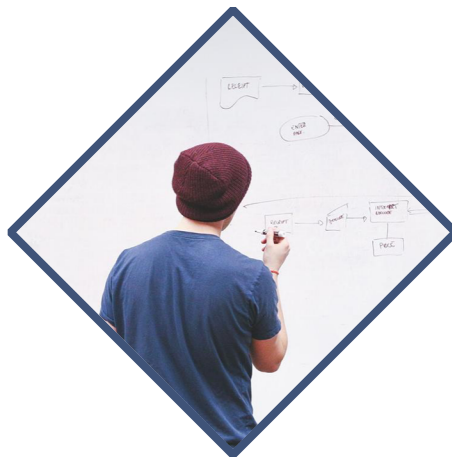


# EXEMPLAR

Vzdělávací program

## Modul 2

Jak být dobrý školitel



# AHOJ!

# Aktivita č. 1

**Následujte instrukce**




## Aktivita č. 2

### Role vyučujícího/Školitel 21. století



# Animovaná historie Work-MIT OpenCourseWare




Massachusetts  
Institute of  
Technology

**RES.15-003, Spring 2016**

**Shaping the Future of Work (15.662x)**

**1.2.2 Animated Version of  
the Evolution History of Work**

MITOPENOURSEWARE  
MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY



# Moderní školitel/trenér

## Podpora autonomního a průběžného učení



**Sebeorganizace**

**Self-management**

**Zodpovědnost**

# Kognitivní schopnost



**Pomáhá při logickém uvažování a kreativním myšlení**

# Kolaborace



**Klíčová při spolupráci v propojeném světě**



# Komunikace



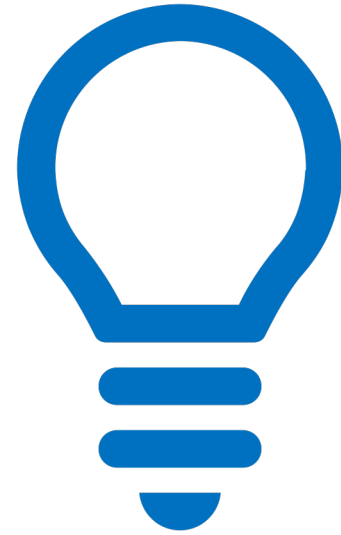
**Důležitá při networkingu, prezentování  
nápadů a vyjednávání.**

# Řešení problémů



**Důležité pro networking a komunikování  
nápadů**

# Kreativita



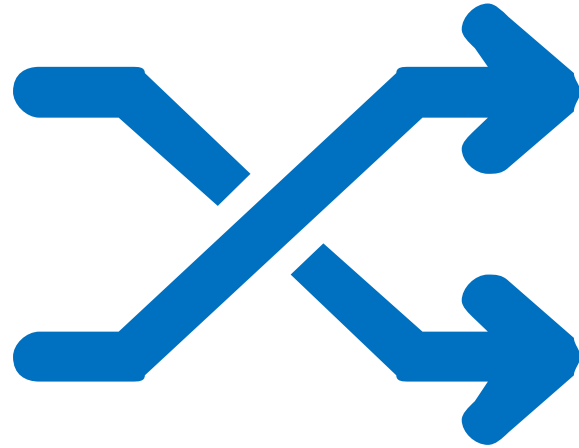
**Řešení problémů kreativními způsoby, hledání nových metod učení.**

# Emoční inteligence



**Důležitý rozdíl mezi lidmi a stroji  
Rozvoj interpersonálních dovedností**

# Hbitost



**Flexibilita v kombinaci s rychlostí**

# Aktivita č. 3

## Nástroje moderního školitele/trenéra



# Top 200 Tools for Learning 2019

Top 10	         
11-20	         
21-40	                  
41-60	                
61-80	                
81-100	              
101-120	                 
121-140	            
141-160	              
161-180	            
181-200	            

This list was compiled by Jane Hart of the Centre for Learning & Performance Technologies from the results of the 13<sup>th</sup> annual learning tools survey and published on 18 September 2019

