



Kód projektu v ITMS2014+: 312011AJV2

DODATOK č. 2
K ZMLUVE O POSKYTNUTÍ NENÁVRATNÉHO FINANČNÉHO PRÍSPEVKU

číslo zmluvy: OPLZ/155/2020

registračné číslo dodatku: 0628/2020 – D2

uzatvorený medzi:

Poskytovateľom

názov: Ministerstvo práce, sociálnych vecí a rodiny Slovenskej republiky

sídlo: Špitálska 4, 6, 8, 816 43 Bratislava, Slovenská republika

IČO: 00681156

konajúci: Bc. Milan Krajniak, minister

v zastúpení

názov: Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky

sídlo: Stromová 1, 813 30 Bratislava, Slovenská republika

IČO: 00164381

konajúci: Mgr. Branislav Gröhlíng, minister

na základe splnomocnenia obsiahnutého v Zmluve o vykonávaní časti úloh riadiaceho orgánu sprostredkovateľským orgánom zo dňa 23.7.2015

poštová adresa¹:

e-mail: kami@minedu.sk

(ďalej len „Poskytovateľ“)

a

Prijímateľom

¹ Vyplní sa v prípade, ak je poštová adresa (korešpondenčná adresa) Zmluvnej strany odlišná od adresy jej sídla



EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE

názov: Katolícke pedagogické a katechetické centrum, n. o.
sídlo: Bottova 674/15, 054 01 Levoča
zapísaný v: Registri Ministerstva vnútra Slovenskej republiky
konajúci: Mgr. Roman Vitko, PhD.
IČO: 35581441
IČ DPH: SK2021977199
poštová adresa¹:
e-mail: vitko.roman@gmail.com

(ďalej len „Prijímateľ“)

(ďalej len „Zmluvné strany“)

Článok 1

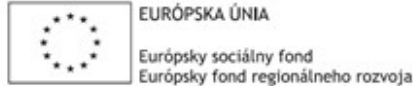
Na základe Žiadosti prijímateľa o povolenie vykonania zmeny zo dňa 31. 08. 2021 a v súlade s čl. 6 Zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku č. **OPLZ/155/2020** v znení Dodatku č. 1 – registračné číslo Dodatku (0628/2020 – D1), sa zmluvné strany dohodli na zmenách Zmluvy o poskytnutí NFP (ďalej len „Zmluva o poskytnutí NFP“), uvedených v článku 2 tohto Dodatku.

Článok 2

1. Príloha č. 2 Zmluvy o poskytnutí NFP „Predmet podpory NFP: časť B – Zoznam a popis hlavných aktivít projektu“ sa nahrádza novou prílohou č. 2 Zmluvy o poskytnutí NFP „Predmet podpory NFP: časť B – Zoznam a popis hlavných aktivít projektu“.

Nový Predmet podpory NFP: časť B je prílohou č. 1 k Dodatku č. 2.
Príloha č. 1 k Dodatku č. 2 sa stáva neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy.

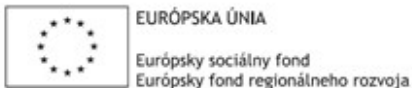
Článok 3



1. Tento dodatok je neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy o poskytnutí NFP.
2. Tento dodatok je vyhotovený v 3 rovnopisoch, pričom po uzavretí Dodatku dostane Prijímateľ 1 rovnopis a 2 rovnopisy dostane Poskytovateľ.
3. Tento dodatok nadobúda platnosť dňom podpisu oboch Zmluvných strán a v súlade s § 47a ods. 1 Občianskeho zákonníka nadobúda účinnosť dňom nasledujúcim po dni jeho zverejnenia Poskytovateľom v Centrálnom registri zmlúv vedenom Úradom vlády Slovenskej republiky.
4. Zmluvné strany vyhlasujú, že si text tohto Dodatku riadne a dôsledne prečítali, jeho obsahu a právnym účinkom z neho vyplývajúcich porozumeli. Ich zmluvné prejavy sú dostatočne jasné, určité a zrozumiteľné, vyjadrujúce ich slobodnú a vážnu vôľu. Podpisujúce osoby sú oprávnené k podpisu tohto Dodatku a na znak súhlasu s jeho obsahom ho podpísali.

Dodatok bude v zmysle usmernenia CKO „Usmernenie pre RO v súvislosti s vyhlásením mimoriadnej situácie v SR“ vypracovaný dodatočne. Zmeny v dodatku v dôsledku mimoriadnej situácie kvôli COVID – 19 platia spätne, t.j. od dátumu schválenia stanoviska k zmene projektu.

Prílohy:



Príloha č. 1 Predmet podpory NFP: časť B – Zoznam a popis hlavných aktivít Projektu

Za Poskytovateľa v Bratislave dňa:

Podpis: _____

Mgr. Branislav Gröhling, minister školstva, vedy, výskumu a športu SR

Meno a priezvisko štatutárneho orgánu/zástupcu² Poskytovateľa

Za Prijímateľa v dňa:

Podpis: _____

Mgr. Roman Vitko, PhD., štatutárny orgán

Meno a priezvisko štatutárneho orgánu/zástupcu³ Prijímateľa

² Ak sa nehodí, prečiarknite

³ Ak sa nehodí, prečiarknite

Predmet podpory NFP

časť B

Zoznam a popis hlavných aktivít Projektu:	
Hlavná aktivita 1	<p>Zlepšenie školských výsledkov žiakov 7. a 8. ročníkov základných škôl prostredníctvom podpory ich motivácie učiť sa a podpory peer princípov.</p> <p>HLAVNÁ AKTIVITA: Zlepšenie školských výsledkov žiakov 7. a 8. ročníkov základných škôl prostredníctvom podpory ich motivácie učiť sa a podpory peer princípov.</p> <p>Začiatok aktivity: 03/2021</p> <p>Koniec aktivity: 08/2023</p> <p>Celková dĺžka realizácie: 30 mesiacov</p> <p>Cieľová skupina za hlavnú aktivitu ako celok:</p> <ul style="list-style-type: none">- Žiaci základných škôl vrátane žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami. Celkovo sa zapojí 480 žiakov 7. a 8. ročníkov základných škôl z Žilinského, Prešovského a Košického kraja (2 zapojené školy z každého kraja x 2 triedy (jedna trieda 7. ročníka a 1 trieda 8. ročníka) x 20 žiakov (priemerný počet v triede) x 3 kraje x 2 roky realizácie programu).- Pedagogickí a odborní zamestnanci podľa zákona č. 317/2009 Z.z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a o doplnení niektorých zákonov.

Celkovo sa zapojí 60 pedagogických a odborných zamestnancov zo Žilinského, Prešovského a Košického kraja (2 zapojené školy z každého kraja x 5 pedagogických a odborných zamestnancov za 1 školu x 3 kraje x 2 roky realizácie programu).

Cieľ hlavnej aktivity ako celku (projektu):

Hlavným cieľom tohto projektu je zlepšiť študijné výsledky žiakov 7. a 8. ročníkov vybraných základných škôl prostredníctvom rozvoja ich vnútornej motivácie, posilnenia peer princípu vzájomnej podpory a posilnenie ich mäkkých zručností pre zvýšenie ich študijnej úspešnosti.

