

# CLEVER GAME: STŘEDOŠKOLÁCI TVOŘILI VZDĚLÁVACÍ HRY

Byla jsem na ně opravdu pyšná. Možná jste zmatení, že začínám právě tím a ptáte se ale na koho? Na konci minulého školního roku se několik žáků středních škol chopilo tvorby her, které měly pomoci naučit se rychleji různá školní témata. Jako by to bylo dneska, vidím ten den, kdy se měli žáci pochlubit svými výslednými návrhy her. Byla jsem nervózní i za ně, protože není jednoduché prezentovat před lidmi a oni museli prezentovat dokonce online.

První na řadu v prezentování přišla „moje skupina“. „Moje skupina“ říkám hlavně, protože jsem této skupině byla po celou dobu nápomocná a snažila jsem se žáky podněcovat ke kreativitě. Název jejich hry byl velice chytlavý: Škola života. Proč zrovna Škola života? Žáci vybrali tento název, protože jejich úniková hra měla za cíl vyzkoušet si nanečisto to, co každého čeká v životě: hledání zaměstnání. Říkali si „Když si to budeme moci vyzkoušet, třeba se nám to naostro povede lépe“. Celá hra byla založena na tom, že její hráči musí projít skrze úřad práce, kde vyplní přihlášku, najdou si zaměstnání na internetu a poté se účastní pracovního pohovoru s opravdovým zaměstnavatelem. Hra bude končit buď úspěchem - najdou si zaměstnání, nebo neúspěchem - zaměstnání nezískají. Žáci vymýšleli také hesla, jak zaujmout budoucí hráče: Středoškoláci hrnou se na práci! Oranžová vesta není cesta! Dobře studuj, dobře pracuj! Práce volá, když končí škola! Lepší ráno v kanceláři, než na pracáku, kde se lidi blbě tváří! Hry tvořili žáci tří škol, ti se vzájemně doplňovali. Žáci ISŠTE Sokolov z ekonomických oborů tvořili obsah her, protože jim bylo blízké téma her (finanční gramotnost), žákyně oboru Aranžér z Živnostenské školy Sokolov tvořili společně s žáky Střední umělecko-průmyslové školy keramické a sklářské Karlovy Vary karty, videa a vizuální stránku her. Každý přispěl tím, co umí, a hlavně také kreativními nápady.

Hry nevznikaly jen tak neorganizovaně, po celou dobu žáky provázeli tvorbou her designeři a postupný proces tvorby byl vždy podřízen metodě s názvem Designové myšlení. Ta má za cíl otevřít mysl a zkusit tak vymyslet něco neobvyklého, zajímavého a někdy i trochu bláznivého, ale hlavně nového. Začínali jsme vcítěním se do budoucích hráčů her a přemýšleli jsme: Co tyto potencionální hráče baví? Čeho chtějí v životě dosáhnout? Jaké jsou jejich potřeby? Shodli jsme se na tom, že ať více či méně jim většinou záleží hlavně na tom, jak se budou v životě mít a zda budou mít dostatek peněz. Hry se tedy žáci snažili co nejvíce podřídit cílové skupině budoucích hráčů. Ted' když už jsme věděli, pro koho hry tvoříme, museli jsme si také uvědomit, co že to tedy máme tvořit. Zadáni bylo jednoduché: vytvořte hru (deskovou, počítačovou, únikovou) na témata finanční gramotnost. Tak a ted' jsme již začali přemýšlet o formě her, byla to diskuze plná nápadů, které se nesměli hodnotit. Každý mohl říct cokoli, co ho napadlo, a nemusel se bát, že by někdo považoval jeho nápad za špatný. V další části procesu se vybíraly zajímavé nápady, které se pak podrobně rozpracovaly v tzv. plachtě příležitostí. Snažili jsme se zde přehledně na jednom místě přetřást nápad a doplnit jej do co největších detailů. Pak jsme se teprve ujali hodnocení našeho nápadu. Snažili jsme se určit jeho pozitiva, negativa a také emoce, které v nás vyvolává. Nakonec jsme si zpracovali myšlenkovou mapu, kde jsme uvedli všechny dosavadní části her. Pak jsme si rozdělili úkoly a společně jsme začali vytvářet např. obsah karet, vizuální stránku, a tedy celkově hry do co největší podrobnosti. Poslední úkol spočíval v přípravě prezentace všeho, co jsme vymysleli.

No a teď už se tedy opět vrátím k tomu, že jsem opravdu moc pyšná na všechny tři skupiny, které tvořily hry, protože každá hra byla originální a velmi dobře promyšlená. Nebylo to jednoduché, protože jsme se viděli po celou dobu pouze online, kvůli epidemiologické situaci a jak jsem zaznamenala, bylo velmi náročné udržet pozornost a zapojovat se po celou dobu tří šesti hodinových online workshopů. Žáci se však naučili používat designové myšlení a otevřeli si tak své obzory. Kdyby chtěli v budoucnosti podnikat, není podle mě lepší kreativní metody pro tvorbu podnikatelského plánu nežli Designového myšlení. Možná si teď ale říkáte, co ty ostatní dvě skupiny? Jaké vytvořily hry? Nechtěla jsem vám zde prozradit vše. Pokud vás aktivita zaujala, více se dozvíte v následujícím videu: <https://www.youtube.com/watch?v=aQxSxSV1nig>. Jsou zde ukázky i ostatních her a zároveň se také dozvíte více o projektu InduCCI, který umožnil realizaci CLEVER GAME - aktivity na tvorbu vzdělávacích her.

Mgr. Lucie Říhová - projektová manažerka InduCCI