[TopTools4Learning.com](http://TopTools4Learning.com)

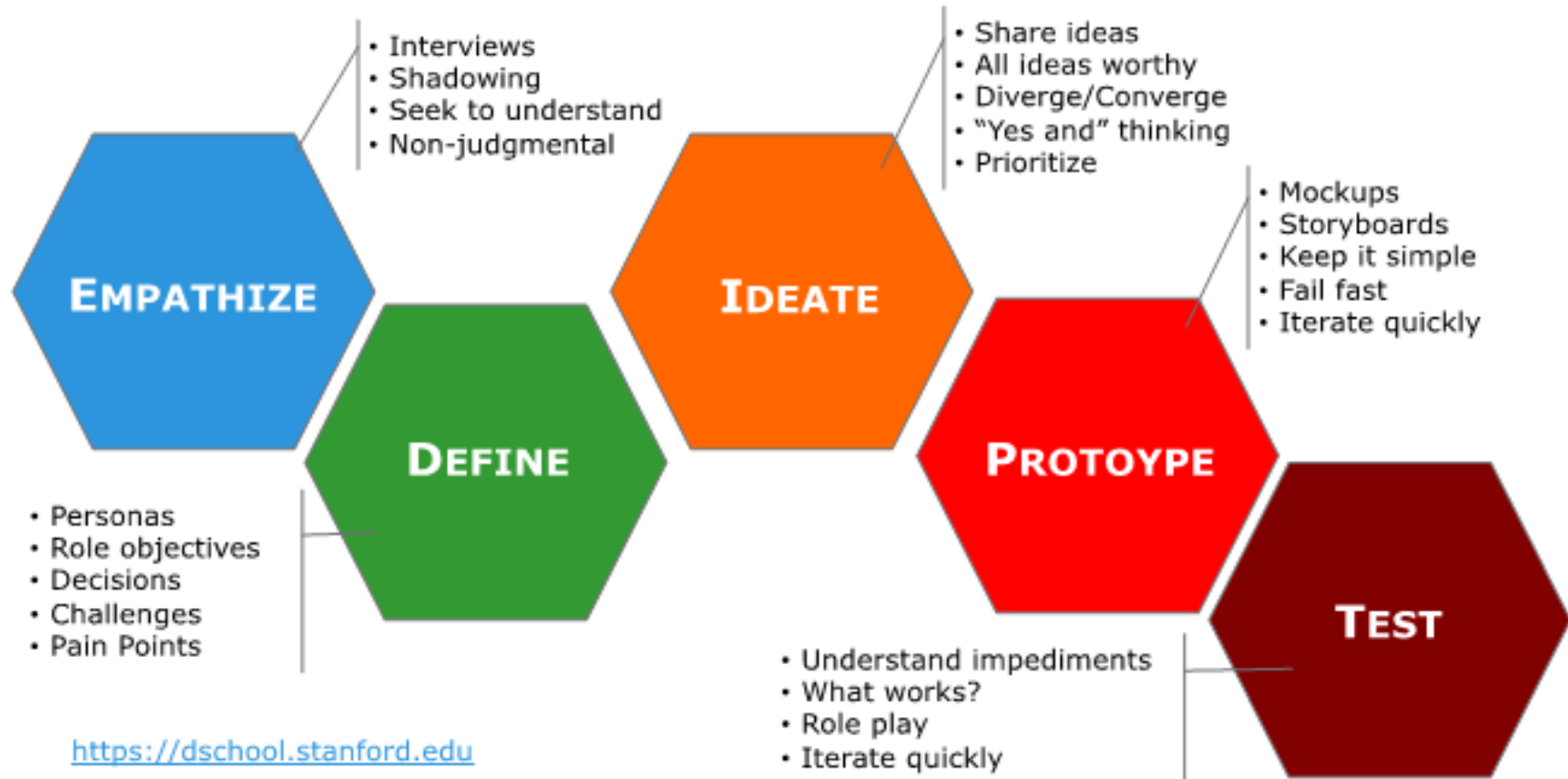
Permission to re-use this image is granted provided full attribution remains