Hlavným nástrojom, ktorým chceme naplniť tento cieľ, je gamifikácia. Hra je najprirodzenejšou súčasťou života človeka, od nepamäti boli hry súčasťou života detí, prípravy na prácu, slávnosti a zábavy. Hra plní rozvojovú funkciu, pretože v nej účastníci spoznávajú a učia sa zvládať svoje emócie, vstupujú do interakcie s ďalšími hráčmi, rozvíjajú svoju fantáziu, predstavivosť a tvorivosť a rovnako rozvíjajú aj svoju vôľu, odvahu, vytrvalosť a schopnosť cítiť a pracovať s ostatnými ľuďmi. Hra rovnako aj podporuje zvedavosť, ktorá je človeku vlastná od narodenia. Už malé dieťa je zvedavé, chce sa učiť a objavovať svet, a hra tento princíp prináša aj do života dospelých a dospelých. Práve pre tieto aspekty chceme využiť túto prirodzenosť mladých ľudí „hrať sa“ a vytvoriť herný program, ktorý budú učitelia aplikovať do výučby svojich predmetov s cieľom zvýšiť motiváciu žiakov učiť sa a zároveň aj podporiť prostredníctvom rovesníckeho prístupu tých žiakov, ktorí majú slabé školské výsledky, a zabezpečiť pre nich tak lepšie podmienky pre prijatie na stredné školy. Hlavným zámerom je prostredníctvom hry rozvíjať mäkké zručnosti, ktoré prispievajú k dlhodobému zvýšeniu ich školskej úspešnosti. Naším zámerom je, aby herný program obsahoval gamifikované princípy, ktoré budú pre žiakov netradičné a atraktívne a zároveň prispievajú aj k naplneniu cieľa tohto programu. Program bude prioritne rozvíjať tri základné zručnosti, ktoré sú pre žiakov potrebné, aby boli schopní dobrých študijných výsledkov dosahovať dlhodobo: vytrvalosť, posilnenie motivácie, schopnosť dosahovať ciele. Z každej školy budú pre program vybraní žiaci 7. a 8. ročníku.

Aby bol tento program na škole funkčný, kľúčové je pracovať s postojmi učiteľmi, ukazovať im inovatívne metódy, ako žiakov podporovať v procese učenia, ako využívať gamifikáciu a jej princípy vo výuke. Na základe našej skúsenosti z Dánska, pre úspešnú implementáciu programu na škole je potrebné, aby sa do procesu zapojili minimálne 4 učители, ktorí učia 7. a 8. ročníky, a ktorí sa naučia program používať a adaptovať ho na špecifické podmienky zapojených tried a jeden odborný pracovník – výchovný poradca alebo školský psychológ. Zámerné vyberáme z každej školy tím učiteľov, aby si aj oni navzájom dokázali byť v procese implementácie programu podporou. V rámci každej školy bude program realizovaný v rámci minimálne štyroch predmetov, kde minimálne dva z týchto predmetov budú predmety, ktoré sú súčasťou monitoru v 9. ročníkoch alebo cudzí jazyk, a ďalšie dva predmety budú pre školu voliteľné. Zapojení učители budú učiteľmi, ktorí tieto predmety vo vybraných triedach učia.

Vhodnosť navrhovanej aktivity (jednotlivých podaktivít) s ohľadom na očakávané výsledky:

Hlavná aktivita, jednotlivé podaktivity a činnosti sú koncipované tak, aby priamo svojimi výsledkami prispievali k dosahovaniu jednotlivých čiastkových cieľov a tým aj k naplneniu hlavného cieľa projektu. Z vecného hľadiska boli zvolené podaktivity tak, aby priamo prispievali k zvýšeniu zručností a kompetencií žiakov a zlepšovali ich študijné výsledky. Jednotlivé ciele a aj samotná hlavná aktivita a zadané podaktivity sú priamo previazané s intervenčnou stratégiou OP ĽZ v príslušnej oblasti, t.j.:

- s príslušným špecifickým cieľom OP: 1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov,
- očakávanými výsledkami OP reprezentovanými aj prostredníctvom relevantných merateľných ukazovateľov.

Hlavná aktivita, jednotlivé podaktivity a činnosti sú koncipované, aby priamo svojimi výsledkami prispievali k dosahovaniu jednotlivých čiastkových cieľov, a tým aj k naplneniu hlavného cieľa projektu. Z vecného hľadiska boli zvolené podaktivity tak, aby priamo prispievali k zvýšeniu

zručností a kompetencií žiakov a zlepšovali ich študijné výsledky. Jednotlivé ciele aj samotná hlavná aktivita a zadefinované pod aktivity projektu sú priamo previazané a intervenčnou stratégiou OP LZ v príslušnej oblasti, tj.:

- S príslušným špecifickým cieľom OP: 1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky kompetencií detí a žiakov,
- Očakávanými výsledkami OP reprezentovanými aj prostredníctvom relevantných merateľných ukazovateľov.

Časový harmonogram realizácie projektu:

V rámci nastavenia harmonogramu realizácie hlavnej aktivity a jej podaktivít sme zohľadnili jednotlivé činnosti, ktoré je nevyhnutné realizovať. Pri zostavení časového harmonogramu sme vychádzali z logickej a časovej následnosti jednotlivých podaktivít.

Vzhľadom na to, že program, ktorý budeme v projekte vytvárať pre žiakov a pedagogických a odborných zamestnancov, bude designovaný na jeden školský rok, realizáciu projektu sme naplánovali až od januára 2021 preto, aby sme boli schopní tento program celkovo zrealizovať počas dvoch celých školských rokov (2021/2022 a 2022/2023) a tak mohli do celej realizácie zapojiť viac škôl a viac účastníkov za obidve cieľové skupiny, čím sa ešte viac overí efektívnosť a dopad tohto programu.

03 – 12/2021 Príprava a tvorba designovania programov, príprava podporného programu pre účastníkov, výber škôl do prvého behu realizácie gamifikovaného programu.

11/2021 – 06/2022 Realizácia prvého behu programu pre žiakov a pedagogických a odborných zamestnancov.

07 – 08/2022 Vyhodnotenie realizácie programu a výsledkov merania a prípadný redesign hry.

08/2022 – 06/2023 Realizácia druhého behu programu pre žiakov a pedagogických a odborných zamestnancov.

07 – 08/2023 Vyhodnotenie realizácie druhého behu a vyhodnotenie realizácie projektu a naplnenia jeho cieľov.

Súlad realizácie projektu so strategickými a koncepčnými dokumentami:

Projekt zároveň prispieva k plneniu:

- tematického cieľa: Investovanie do vzdelávania, školení a odbornej prípravy, ako aj zručností a celoživotného vzdelávania.
- Investičnej priority 1.1: Zníženie a zabránenie predčasného skončenia školskej dochádzky a podporu prístupu ku kvalitnému predškolskému, základnému a stredoškolskému vzdelávaniu vrátane formálnych, neformálnych a bežných spôsobov vzdelávania za účelom opätovného začlenenia do vzdelávania a prípravy.
- Špecifického cieľa 1.1.1: Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov.

Realizácia projektu je ďalej v súlade s nižšie uvedenými strategickými a koncepčnými dokumentami:

- Národný program rozvoja výchovy a vzdelávania.
- Stratégia Slovenskej republiky pre mládež na roky 2014 – 2020.
- Koncepcia rozvoja práce s mládežou na roky 2016 – 2020.

- Koncepcia výchovy a vzdelávania k dobrovoľníctvu.

