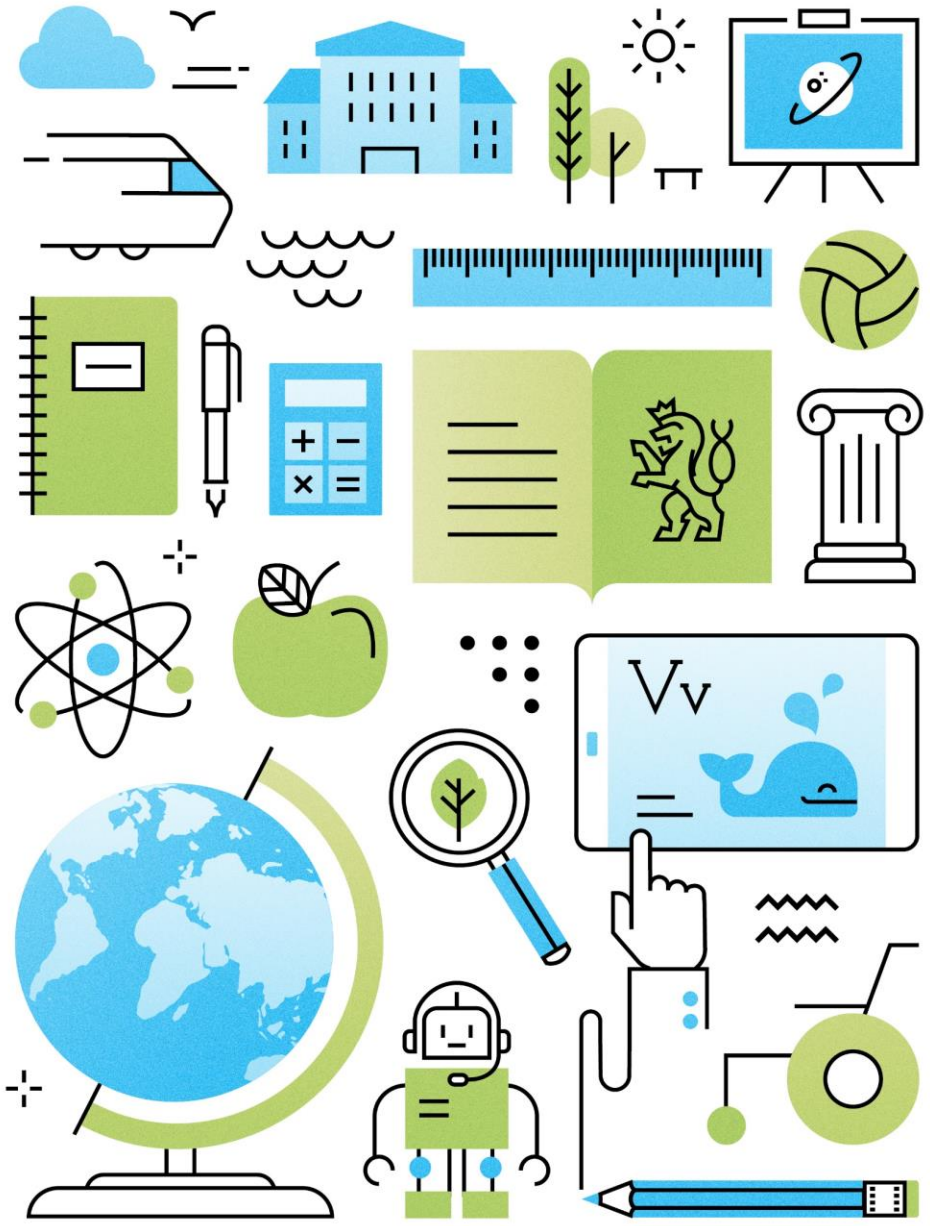
SchooLink 2025



EVROPSKÁ UNIE

Slovenská akademická asociácia pre medzinárodnú spoluprácu

A3L

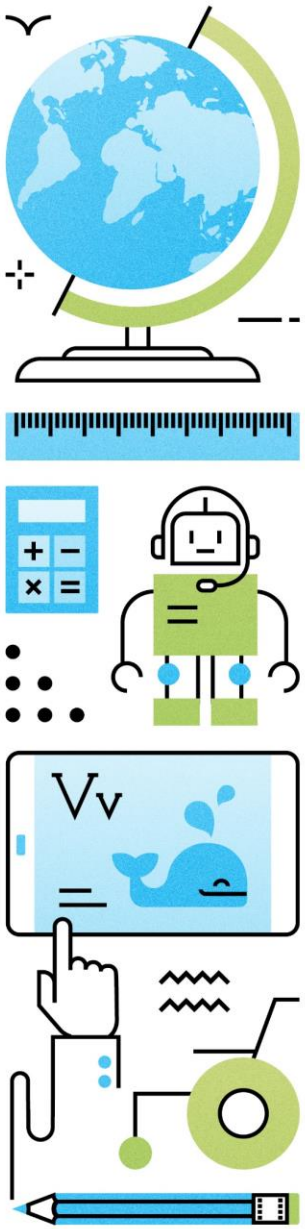
A3Learning

A3Learning:

Learning Anywhere, Anytime, from Anyone

Zuzana Krejčová

EPMA – Agentura pro evropské projekty a management



EVROPSKÁ UNIE

Slovenská akademická asociácia pre medzinárodnú spoluprácu

O projektu

Propojení prezenční a on-line výuky pro modernizaci výuky s podporou digitálních nástrojů a zavedení nových postupů do výuky

Podpora překonání digitální propasti ve vzdělávání – nejen zajištěním technologického vybavení, ale i **zvýšením digitální gramotnosti**

Vyšší zapojení studentů – využitím digitálních nástrojů, nových zdrojů, novým způsobem práce – podpora aktivnějšího způsobu vzdělávání

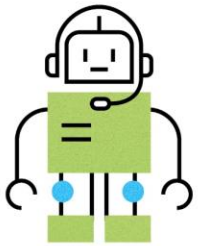
Výzva ke spolupráci mezi studenty navzájem a i mezi studenty a učiteli

Vytvoření komunity učitelů, žáků a rodičů pro sdílení zkušeností a osvědčených postupů

Motivace k realizaci projektu a cíle projektu

Proč A3Learning?

- Pandemie COVID-19 ukázala limity tradiční prezenční výuky v rámci distančního vzdělávání.
- Došlo k výraznému poklesu znalostí žáků napříč Evropou.
- A3Learning reaguje spojením výhod prezenční a online výuky do jednoho inkluzivního modelu.
- Poskytuje:
  - **Flexibilitu** – výuka kdykoliv a odkudkoliv
  - **Dostupnost** – bez bariér a omezení
  - **Nepřetržité zapojení** – učení s kýmkoliv
- Model vychází z reálných potřeb škol a zkušeností z celé Evropy.
- Je podložen mezinárodním výzkumem a doporučeními expertů.
- Cílem je posílit studenty i učitele prostřednictvím inovativních a snadno přenositelných řešení.



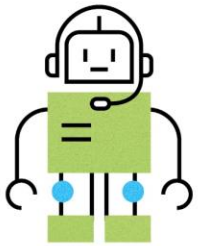
Čeho jsme chtěli dosáhnout?

- ✓ Vytvořit nástroje, metodiky a didaktické přístupy pro podporu **kombinovaného vzdělávání** přizpůsobené ZŠ a SŠ napříč Evropou.
- ✓ Zaměřit se na **rozvoj sociálních dovedností** a jejich udržení v digitálním prostředí.
- ✓ Podpořit **inovativní kompetence učitelů a žáků**, zejména v oblasti samostatného učení a triádní komunikace (učitel–žák, žák–učitel, žák–žák).
- ✓ Posílit **vztahy mezi učiteli, žáky a rodinami** zapojením všech cílových skupin již od začátku projektu a vybudovat **širokou komunitu učících se škol** a stakeholderů, která bude metodiku používat a rozvíjet.

Dopad projektu

Dopad projektu

- **Zapojující přístup**: Učitelé oceňovali, že byli zapojeni od začátku – formou dotazníků, rozhovorů i společného navrhování.
- **Lepší porozumění kombinované výuce a učení**: Učitelé získali jasný rámec a inspiraci, jak efektivně kombinovat prezenční a digitální výuku.
- **Podpora digitálních dovedností**: Studenti zlepšili své schopnosti v online komunikaci, tvorbě obsahu a spolupráci v digitálním prostředí.
- **Větší samostatnost studentů**: Nástroje a metodika A3Learning podpořily seberegulaci, zodpovědnost a aktivní zapojení do učení.
- **Pozitivní zpětná vazba na školní výuku**: Aplikace projektových scénářů a využití digitálních nástrojů vedla k většímu zájmu o výuku a vyšší míře zapojení žáků.
- **Zvýšení spolupráce**: Projekt prohloubil spolupráci mezi učiteli a studenty a podpořil týmovou práci.
- **Inspirace pro další práci**: Účastníci plánují využívat nástroje a metodiku A3Learning po skončení projektu, např. ve školních projektech, tandemové výuce či digitálních lekcích.

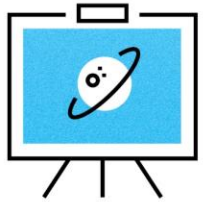


Kompetenční model A3Learning

https://tinyurl.com/hrhsp3pd

Klíčové kompetence pro A3Learning

- Vytváření a úprava digitálních zdrojů
- Diferenciace a personalizace
- Digitální výuka
- Autoregulované učení
- Analýza důkazů
- Zpětná vazba a plánování



Školicí materiály a výukové scénáře pro učitele

https://tinyurl.com/ypcmnvsn

Školicí materiály A3Learning pro pedagogy

Školení pro zlepšení těchto dovedností:

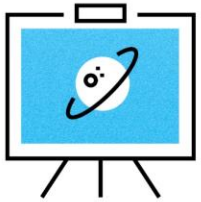
- **Vytváření a úprava digitálních zdrojů**
- **Diferenciace a personalizace**
- **Digitální výuka**
- **Analýza důkazů**
- **Zpětná vazba a plánování**

Rozsah školení – cca 25-30 hodin. Všechny moduly jsou ukončeny praktickým cvičením, obsahují postupy, video tutoriály, některé moduly obsahují další doplňkové materiály.

Výukové scénáře:

- **7 scénářů** (AJ, dějepis, HV, VV, zeměpis, přírodopis, OV)
- **Šablony pro přípravu a evaluaci** aplikace přístupu A3Learning

Rozsah aplikace 1 scénáře – cca 8 hodin. Scénáře obsahují odkazy na zdroje, nástroje a postupy, jak krok za krokem připravit a realizovat celý proces vč. evaluace.



KURZ PRO ČESKÉ ÚČASTNÍKY

A3Learning
Learning Anywhere, Anytime, from Anyone

Co-funded by the European Union

VYZKOUŠEJTE ŠKOLENÍ A3LEARNING!

Projekt A3Learning nabízí bezplatné školení učitelům základních a středních škol, kteří chtějí získat nebo zlepšit technologické dovednosti a naučit se implementovat nové nástroje pro efektivní a poutavé lekce v jakémkoliv předmětu.

MODUL 1

MODUL 2

MODUL 3

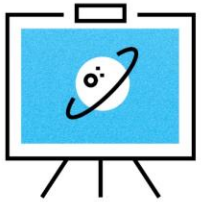
MODUL 4

MODUL 5

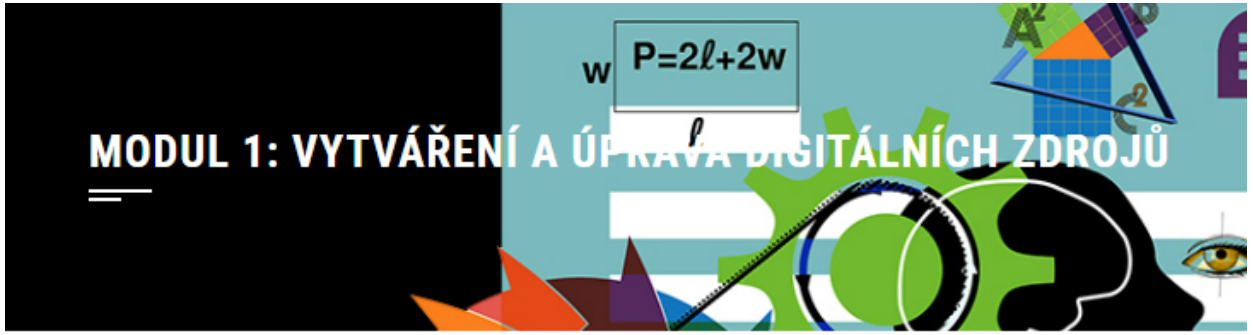
VÝUKOVÉ SCÉNÁŘE

KLÍČOVÉ INFORMACE O ŠKOLENÍ

- **Úroveň učitelů:** odpovídající **úrovni A1-A2 znalostí** definovaných Evropským rámcem digitálních kompetencí



-ceske-ucastniky/



Modul_1_část_0_představení modulu_CZ

Modul_1_část_1_úvod_CZ

Modul_1_část_2_licence_CZ

Modul_1_část_3_jak tvořit a upravovat digitální výukové zdroje_CZ

Modul_1_část_4_návody_tvorba zdrojů za použití nástrojů_CZ

Modul_1_částt_5_praktická cvičení

Zadání 2:

Vytvoření kvízu v aplikaci Kahoot s následujícími funkcemi:

- *umělá inteligence vytvoří (vygeneruje) alespoň 3 obrázky odpovídající tématům v otázkách;*
- *první testová otázka musí být nastavena jako nehodnocená (aby si studenti mohli vyzkoušet systém hlasování);*
- *min. 7 kvízových otázek;*
- *bude nastavena 30sekundová prodleva pro odpovědi;*
- *úroveň sdílení na "soukromé" (aby nebylo sdíleno s ostatními);*
- *v jedné z otázek bude použit citát slavné osobnosti (včetně správného uvedení).*
- *Odkazy na příslušné nástroje, které při vytváření zadání použijete:*
  - *https://kahoot.com/*
  - *https://copilot.microsoft.com/*
  - *https://gemini.google.com/?hl=cs*

VÝUKOVÉ SCÉNÁŘE

Objevte výukové scénáře A3Learning pro praktickou výuku ve vaší třídě

Vítejte na platformě A3Learning! Naše **výukové scénáře** jsou **navrženy tak, aby učitelům poskytly praktické nástroje a inspiraci k uplatnění přístupu A3Learning ve výuce.** Ať už chcete zapojit do výuky technologie nebo vyzkoušet nové výukové strategie, tyto scénáře lze přizpůsobit vašim potřebám.

Klíčové vlastnosti výukových scénářů A3Learning:

- **Různorodé předměty:** Objevte scénáře napříč různými předměty, například angličtinou, výtvarnou výchovou, hudební výchovou, zeměpisem, biologií (s důrazem na ekologická témata jako ekosystémy, biodiverzita a udržitelná móda), dějepisem a teoretickými přístupy k učení.
- **Flexibilní a přizpůsobitelné:** Každý scénář nabízí strukturovaný přístup, který slouží zároveň jako praktický průvodce a zdroj inspirace. Nebojte se ho upravit podle konkrétních témat, která chcete probírat, a potřeb vašich žáků.
- **Praktické procvičování:** Scénáře obsahují pokyny krok za krokem, které vás provedou od přípravy hodiny až po její vyhodnocení. Jsou navrženy tak, aby vám pomohly zapojit žáky a zavést moderní, na žáka orientované výukové metody.

Používání scénářů ve vaší třídě

Tyto výukové scénáře jsou flexibilní nástroje, které podporují vaši výuku. Přestože každý scénář nabízí jasnou strukturu, můžete jej upravit tak, aby vyhovoval specifickému kontextu ve vaší třídě. Cílem je pomoci vám snadno a efektivně zavádět nové přístupy k učení.

Výsledky žáků a inspirace

Prozkoumejte, jak byly tyto scénáře použity ve výuce, a získejte cennou inspiraci pro své vlastní hodiny. Podívejte se zde na **výsledky práce žáků**.

Jste připraveni začít?

Prohlédněte si sekci s výukovými scénáři a začněte tyto zdroje ve své třídě využívat ještě dnes.

- A3Learning Scénář pro výuku: Dějepis – Historie EU
- A3Learning Scénář pro výuku: Výtvarná výchova – Zkoumání výtvarného umění pomocí digitálních nástrojů
- A3Learning Scénář pro výuku: Hudební výchova – slavní klasičtí a současní hudebníci
- A3Learning Scénář pro výuku: Přírodopis/Ekovýchova – ekosystémy a biodiverzita
- A3Learning Scénař pro výuku: Anglická gramatika – minulé časy
- A3Learning Scénář pro výuku: Zeměpis/Ekovýchova – udržitelná móda
- A3Learning Scénář pro výuku: Teoretické přístupy v psychologii učení

Studentský Toolkit

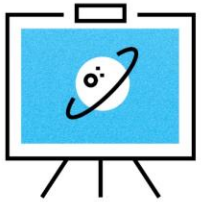
https://tinyurl.com/598nt4zc

Studentský Toolkit

10 oblastí:

- **Autorská práva**
- **Interaktivní prezentace**
- **Umělá inteligence – využití ve škole**
- **Umělá inteligence – pro podporu učení**
- **3D tisk**
- **Digitální umění/kreativní aplikace**
- **Animace**
- **Aplikace k podpoře učení**
- **Jak se chovat v on-line prostoru**
- **Formuláře**

Materiály jsou ve formě odkazů na relevantní nástroje a video tutoriály.



STUDENTSKÝ TOOLKIT

Vítej v A3Learning Studentském Toolkitu – tvé osobní digitální sadě nástrojů pro školní projekty a kreativní učení!

Tato přátelská online stránka je plná **tipů, návodů a zábavných nápadů, které ti pomohou používat technologie ve škole.** Najdeš tu všechno **od tvorby interaktivních prezentací a skvělých animací až po objevování 3D tisku a aplikací pro digitální umění**. Toolkit se věnuje i důležitým tématům, jako je **bezpečnost na internetu** nebo **dodržování autorských práv** – takže můžeš tvořit a sdílet sebevědomě. Ať už chceš **vyzkoušet AI nástroje pro učení** nebo **sbírat zpětnou vazbu pomocí online dotazníků**, najdeš tu **jednoduché návody, které ti pomohou začít**.

To, co dělá tento toolkit výjimečným, je jeho propojení s konceptem **A3Learning** – novým způsobem učení, který tě staví do centra vzdělávání a umožňuje ti stát se na chvíli učitelem v tématu, které tě baví. Díky těmto digitálním dovednostem budeš mít jistotu při práci na školních projektech tímto vzrušujícím, praktickým způsobem. Toolkit nabízí krok za krokem návody (například jak používat aplikaci nebo vytvořit zábavný kvíz pro spolužáky), takže můžeš zazářit jako mladý tvůrce a lídr. Když tyto dovednosti trénuješ, nejen že se bavíš, ale zároveň si buduješ důležité schopnosti pro budoucnost a objevuješ, jak skvělé může učení být!

- AUTORSKÁ PRÁVA – JAK CHRÁNIT SVÉ DÍLO A RESPEKTOVAT AUTORSTVÍ JINÝCH
- INTERAKTIVNÍ PREZENTACE – TIPY A TRIKY, JAK NA TO
- UMĚLÁ INTELIGENCE (AI) – JAK JI POROZUMĚT A CO NEJLÉPE VYUŽÍT
- 3D TISK – OBJEKTY KE ZKOUMÁNÍ A EXPERIMENTY V THINKERCADU
- DIGITÁLNÍ UMĚNÍ/KREATIVNÍ APLIKACE – APPKY PRO MALOVÁNÍ A KRESLENÍ
- UMĚLÁ INTELIGENCE (AI) PRO PODPORU STULŮ UČENÍ, KTERÝ TI LÉPE SEDÍ
- ANIMACE K PŘEDSTAVENÍ TÉMATU,
- APLIKACE K PODPOŘE UČENÍ – CO
- BEZPEČNÉ A ZODPOVĚDNÉ CHOVÁNÍ

Toolkit pro rodiče

https://tinyurl.com/3f5dzjds

Průvodce pro rodiče: Digitální vzdělávání teenagerů (11–16 let)

Tento **průvodce pro rodiče** vám pomůže provést vaše dítě výzvami i příležitostmi digitálního světa. Nabízí základní praktické rady, jak zajistit **online bezpečnost**, podpořit **zodpovědné chování** a chránit **digitální pohodu** vašeho dítěte.

Hlavní témata:

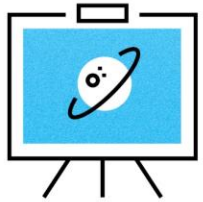
✅ **Porozumění a zvládání online rizik** – seznámení se s potenciálními hrozbami, jako je nevhodný obsah, online predátoři, kyberšikana a neférové smlouvy, a jak lze ochránit své dítě.

✅ **Praktická opatření pro online bezpečnost** – využití nastavení soukromí, rodičovské kontroly, bezpečného stahování a nástrojů pro hlášení obsahu k ochraně digitálního prostoru vašeho teenagera.

📌 **Zdroje & nástroje:** Odkazy na odborné příručky a zdroje informací z ČR i zahraničí (**Internet Matters, UNICEF a UK Safer Internet Centre)** pro vaší další podporu v této oblasti.

TENTO PRŮVODCE ZDE vám pomůže **podpořit a chránit digitální cestu vašeho dítěte** a zároveň ho vést k bezpečnému a odpovědnému využívání technologií:

Průvodce: Rodičovský Toolkit

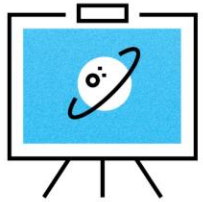


Toolkit pro rodiče

Průvodce pro zajištění **online bezpečnosti**, podporu **zodpovědného chování** a ochranu **digitální pohody** dětí a teenagerů.

Hlavní témata:

- **Porozumění a zvládání online rizik**
- **Praktická opatření pro online bezpečnost**
- **Zdroje & nástroje (české i zahraniční)**

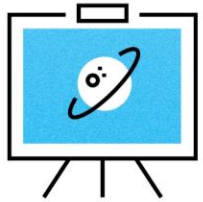


On-line platforma A3Learning

https://a3learning-platform.eu/

Platforma A3Learning

- **Zdroj výstupů projektu:**
  - Školení + scénáře
  - Toolkity
  - Odkazy na Kompetenční model a Příručku
- **Bezpečný prostor pro spolupráci, sdílení zkušeností a dobré praxe:**
  - **Ověřování identity administrátorem**



DREAMS

- We forgot about 95% of our dreams shortly after waking up.
- Everyone dreams, even if they don‘t remember it.

Brain

-The brain is made up of up to 100 milion neurons. Nerve impluses travel from the back at a speed of 270km/h. Even when sleeping, it consumes the same amount of energy. At night it is much more active, processing obtained during the day.

Codeofline.cz

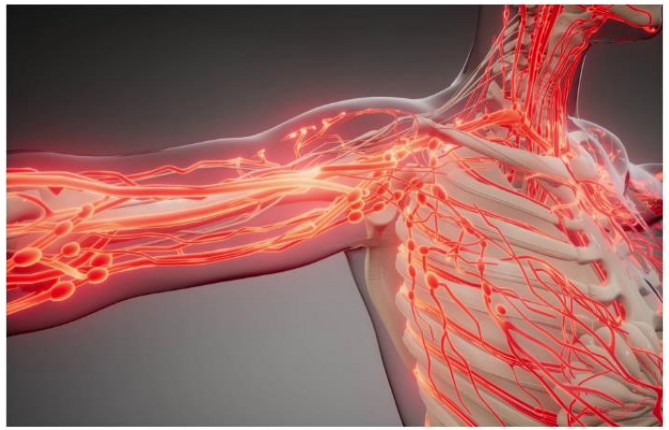
Co je to sociální učení?

Sociální učení je proces, kterým se učíme od ostatních lidí. Je to jako koukat se, jak se ostatní chovají, a pak to zkoušet sami.

Tady je pár věcí, které je dobré o sociálním učení vědět:

- * Pozorování: Když vidíme, jak někdo něco dělá, můžeme se to od něj naučit.
- * Napodobování: Když vidíme, že se někomu něco povedlo, můžeme to zkoušet dělat stejně.
- * Zesílení: Když nás za to někdo pochválí, budeme to dělat častěji.
- * Vzor: Často se učíme od lidí, které obdivujeme nebo kteří jsou pro nás důležití.

The average human body has around 96 000 kilometre of blood vessels. If we put them all together, they would circle the Earth around the equator 2,5 times.



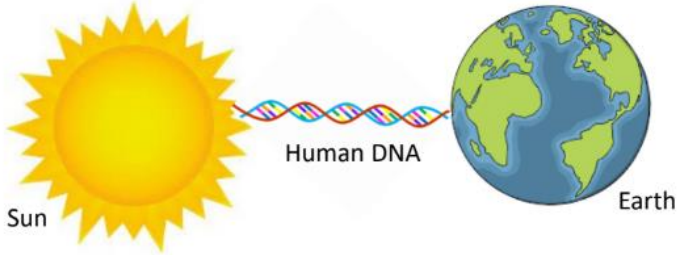
Source: ar.inspiredpencil.com

Teenage health

TGM Jihlava Czech republic

9.B.

Your body has enough DNA to strech from earth to the sun and back 600 times

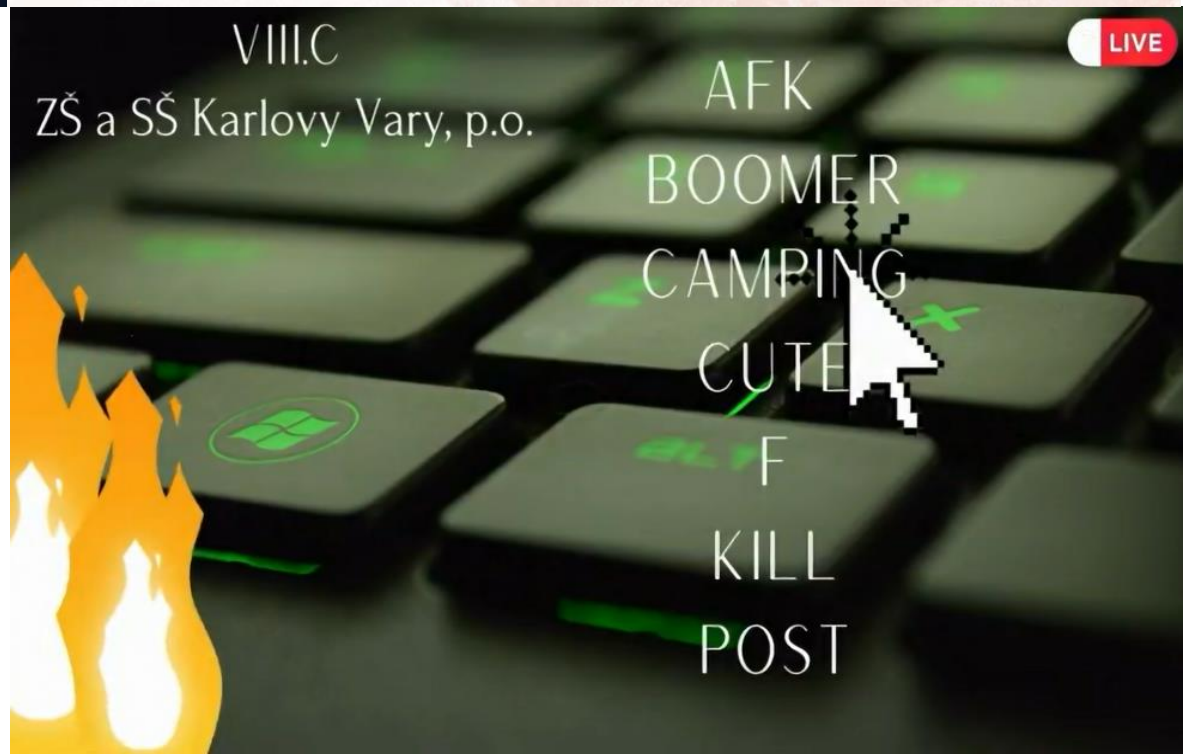


DNA

If you unraveled your DNA it could reach to sun and back 600 times because unraveled Human DNA is about 10 Billion kilometers

VIII.C

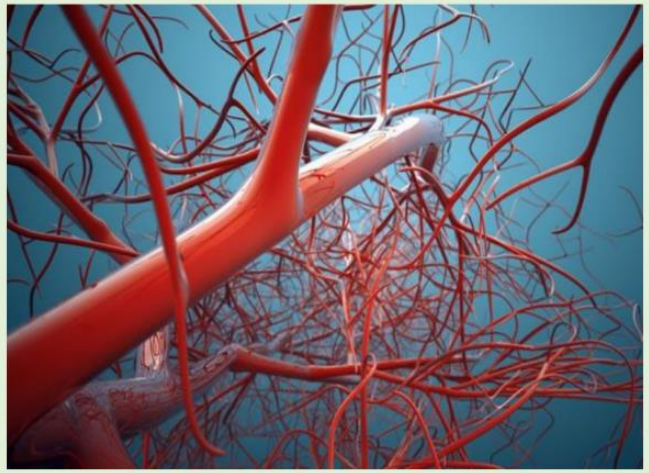
ZŠ a SŠ Karlovy Vary, p.o.



Interesting facts about human body

Lets go ☺☺☺

-The total length of blood vessels in the human body is *100.000* km- enough to circle the Earth more than twice



6dhub.cz

Hlavní styly konstruktivismu

Kognitivní konstruktivismus

(Jean Piaget)

Tvrdí, že člověk si aktivně vytváří své poznání prostřednictvím interakcí s prostředím.

Např: Něco dělám a pokud udělám chybu tak už jí znovu neudělám.

•

Sociální konstruktivismus

(Lev Vygotskij)

Zdůraznuje že, se hlavně naučíme věci díky komunikaci a skupinové práci.

Např: děláme společně prezentaci.

Radikální konstruktivismus

(Ernst von Glasersfeld)

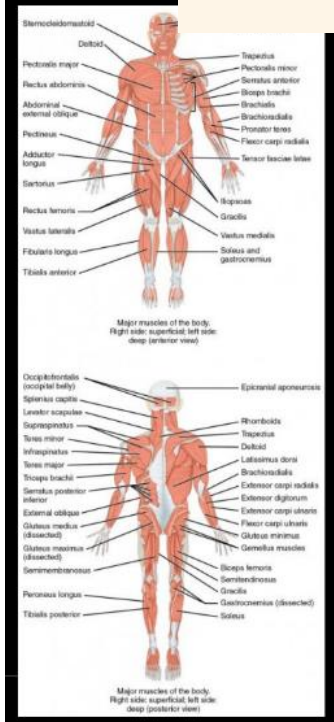
Tvrdí, že poznání je zcela subjektivní a realita, jak ji vnímáme, je vždy výsledkem našeho vlastního myšlení.

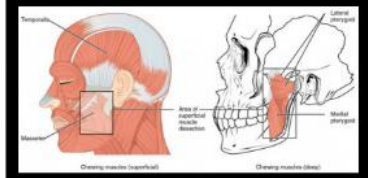
Např: Na stejnou věc si každá osoba udělá jiný názor.

2

1

3





MUSCLES

There are over 600 muscles in the body.
The jaw muscle is the strongest.
The gluteus maximus is the largest muscle.
Muscles have memory and strengthen with training.
The heart is a muscle that never rests.
Muscles are essential for movement and health!

DD.MM.20XX

Příručka pro aplikaci přístupu A3Learning

https://tinyurl.com/mv7jkj9e

Příručka A3Learning – co to je?

Praktická příručka **určená pro školy, učitele a vedení škol**, kteří chtějí systematicky využívat **kombinované vzdělávání**.

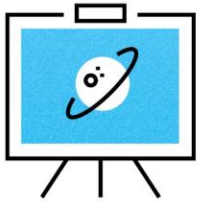
Vychází z **evropské spolupráce**, pilotního ověřování a reflexe zkušeností z pandemie.

Sleduje dva hlavní cíle:

- Formulovat **pedagogické, digitální a organizační principy** modelu A3Learning.
- Poskytnout přenositelný rámec pro **inkluzivní a efektivní kombinovanou výuku** ve školách.

Reaguje na výzvy digitálního vzdělávání: motivaci žáků, komunikaci, dovednosti učitelů, organizaci výuky.

Obsahuje nástroje, doporučení a příklady pro **praktickou implementaci** modelu.



Příručka A3Learning - obsah

I. **Úvod** – účel, o projektu, cílové skupiny, metodika a zdroje, vize a role cílových skupin

II. **Vzdělávací komunita** – výhody, časová náročnost, vybavení a technické zabezpečení, další tipy

III. **Nástroje a technologie** – představení platformy

IV. **Zavedení metodiky** – jak na to

V. **Osvědčené postupy a příklady z praxe** – studentská soutěž, ohlasy a reflexe učitelů a studentů, pilotní implementace

VI. **Všeobecní doporučení při zavádění metodiky**

VII. **Závěr**

VIII. **Kontaktní údaje**

IX. **Přílohy**

Názory učitelů

A3Learning přináší nový pohled na výuku – kreativita, autonomie, 21. století v praxi.

Účinná příprava studentů na způsob práce na střední škole.

„Peer learning“ - studenti si vzájemně pomáhali, rychle se adaptovali na nové nástroje.

Podpora samostatné práce, týmové spolupráce a vytváření pestrých a kvalitních výstupů.

Nadšení studentů z používání digitálních nástrojů → vyšší motivace, chuť učit se.

Scénáře A3L jsou flexibilní – snadná úprava podle potřeb třídy a tématu.

MS Teams se osvědčil → učitelé ho opětovně zavádí při práci se žáky 6.–9. tříd.

Podporuje rozvoj sociálních i digitálních dovedností - digitální gramotnosti, práce v týmu, komunikace, prezentačních dovedností a zodpovědnosti napříč předměty.

Ohlasy studentů

Pracovali se slovníkem kyberbezpečnosti, ve sdílené tabulce si vytvořili rejstřík 140 pojmů, pak si každý z nás jeden pojem vybral. V Canvě jsme vytvořili animovanou prezentaci podle YouTube videa v angličtině. Bylo to pro nás těžké, ale nakonec jsme to zvládli.

Tvořit prezentaci mě bavilo → naučil/a jsem se nové věci.

Rád pracuji s digitálními nástroji. Namaloval jsem obrázek a nahrál ho do aplikace Canva. Pak jsem k němu vytvořil příběh a ten mi paní učitelka pomohla převést v AI do řeči.

Ahoj, s touto prezentací mě bavilo pracovat, bylo super vyhledávat zajímavé informace a hodně jsem se toho dozvěděla. Těším se na další podobné projekty.

I když to bylo výzvou, zvládli jsme to a technologie nám jdou lépe než dřív.

Líbilo se nám vybírat si vlastní téma a udělat ho zajímavé.

Prezentace ostatních a veřejná soutěž → pocit hrdosti, uznání.

Naučili jsme se hledat a citovat zdroje, používat digitální nástroje.

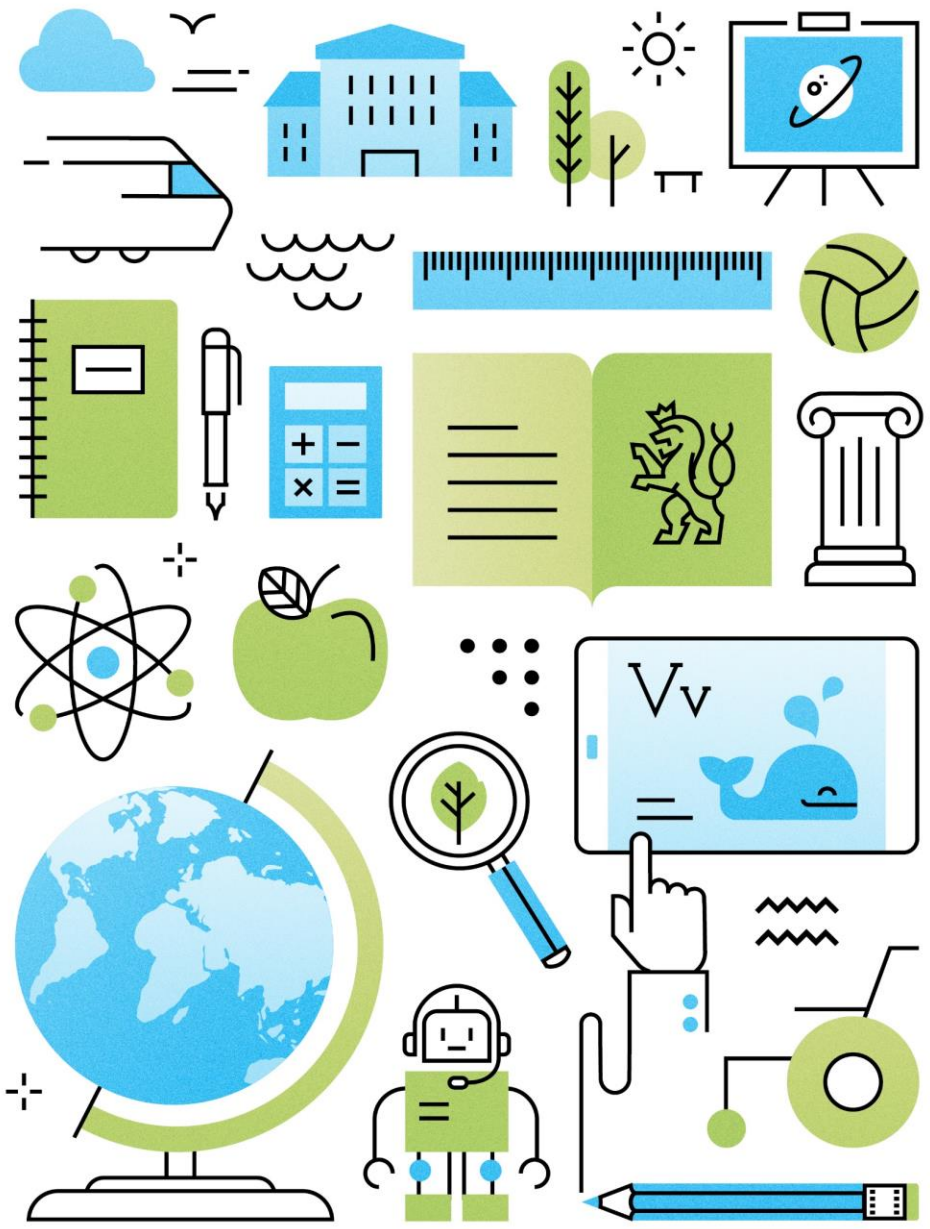
Chceme více takových projektů – lepší než běžná výuka.

Další přínosy a poznatky

- **Učitele a studenty zaujaly akce, kdy se učili společně** - učitelé byli vedeni k tomu, jak využít nástroje ve výuce, a studenti, jak s nimi pracovat.
- **Studenti byli velmi motivovaní, když vytvářeli vlastní prezentace na určité téma v digitálních nástrojích**. Odpovídalo to současným digitálním trendům, ve kterých dnešní mládež vyrůstá, a studenti také **viděli, jak moc lze technologie využít opravdu smysluplně nebo zajímavým způsobem i ve škole**.
- Učitelům vyhovovaly **výukové scénáře**, **které lze kompletně převzít** nebo **použít pouze jejich strukturu**, do které lze **dosadit i jiné téma**.
- **A3Learning přístup lze využít v malém** (jako součást výuky - pro zpestření, např. využitím jednoduchých digitálních nástrojů pro získání zpětné vazby na procvičení látky apod.) **až po komplexní převzetí přístupu**, kdy škola plně využije potenciál a A3Learning kompletně integruje.

Děkuji Vám za pozornost ☺

Zuzana Krejčová
Organizace: EPMA – Agentura pro evropské projekty a management
Email: krejcova.z@epma.cz



EVROPSKÁ UNIE

Slovenská akademická asociácia pre medzinárodnú spoluprácu