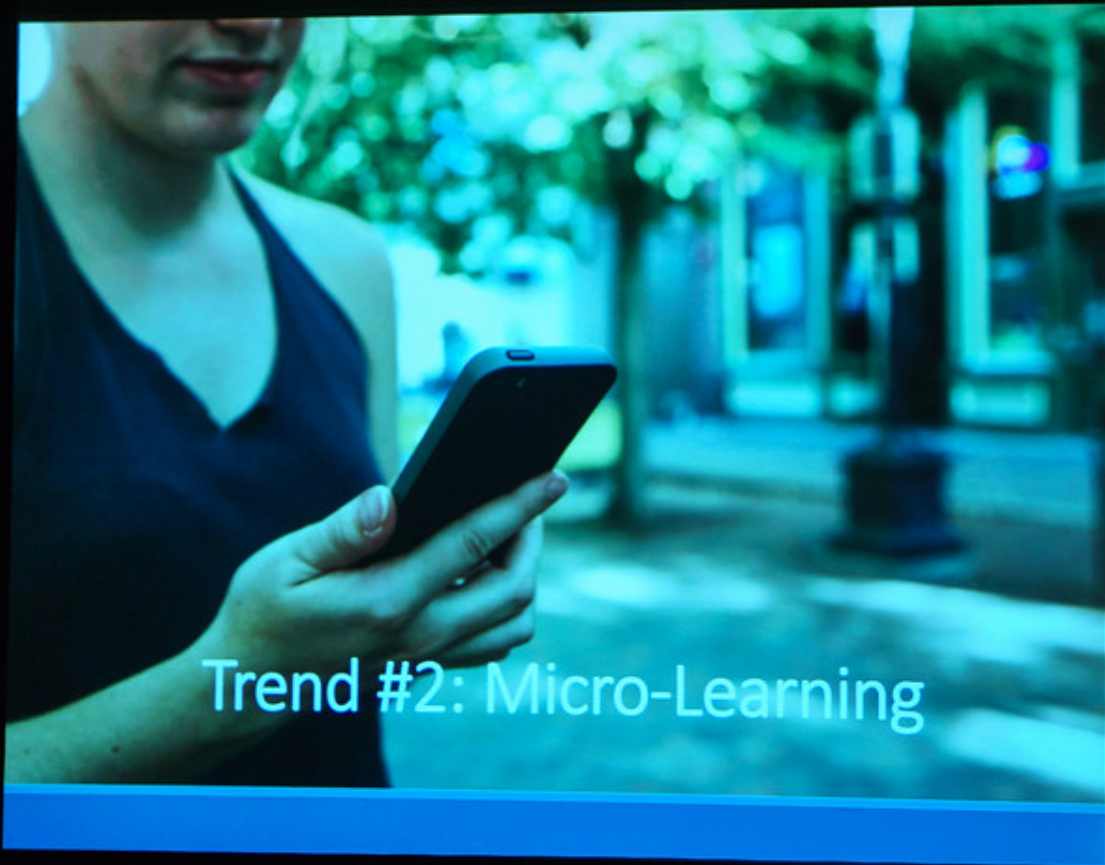
# Design myšlení





# Stanford d.school Design Thinking Process





Trend #2: Micro-Learning



# Mikroučení

# Mikroučení



# Využívání her - gamifikace



Kolik emocí je člověk schopen cítit?