Splnenie podmienky HP:

Projekt bude zohľadňovať **HP Rovnosť mužov a žien a nediskriminácia**, v rámci ktorého sa budú uplatňovať tieto opatrenia:

- Pri výbere administratívnych a odborných kapacít zapojených do riadenia a realizácie aktivít projektu bude dodržaný princíp rovnosti mužov a žien a princíp nediskriminácie a výber bude prebiehať na základe transparentných kvalifikačných podmienok. V prípade nerozhodnosti medzi dvomi rovnako kvalifikovanými osobami uprednostní žiadateľ tú osobu, ktorej pohlavie etnicita alebo rasa je menej zastúpená v inštitúcií žiadateľa (dočasné vyrovnávacie opatrenie v zmysle § 8a Antidiskriminačného zákona).
- V rámci mzdového ohodnotenia administratívnych a odborných kapacít nebude príslušnosti k akejkoľvek nevýhodnej skupine osôb.
- Pri výbere osôb cieľovej skupiny a pri realizácii vzdelávacích a ďalších oprávnených aktivít u cieľovej skupiny nebude dochádzať k diskriminácii na základe pohlavia, rodu alebo príslušnosti k akejkoľvek znevýhodnenej skupine osôb a nebude dochádzať ani k znevýhodneným podmienkam pre akúkoľvek skupinu osôb, a to zohľadnením špecifických potrieb cieľovej skupiny a vytvorením adekvátnych podmienok pre účasť na aktivitách (napríklad v oblasti prístupnosti fyzického prostredia, informácií a komunikácie pre osoby so zdravotným postihnutím).

Hlavná aktivita projektu bude zároveň naplňať hlavný cieľ HP Udržateľný rozvoj, ktorým je zabezpečenie environmentálnej, sociálnej a ekonomickej udržateľnosti rastu s osobitným dôrazom na ochranu a zlepšenie životného prostredia pri zohľadnení zásady „znečisťovateľ platí.“

V rámci hlavnej aktivity budú realizované tieto pod aktivity:

PODAKTIVITA 1: Príprava programu pre podporu motivácie a zlepšenie študijných výsledkov žiakov 7. a 8. ročníkov ZŠ

Začiatok podaktivity 1: 03/2021

Ukončenie podaktivity 1: 12/2021

Celková dĺžka podaktivity 1: 10 mesiacov

Zdôvodnenie podaktivity 1:

Pre úspešnú implementáciu projektu potrebujeme v prvom rade vytvoriť tím, ktorý bude designovať celú hru a tím, ktorý vytvorí podporný program pre žiakov, následne nadesignovať celý gamifikovaný program a vybrať školy, ktoré budú zapojené do prvého behu realizácie.

Pre zabezpečenie tvorby designovaného programu potrebujeme zabezpečiť tím, ktorý sa bude skladať z 4 herných designérov, 3 mentorov, ktorí potom budú zabezpečovať priamu implementáciu na školách, a 2 pracovníkov s mládežou, aby sme v programe plne využili prvky neformálneho vzdelávania.

Druhý tím, ktorý budeme vytvárať a ktorého úlohou bude vytvoriť podporný program pre žiakov, sa bude skladať z lektorov, ktorí budú tieto programy potom s žiakmi realizovať.

Keďže pracovné tímy budú medzisektorové a mentori, lektori ani pracovníci s mládežou nemusia mať skúsenosti s gamifikáciou, potrebujeme obidva tieto tímy zosúladiť v rovnakom pochopení princípov gamifikácie a neformálneho vzdelávania v kontexte cieľov projektu a samotného designovaného programu. Preto potrebujeme obidva tímy v týchto princípoch vyškoliť, aby boli schopní efektívne spolupracovať pri príprave designovanej hry aj pri príprave podporného programu pre žiakov.

Potrebujeme aj vybrať základné školy pre prvý beh realizácie programu, ktoré do projektu zapoja účastníkov z radov cieľovej skupiny žiakov aj pedagogických a odborných zamestnancov na základe stanovených kritérií.

Ciele podaktivity 1:

- Zabezpečiť odborný tím pre realizáciu projektu.
- Vytvoriť gamifikovaný program pre podporu vnútornej motivácie žiakov s využitím peer princípu vzájomnej podpory.
- Vytvoriť podporný program pre žiakov, ktorý zabezpečí rozvoj ich kompetencií – vytrvalosti, schopnosti dosahovať cieľ a schopnosti motivácie.
- Zabezpečiť účastníkov pre prvé beh realizácie podaktivity 2 a podaktivity 3 (školský rok 2021/2022).

Popis podaktivity 1:**1. Zabezpečenie odborného tímu**

Na základe výberového konania vyberieme ľudí na pozície, ktoré sú pre realizáciu projektu nevyhnutné – lektor, mentor, herný designér gamifikovaného programu, pracovník s mládežou. Výberové konanie bude zabezpečené prostredníctvom transparentného výberového konania. Na výbere sa bude podieľať riaditeľ organizácie spolu s jedným členom správnej rady.

Týchto ľudí potom rozdelíme do dvoch tímov:

Prvý tím sa bude skladať z tých pozícií, ktoré sa budú podieľať na vytvorení gamifikovaného vzdelávacieho programu pre žiakov – herní designéri, mentori, pracovníci s mládežou.

Druhý tím sa bude skladať z lektorov ktorí budú pripravovať a realizovať podporný program pre žiakov.

Pre celý tím zabezpečíme interné školenie o princípoch gamifikácie, v celkovom rozsahu 30 hodín. Tým, že naše tímy budú medzisektorové, potrebujeme ich počas školenia zosúladiť v rovnakom pochopení princípov gamifikácie a neformálneho vzdelávania. Členovia tímu budú preto vyšškolení v rôznych gamifikovaných prístupoch, ktoré budú potom môcť použiť pre design hry aj pre prípravu podporného programu, v kontexte neformálneho vzdelávania. Súčasťou školenia bude aj základné nastavenie cieľov celého designovaného programu a podporného programu v kontexte cieľov celého projektu.

2. Design gamifikovaného programu pre žiakov

V rámci projektu vznikne jedinečný gamifikovaný program pre žiakov, ktorý bude pracovať s ich vnútornou motiváciou, s rozvojom ich tímovej spolupráce a vzájomnej podpory a zároveň bude rozvíjať aj ich mäkké zručnosti, ktoré sú potrebné pre zvýšenie ich úspešnosti počas ďalšieho štúdia. Program bude prispôsobiteľný na rôzne predmety, čo v praxi znamená, že ho v rámci svojho predmetu bude môcť použiť akýkoľvek pedagogický a odborný zamestnanec. Gamifikovaný bude spôsob výučby a rovnako aj prirodzené a časté procesy v triednom kolektíve (dochvilnosť, zodpovednosť, samostatnosť, pozornosť, iniciatívnosť, podpora, vytrvalosť, pravidelnosť a iné). V rámci tohto programu budú jednotlivé činnosti počas vyučovacieho procesu pre žiakov dobrodružnými výzvami. Z povinností a vonkajších nariadení, proti ktorým žiaci častokrát protestujú a majú nechúť ich prijať, sa stane hra o body, úrovne, schopnosti a odmeny pre seba a pre svoj tím. Počas hry budú žiaci získavať body skúseností a akčné body. Body skúseností budú získavať za konkrétne pozitívne správanie na hodinách – napríklad za správne odpovede na otázky, položené na hodine, za poskytnutie pomoci inému žiakovi s jeho prácou na hodine, za správne vypracovanie zadania pre domácu úlohu a pod. Na základe bodov skúseností budú postupovať v hre na rôzne úrovne. Akčné body budú získavať tím, že sa budú aktívne zúčastňovať výučby, že budú dochvilní a pod. Za akčné body budú žiaci získavať rôzne výhody, niektoré budú môcť použiť pre seba a niektoré iba pre svojich spoluhráčov. Zároveň bude mať každý žiak nastavené aj body zdravia, ktoré budú strácať za nežiadúce správanie – napríklad za vyrušovanie počas hodiny, za neskorý príchod, za negatívny prístup na hodine, za neúplnú domácu úlohu. Body zdravia mu budú môcť dopĺňať ostatní žiaci. Keď žiak stratí všetky body zdravia, dostane on alebo jeho celý tím trest, ktorý bude musieť vykonať (napríklad upratať celú triedu, odovzdať ďalšie zadanie o deň skôr a pod.). V rámci programu budú žiaci rozdelení do malých tímov a v rámci týchto tímov budú mať rôzne role, ktoré budú zastávať, a podľa získaných bodov budú postupovať na rôzne úrovne spolu s ďalšími členmi svojho tímu. Podstatným a dôležitým prvkom, s ktorým bude program pracovať, bude vzájomná podpora jednotlivých členov. Dopredu bude definovaný maximálny rozdiel medzi úrovňami jednotlivých členov tímu, a preto sa budú

