl věnovat více či méně času na základě aktuálního porozumění?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Do jaké míry jsem během studia veškerého materiálu systematický?</li><li>• Do jaké míry využívám veškerou dostupnou studijní podporu?</li><li>• Mám problém se svou motivací při studiu? Pokud ano, uvědomuji si, proč jsem v kurzu?</li><li>• Které z matoucích prvků jsem si vyjasnil? Jakým způsobem jsem to udělal?</li><li>• Co mě stále mate a jak si to vyjasním?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Co z mé přípravy ke zkoušce fungovalo a měl bych si to tedy zapamatovat pro příště?</li><li>• Co z mé přípravy ke zkoušce nefungovalo a neměl bych to tudíž příště dělat, nebo bych to měl změnit?</li><li>• Na které otázky jsem neodpověděl správně? Proč? Jaká je moje odpověď v porovnání s navrženou správnou odpovědí?</li><li>• Na které otázky jsem neodpověděl správně? Proč? Co mě stále mate, co si ještě musím vyjasnit?</li></ul>



Kurz jako celek	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proč je důležité znát obsah kurzu?</li><li>• Jak souvisí úspěch v kurzu s mým kariérním cílem?</li><li>• Jak budu aktivně sledovat své učení v kurzu?</li><li>• Co se chci v kurzu nejvíce naučit?</li><li>• Co chci znát na konci kurzu?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jak mě způsob výuky v tomto kurzu podporuje v mém učení?</li><li>• Jak mě způsob výuky v tomto kurzu nepodporuje v mém učení? Jak to můžu kompenzovat nebo změnit?</li><li>• Baví mě tento kurz? Věřím si ve svém učení? Co mohu udělat, abych zvýšil své sebevědomí a zájem?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Co si budu pamatovat z tohoto kurzu za pět let?</li><li>• Jakou radu bych dal kamarádovi, aby si z tohoto kurzu odnesl co nejvíce?</li><li>• Kdybych měl učit tento kurz, co bych změnil?</li><li>• Co jsem se naučil, tím jak jsem se v tomto kurzu učil, co by mohlo být pro mě užitečné v budoucích přírodopisných/přírodovědných kurzech? V mé kariéře?</li></ul>
-----------------	---	---	---

## 8.1

### TABULKA 2

Ukázkové návrhy pro začlenění metakognice do činností během lekce.

Diskuze ve dvojici po otázce pomocí klikru.	Úkoly aktivního učení anebo domácí úkoly (případové studie, konceptové mapy, seznamy problémů).	Příprava na test či zkoušku
Sdílejte své myšlenky o položené otázce.	Položte tři otázky o konceptu, který jste zkoumali ve vašem úkolu a které stále nemůžete zodpovědět?	Jak se plánujete připravovat na nadcházející zkoušku? Proč?
Sdílejte vámi užítý proces, kterým jste se dopracovali k odpovědi.	Popište alespoň dva nápady spjaté s tímto úkolem, které vás matou?	Jaké zdroje máte k dispozici, které vám mohou pomoci? Jak si zajistíte, že je použijete?
Jaký byl váš hlavní důvod pro výběr dané odpovědi, a jaké byly hlavní důvody pro nevybrání ostatních odpovědí?	„Při tomto úkolu jsem se toho hodně naučil.“ Do jaké míry souhlasíte či nesouhlasíte?	Jak byste porovnal vaši přípravu ke zkoušce alespoň se třemi spolužáky z vaší skupiny? (Zeptejte se jich!)
Jak jste porovnal vaše nápady s nápady vašich spolužáků	Byl způsob, kterým jste k úkolu přistoupili, jiný, než když jste podobný úkol dělali naposledy?	Které koncepty vás doteď nejvíce zmátly? Které koncepty jsou vám jasné? Jak byste vzhledem k tomu, měl věnovat váš čas přípravě na zkoušku?
Co vás na otázce nejvíce zmátlo?	Jakou radu byste dali sami sobě na základě toho, co víte nyní, pokud byste s úkolem měli začít znovu?	Na základě vašeho výkonu v první zkoušce, napište dopis sami sobě s radou, jak se připravovat na další zkoušku.
Jak moc si věříte se svou odpovědí? Proč? Co byste ještě potřeboval vědět, abyste si více věřil?		



## JAK ROZDĚLIT STUDENTY, ABY MOHLI HRU HRÁT

Poprvé je pro studenty lepší hrát tuto hru ve dvojici. Každý student by měl hrát *SimBiz* na vlastním počítači, ale měli by být vyzváni, aby spolu probírali řešení, pro která se společně přijmou. Neznamená to, že oba musí učinit stejná rozhodnutí a vést podnik stejně. Nicméně je velmi cenné a prospěšné pro studenty, když jeden druhému pomáhá, i přesto, že se rozhodují sami. Když tedy dosáhnou různých výsledků, může jim to pomoci sdílet a reflektovat je.