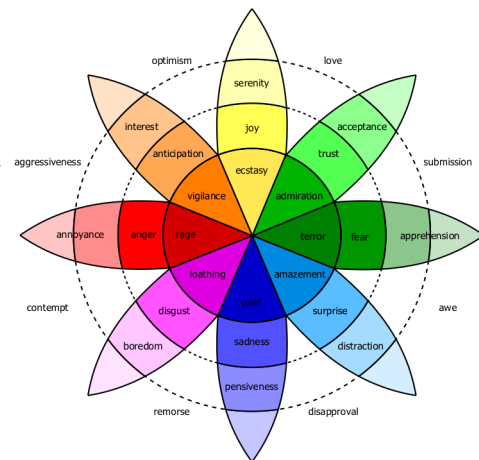


Zhruba

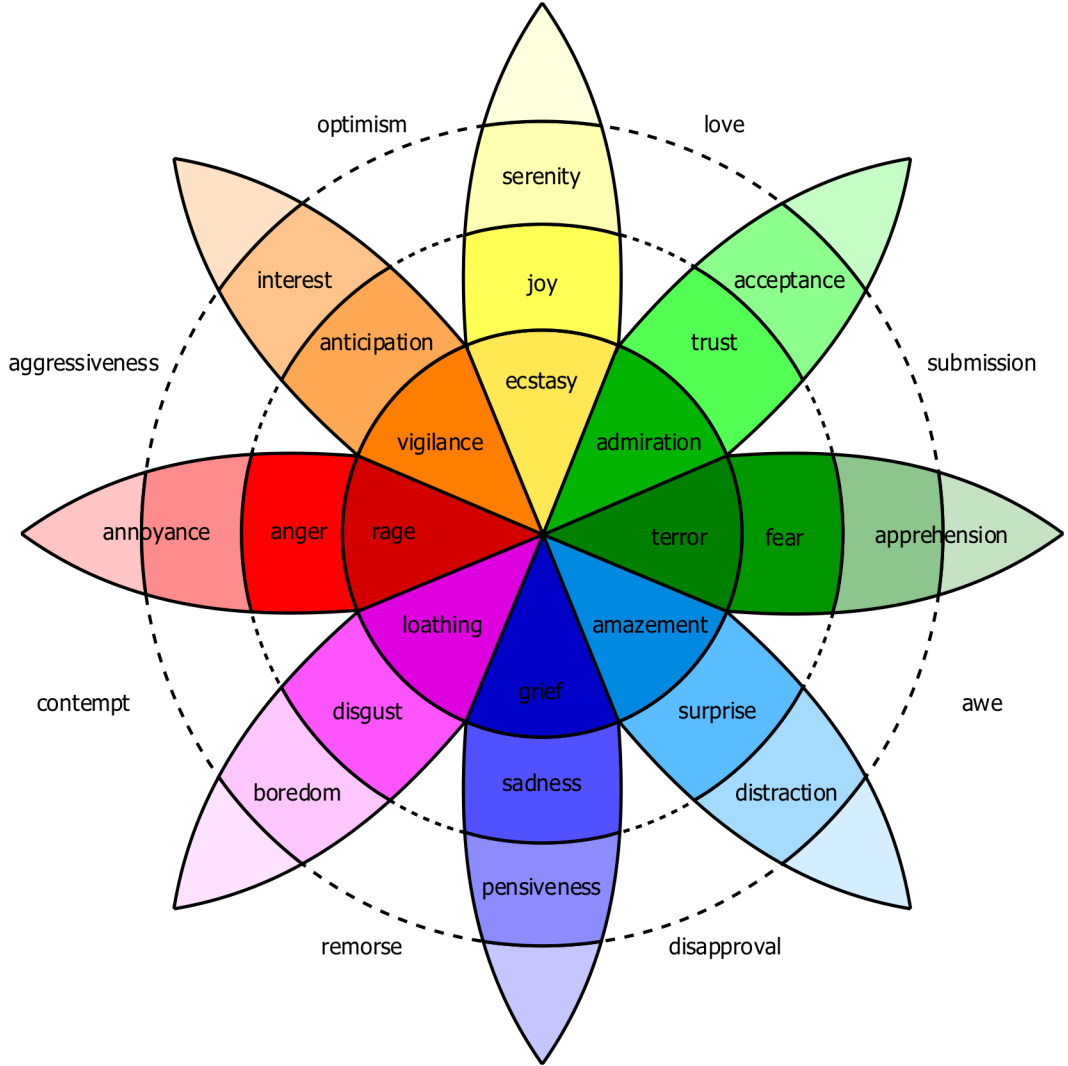
34000

# Aktivita č. 4

## Rozpoznávání emocí



# Plutchikovo kolo emocií





# 8 základní emocí a jejich přínos



**Vztek**

Čelení problémům



**Strach**

Ochrana před nebezpečím



**Očekávání**

Těšení se a plánování



**Překvapení**

Soustředění se na nové situace



**Radost**

Připomíná,  
co je důležité



**Smutek**

Propojení s blízkými lidmi



**Důvěra**

Umožňuje propojení  
s ostatními lidmi



**Znechucení**

Odmítnutí toho, co je nezdravé





Nejdůležitější účel emocí  
je pomoci nám

**PŘEŽÍT**



# Emoční gramotnost



Znát **správná slova** pro jednotlivé emoce, **pochopit**, jak jsou různé emoce vzájemně **propojeny** a jak mají tendenci se **měnit** v průběhu času.


## Aktivita č. 5

### Dobrý a špatný školitel/trenér





**Chování ostatních lidí je  
schopné ovlivnit naše  
POCITY**



To, jak se cítíme,  
ovlivňuje náš **VÝKON**

# Co je to emoční inteligence?



# Emoční inteligence



**Je kompetence, která umožňuje člověku pochopit a efektivně řídit své emoce, stejně jako emoce druhých, tak, aby žili v harmonii se sebou samým i svými bližními.**

# EQ

01

## Sebeuvědomění

Schopnost pochopit, jak se cítíme a jak přemýšlíme o určité situaci.

02

## Sebeovládání

Přijímání a ovládání našich emocí. Převzetí zodpovědnosti.

03

## Sebemotivace

Ochota se zlepšit tím, že se zavážeme ke splnění jasně stanoveného cíle.

05

## Sociální dovednosti

Schopnost efektivně zvládat pocity a vztahy druhých.  
Žít v harmonii.

04

## Empatie

Schopnost porozumět emocím druhých. Vcítit se do někoho jiného.