musieť navzájom podporovať. Ak totiž niektorý člen bude chcieť postúpiť do vyššej úrovne, bude musieť potiahnuť aj najslabších členov tímu, aby zachovali definovaný maximálny rozdiel úrovní. V rámci tejto aktivity vytvoríme celý herný systém, designujeme jednotlivé role, ktoré budú žiaci v hre predstavovať, vytvoríme herné mechaniky a spôsob zaznamenávania postupu žiakov na ďalšie úrovne. Súčasťou programu bude aj spôsob merania kompetencií žiakov a sledovania, ako sa zlepšujú ich školské výsledky.

Na designu sa bude podieľať vytvorený tím herných designérov, mentorov a pracovníkov s mládežou. Po ukončení fáze designu jeden z herných designérov ostane v projekte k dispozícii pre ďalšie úpravy hry počas fáze realizácie na základe požiadaviek zapojených učiteľov.

3. Tvorba podporného programu pre žiakov

Aby sme dostatočne podporili dosiahnutie cieľu gamifikovaného programu a rozvoj kompetencií žiakov a zároveň podporili udržanie ich motivácie počas celého školského roka, kedy v hre budú fungovať, vytvoríme pre nich podporný program, ktorý budú spolu s designovaným herným programom počas roku absolvovať. Vytvoríme vstupný zážitkový program, ktorý bude pre žiakov úvodom do celého gamifikovaného programu a uľahčí im fungovanie v novom systéme. Ďalším programom bude Deň inak, ktorý budú žiaci absolvovať v polovici školského roka pre udržanie motivácie a rozvoj kompetencií a prosociálnych postojov, ďalej workshop o cieľoch a ich dosahovaní a záverečný rituál, ktorý bude slúžiť pre ukončenie celého programu a jeho vyhodnotenie.

K programu vznikne ucelená metodika ako podporný materiál pre učiteľov, aby boli schopní program implementovať v svojich triedach.

4. Tvorba podporného programu pre učiteľov

Úspešná implementácia programu pre žiakov je nevyhnutne spojená aj so zmenou štýlu učenia pedagogických a odborných zamestnancov, ktorí potrebujú zmeniť svoj postoj z toho, kto je „riaditeľom“ pedagogického procesu, na toho, kto je sprievodcom žiakov v procese ich učenia sa. Preto v projekte vytvoríme aj podporný program pre učiteľov, ktorý sa bude skladať zo vzdelávacích workshopov a zo systému podpory, s cieľom

podporiť úspešnú implementáciu programu na škole a zároveň aj pomôcť im zmeniť ich štýl učenia, aby ich pedagogické pôsobenie malo väčší dopad na žiakov a bolo pre nich viac podporným ako represívnym. Pripravíme pre všetkých učiteľov 2. stupňa a vedenie zapojenej školy úvodný informačný workshop, aby sme čo najviac podporili implementáciu programu v podmienkach jednotlivých škôl, a pre učiteľov zapojených do implementácie programu pripravíme úvodné školenie, jednotlivé workshopy a nastavíme mentoringovú podporu.

5. Zabezpečenie účastníkov pre realizáciu programu

V rámci našej práce máme v Žilinskom Prešovskom aj Košickom kraji kontakty na riaditeľov základných škôl, s ktorými už teraz spolupracujeme. Prednosť dáme tým školám v krajoch, ktoré majú horšie výsledky v rámci monitoru 9. ročníkov alebo v rámci PISA testov. Chceme osloviť aj školy, ktoré neboli zapojené do projektov transformácie na moderné školy a dať im možnosť implementovať inovatívne prístupy do svojej výučby. Riaditelia jednotlivých škôl potom vyberú konkrétne 7. a 8. triedy, ktoré sa do projektu zapoja a rovnako aj pedagogických a odborných zamestnancov, ktorí v týchto triedach učia a ktorí budú program implementovať (učiteľov, ktorí v triedach učia + výchovný poradca alebo školský psychológ).

Spôsob zabezpečenia realizácie podaktivity 1:

Realizácia podaktivity bude zabezpečená nižšie uvedenými kapacitami, ktoré sú podrobne špecifikované a kvantifikované v rozpočtu projektu:

Personálne zabezpečenie – interné kapacity:

Personálne výdavky interné – odborné činnosti:

Lektor – odborník v oblasti gamifikácie, ktorý bude zabezpečovať realizáciu úvodného školenia tímu.

Mentor – mentor bude stanovený pre každý kraj samostatne. V rámci tejto podaktivity sa bude podieľať na vytváraní designovaného programu a bude obsahovo pripravovať informačný deň pre školy a úvodné školenie pre zapojených pedagogických a odborných zamestnancov.

Herný designér – herní designéri budú designovať celú hru, jej mechanizmy, herné prostredie, jednotlivé postavy. Zároveň budú aj obsahovo vytvárať úvodný zážitkový program pre žiakov a bonusový deň tak, aby bol v súlade s cieľmi projektu.

Pracovník s mládežou – bude sa podieľať na designovaní herného programu, aby v ňom boli zohľadnené špecifiká práce s mládežou a prvky neformálneho vzdelávania.

– bude zabezpečovať tvorbu podporného programu pre žiakov.

Lektor, ktorý bude zabezpečovať tvorbu podporného programu pre žiakov.

Výstupy a výsledky podaktivity 1:

1. Vytvorený a vyškolený odborný tím.
2. Designovaný program pre rozvoj vnútornej motivácie žiakov s využitím peer princípu.
3. Vytvorený podporný program pre žiakov.
4. Vytvorený podporný program pre učiteľov.
5. Vytvorený tím mentorov, ktorý sa bude podieľať na implementácii programu.

PODAKTIVITA 2: Implementácia aktivít pre pedagogických a odborných zamestnancov

Začiatok podaktivity 2: 09/2021

Ukončenie podaktivity 2: 06/2023

Celková dĺžka podaktivity 2: 22 mesiacov

Zdôvodnenie podaktivity 2:

V rámci vzdelávania pedagogických a odborných zamestnancov sa chceme zamerať na zmenu ich štýlu učenia, aby sa stali pre žiakov sprievodcami počas ich procesu učenia, aby s nimi vedeli efektívne komunikovať. Zároveň spolu s nimi chceme nastaviť program pre žiakov na špecifické prostredie ich školy a vytvoriť im podporu pre jeho implementáciu. Implementácia programu bude pre učiteľov znamenať zmenu organizácie svojej výuky a rovnako budú potrebovať aj podporu, aby boli schopní program realizovať počas celého jeho trvania na svojej škole. Tým, že program bude zasahovať viacerých učiteľov na škole,

je potrebné vytvoriť synergiu medzi nimi, aby dokázali veci riešiť spoločne a spoločne podporovať žiakov pri rozvoji ich kompetencií a zlepšovaní študijných výsledkov.

