

**Naše škola je zapojena  
v projektu CLEVER GAME  
(InduCCI)**



Tvoříme něco smysluplného a učíme se používat kreativní metody. Takto jednoduše můžeme popsat aktivitu s názvem CLEVER GAME, která vznikla z mezinárodního projektu InduCCI. Do aktivity se zapojily tyto školy: (1) Integrovaná střední škola technická a ekonomická Sokolov, příspěvková organizace, (2) Střední škola živnostenská Sokolov, příspěvková organizace a (3) Střední uměleckoprůmyslová škola keramická a sklářská Karlovy Vary, příspěvková organizace. Cílem čtyř online setkání je vytvořit originální učební pomůcky ve formě her, které pomohou k upevnění znalostí v tématu finanční gramotnost. Aktivita podporuje mezioborovou spolupráci a učí žáky využívat designové metody. Žáci pracují ve třech namíchaných skupinách po šesti a jejich práci podporují dva designeři, dva studenti univerzity a tři učitelé. Rozhodli jsme se vytvořit hru, protože hravou formou si nejlépe upevníme znalosti, které pak zůstanou uložené v hlavách středoškoláků mnohem déle, než když se je učíme nazpaměť.

Příběh se začal odehrávat 25. 3. 2021 v ranních hodinách, kdy jsme všichni plni očekávání vyhlíželi osmou hodinu. Začali jsme opravdu krátkým úvodem o projektu InduCCI a pak jsme se hned vrhli na online kvíz o kulturních a kreativních průmyslech s cílem informovat žáky a zároveň vzbudit jejich soutěživost. Pak následovala teambuildingová aktivita. Ano, i online se dá realizovat teambuilding. V našem případě jsme se dozvěděli, jak vypadají členové všech týmů, co rádi dělají, jedí, které knihy čtou a jaké filmy sledují. Poté už jsme začali tvořit hry pomocí metody Designové myšlení a jejich pěti fází. Důležité je zde upozornit na to, že veškeré aktivity byly připraveny tak, aby všichni účastníci mohli pracovat na tvorbě jednoho dokumentu ve stejném čase a zároveň spolu komunikovat.

Na workshopu jsme se nejdříve společně vcítili do budoucích uživatelů her a snažili jsme se určit, co je baví a jaké hry by rádi hráli. V každém ze tří týmů jsme vytvořili dvě tzv. osoby, tedy fiktivní postavy, které by mohly v budoucnu hrát naši hru. V druhé fázi jsme si pak ujasnili, co je naším cílem. Tedy vytvořit hru (deskovou, únikovou nebo počítačovou), která pomůže vzdělávat v oblasti finanční gramotnosti. Myšlenka vytvořit únikovou hru byla natolik lákavá, že ji okamžitě zvolily dva ze tří týmů. Na konci prvního setkání se nám ještě povedlo načrtnout hrubé obrysy her (formu a pomůcky).

Druhý online workshop proběhl 22. 4. 2021. Navázali jsme tam, kde jsme skončili a pomocí metody brainstorming (diskuze) jsme přemýšleli nad nápady her. Poté jsme sepisovali tzv. plachtu příležitostí, kde se žáci snažili co nejvíce definovat jejich nápad a jeho význam jak pro uživatele, tak pro tvůrce. Jednu ze tří plachet příležitostí naleznete jako příklad níže. Tady to začalo být opravdu zajímavé, protože online prostředí nám umožnilo při tvorbě mít puštěnou hudbu. Hudba může být inspirací a pro nás jí byla hlavně, když bylo v další části naším úkolem ohodnotit náš nápad z pohledu tří osob (optimisty, pesimisty a srdcaře). Lze vidět na druhém obrázku. Optimistická hudba nás naladila na pozitivní notu, depresivní hudba nám pomohla zkritizovat náš nápad, zamilovaný song pak pomohl popsat naše pocity z nové hry. Dále jsme používali myšlenkovou mapu (poslední obrázek). S její pomocí jsme formovali seznam aktivit, které je nutné udělat pro vytvoření hry. Na konci jsme si rozdali úkoly a teď už každý pracuje na tom, aby byla hra připravená do co největšího detailu.



## Myšlenková mapa 3. skupiny

### Co potřebuji pro přípravu prototypu

(myšlenková mapa)

1. Vyrovnání/vybírání osoby za kterou budeme hrát (zaměstnanec nebo podnikatel)
2. Úvodní video, rychlé představení osoby, za kterou budeme hrát  
Zjistíme základní informace jako: finanční situaci vybraného (kavěka, jaké má vzdělání, zájmy atd. U zaměstnance zjistíme, o jakou pozici se ucházíme | U podnikatele zjistíme, jakou firmu povedeme (jaký bude její podnikatelský záměr)
3. 1. místnost = Zaměstnanec: např. životopisná životopis | Podnikatel: oznámk. firmy (např. jakéto získám životopisná ohrázení proto, abych měl podnikat)
4. 2. místnost = Pracovní pohovor (náhodná práva) - ze strany zaměstnance i podnikatele
5. 3. místnost = Zaměstnanec: motivační dopis, pracovní smlouva | Podnikatel: např. jak probíhá nábor zaměstnanců
6. Přijetí/odmítnutí práce, nebo přijetí/odmítnutí zaměstnance