## Aktivita č. 6

### Přijmutí vlastních emocí



# Sebeovládání



# Aktivita č. 7

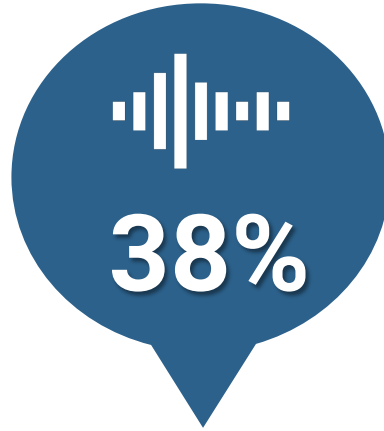
## Poznejte náladu





**7-38-55%**

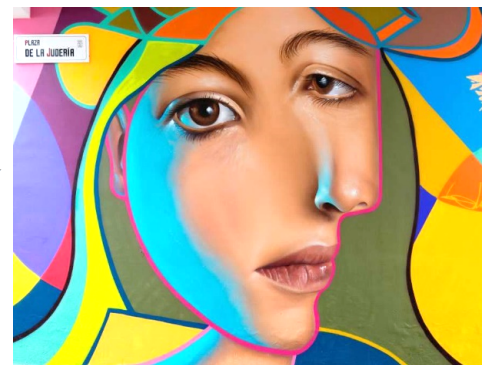
Pravidlo komunikace





## Aktivita č. 8

### Navazování očního kontaktu





PLAZA  
DE LA JUDERÍA

Jak zlepšit emoční  
inteligenci a

## Aktivita č. 9

### Zvyšování emoční inteligence v týmech





# Aktivita č. 10

## Cesta hrdiny - prezentace

### The "Hero's Journey" Presentation Canvas

Basic Info	Who is going to present?	When and where the presentation will take place?	How will the presentation be delivered? What means are going to be used?	
	Who is the audience? What issues the audience faces? What the audience wants to accomplish?			
Purpose, Audience	What is the purpose of the presentation? What we want to accomplish. For the specific audience? We want to inform the audience, to persuade to take action or just to have fun? What change we want to see in our audience after the delivery of the presentation?			
	What is the main message of our presentation?		What is the title of the presentation?	
Main Message				
The Story	<b>The Protagonist</b> A person or a group/company is faced with a problem and he/she/it cannot solve it on his/her/his/its own.	<b>The Antagonist</b> Protagonist's problem or need from his/her/its life becomes difficult.	<b>The Solution</b> The solution had/has/it managed to find out via us.	<b>The New Arrangement</b> Although his/her/its initial problem/need was solved, a new one, a new antagonist comes up.
	<b>The Solution</b> What's the new solution as provided?	<b>The Challenge</b> If the challenge could have the form of a bigger complex article, in order to be implemented, help is needed.	<b>The Mentor</b> How the help of the protagonist changed/changed?	<b>Twist: like sum up</b> This, the ending on 180 pages/for the whole presentation are summarized in a short part on 5 pages.


 This work is provided under the license Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.


 Erasmus+

1

PRO ZAPOJENÍ  
NAVAŽTE

**OČNÍ KONTAKT**

LIDÉ

**BUDOU DÁVAT POZOR  
BUDOU VÁM VĚŘIT**

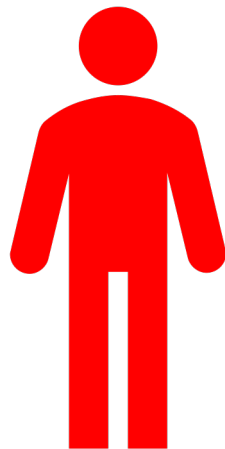


Erasmus+

**PRO ZVÝŠENÍ SEBEVĚDOMÍ**

**DEJTE RUCE OD  
SEBE  
NAROVNEJTE ZÁDA**

**2**



# 3

**USMÍVEJTE SE  
ABY SE VAŠE PUBLIKUM  
CÍTILO POHODLNĚ**





**CHŮZE**  
**PODPOŘÍ TO, CO**  
**ŘÍKÁTE**

**4**

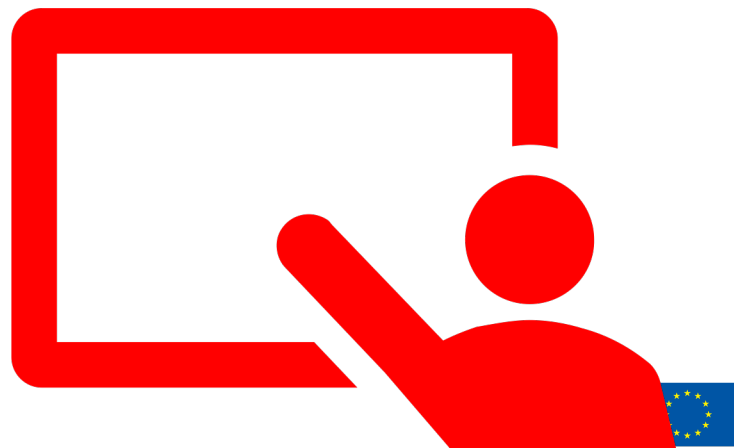


Erasmus+



# 5

**PRO JASNÉ VYJÁDŘENÍ  
POUŽIJTE MATERIÁL  
V PREZENTACI &  
DÍVEJTE SE NA NĚJ**



Erasmus+

ABYSTE PŘESVĚDČILI  
PUBLIKUM

POUŽIJTE  
GESTA

OTEVŘENÁ A POZITIVNÍ

6





feedback ✓



exemplar



SUSTAINABLE EDUCATION  
**SEAL**  
**CYPRUS**  
ACTIVE LEARNING



HUBKARELIA

**INNEO**

The Rural Hub