Ciele podaktivity 2:

1. Vytvoriť podporu pre učiteľov pre úspešnú implementáciu programu v prostredí jednotlivých škôl.
2. Podporiť učiteľov v zmene ich prístupu k žiakom, aby sa pre nich stali sprievodcami v procese ich vzdelávania.

Popis podaktivity 2:

Do programu chceme z každej zapojenej školy zapojiť 4 učiteľov, ktorí budú program v rámci svojich hodín realizovať a jedného odborného zamestnanca – výchovného poradca alebo školského psychológa.

Na začiatku realizácie programu zorganizujeme pre všetkých učiteľov 2. stupňa a vedenie zapojenej školy informačný workshop, aby aj ostatní učitelia v škole vedeli, čo sa bude počas roka diať a zároveň aby sme zapojeným učiteľom vytvorili podporu v rámci kolektívu. Pre zapojených učiteľov potom zrealizujeme úvodné školenie, na ktorom im predstavíme program a spolu s nimi nastavíme jeho fungovanie pre prostredie jednotlivých škôl tak, aby čo najviac odrážal fungovanie tried, ktoré sa zapoja do realizácie programu. Na konci tohto školenia budú mať učitelia k dispozícii celú metodológiu programu, vrátane spôsobu merania kompetencií a zlepšovania študijných výsledkov, a budú pripravení na jeho implementáciu v svojej škole. Počas roka budú absolvovať workshopy, ktoré im pomôžu cielenejšie pracovať so svojím štýlom učenia, vyhľadávať a implementovať nové trendy a meniť prístup k žiakom tak, aby pre nich boli podporou a aby zároveň podporovali a rozvíjali ich motiváciu, aj pracovať so žiakmi so špeciálnymi výchovne-vzdelávacími potrebami. Pre podporu realizácie programu na škole dostane každý učiteľ mentoringovú podporu od mentora, ktorý bude garantom implementácie programu na škola a pomôže im riešiť rôzne situácie s žiakmi, ktoré v procese realizácie programu nastanú.

Úvodný informačný seminár pre zapojené školy (4 hodiny)

Na úvod zrealizujeme v každej zapojenej škole informačný seminár pre vedenie školy a pre všetkých učiteľov druhého stupňa, v rámci ktorého im predstavíme program a jeho realizáciu. Hlavným cieľom tohto seminára bude pripraviť prostredie v jednotlivých školách tak, aby vznikol priestor pre realizáciu programu a zároveň aj motivovať učiteľov a vedenie školy, aby podporovali žiakov aj učiteľov, ktorí budú súčasťou samotnej realizácie. Informačné semináre budú prebiehať na každej zapojenej škole samostatne, v priebehu jedného školského roku sa teda budú realizovať 2 v zapojených školách v Žilinskom kraji, 2 v zapojených školách v Prešovskom kraji a 2 v zapojených školách v Košickom kraji. Informačný seminár bude na škole realizovaný prostredníctvom mentorov, ktorý budú súčasťou designu celej hry a budú teda dobre rozumieť jej funkčnosti aj princípom a prepojenosti na ciele projektu.

Úvodné školenie pre pedagogických a odborných zamestnancov (16 hodín prezenčne)

V rámci úvodného školenia pedagogickým a odborným zamestnancom, ktorí budú zapojení do realizácie programu na svojich školách, predstavíme základné princípy gamifikácie a metodológiu celého programu. Účastníci sa dozvedia, aké sú základné herné princípy, ako funguje systém bodov a úrovní, ako fungujú náhodné udalosti, a ako pracovať so žiakmi počas realizácie programu tak, aby dokázali v systéme dlhodobo fungovať. Počas školenia si budú učitelia vytvárať s podporou mentorov aktivity pre svoju triedu, na základe ktorých budú žiaci získavať body skúsenosti alebo strácať body zdravia a nastavovať výhody, ktoré môžu žiaci získať, a „tresty“, ktoré dostanú, keď stratia body zdravia. Súčasťou školenia bude aj predstavenie spôsobu merania rozvoja kompetencií žiakov a merania zlepšovania ich školských výsledkov. Školenie bude prebiehať spoločne pre všetkých zapojených pedagogických a odborných zamestnancov zo všetkých krajov v rámci daného školského roka. Školenie bude realizované opäť prostredníctvom mentorov, ktorý budú súčasťou designu celej hry a budú teda dobre rozumieť jej funkčnosti aj princípov aj prepojenosti na ciele projektu.

Mentorská podpora (20 hodín celkovo pre jedného zapojeného pedagogického a odborného zamestnanca)

Aby sme pomohli pedagogickí a odborní zamestnanci úspešne implementovať program a zároveň aj zmeniť štýl učenia, poskytneme každému zapojenému učiteľovi mentoringovú podporu v rozsahu 20 hodín. Úlohou každého zapojeného účastníka bude stretnúť sa počas realizácie programu so svojím mentorom, spoločne hodnotiť proces implementácie programu a riešiť ťažkosti, s ktorými sa počas realizácie programu stretnú. Mentoring bude prebiehať formou osobných stretnutí alebo Skype rozhovorov. Pre obidve školy zapojené v rámci jedného kraja bude určený jeden mentor, ktorý bude garantom implementácie a ktorého budú pedagogickí a odborní zamestnanci môcť využiť.

Workshopy pre zlepšenie ich prístupu k žiakom a podporu zmeny ich štýlu učenia:

Popis vzdelávacieho programu:

Workshopy budú zamerané na inovatívne vzdelávacie metódy, ktoré pedagogickým a odborným zamestnancom pomôžu zmeniť svoj štýl učenia, aby boli pre žiakov viac podpornými, aby vedeli lepšie pracovať s motiváciou žiakov a aby dokázali využívať paletu metód pre hodnotenie žiakov a poskytovanie motivujúcej spätnej väzby.

Celkovo pre pedagogických a odborných zamestnancov zrealizujeme 5 rôznych workshopov, každý v rozsahu 8 hodín, ktoré budú počas roku absolvovať. Lektori workshopov budú jednotlivé témy účastníkov sprostredkovať tak, aby mohli nadobudnuté vedomosti a zručnosti okamžite implementovať do priamej práce s žiakmi. Workshopov sa budú zúčastňovať spoločne všetci zapojení pedagogickí a odborní zamestnanci v rámci jedného kraja v danom roku realizácie, v jednom roku tak zrealizujeme 5 workshopov pre učiteľov zo Žilinského kraja, 5 workshopov pre

učiteľov z Prešovského kraja a 5 workshopov pre učiteľov z Košického kraja. Workshopy budú zabezpečené odbornými lektormi.

Obsah vzdelávacieho programu:

V priebehu roka zrealizujeme tieto workshopy:

Súčasný trendy vo vzdelávaní

V rámci tohto workshopu sa účastníci zoznámia s tým, aké sú súčasné trendy v myslení a správaní mladých ľudí a ako súvisia s procesom učenia sa. Predstavíme im najnovšie trendové metódy, ktoré sa v súčasnej dobe v pedagogike využívajú. Tieto trendové aktivity si účastníci budú môcť vyskúšať a následne ich používať v svojej pedagogickej práci.

Koučovací prístup

Koučovací prístup je pre učiteľov dôležitým, pretože využívaním koučingu a jeho princípov sa mení rola učiteľa z toho, kto vedie, na toho, kto podporuje. Počas tohto workshopu sa učitelia zoznámia s koučingom ako metódou podpory a rozvoja žiakov, naučia sa viesť rozhovory s žiakmi s využitím koučingu ako metódy, naučia sa stanovovať spolu s žiakmi osobné ciele, naučia sa podporovať žiakov, aby dokázali prevziať zodpovednosť a hľadať riešenie.

Hodnotenie a motivácia

Počas tohto workshopu učiteľom predstavíme rôzne spôsoby hodnotenia žiakov, aby sa naučili využívať iné metódy ako je iba klasické hodnotenie známku. Budeme sa spolu s nimi zaoberať formatívnym hodnotením, poskytovaním motivujúcej spätnej väzby a pod. Metódy si budú učitelia počas trvania workshopu opäť prakticky skúšať. Druhá časť tohto workshopu bude venovaná motivácii žiakov, predovšetkým metódam, ako zisťovať, čo ich žiakov motivuje, ako motiváciu podporovať a ako prispieť k tomu, aby žiaci boli dlhodobo motivovaní.

Komunikácia s dospelujúcimi žiakmi

Tento workshop bude zameraný na rôzne formy komunikácie, ktoré môžu pedagogický a odborní zamestnanci používať, aby dokázali efektívne komunikovať s žiakmi, ktorí prechádzajú procesom dospelovania. Účastníci si v rámci tohto workshopu budú skúšať rôzne modelové situácie, ktoré budú vychádzať priamo z ich pedagogickej praxe a na základe rozboru týchto situácií sa budú učiť princípy efektívnej komunikácie.

Práca so žiakmi so špecifickými výchovne-vzdelávacími potrebami

Tento workshop bude zameraný na prácu so žiakmi si špeciálnymi výchovne-vzdelávacími potrebami, najmä so špecifikom žiakom vo veku dospelovania. V rámci tohto workshopu predstavíme pedagogickým a odborným zamestnancom špecifika podpory tejto cieľovej skupiny a naučíme ich využívať rôzne formy pomoci a riešiť niektoré situácie, ktoré z práce s touto cieľovou skupinou vyplývajú.

Cieľová skupina:

Pedagogickí a odborní zamestnanci podľa zákona č. 317/2009 Z.z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a o doplnení niektorých zákonov. Celkovo sa zapojí 60 pedagogických a odborných zamestnancov zo Žilinského, Prešovského a Košického kraja (2 zapojené školy z každého kraja x 5 pedagogických a odborných zamestnancov za 1 školu x 3 kraje x 2 roky realizácie programu).

Benefity pre cieľovú skupinu:

- Pedagogickí a odborní zamestnanci získajú všetky potrebné informácie pre úspešnú implementáciu programu do svojich tried.
- Vďaka vzdelávaniu rozšíria svoje pedagogické kompetencie v oblasti priamej práce s žiakmi, naučia sa efektívnejšie komunikovať, poskytovať spätnú väzbu, využívať rôzne typy hodnotení, podporovať žiakov prostredníctvom koučovacieho prístupu.
- Zlepšia svoje pedagogické pôsobenia aj na žiakov so špeciálnymi výchovne-vzdelávacími potrebami.
- Zoznámia sa s gamifikáciou a najnovšími trendmi vo vzdelávaní a budú schopní ich využívať v svojej pedagogickej praxi.
- Získajú plnú podporu počas implementácie programu v svojich triedach, aby dokázali riešiť náročné situácie, s ktorými sa stretnú.
- Zvýši sa motivácia ich žiakov.

Spôsob zabezpečenia realizácie podaktivity 2:

Realizácia podaktivity bude zabezpečená nižšie uvedenými kapacitami, ktoré sú podrobne špecifikované a kvantifikované v rámci rozpočtu projektu:

Personálne zabezpečenie – interné kapacity.

Personálne výdavky odborné – odborné činnosti:

Mentor – pre zabezpečenie vstupného informačného workshopu pre učiteľov a vedení školy, pre realizáciu úvodného školenia a pre mentorskú podporu počas implementácie.

Lektor workshopov – pre zabezpečenie a odborné vedenie jednotlivých workshopov.

PODAKTIVITA 3: Implementácia aktivít pre žiakov

Začiatok podaktivity 3: 09/2021

Koniec podaktivity 3: 06/2023

Celková dĺžka realizácie podaktivity 3: 22 mesiacov

Zdôvodnenie podaktivity 3:

Keďže je naším zámerom v tomto projekte zlepšiť študijné výsledky žiakov 7. a 8. ročníkov vybratých základných škôl prostredníctvom podpory ich vnútornej motivácie a posilnenia peer princípu vzájomnej podpory, chceme ich zapojiť do gamifikovaného programu, ktorý v tomto projekte pre tieto účely vytvoríme a ktorý bude herné princípy využívať pre to, aby zvýšil atraktivitu učebného procesu. Gamifikovaný bude pre žiakov spôsob výuky a rovnako aj prirodzené a časté procesy v ich triednom kolektíve (dochvilnosť, zodpovednosť, samostatnosť, pozornosť, iniciatívnosť, podpora, vytrvalosť, pravidelnosť a iné). Z povinností a vonkajších nariadení, proti ktorým žiaci častokrát protestujú a majú nechuť ich prijať, sa stane hra o body, úrovne, schopnosti a odmeny pre seba a pre svoj tím, čo podporí motiváciu žiakov učiť sa. Zároveň chceme aj využiť potenciál triedneho kolektívu a podporiť žiakov v ich prosociálnom správaní voči sebe navzájom, aby si dokázali vzájomne pomáhať a tým podporili predovšetkým žiakov, ktorí majú slabé školské výsledky. Pre to, aby sa do programu boli schopní adekvátne zapojiť aj žiaci so špeciálnymi výchovne-vzdelávacími potrebami, potrebujeme aj tejto skupine vytvoriť dostatočný systém podpory.

Vzhľadom na psychosociálne potreby žiakov a na to, že program budeme na školách realizovať

počas celého školského roka, čo je pre žiakov dlhá doba, potrebujeme dostatočne podporiť ich motiváciu počas celého roka a zároveň aj cielene pracovať na rozvoji kompetencií – vytrvalosť, schopnosť dosahovať cieľ a schopnosť motivácie. Zároveň hlavným zámerom tohto podporného programu je podporiť žiakov tak, aby boli schopní dosahovať dobrých študijných výsledkov dlhodobo.

Ciele podaktivity 3:

1. Zvýšiť vnútornú motiváciu žiakov a budovať ich kompetencie, ktoré sú potrebné pre úspešné dosahovanie výsledkov počas procesu vzdelávania.
2. Využiť rovesnícky princíp pre podporu žiakov so slabými školskými výsledkami a vytvoriť adekvátny systém podpory pre ich zlepšenie.

Popis podaktivity 3:

Na zapojených školách budeme realizovať gamifikovaný program. Tento program bude využívať herné princípy pre bežné činnosti, ktoré žiaci počas procesu učenia vykonávajú – napríklad správne odpovedanie na otázky, poskytnutie pomoci inému žiakovi s prácou na hodine, aktívny prístup na hodine, dochvilnosť, vytrvalosť prekonávať prekážky a pod. Učitelia, ktorí budú program realizovať, budú žiakom prideliť alebo odoberať body na základe vytvoreného systému a zároveň ich motivovať, aby spoločne ako tím postupovali na jednotlivé úrovne a získavali tak špeciálne výhody, ktoré môžu počas výuky využívať (napríklad možnosť získať čas navyše počas testu, možnosť jest na hodine, možnosť preskočiť jednu testovú otázku, ktorú nevedia a pod.). V rámci každej školy bude program realizovaný v rámci minimálne štyroch predmetov, kde minimálne dva z týchto predmetov budú predmety, ktoré sú súčasťou monitoru v 9. ročníkoch alebo cudzí jazyk, a ďalšie dva predmety budú pre školu voliteľné.

Pre podporu motivácie žiakov a zabezpečenie rozvoja ich kompetencií budeme pre žiakov spolu

s designovaným herným programom realizovať aj podporný program. Pre úspešný vstup do hry budú žiaci na začiatku absolvovať úvodný zážitkový program, v rámci ktorého sa dostanú do celého prostredia hry a pochopia jej fungovanie. Každý mesiac budú mať žiaci v rámci svojich triednických hodín stretnutie s mentorom, ktorý s nimi bude hru vyhodnocovať a zároveň ich bude aj formovať v mäkkých zručnostiach. V polovici školského roka budú absolvovať zážitkový Deň inak, ktorý bude tematicky zasadený do prostredia hry a ktorý u nich prostredníctvom zážitkovej pedagogiky bude budovať vytrvalosť a zručnosť dať a prijať podporu.

Každá zapojená škola bude mať v priebehu roka pre svojich žiakov k dispozícii 50 hodín doučovania, ktoré bude môcť žiakom ponúknuť. Pracovníci s mládežou, ktorí budú zabezpečovať doučovanie, budú žiakom v rámci konzultačných hodín pomáhať s učivom, ktorému nerozumejú.

Okrem týchto aktivít zrealizujeme pre žiakov aj workshop, ako si nastaviť cieľ a ako budovať svoju motiváciu.

Vstupný zážitkový program pre žiakov (20 hodín)

V rámci úvodného programu uvedieme žiakov do herného príbehu, v ktorom sa potom v škole vo vybraných predmetoch budú stretávať. Ako hlavnú metódu pre tento program použijeme zážitkovú pedagogiku, aby sme prostredníctvom hier a aktivít žiakom ukázali, čo sú akčné body, čo sú body zdravia a body skúseností, ako ich získať a ako ich stratiť, ako fungujú náhodné udalosti a tresty a ako funguje aj systém benefitov, ktoré môžu počas hry využívať. V priebehu tohto programu sa žiaci rozdelia do tímov, v ktorých potom budú počas realizácie programu celý školský rok fungovať. Tímy budú vytvorené v spolupráci s triednym učiteľom danej triedy tak, aby v nich boli rovnomerne zastúpení žiaci s dobrými študijnými výsledkami, žiaci s priemernými študijnými výsledkami a žiaci so slabými študijnými výsledkami. Každý tím bude mať maximálne 5 členov. Každý člen tímu dostane jednu rolu, ktorú bude počas roka predstavovať – každá rola bude mať špeciálne schopnosti, ktoré bude žiak môcť v priebehu roka využiť pre ostatných hráčov (napríklad schopnosť liečiť body zdravia ostatných hráčov, schopnosť dávať náповede k testovým otázkam

a pod.). Ďalšie špeciálne schopnosti budú postavy získavať na základe toho, na akej úrovni sa budú v hre nachádzať (čím vyššia úroveň, tým viac schopností).

Vstupný program budeme realizovať v celkovom rozsahu 3 dni. Po jeho absolvovaní budú žiaci schopní fungovať v programe aj v rámci vyučovacích predmetov

Realizácia programu na školách

Program bude realizovaný počas jedného školského roka v rámci minimálne 4 predmetov. Žiaci budú v týchto predmetoch počas celého roka fungovať v rámci svojich tímov. Každý hráč bude predstavovať jednu rolu so špeciálnymi schopnosťami. Každá rola bude mať inú charakteristiku a iné schopnosti. Každý hráč bude získavať akčné body, ktoré potom bude môcť vymieňať za rôzne výhody (napríklad možnosť jesť na hodine, vymeniť si zadanie, získať 8 minút navyše pri písomke a pod.). Za konkrétne pozitívne aktivity, ktoré dopredu nastaví učiteľ, a študijné výsledky bude žiak získavať body skúsenosti, ktoré bude zbierať tak, aby mohol v hre postúpiť na ďalšiu úroveň a získať tak viac akčných bodov a väčšiu silu. Keď si nebude plniť svoje povinnosti, alebo príde neskoro, alebo bude mať nezodpovedný prístup na hodine, bude strácať body zdravia. Keď sa s bodmi zdravia dostane na nulu, dostane „trest“, ktorý sa bude vzťahovať na neho alebo aj na všetkých ostatných členov tímu. Keď žiak získa dostatok skúseností, môže postúpiť na ďalšiu úroveň. Zároveň ale bude platiť pravidlo, že maximálny rozdiel medzi úrovňami jednotlivých žiakov v tíme bude dve úrovne. Ak niektorý hráč v tíme bude chcieť postúpiť na ďalšiu úroveň, bude musieť pomôcť tým žiakom v tíme, ktorí sú slabší a ktorí budú jednotlivé úrovne dosahovať pomalšie. Ak bude žiak neaktívny, bude stať na mieste a nebude rásť, nebude získavať skúsenosti a nebude môcť využívať výhody, v istom momente začne brzdiť ostatných členov tímu. Ostatní členovia tímu sa budú musieť snažiť vytvoriť mu podporu a motivovať ho, aby aj oni mohli ďalej rásť. Hra bude takto eliminovať prítomnosť tzv. čiernych pasažierov, ktorí sa iba vezú.

Ak bude potreba nastavenie hry počas jej realizácie zmeniť, bude k dispozícii jeden herný designér, ktorý bude mať ako úlohu nastaviť funkčnosť hry v prostredí jednotlivých škôl na základe

požiadaviek pedagogických a odborných zamestnancov, ktorí budú s hrou priamo pracovať.

Monitorovacie dni

Každý mesiac budú mať žiaci v rámci svojich triednických hodín dvojhodinové stretnutie s mentorom, ktorý bude garantom programu na škole. Mentor s nimi bude realizáciu celého programu (hry aj podporného programu) vyhodnocovať a zároveň s nimi bude realizovať krátke aktivity, ktoré podporia rozvoj ich mäkkých zručností, predovšetkým vytrvalosti, schopnosti dosahovať cieľ a schopnosť motivácie a prosociálneho správania.

Deň inak (8 hodín)

Približne v polovici školského polroku, zrealizujeme pre nich zážitkový Deň inak. Tematicky bude celý tento deň designovaný do celého prostredia hry a bude využívať jej princípy a mechanizmy. Počas realizácie budú žiaci absolvovať zážitkové aktivity, ktoré budú smerovať predovšetkým k budovaniu ich vytrvalosti a zručnosti dávať a prijímať podporu. Zároveň pre nich bonusový deň bude dôležitým prvkom aj pre udržanie ich motivácie vydržať v hre naozaj do konca školského roku. Bonusový deň bude realizovaný pre každú triedu samostatne. Tento program bude lektorovať dva lektori, ktorí majú skúsenosť so zážitkovou pedagogikou.

Doučovanie (50 hodín)

Každá zapojená škola bude mať k dispozícii pracovníkov s mládežou pre doučovanie žiakov podľa predmetov, ktoré budú súčasťou hry. V rámci týchto hodín budú môcť žiaci využiť túto podporu a získať tak pomoc s učivom, ktorému nerozumejú. Prednosť pri doučovaní dostanú žiaci so

slabými školskými výsledkami alebo žiaci so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami.

Workshop o dosahovaní cieľov (12 hodín)

V priebehu prvého polroka zrealizujeme pre žiakov workshop, v rámci ktorého sa naučia pracovať s cieľmi, stanovovať si ich a zároveň ich aj dosahovať. Počas workshopu budú žiaci absolvovať rôzne aktivity na základe ktorých pochopia, ako je dôležité nastavovať si reálne ciele a ako im môžu pomôcť v procese ich učenia, najmä pri dosahovaní dobrých študijných výsledkov. Na konkrétnych aktivitách si potom budú skúšať nastavovať ciele a plánovať si aj kroky, ktoré im pomôžu k ich dosiahnutiu. Workshop budeme realizovať pre každú triedu samostatne.

Záverečný rituál

V záveru programu zrealizujú zapojení učitelia pre svoje triedy záverečný rituál, v ktorom sa žiaci rozlúčia s hrou aj so svojimi postavami a oslávia pokroky, ktorých počas roku dosiahnu. Zároveň súčasťou tohto rituálu bude aj hodnotenie celého programu spolu s žiakmi.

Cieľová skupina:

Žiaci 7. a 8. ročníkov základných škôl vrátane žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami.

Celkovo sa zapojí 480 žiakov 7. a 8. ročníkov základných škôl z Žilinského, Prešovského a Košického kraja (2 zapojené školy z každého kraja x 2 triedy (jedna trieda 7. ročníka a 1 trieda 8.

ročníka) x 20 žiakov (priemerný počet v triede) x 3 kraje x 2 roky realizácie programu).

Benefity pre cieľovú skupinu:

- Žiaci 7. a 8. ročníkov základných škôl získajú gamifikovaný program, ktorý zvýši ich motiváciu učiť sa a ktorý bude budovať aj ich kompetencie potrebné pre dlhodobú úspešnosť.
- Zlepšia svoje školské výsledky.
- Zažijú nové inovatívne spôsoby vzdelávania.
- Budú budovať svoje prosociálne postoje a zlepši sa atmosféra v ich triedach.
- Zvýši sa ich šanca dostať sa na strednú školu podľa vlastného výberu.
- Zmení sa ich postoj ku vzdelávaniu.
- Naučia sa nastavovať ciele a dosahovať ich.

Spôsob zabezpečenia realizácie podaktivity 3:

Realizácia podaktivity bude zabezpečená nižšie uvedenými kapacitami, ktoré sú podrobne špecifikované a kvantifikované v rámci rozpočtu projektu:

Personálne zabezpečenie – interné kapacity.

Personálne výdavky odborné – odborné činnosti:

Lektor úvodného zážitkového programu pre žiakov – zodpovedá za realizáciu programu pre jednotlivé triedy – 2 lektori.

Lektor Dňa inak – zodpovedá za realizáciu programu pre jednotlivé triedy – 2 lektori.

Lektor workshopu – zodpovedá za prípravu workshopu a jeho realizáciu.

Herný designér – pre úpravu hry a jej funkčnosti počas jej realizácie.

Mentor pre zabezpečenie monitorovacích dní – 1 mentor na jeden zapojený kraj.

Pracovník s mládežou pre doučovanie – zodpovedá za realizáciu doučovania na jednotlivých školách formou priamych konzultácií s jednotlivými žiakmi.

PODAKTIVITA 4: Riadenie a koordinácia projektu

Začiatok podaktivity 4: 03/2021

Ukončenie podaktivity 4: 08/2023

Celková dĺžka realizácia podaktivity 4: 30 mesiacov

Cieľ podaktivity 4:

Zabezpečiť činnosti riadenia projektu a koordinácie projektových aktivít.

Spôsob zabezpečenia realizácie podaktivity:

Realizácia projektu bude zabezpečená nižšie uvedenými internými zamestnancami žiadateľa. Aktivity budú realizované úspešnými uchádzačmi z výberového konania na pozície novootvorených pracovných miest, ktoré budú spĺňať kvalifikačné predpoklady na uvedené pracovné pozície.

Projektový manažér

Vzdelanie: min. vysokoškolské vzdelanie 2.stupňa

Prax v oblasti projektového riadenia: minimálne 3 roky

Vykonávané činnosti v rámci projektového riadenia:

- Zodpovedá za implementáciu projektu v súlade so schválenou žiadosťou o NFP, resp. zmluvou o NFP, s platným systémom finančného riadenia a systémom riadenia EŠIF, platnými právnymi predpismi SK a EK, usmerneniami a pokynmi SO súvisiacimi s čerpaním fondov EÚ.
- Sleduje platné právne predpisy SR a EK, usmernenia a pokyny SO, súvisiace s čerpaním fondov EÚ.
- Zodpovedá za implementáciu projektu v súlade so schváleným harmonogramom realizácie aktivít projektu.
- Zodpovedá za napĺňanie merateľných ukazovateľov projektu.
- Zodpovedá, resp. koordinuje všetky činnosti súvisiace s implementáciou projektu – monitorovanie projektu, publicita projektu, publicita projektu, verejné obstarávanie a pod.
- Koná vo vzťahu k dodávateľom, resp. partnerom na projekte.
- Zodpovedá za komunikáciu s SO v oblasti vzťahov vyplývajúcich zo zmluvy o NFP.

Finančný manažér

Vzdelanie: min. vysokoškolské vzdelanie 2.stupňa

Prax v oblasti finančného riadenia/účtovníctva: min. 2 roky

Vykonávané činnosti v rámci projektového riadenia:

- Zodpovedá za správne finančné riadenie projektu v súlade so schválenou žiadosťou o NFP, resp. zmluvou o NFP, s platným systémom finančného riadenia a systémom riadenia EŠIF,

platnými právnymi predpismi SR a EK, usmerneniami a pokynmi SO súvisiacimi s čerpaním fondov EÚ.

- Zodpovedá za čerpanie rozpočtu v súlade s pokrokom v implementácii projektu a dosahovanými ukazovateľmi.
- Zodpovedá za komunikáciu s SO v oblasti finančných vzťahov vyplývajúcich zo zmluvy o NFP.
- Zodpovedá za prípravu a včasné predkladanie ŽoP vrátane úplnej podpornej dokumentácie.
- Zodpovedá za oprávnenosť výdavkov prijímateľa v súlade s platnými pravidlami oprávnenosti.
- Sleduje platné právne predpisy SR a EK, usmernenia a pokyny SO, súvisiace s čerpaním fondov EÚ.

Manažér pre monitorovanie

Vzdelávanie: min. vysokoškolské vzdelanie 2. stupňa

Prax v oblasti monitorovania/hodnotenia: min. 1 rok

Vykonávanie činností v rámci projektového riadenia:

- Vykonáva priebežné sledovanie pokroku projektu.
- Zodpovedá za správne evidovanie výsledkov projektu a vypracovanie monitorovacích správ, doplňujúcich monitorovacích údajov a informácií pre SO v rámci riadenia projektu.
-

Administratívny zamestnanec

Vzdelanie: min. stredoškolské vzdelanie

Prax v oblasti administratívy: min. 2 roky

	<p>Vykonávanie činností v rámci projektového riadenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vykonáva administratívnu a odbornú podporu projektu. - Spracováva podklady pre implementáciu projektu v súlade s časovým harmonogramom a rozpočtom projektu. - Zabezpečuje spracovanie prieskumov trhov pre potreby projektu. - Administratívna príprava a kontrola podkladov do ŽoP, monitorovacích správ. - Zabezpečuje spracovanie podkladov pre účtovníctvo, štátnu pokladnicu, pre personalistiku, mzdovú agendu , evidenciu majetku. - Administratívna agenda (napríklad spracovanie cestovných príkazov). - Zabezpečuje komunikáciu s účastníkmi aktivít.
Hlavná aktivita 2	
Podporné aktivity Projektu	
Podporné aktivity projektu sú nasledovné:	Projekt neobsahuje podporé aktivity.