Jakmile jsou se hrou více obeznámeni, mohlo by pro ně být větší výzvou hrát ve skupinách, například po čtyřech či šesti, a mohou soutěžit jeden s druhým, aby zjistili, kdo má nejlepší výsledky.

Hraní hry ve dvojici nebo ve skupině bude studenty motivovat, aby hře věnovali čas i osamotě, jelikož je pravděpodobné, že nebudou schopni hru dohrát během jedné lekce nebo dvou. Podle toho, kolik času jejich podnikatelský scénář zabere, bude muset být část hry dodělána doma.

## JAK MOHOU UČITELÉ/ŠKOLITELÉ SLEDOVAT POKROK

Existují zde tři fáze získávání měkkých dovedností, které byly společnostmi identifikovány jako nezbytné pro průbojný zaměstnanec

1. Porozumět z čeho se tyto dovednosti skládají.
2. Reflektovat kolik z těchto dovedností již student má.
3. Uvést tyto dovednosti do praxe v prostředí hry.

Ve výše představených výukových plánech jsou první dvě fáze objasněny. Pro sledování pokroku ve třetí fázi, může být použita metodologie přímo související s digitální hrou, je to učení na základě hry (*game-based learning*.)

Učení na základě hry (GBL) je použití digitálních her pro důležité cíle (například vzdělávací). Významným způsobem je to používáno jako nástroj na podporu procesu učení a je také známo pod názvem vzdělávání hrou. Studie v oboru „Učení na základě hry (GBL)” ukazují jasný vztah mezi hraním digitálních her a učením. Existuje zde mnoho argumentů na podporu digitálních her jako nástrojů učení. Hráči se baví, zatímco se učí. Samozřejmě v těchto hrách, výzva obvykle roste, po tak dlouho, jak hra pokračuje. Proto musí hráči zlepšovat své dovednosti a učit se nové strategie, dokud není hra dohrána.

Některé nové strategie učení, které *SimBiz* studentům nabízí, jsou následující:

*Přijmout nejlepší rozhodnutí, aby byla společnost úspěšná tak, že propojíme tato rozhodnutí se znalostí, kterou získají o druhu společnosti, kterou založili, o počtu zaměstnanců, o potřebných dovednostech, o důležitosti či potřebě investovat do propagace značky atd.*

*Mít jasnou orientaci na cíl. Je nezbytné, aby si studenti či učni stanovili všeobecné cíle, alespoň po dobu co jsou všeobecné cíle vnímány jako referenční pro založení specifických cílů. Stanovení pouze všeobecných cílů může být matoucí a může vest k nedostatku jasných cílů.*

*Je velmi důležité, aby student vnímaly zkušenost s neúspěchem jako konstruktivní učení.*

*Rozpoznání příležitostí.*



Učitel/školitel by měl sledovat pokrok studentů/učňů tak, že přijme spíše roli moderator než kontrolora. Dohled učitele je doporučován, aby nedocházelo k omylům.

Když student/učeň neuspěje a zkrachuje, měl by učitel podpořit studenta v sebereflexi přijatých rozhodnutí a činností. Analýza postupů musí být provedena studentem za pomoci učitele. Tato pomoc může spočívat v seznamu otázek pro studenta, aby identifikoval chyby a proč se staly. Pro studenty je velmi důležité, aby ústně popsali postupy pro poučení se ze svých chyb, ale aby je neodradili.

Ohodnocení týkající se pokroku dosáhnutého studentem/učněm je umístí na jednu z kompetenčních úrovní Rámce. Učitelé by měli vysvětlit jakého pokroku studenti dosáhli, jak blízko či daleko jsou od další úrovně, a co je nutné udělat, aby se na tuto úroveň dostali.

## ZÁVĚR

Příručka *SimBiz* je orientována na učňovu sebereflexi. Sebereflexe by měla vést učně k pochopení vlastního procesu učení. Tato metoda jim poskytne nezbytné dovednosti k tomu, aby mohli úspěšně čelit problémům a nepředvídaným situacím v jakémkoli pracovní oboru.

Použitím hry jako součásti osnov může učitel sledovat pokrok studentů při objevování těch osobních dovedností, které mohou přispět k jejich akademické úrovni.

Doufáme, že učitelé, poradci, školitelé v různých akademických a pracovních sektorech naleznou v těchto pokynech a příkladech této příručky pomoc.

Pokud jde o studenty a zaměstnance, tak myslíme, že *SimBiz* přispěje k rozvoji jejich kreativity, ke zvládnutí konfliktů a problémů, k plánování a organizování úkolů a projektů, přičemž se budou podílet na atraktivní a náročné hře.

For more information regarding the ESG project please see the following websites:

[www.enterprisegame.eu](http://www.enterprisegame.eu)

[www.simbiz.eu](http://www.simbiz.eu)



*This project has been funded with support from the European Commission. This publication (communication) reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein*