REGIONÁLNÍ AKČNÍ PLÁN NA PODPORU KREATIVNÍHO VZDĚLÁNÍ/REGIONAL ACTION PLAN FOR SUPPORT OF CREATIVE EDUCATION

Akční plán/Action plan

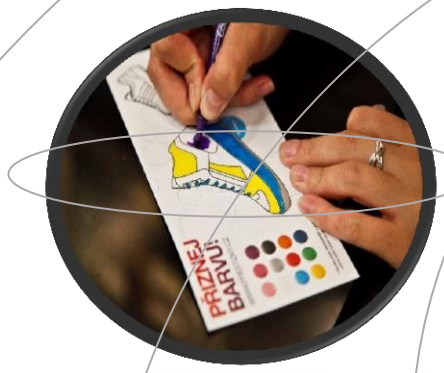
Verze/Version 1
5 2021

Číslo výstupu/Number of output: T3.5.2

Monitorovací období/Reporting period: 5

PP4 - Mikroregion Sokolov-východ/Microregion Sokolov - East

Dodavatel/supplier: Abri, s.r.o.
E-mail dodavatele/email of supplier: info@abri-dotace.cz
Kontaktní osoba/Contact person: Lucie Říhová
E-mail kontaktní osoby/Email of contact person: rihova@sokolov-vychod.cz



OBSAH/TABLE OF CONTENTS

0. Abstrakt 3
1. Kontext projektu 4
2. Úvod 5
3. Návaznost na politický list 6
4. Analýza regionu 7
4.1. Střední školy v regionu 7
5. Aktivita testovaná v rámci InduCCI 8
6. Ostatní regionální iniciativy 11
6.1. Vzdělávací kurz pro kreativitu a podnikavost 11
6.2 ProTebe Live - Galerie Supermarket WC - designové workshopy 11
6.3 Soutěž kolonádní pohárek 12
6.4 Projekt VĚŽ – Věda pro život, život pro vědu 12
6.5 Soutěže pro školy spojené s designem 12
6.6 KAP Karlovarský kraj 12
7. Budoucí iniciativy - akční plán 13
8. Přenos dobré praxe od partnerů projektu 17
9. Závěr 18
10. Seznam použité literatury/List of literature 19
11. Sumář/ Summary 20

0. Abstrakt

Tento akční plán shrnuje aktivity na podporu kreativity a podnikavosti naší mladé generace. Uvědomujeme si, že dle nejnovějších odhadů až 65 % žáků bude zaměstnáno v oborech, které ještě nevznikly. Na žáky středních, ale i základních škol jsou vedené velké požadavky na znalosti, avšak někdy se zapomíná na tvořivost, kterou by se měli také naučit nebo spíše pokoušet se jí rozvíjet. Právě s ohledem na to, že nevíme, co bude náplní práce budoucích povolání, není lehké žáky připravit na jejich životní kariéru. Pokud však zůstanou otevření inovacím, budou přemýšlet za hranice zažitých standardů a budou umět kreativně reagovat na nové výzvy, pak jistě ve svém zaměstnání uspějí.

V akčním plánu naleznete vyjmenované aktivity, které cílí na kreativní přemýšlení u dětí a zároveň také soubor doporučených činností pro rozvoj vzdělávacího systému kreativní cestou. Důležitým příkladem je aktivita s názvem CLEVER GAME vzniklá v rámci InduCCI. Zde jsme pomocí série online workshopů rozvíjeli designové myšlení žáků a testovali přínos mezioborové spolupráce.

© ProTebe Live

1. Kontext projektu

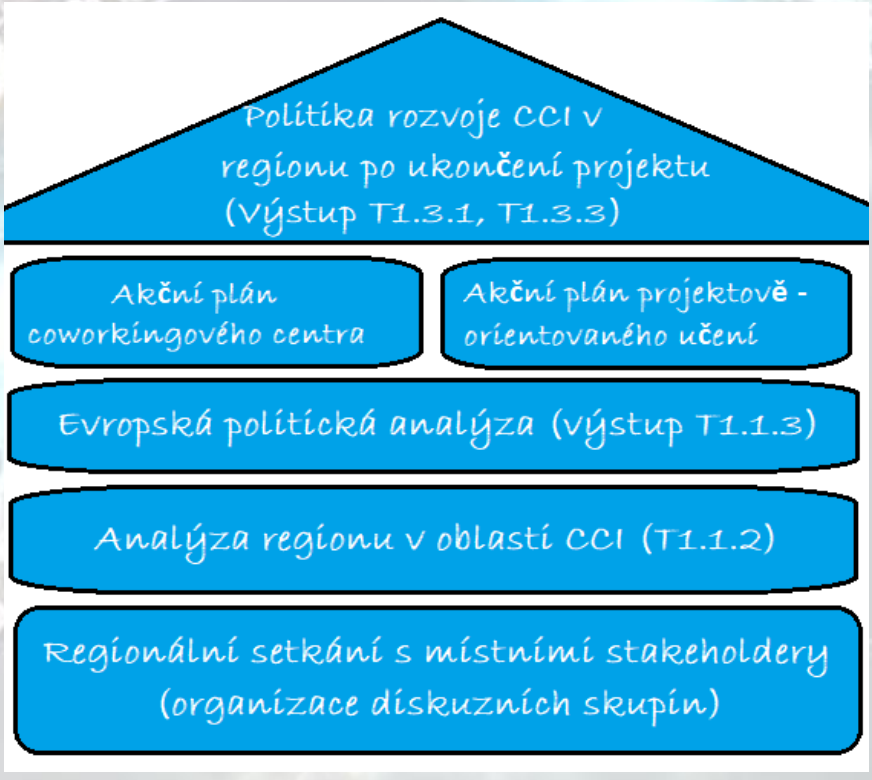
Mikroregion Sokolov-východ (MSV) se účastní mezinárodního projektu s názvem InduCCI. Tento projekt je zaměřen na podporu kulturních a kreativních průmyslů (KKP) v Karlovarském kraji (KK). Téma kulturních a kreativních průmyslů se v České republice začalo dostávat do povědomí teprve nedávno. První aktivity spojené s mapováním a hledáním přidané hodnoty KKP byly vedeny Institutem umění - Divadelním ústavem (2011-2015). V té době se testovaly pilotní projekty, které ale prioritně nezasahovaly na území Karlovarského kraje. Na ně navázalo Ministerstvo kultury, když začalo v roce 2018 vytvářet Strategii rozvoje a podpory KKP. V současnosti se téma KKP již začalo řešit i na úrovni Karlovarského kraje s tím, že začíná probíhat mapování kulturních a kreativních průmyslů, vznikla platforma pro subjekty spojené s KKP a pravděpodobně také vznikne kancelář na podporu KKP. Kreativita začíná být podporována také na školách, kde si uvědomují, že je zapotřebí naučit děti myslet za hranice zažitého a tradičního.

Co jsou ale zmiňované kulturní a kreativní průmysly? Zahrnují aktivity spojené s tvořením nových myšlenek, technologií nebo obsahů v oblasti např. umění, řemesel, designu, videa, filmu, hudby apod. [1] KKP jsou příležitostí, jak udržet vzdělané a kreativní lidi v regionu, protože poskytují možnost vytvořit něco nového, kreativního a někdy například i trochu bláznivého pomocí moderních technologií. KKP vytváří prostor pro mezioborovou spolupráci a vzdělání ke kreativitě. Podpora KKP často spočívá ve vytvoření tzv. start-up (prostorů pro začínající podnikatele), FabLab (laboratoří, kde je možné využívat moderních technologií jako je např. 3D tisk) anebo vznikají co-workingová centra (sdílené kancelářské prostory pro podnikatele). Skvělým příkladem využití KKP je muzeum budoucnosti s názvem Ars Electronica v rakouském Linci. Zde se vystavují exponáty, které v sobě snoubí umění s moderními technologiemi (například lze rozpohybovat nehybné předměty pomocí tabletu, či sledovat loutkové divadlo vedené robotickými pažemi).

Na předchozím obrázku naleznete vhled do příkladů KKP v Karlovarském kraji. Vpravo nahoře můžete vidět automobilový simulátor vyrobený v Kraslicích (© Firma Motorsport Simulator), pod ním se nachází fotografie Statku Bernard, centra pro umělecká řemesla (© MAS Sokolovsko), v pravém dolním rohu lze vidět designerský workshop v Galerii Supermarket WC (© ProTebe Live), v růžových oblecích je na pódiu místní novodobá kapela X_jazz (© X_jazz), vlevo od kapely naleznete fotografii nové lávky přes řeku Ohři u Svatošských skal, která byla oceněna jako Stavba Karlovarského kraje v roce 2021 (© www.idnes.cz - [2]). V obrázku dále naleznete také příklad řemeslné práce Daniela Krejčího vlevo dole (© Daniel Krejčí), kulturní památky (Hrad Loket © MAS Sokolovsko), uměleckého díla v Kostele sv. Jiří v Lukové [3], festivalu (© Mezinárodní filmový festival Karlovy Vary) a výstavy obrazů v Galerii umění Karlovy Vary (© Galerie umění Karlovy vary). KKP však zahrnuje v Karlovarském kraji mnohem více příkladů, výše uvedené příklady vám mají napomoci k uvědomění si toho, co vše lze zařadit mezi KKP.

2. Úvod

Tento text představuje budoucí aktivity podporující vzdělání ke kreativitě a podnikavosti naší mladé generace v Karlovarském kraji. Dokument navazuje na Analýzu regionu v oblasti CCI, diskuzní skupiny a Evropskou politickou analýzu (T1.1.3) vytvořené v rámci projektu InduCCI. Návaznost dokumentů je přehledně znázorněna na obrázku níže. Základním kamenem jsou setkání s osobami, které lze spojovat s KKP včetně ředitelů středních a základních škol. Dále vznikla podrobná analýza kulturních a kreativních průmyslů v Karlovarském kraji. Jedná se o zcela unikátní analýzu, která jako první v regionu popisuje současné zdroje KKP včetně vzdělávacích možností pro kreativce. V rámci projektu InduCCI vznikly celkem dva akční plány. První je zaměřený na podporu vzdělání pro kreativitu a podnikavost například pomocí projektově orientovaného vzdělávání. Druhý akční plán upozorní na důležitost podpory rozvoje KKP v našem regionu (například infrastruktury, služeb, mezioborové spolupráce a dalších).

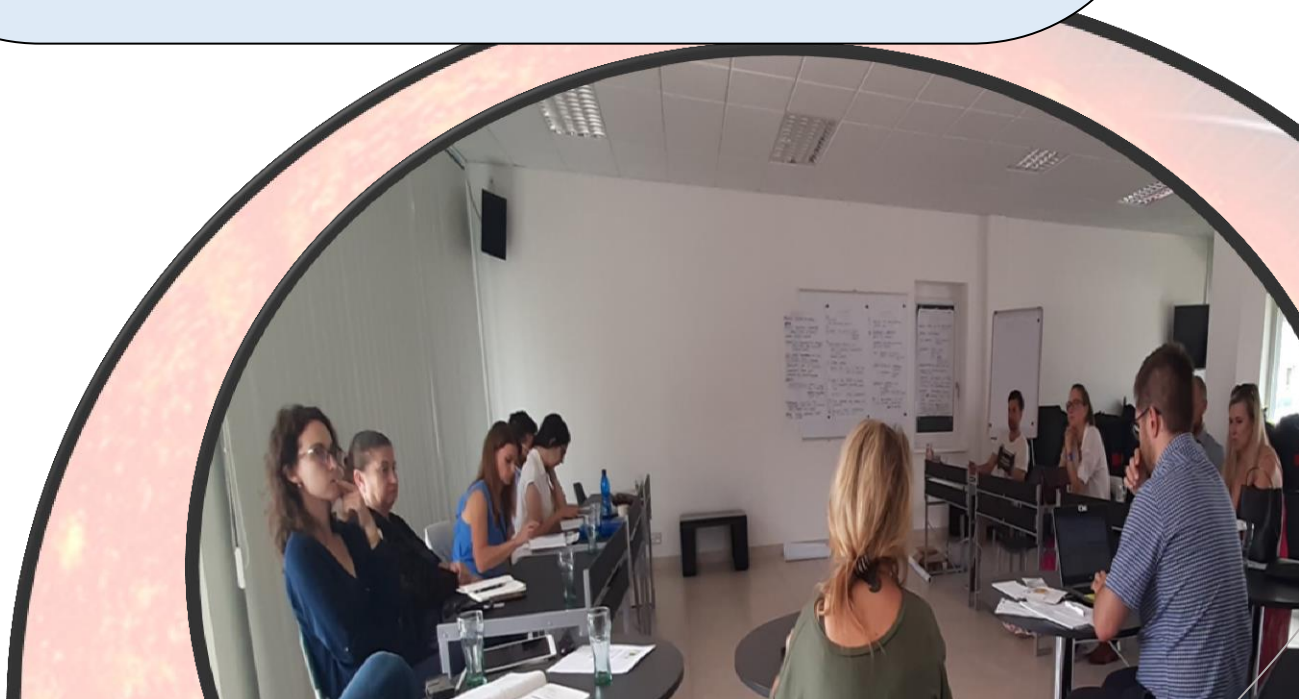


Poznámka: *Pro českou společnost se zdá někdy snesitelnější označovat KKP jako kulturní a kreativní odvětví (KKO) a to s ohledem na to, že průmysl je často spojován spíše s továrnami než s uměním a kreativitou. Je tedy možné, že v průběhu textu budou použity oba tvary.*

3. Návaznost na politický list

Poznatky z tohoto akčního plánu budou zahrnuty do tzv. Politického listu. Název dokumentu „Politický list“ byl zvolen s ohledem na to, že cílí právě na politicky aktivní osoby a organizace, které mohou ovlivnit regionální dění. Tento list je návodem, jak pracovat s kulturními a kreativními průmysly (včetně vzdělání ke kreativitě naší mladé generace) a jak je využít v budoucím regionálním rozvoji. Regionální iniciativy podporující myšlení za zažité hranice, inovace a kreativitu nesmí ustat po ukončení projektu InduCCI. V politickém listu bude naplánováno vytvoření sítě aktérů spojených s KKP a zároveň také aktivity na školách, které připravují žáky na neobvyklou pracovní kariéru spojenou s KKP. Politický list by se měl dostat do rukou hlavně zástupcům vedení Karlovarského kraje (Odbor kultury, památkové péče, lázeňství a cestovního ruchu a Odbor regionálního rozvoje), ale i dalším politicky aktivním osobám, kterým záleží na našem regionu. Politický list a akční plán by měl být šířený také směrem k vedení základních a středních škol, zástupcům Místních akčních plánů (MAP) a Krajských akčních plánů (KAP).

Tento akční plán vznikl ve spolupráci s místními subjekty, které lze zařadit ke kulturním a kreativním průmyslům, školami, designery a dalšími osobami, které jsou aktivní při šíření kreativního myšlení. Jednalo se například o zástupce vedení kraje, KARP, MAS Sokolovsko, KSMASKK, Pro Tebe Live (společnost designerů) a středních škol (Střední uměleckoprůmyslová škola keramická a sklářská Karlovy Vary, ISŠTE Sokolov, Střední živnostenská škola Sokolov). Tyto subjekty se buď účastnily jednání Inovační platformy pro kulturní a kreativní průmysly (viz fotografie dole) anebo se zapojily v některé z aktivit InduCCI. Zástupce Mikroregionu Sokolov – východ se vždy účastní jednání Inovační platformy, a zde prosazuje důležitost financovat vzdělávací projekty zaměřené na tvořivost. Skrze jednání platformy lze totiž jednoduše propagovat zájmy škol a realizátorů kreativních projektů u vedení kraje. Politický list i akční plány budou předloženy po jejich dokončení zástupcům platformy. Skrze platformu se dokumenty rychle rozšíří do rukou politicky aktivních osob. Dokumenty budou také dostupné na oficiálních webových stránkách Mikroregionu Sokolov-východ.



4. Analýza regionu

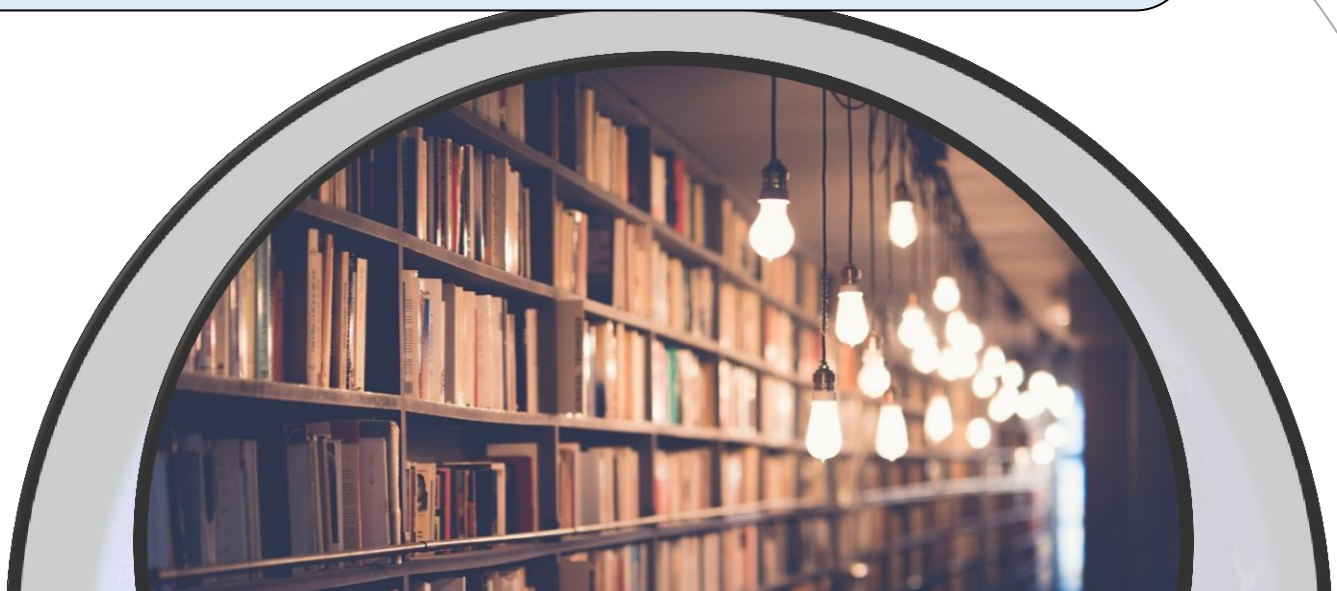
V Karlovarském kraji (KK) existovaly po dlouhou dobu specifické požadavky na trh práce. Výrazně se zde podporovala práce v průmyslových odvětvích, což má za výsledek to, že Karlovarský kraj lze zařadit mezi kraje s nejnižším podílem osob s úplným středním anebo vyšším dosaženým vzděláním. Dlouho trvající a stále nedokončená transformace ekonomiky brzdí hospodářský růst kraje a má řadu dalších socioekonomických projevů jako jsou odliv především mladých a vzdělaných obyvatel mimo KK, strukturální nezaměstnanost, nízké mzdy a malá podnikatelská aktivita lidí. (viz Analýza regionu v oblasti CCI, která vznikla v rámci projektu InduCCI) [4]

KK aktuálně nemá samostatnou vysokou školu či její fakultu. Vysokoškolské vzdělání na jeho území je zajišťováno prostřednictvím Západočeské university v Plzni a Vysoké školy finanční a správní, a.s. KK tak jako jediný kraj v ČR nemá vysokou školu univerzitního typu, technického zaměření nebo uměleckého zaměření. Dostupné vzdělání je vázáno především na Plzeň, Prahu a další destinace. Dlouhodobě tedy dochází k selektivní migraci (odlivu „mozků“) z regionu do nejbližších ekonomických center (Praha, Plzeň) nebo do zahraničí (Německo) za pracovním uplatněním, platovými a celkově atraktivnějšími životními podmínkami. [4]

Naším cílem by tedy mělo být oslovit mladou generaci příležitostmi pracovat v uměleckých anebo kreativních oborech a ukázat jim možnost, že lze využít vlastní talent pro svou obživu. Pokud jim nabídneme pomocnou ruku a oni se naučí tvořit originální produkty a zároveň jim zajistíme potřebné znalosti v oblasti marketingu, pak mohou být úspěšní. Kdo by se nechtěl živit tím, co ho baví? Podle analytiků bude 65 % žáků zaměstnáno v pracovních pozicích, které ještě neexistují. [5] Jak je tedy připravit lépe na tyto pracovní pozice, než naučit je samostatně myslet a používat kreativitu při řešení každodenních výzev.

4.1. Střední školy v regionu

V rámci středoškolského vzdělávání je v kraji jediná škola uměleckého zaměření. Tou je Střední uměleckoprůmyslová škola keramická a sklářská Karlovy Vary (umělecké obory grafický design, užitá fotografie, design keramiky a porcelánu, oděvní design a učební obory výrobce a dekoratér keramiky, sklář – výrobce a zušlechťovatel skla). V regionu KK dále působí specializované technické školy průmyslové, stavební a integrované. Síť doplňují školy živnostenského typu (řemesla) a základní umělecké školy (kultura). I když systém není přímo kreativní, vytváří vstupní prostředí pro další uplatnění tvůrčích jednotlivců. [4]



5. Aktivita testovaná v rámci InduCCI

V rámci projektu InduCCI jsme si dali za cíl otestovat nový formát projektově orientovaného vzdělávání, kde projekty společně vytvářeli online žáci tří středních škol z Karlovarského kraje (ISŠTE Sokolov, Střední živnostenská škola Sokolov, Střední uměleckoprůmyslová škola keramická a sklářská Karlovy Vary). Inovativním prvkem projektově orientovaného vzdělání bylo také to, že spolupráce na tvorbě projektu probíhala dlouhodobě (po dobu 4 měsíců). Pro žáky byly připraveny tři šesti hodinové workshopy, studijní cesta a veřejná prezentace (viz plakát nahoře). Online workshopů se zúčastnilo nejen 18 žáků středních škol, ale také tři učitelé, dva studenti univerzity a dva designeři, kteří vedli workshopy. Hlavním cílem bylo rozvíjet kreativitu žáků, ale zároveň také ukázat sílu mezioborové spolupráce.

Aktivita byla pojmenována CLEVER GAME. Ptáte se proč zrovna CLEVER GAME? Úkolem účastníků bylo vytvořit ve třech namíchaných skupinách vzdělávací hry, které pomohou žákům SŠ při rozvoji finanční gramotnosti. Rozhodli jsme se vytvořit hru, protože hravou formou si nejlépe upevníme znalosti, které pak zůstanou uložené v našich hlavách mnohem déle, než když se je učíme nazpaměť. Uvědomovali jsme si také, že naše mladá generace by měla vědět, co dělat, když jsme nezaměstnaní, v exekuci, nebo jaká jsou rizika práce na černo a jaké služby nám nabízí úřad práce, a proto jsme zvolili právě téma finanční gramotnost.

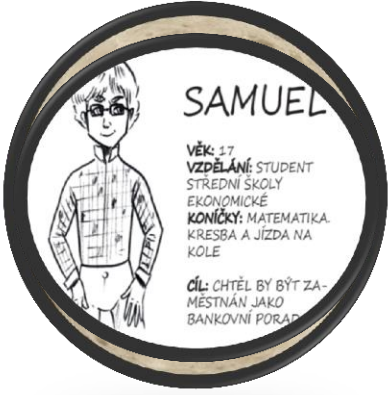
Zadání tedy bylo vytvořit pomocí metody „Designové myšlení“ vzdělávací hru (deskovou, počítačovou, únikovou apod.), která se přímo věnuje tématu finanční gramotnost.

Příběh se začal odehrávat 25. 3. 2021. Začali jsme krátkým úvodem o projektu InduCCI a pak jsme se hned vrhli na online kvíz o kulturních a kreativních průmyslech s cílem informovat o nich žáky a zároveň vzbudit jejich soutěživost. Dále následovala teambuildingová aktivita. Pomocí ní jsme se dozvěděli, jak vypadají členové našeho týmu, co rádi dělají, jedí, které knihy čtou a jaké filmy sledují. Poté už jsme začali tvořit hry pomocí metody Designové myšlení a jejích 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. Snažili jsme se v tomto ohledu co nejvíce přiblížit fyzickým setkáním.

První fází designového myšlení je vcítění se do budoucích uživatelů her. Proto jsme se nejdříve společně zamysleli nad tím, co je baví a jací jsou. V každém ze tří týmů jsme vytvořili dvě tzv. persony, tedy fiktivní postavy, které by mohly v budoucnu hrát naší hru. V druhé fázi jsme si pak ujasnili, co je naším cílem - vytvořit hru, která pomůže vzdělávat se v oblasti finanční gramotnosti. Myšlenka vytvořit únikovou hru byla natolik lákavá, že ji okamžitě zvolily všechny tři týmy. Na konci prvního setkání se nám ještě povedlo načrtnout hrubé obrysy hry (formu).

Druhý online workshop proběhl 22. 4. 2021. Navázali jsme tam, kde jsme skončili a pomocí metody brainstorming (diskuze) jsme dotvářeli hrubý obraz her. Poté jsme sepisovali tzv. plachtu příležitostí, kde se žáci snažili co nejvíce definovat jejich nápad a jeho význam pro uživatele ale i tvůrce. Ukázku plachty příležitostí naleznete níže. Zde to začalo být opravdu zajímavé, protože online prostředí nám umožnilo při tvorbě mít puštěnou hudbu. Hudba může být inspirací a pro nás jí byla třeba, hlavně, když bylo v další části naším úkolem ohodnotit náš nápad z pohledu tří osob (optimisty, pesimisty a srdcaře). Optimistická hudba nás naladila na pozitivní notu, depresivní hudba nám pomohla cítit se pod psa a zkritizovat tak náš nápad, zamilovaný song pak pomohl popsat naše pocity, když máme před sebou právě nově vytvořenou hru. Dále jsme používali myšlenkovou mapu a formovali pomocí ní seznam aktivit, které je nutné udělat pro vytvoření hry.

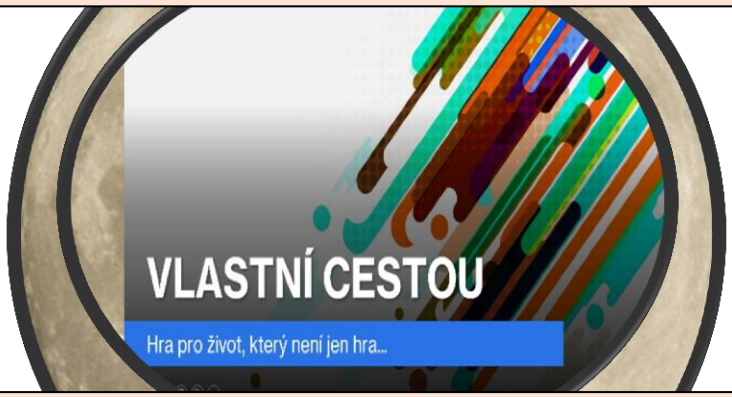
13. 5. 2021 jsme se virtuálně podívali do Galerie Supermarket WC v Karlových Varech. Další setkání bylo naplánováno na 3. 6. 2021, zde budou dokončeny hry a zároveň připraveny prezentace konečných her. Závěrečná prezentace her pak proběhne 17. 6. 2021.



Výsledné únikové hry

1. Práci neunikneš

Jedná se o únikovou hru, která je určena pro mladé lidi jako úvod do budoucího profesního života. Úniková hra by mohla být reálně vytvořena na ISŠTE Sokolov v pěti místních učebnách. Hráč začíná výběrem jedné ze čtyř postav (podnikatel/ka, zaměstnanec/kyně - viz obrázky nahoře). Zaměstnanec/kyně sestaví z ústřižku motivační dopis, zároveň jej doplní o informace o své roli a vyplní životopis. Dále proběhne pracovní pohovor, na jehož konci musí hráč zkontrolovat správnost pracovní smlouvy. Posledním úkolem je spočítat si, zda mu/jí bude plat stačit na bydlení, potraviny apod. Podnikatel/ka vyplní test, zda je vhodná osoba pro podnikání. V dalším kroku si zajde na úřad pro živnostenský list. Podnikatel poté půjde do banky pro půjčku a musí sebou přinést všechny potřebné dokumenty, které nalezne pomocí indicií. V posledním kroku podnikatel vymyslí slogan pro svou firmu.



2. Vlastní cestou

Jedná se o únikovou hru pro jednotlivce i skupiny, kteří dostanou zadání a musí v rozmezí jednoho měsíce vyřešit situaci jako v reálném životě. Postup ve hře si hráči zaznamenávají do cestovního deníku. Ukázková situace je např.: Kvůli podnikání jste si půjčil/a velkou sumu peněz. V podnikání se však nedaří a proto vám hrozí exekuce. Co budete dělat? Úvodní obrázek z prezentace naleznete výše.

3. Škola života

Jedná se o únikovou hru, která se skládá ze tří místností. V první místnosti se budete nacházet na úřadu práce, kde musíte vyplnit vstupní formulář a zodpovědět 5 otázek (např. kde se v Karlovarském kraji nachází úřady práce? Jaké služby poskytuje úřad práce? Vysvětlete pojem rekvalifikace apod.), odpovědi budou schovány po místnosti jako indicie. Po splnění každého úkolu se losuje karta náhody, která může hráčům přilepšit i pohoršit (vizuál karet na obrázku dole). V další místnosti bude úkolem na tabuli uspořádat inzeráty a zároveň si na internetu najít vlastní zaměstnání. V poslední místnosti bude zapotřebí vyplnit životopis a poté proběhne pracovní pohovor na zkoušku. Při nesplnění časového limitu, či úkolu může být některý z hráčů umístěn do vězení, kde nemůže zasahovat do hry.

6. Ostatní regionální iniciativy

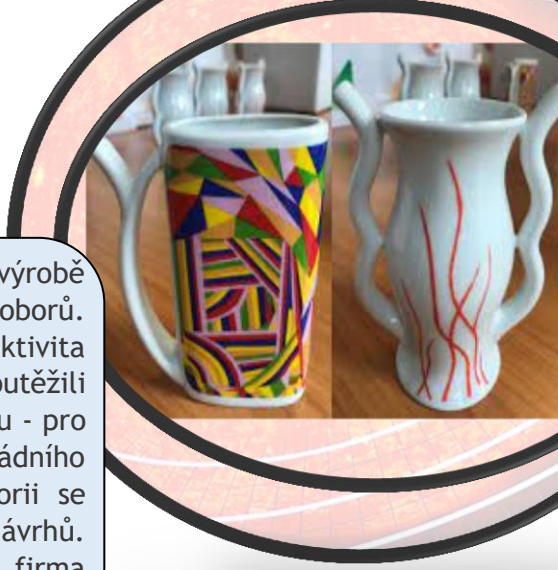
6.1. Vzdělávací kurz pro kreativitu a podnikavost

Jedná se o pilotní aktivitu, která vznikla v rámci mezinárodního projektu InduCult2.0, jehož realizátorem na české straně bylo Krajské sdružení místních akčních skupin, z.s. Díky projektu byl v roce 2018 otestován na dvou základních školách (Měcholupy, Kynšperk nad Ohří) vzdělávací kurz o rozsahu 20 vyučovacích hodin s 10 tématy jako například obecní úřad - jednání zastupitelstva, průmyslová odvětví v KK, plánování školního výletu, projekt Škola snů s návrhy inovace ve škole, exkurze ve firmě a pracovní pohovor na zkoušku. Kurz byl vymyšlen tak, aby žáci díky němu získali praktické zkušenosti, které budou moci využít ve svém životě. Žáci se například účastnili exkurze v průmyslovém podniku, který se nachází v okolí, anebo dokonce mohli být součástí pracovního pohovoru na zkoušku, který probíhal přímo ve firmě se zaměstnancem personálního oddělení, který má běžně na starosti přijímání nových zaměstnanců. Po celou dobu kurzu byli žáci nabádáni ke kreativitě a myšlení nad rámec zažitých standardů. Cílem kurzu je pomocí otevřených úkolů rozvíjet kreativitu žáků základních škol a zároveň podpořit týmovou spolupráci. Zapojena je vždy pouze jedna školní třída, která je rozdělena na 4 skupiny, které proti sobě soutěží v plnění úkolů. Aktivita se realizuje na druhém stupni základních škol. [6]

V roce 2019-2021 byl kurz realizován na dalších devíti školách v Karlovarském kraji v rámci projektů MAP I. a MAP II. (plný kurz nebo jeho zkrácené verze s rozsahem 12 hodin proběhly v Oloví, Březové, ZŠ Truhlářské Karlovy Vary, Novém Sedle, Bukovanech, Dobré Vodě, Teplé, Bečově nad Teplou, ZŠ Krušnohorské Karlovy Vary). V období zhoršené epidemiologické situace spojené s COVID-19 probíhaly kurzy dokonce online. V roce 2021 je plánováno realizovat zkrácenou verzi kurzu ještě na dalších třech regionálních základních školách. Na obrázku vlevo a vpravo nahoře naleznete fotografii žáků zpracovávající úkoly a vzniklé maskoty.

6.2 ProTebe Live - Galerie Supermarket WC - designové workshopy

Společnost designerů s názvem ProTebe live, vytvořila edukační program pro školy a dětské týmy „Hurá na design“. Žáci škol si mohou vyzkoušet být designerem a dokonce si i něco vlastnoručně vyrobit podle svého návrhu. Dílny se konají v Galerii Supermarket WC (viz obrázek dole ©ProTebe Live), která se nachází v centru Karlových Varů v bývalé úschovně zavazadel u dolního vlakového nádraží. Dílny však lze realizovat i přímo na školách. Designeři jsou schopni časově přizpůsobit program školám. Program může trvat 2 hodiny, ale také celý den anebo se může jednat o sérii workshopů, které proběhnou v průběhu jednoho školního roku. Školy si vybírají z různých programů, které zahrnují (1) výrobu papíru a diářů, sešitů či kronik, (2) recyklování oblíbeného trička, kde si účastníci vytvoří vlastní návrh na úpravu trička, který zrealizují např. pomocí nažehlování, sprejů a textilních fix, (3) proměnu veřejného prostoru kolem nás a (4) přípravu vlastní výstavy. Vše za pomocí designových metod. [7]



6.3 Soutěž kolonádní pohárek

Jedná se o soutěž, která má za cíl posílit povědomí o tradiční výrobě porcelánu a motivovat ke studiu souvisejících středoškolských oborů. Bohužel se u nás tradiční řemesla často opomíjejí. Tato aktivita podporuje designové přemýšlení u žáků základních škol. Žáci soutěžili ve dvou kategoriích: (1) navrhni svůj dekor kolonádního pohárku - pro 1-5. třídy základních škol, (2) navrhni nový design kolonádního pohárku pro žáky 2. stupně základních škol. V první kategorii se přihlásilo v roce 2020 64 návrhů a v druhé kategorii 111 návrhů. Vítěze čekaly hodnotné ceny, které do soutěže věnovala firma Thun1794. Fotografii pohárků naleznete vpravo nahoře (© KARP). [8]

6.4 Projekt VĚŽ – Věda pro život, život pro vědu

Jedná se o projekt, jehož partnerem z Karlovarského kraje bylo ISŠTE Sokolov. Projekt cílil na systematickou podporu vzdělávání v technických a přírodovědných oborech a zároveň také na propojení terciálního vzdělání s vědou a výzkumem. Díky projektu byli také vyhledáváni talentovaní žáci (projektová soutěž). Jedná se o projekt, který byl realizovaný již mezi roky 2014-2015 z Operačního programu Vzdělání pro konkurenceschopnost. [9]

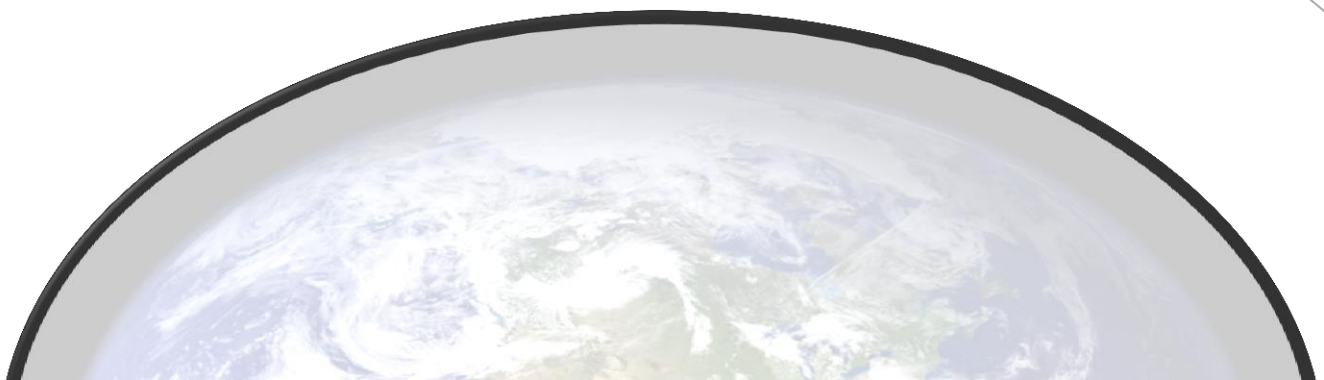
6.5 Soutěže pro školy spojené s designem

Každoročně jsou v kraji organizované soutěže, které vyzývají ke kreativitě. Tyto soutěže nejsou povětšinou organizovány místními subjekty. Jedná se o soutěže spojené např. s oděvním designem, řemesly (kadeřnice, cukrář apod.). Studenti střední uměleckoprůmyslové školy keramické a sklářské Karlovy Vary například zvítězili v celostátní soutěži pro mladé návrháře s názvem „Oděv a textil, Liberec 2018 aneb bez textilu by nebylo oděvu“. [10]

6.6 KAP Karlovarský kraj

Jedná se o projekt s názvem Krajský akční plán rozvoje vzdělávání Karlovarského kraje. Tento projekt je realizován z Operačního programu Výzkum, vývoj a vzdělávání v období od 2016 do 2022. Jednou z jeho hlavních intervencí je podpora kompetencí k podnikavosti, kreativitě a iniciativě. Podporovanou aktivitou je provozování fiktivních firem, kde žáci mají za úkol vytvořit kompletně firmu a poté jí prezentovat na veřejnosti. [11] Prezentace probíhá každoročně na akci s názvem Veletrh fiktivních firem v Sokolově. V roce 2020 byl organizován již 12. ročník této akce. V roce 2021 se veletrh nekonal s ohledem na nepříznivé epidemiologické podmínky. 12. ročníku se zúčastnilo 24 fiktivních firem.[12]

Jedním z dílčích cílů projektu je také vytváření příležitostí pro kreativní zapojení žáků do akcí, které jsou organizovány školou, nebo do akcí, které žáci sami vymyslí (dílčí cíl: 2. A. 5. 3). [11]



7. Budoucí iniciativy - akční plán

Naším cílem je podpora kreativity a podnikavosti (nejen) naší mladé generace, protože si uvědomujeme, že je potřebná a vede k inovacím, které by v budoucnosti mohly zajistit růst ekonomiky a současně také konkurenceschopnosti Karlovarského kraje mezi ostatními regiony. Přejeme si, aby náš kraj podpořil umělce a kreativce v jejich činnostech a aby tyto osoby mohly pracovat v kulturním a kreativním odvětví bez toho, aby si musely shánět další práci. Měli bychom tyto osoby podpořit natolik, aby jim vydělané peníze z jejich tvorby stačily na obživu. To vše lze pouze v případě, když po nich bude dostatečná poptávka. Umění a kreativitu lze použít i v odvětvích, ve kterých prozatím nehrály velkou roli jako například v průmyslu. Pokud se nám podaří vytvořit volně dostupnou databázi kreativců a zároveň vzdělávat kreativce, aby byli schopni podnikat, pak jsme na polovině cesty k úspěchu. Infrastrukturu potřebnou na podporu kreativců popisuje druhý akční plán, který vznikl v rámci tohoto projektu. Zde se zaměřujeme hlavně na naši mladou generaci, která by se měla na začátku své cesty setkat s kreativitou, měla by se naučit myslet neotřelým způsobem a zároveň by jí měly být poskytnuty nástroje pro rozvoj vlastního talentu. Děti by si měly uvědomit své možnosti a také to, že využití našeho talentu je možné i v budoucím povolání. V akčním plánu níže naleznete vzorové plánované aktivity, které by mohly pomoci právě tyto cíle naplnit [13].

CÍL: Podpořit podnikavost, mezioborovou spolupráci a kreativitu nejen naší mladé generace v Karlovarském kraji

Projekt Střední uměleckoprůmyslové školy keramické a sklářské (SUPSKV)

Cílem projektu je zlepšit podmínky pro zvýšení podnikavosti lidí v kreativních oborech. V rámci projektu bude vytvořen Kreativní hub a zároveň budou podporovány výzkumné projekty. Projekt zahrnuje rekonstrukci a dostavbu stávající budovy školy.[14]

Zodpovědnost: Karlovarský kraj

Rozpočet: 680 mil. Kč

Podpora kreativity ve volném čase

DIZAJNMÁNIE

Jednalo by se o zážitkové a vzdělávací centrum založené na principu učit se hrou. Pomocí interaktivní expozice by byli účastníci provedeni řemesly a designovými a kreativními obory.

Zodpovědnost: ProTebe Live, z.s., KARP, Karlovarský kraj

Rozpočet: 15 mil. Kč/rok (zaměstnanci, provoz, lektoři atd.)

DIZAJNIŠTĚ

Jedná se o putovní kontejner, který by jezdil napříč regionem a do škol. Tento kontejner by byl zaměřený na šíření informací o metodě s názvem Designové myšlení.

Zodpovědnost: ProTebe Live, z.s., KARP, Karlovarský kraj

Rozpočet: 1,2 mil. Kč/rok (provoz, lektoři atd.)

LETNÍ ŠKOLY A TÁBORY (podporující kreativitu a podnikavost)

Zodpovědnost: ProTebe Live, z.s., KARP, Karlovarský kraj

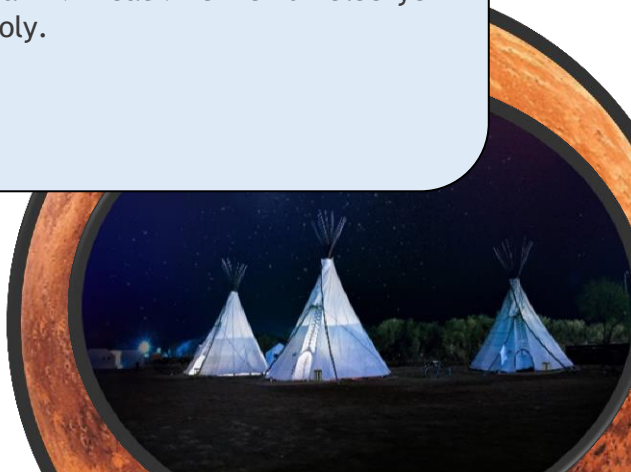
Rozpočet: 350 000 Kč/rok (manažer, lektoři atd.)

DESIGN CAMP

Tento kemp by byl zaměřený na kariérní poradenství v KKO pro žáky základních škol. Kariérní poradci na školách nemají velké povědomí o příležitosti být zaměstnaný v KKO. Na tomto kempu si děti vyzkouší svou kreativitu, aby pak mohly lépe odhadnout, na jaký obor se hodí a zda mají dostatek předpokladů pro zaměstnání v kreativních či uměleckých oborech (KKO). Lze se tak vyhnout špatné volbě střední školy.

Zodpovědnost: ProTebe Live, z.s., KARP, Karlovarský kraj

Rozpočet: 980 000 Kč (manažer, lektoři atd.)



Vzdělávání na školách

Osvěta v kreativitě a podnikavosti

Jednalo by se o osvětovou činnost ve školách, kde by se definovalo podnikání a také by zde byly uvedeny příklady dobré praxe, a proč je výhodné podnikat. Vše by navazovalo na RIS3 strategii a také na kulturní a kreativní průmysly.

Zodpovědnost: KARP, Karlovarský kraj

Rozpočet: 500 000 Kč/rok

Vzdělávací systém pro pedagogy a krajská síť metodiků

Nelze předpokládat, že naše mladá generace bude kreativní, když nebudou ke kreativitě žáků vybízet také učitelé. Běžné pedagogické vzdělání však s kreativitou příliš nepočítá a proto bude zapotřebí vytvořit vzdělávací systém pro pedagogy. Pro podporu pedagogů by měla vzniknout krajská síť metodiků, kde by mohli pedagogové společně diskutovat a přenášet mezi sebou příklady dobré praxe.

Zodpovědnost: KARP, Karlovarský kraj

Rozpočet: 1 660 000- Kč/rok

Regionální rada pro podnikavost a kreativitu a nadace

Kraj by vytvořil radu (soubor osob), které by jednaly o tom, jak napomoci rozvoji kreativity a podnikavosti na školách. Regionální rada by se mohla starat o nadaci, která by přispívala na studentské projekty či start-upy.

Zodpovědnost: KARP, Karlovarský kraj

Rozpočet: 480 000- Kč/rok (+ nadace 750 000 Kč/rok)

Další jednorázové vzdělávací akce pro pedagogy

Může se jednat například o letní kreativní školu pro pedagogy jak základních tak středních škol.

Zodpovědnost: KARP, Karlovarský kraj

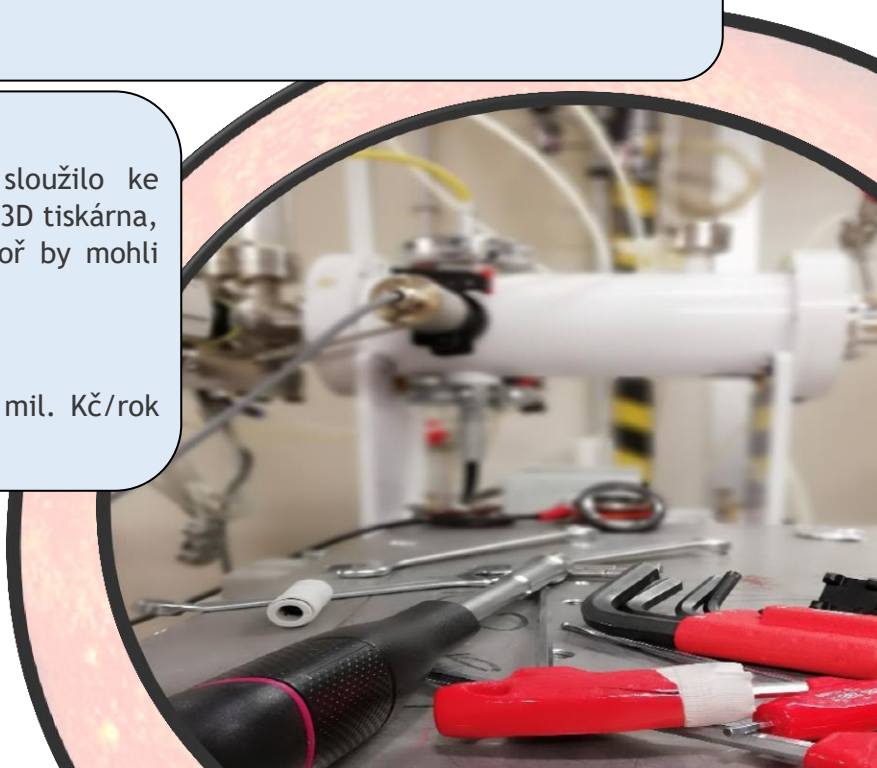
Rozpočet: 1 980 000 Kč/rok

Tvorba FabLab

Jednalo by se o místo, které by sloužilo ke kreativní tvorbě. Byla by zde umístěna 3D tiskárna, plotry, fotokoutky apod. Tuto laboratoř by mohli volně využívat i žáci škol.

Zodpovědnost: KARP, Karlovarský kraj

Rozpočet: vybavení: 3,8 mil. Kč, 4,1 mil. Kč/rok (zaměstnanci, provoz, lektoři)



Dílny a workshopy

Designeři ze společnosti ProTebeLive, z.s. by na MŠ, ZŠ, SŠ, ZUŠ a VOŠ vedli workshopy a dílny zaměřené na proces kreativního a designového myšlení.

Zodpovědnost: ProTebe Live, z.s.

Rozpočet: 2 980 000 Kč/rok (manažer, lektoři)

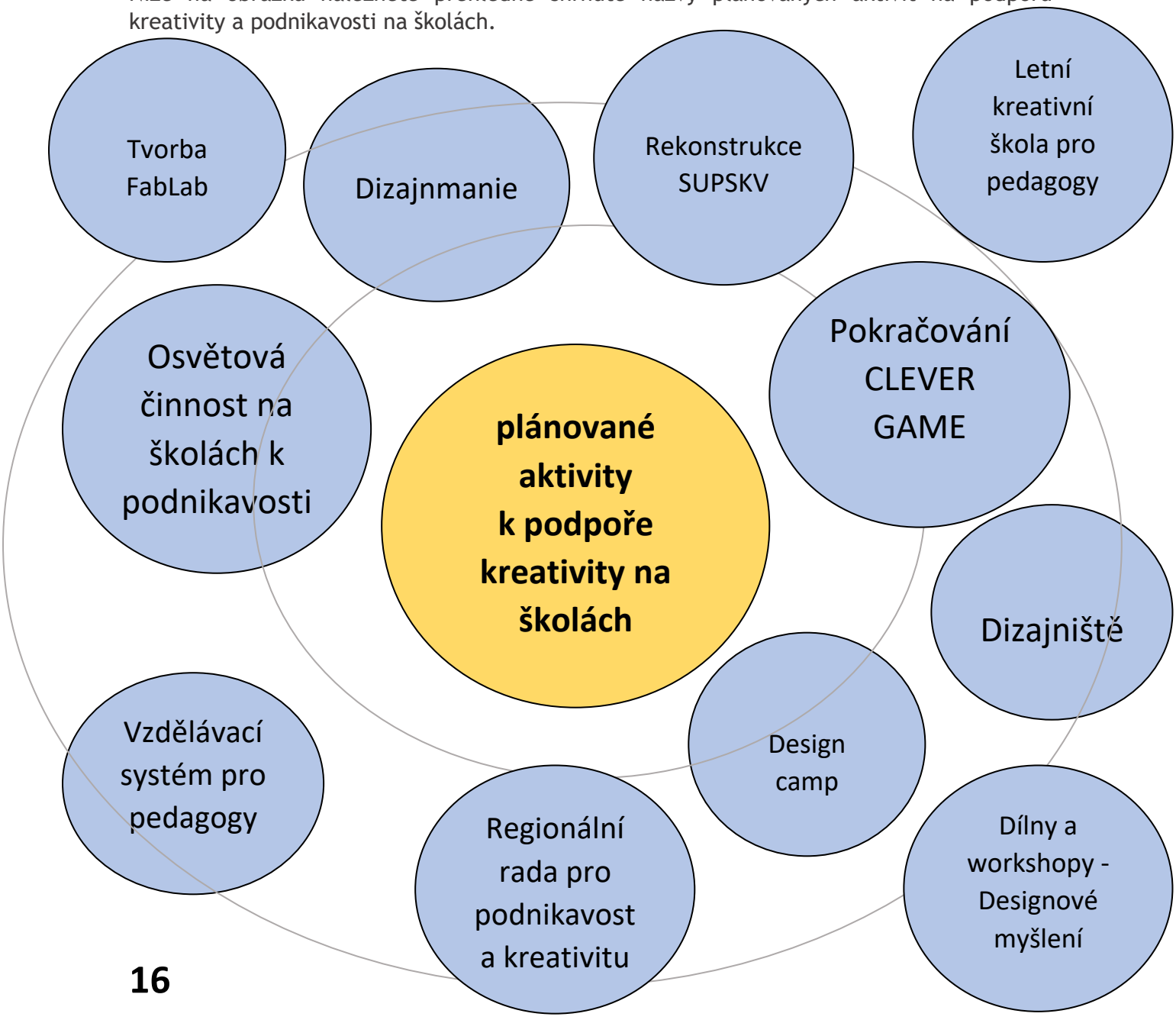
Projektově orientované vzdělání

Pokračování aktivity testované v rámci projektu InduCCI. Tato aktivita podporovala kreativní myšlení a mezioborovou spolupráci žáků středních škol při tvorbě únikových her. Je možné dále tvořit výukové hry anebo také vzdělávací videa. Aktivita by mohla být rozšířena i na základní školy.

Zodpovědnost: Mikroregion Sokolov- východ, ProTebe Live, z.s.

Rozpočet: 2 052 000 Kč/rok (manažeři, lektoři)

Níže na obrázku naleznete přehledně shrnuté názvy plánovaných aktivit na podporu kreativity a podnikavosti na školách.



© Fabian Thüroff

8. Přenos dobré praxe od partnerů projektu

V této kapitole uvádíme několik příkladů dobré praxe z aktivit, které realizovali partneři projektu InduCCI.

1) Umění se setkává s technologií - Práce 2025 (Chemnitz)

Jedná se o sérii tří workshopů s názvy Laboratoř smyslů (fyzický workshop), Offline galerie (online), Země vláken (kombinace fyzického a online workshopu). Workshopů se účastnilo 29 osob. Pokud vás zajímá, jak workshopy probíhaly, není nic jednoduššího než shlédnout následující video: https://www.youtube.com/watch?v=pQOvhzNKKF4. Fotografie z workshopu naleznete nahoře. Jedná se o velice dobrý nápad, kde umožníme umělcům, aby si vyzkoušeli práci s moderní technologií a popřemýšleli o tom, jak mohou být prospěšní i v technických oborech.

2) Noční směna s KKP (CCI Nightshift)

Jedná se o kulturní akci, která byla realizována v rámci tzv. Days of Industrial Heritage v Chemnitzu (Dny průmyslové kultury). Cílem akce bylo kombinovat vědu a umění v rámci klasických průmyslových odvětví. Akce se mohlo účastnit maximálně 70 osob. Na akci bylo například předneseno spojení divadla a technologie (obrázek dole). Jedná se o zajímavou akci, která by mohla i obyvatelům Karlovarského kraje ukázat cestu, jak spojit umění s průmyslem a kde může být umění přínosné v průmyslu.

3) Noví průkopníci („New Pioneers“)

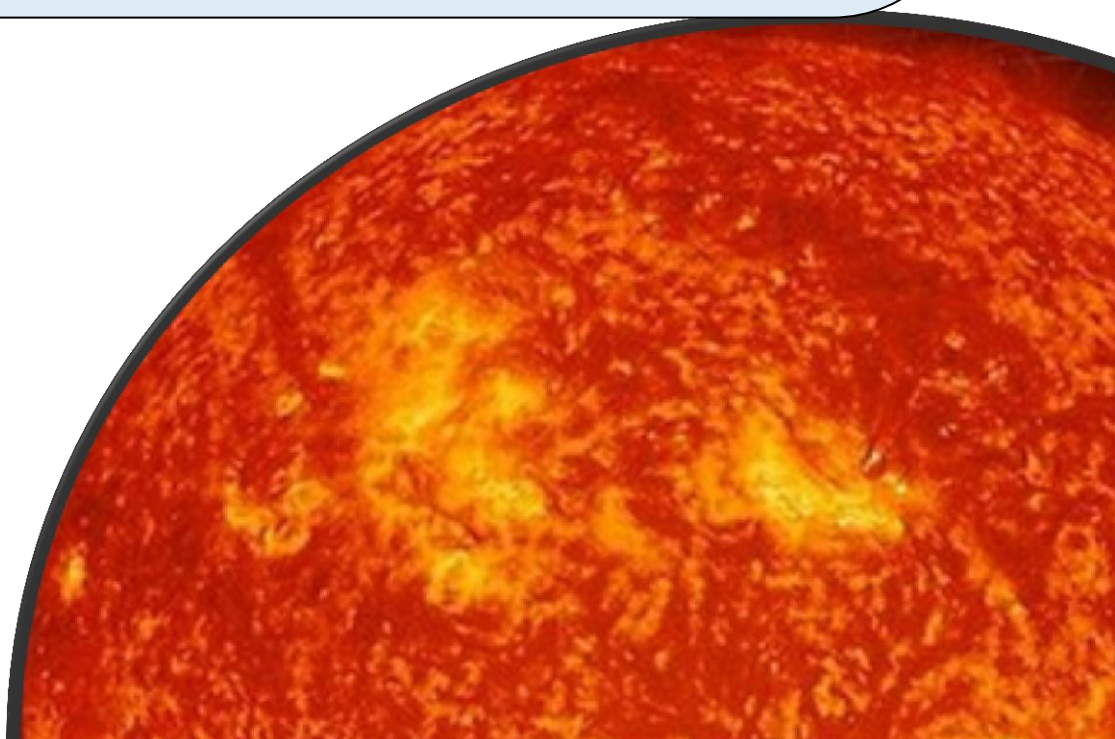
Původně byl naplánovaný workshop pro návštěvníky festivalu o průmyslové kultuře. Cílem workshopu mělo být uvědomění účastníků, jak lze využít KKP v průmyslu. Aktivita musela být v souvislosti s epidemiologickou situací modifikována a vznikly v rámci ní tzv. podcasty (audiovizuální materiál, který nahrazuje text) se stejným cílem podpořit podnikavost KKP v průmyslu. Jedná se o dobrý nápad, který je přenositelný do českých podmínek. Otázkou je samozřejmě do jaké míry by byli obyvatelé ochotni podcasty poslouchat, protože jich zde prozatím nebylo příliš využito.

© CWE

9. Závěr

Pokud jste dočetli tento dokument až do konce, nejspíše již máte povědomí o tom, co jsou kulturní a kreativní průmysly (KKP), kdo je v regionu podporuje a jak bychom jich v budoucnosti mohli využít, aby se Karlovarský kraj stal místem příležitostí, kde se kreativita a umělecké nadání snoubí s průmyslem. Karlovarský kraj se díky nim také může stát místem, kde lze využít umělecký talent a kde lze podnikat v oblastech, které jsou často jen našimi koníčky (hudba, divadlo, umění), protože se prozatím díky nim nedá vydělat dostatek peněz na živobytí. Uvědomujeme si, jak moc je důležitá podpora kreativity již v mladém věku, a proto tento akční plán cílí právě na podporu aktivit rozvíjejících talent a kreativitu naší mladé generace.

V akčním plánu naleznete informace o CLEVER GAME, která byla organizována díky InduCCI. Jedná se o sérii workshopů s žáky středních škol, jejich učiteli, studenty VŠ a designery, kde jsme za pomocí metody Designového myšlení vytvářeli tři únikové vzdělávací hry. Všechny hry mohou sloužit jako výukový materiál podporující finanční gramotnost. Mimo tuto aktivitu se v regionu realizují i další činnosti na podporu kreativity žáků. Za nejdůležitější z nich považujeme dílny konané v Galerii Supermarket WC. Designové galerii, která pomáhá účastníkům workshopů myslet neobvyklým způsobem. Podporujme kreativitu našich dětí i v budoucnosti a pořádejme například kreativní kempy pro pedagogy, dílny či workshopy pro žáky, ale i osvětu v oblasti podnikání. Tyto příklady na podporu tvořivosti a ještě další jsou uvedeny v kapitole 7.



10. Seznam použité literatury/List of literature

[1] Kreativní Česko. Mapování kulturních a kreativních průmyslů [online databáze]. Institut umění – Divadelní ústav, 2016 [cit. 26.5.2021]. Dostupné z: https://www.idu.cz/dokumenty/brozura_kreativnicesko_2016.pdf

[2] PROTIVANSKÁ, Lucie. Ohři ve Svatošských skalách překlenula nová lávka z oceli, dřeva a betonu [online databáze]. www.idnes.cz, 2020 [cit. 26.5.2021]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/karlovy-vary/zpravy/lavka-most-reka-ohre-stavba-svatosske-skaly-turiste-cykliste-stavba.A201109_580261_vary-zpravy_ba

[3] KRATOCHVÍLOVÁ, Helena. Tajemný kostel sv. Jiří u Manětína nabízí strašidelnou podívanou [online databáze]. www.výšlapy.cz, 2019 [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: https://vyslapy.cz/kostel-sv-jiri-u-manetina/

[4] Analýza regionu v oblasti CCI. InduCCI [online databáze]. Mikroregion Sokolov-východ, 2020 [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: www.sokolov-vychod.cz

[5] VOKÁČOVÁ, Lenka. Případová studie - uplatnitelnost absolventů na trhu práce [online databáze]. ManpowerGroup [cit. 26.5.2021]. Dostupné z: https://www.manpowergroup.cz/dofe-uplatnitelnost-absolventu/

[6] ŘÍHOVÁ, Lucie. InduCult2.0 [online databáze]. Krajské sdružení MAS Karlovarského kraje z.s., 2018 [cit. 26.5.2021]. Dostupné z: http://ksmas-karlovarsko.cz/projekty/inducult/

[7] Galerie Supermarket WC [online databáze]. ProTebe Live [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: https://supermarketwc.cz/dilny

[8] Karlovarský kraj. Kolonádní pohárek [online databáze]. Krajské listy, 2020 [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: https://www.kr-karlovarsky.cz/krajske_listy/Stranky/200622-Kolonadni-poharek.aspx

[9] Projekt Věž [online databáze]. ISŠTE Sokolov, 2014 [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: https://www.isste.cz/projekty/realizovane-projekty/vez

[10] Region západ. Studenti SUPS Karlovy Vary zvítězili v celostátní soutěži pro mladé návrháře [online databáze]. 2020 [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: https://www.regionzapad.cz/zpravodajstvi/studenti-sups-karlovy-vary-zvitezili-v-celostatni-soutezi-pro-mlade-navrhare-144432/

[11] KAP KK. Krajský akční plán 2 [online databáze]. MŠMT, 2020 [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: www.kvkskoly.cz

[12] Město Sokolov. Studenti coby podnikatelé představili své fiktivní firmy [online databáze]. 2020 [cit. 26.5.2021]. Dostupné z: www.sokolov.cz

[13] Karlovarská agentura rozvoje podnikání. Podnikatelské činnosti [online databáze]. [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: https://www.karp-kv.cz

[14] Karlovarský kraj. Celkem 11 strategických projektů z našeho kraje má šanci získat peníze z Fondu spravedlivé transformace [online databáze]. Krajské listy [cit. 25.5.2021]. Dostupné z: http://www.kr-karlovarsky.cz/krajske_listy/Stranky/210720-Strategicke-projekty.aspx#.YQOcS44zaM8

11. Sumář/Summary

Abstract

This Regional Action Plan summarizes future activities for support of creativity and enterprise of our young generation and the public. 65 % of current pupils will be employed in fields which have not been incurred. Pupils of high and elementary schools have to remember a lot of knowledge but we are not supporting their creativity enough. If they are open to innovations and if they think in an unusual way they will probably become more successful in their future jobs.

Project context

Microregion Sokolov-East is the partner of the project InduCCI which is focused on the support of the CCI. The topic CCI started to be important recently. The CCI is supported in different parts of the Czech Republic but the Karlovy Vary Region started to support it intensively in last three years. There was created Innovation Platform for CCI and probably there will be established a new office for the CCI. Maybe you are asking what the Cultural and Creative Industry (CCI) is. CCI contains activities which are connected with creation of new ideas, technologies and products in the field of art, crafts, design, video, movie, music etc. [1] CCI is an opportunity to keep educated people in the region. Example of good practice from abroad is the museum of the future called Ars Electronica in Linz where it presents the connection between art and modern technologies. Examples of good practice from the Karlovy Vary Region are in the picture on page 4. There is a photo of the simulator (game industry), Grange Bernard as the centre for art crafts, band X-jazz in pink suits, International Movie Festival etc.

Introduction

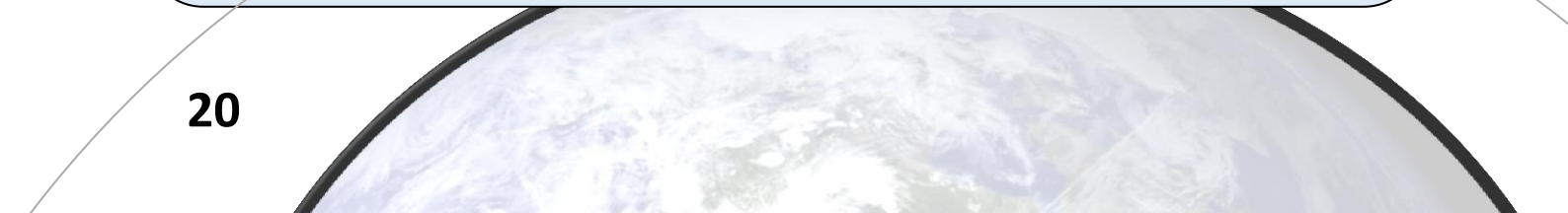
This text will introduce future initiatives for support of the CCI in the Karlovy Vary Region. The document follows up the Regional Analysis for CCI, CCI Policies on European Level and discussion meetings with regional stakeholders. The above-mentioned documents were created within InduCCI. We will also create two Regional Action Plans within InduCCI. This Action Plan is focused on the support of creativity among the young generation and the public. The second describes how to support the CCI and its infrastructure.

Continuity with Policy Paper

The knowledge from this Regional Action Plan will be involved in the Regional CCI Policy Paper. This document will be shared with politically active persons and organizations (for example through the Regional Innovation Platform for CCI). This paper is the guide on how to work with CCI and its development. We will support regional initiatives which promote creativity, innovations and thinking beyond bounds of experiences.

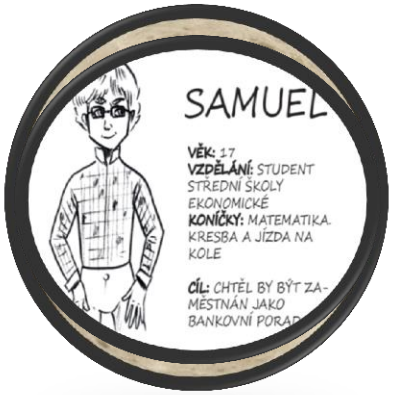
Regional analysis

In the Karlovy Vary Region, jobs in industry have been supported in the long term view. For this reason, the region has a low number of high school and university graduates. The long term transformation of the economy caused brain drain, structural unemployment, low salaries and low business activity. [4] Our region has no public university which is the reason for selective migration to economic centers. Our goal would be to address the young generation with the opportunity to work in creative or artistic fields. Therefore, they would use their talent and potential to business. We have only one creative high school in the region so we can use it as a starting point and support for creative education of all.



Activity tested in the InduCCI project

We tested a new educational format of the Project-based learning where 18 pupils of three schools cooperated in a long term online project. We organized three online workshops, Virtual Study Tour and Public Online Presentation. Pupils were supported by three teachers, two university students and two designers. The main aim was to develop their creativity and show the power of the interdisciplinary cooperation. The activity was called CLEVER GAME because they had to create three educational games with the topic financial literacy in mixed teams. The task was to create educational games with the help of Design Thinking method.



Final proposals for educational escape games

1st escape game - You will not escape a job

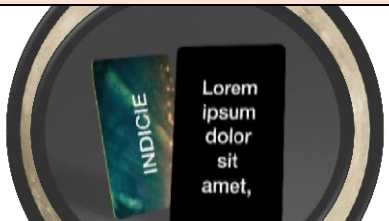
It is an escape game with five rooms. The first step is the choice of a gaming role. You could be the future employee Norbert, future businesswoman Charlotte, future businessman Sam or future employee Dahlia (pictures above). Every figure has their own story which you will see in the video. Videos are placed on YouTube. There is a link for Charlotte: https://www.youtube.com/watch?v=n5g-E8yaGig. The game is different for employees or businessmen. Employees are going through these rooms: (1) creation of a motivation letter for a job, (2) job interview, (3) checking of a job contract and (4) drawing up a family budget with the salary. Businessmen will go through: (1) entrepreneurship test, (2) settlement of a trade license, (3) bank loan and (4) creation of a slogan for a new company.

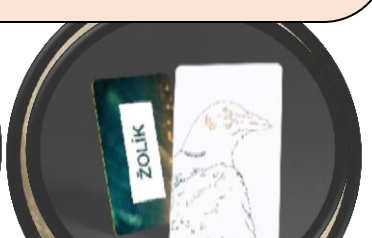
2nd escape game - Your Own Way

This escape game was prepared for individuals who don't like to cooperate in groups. You will have the task and you will have to solve it alone in one month but in a real situation. Your process will be enrolled in a game diary. At the end we will evaluate your steps and add points. The task could be: You are a single mother of two children and you were fired from your job. What will you do?

3rd escape game - School of Life

The third escape game focuses on the search for a dream job. You (or your group) are going through three rooms where you will solve tasks and answer some questions. In the first room you will find an Employment Department where you have to fill in correctly the form for the search for your job. You will try to find your dream job in the second room where you will search it on the internet and complete textual advertisements. In the third room you will face a real job interview where we will see if you are successful or not. You can find cards which we will use for the game below. There are cards for indicia, random chance and joker which helps from the prison in the game. Players could go to prison if they don't finish a task in time limit or if they don't know the answer to a question.





Other regional initiatives

In this chapter are described these regional activities:

(1) Educational courses for creativity and enterprise – the test case from the international project InduCult2.0 where pupils gained practical awareness and tried to be creative in open tasks. [6]

(2) Gallery Supermarket WC – they organize educational programs for schools and the public. Pupils can try to be a designer and create something according to their own proposal. Workshops are realized in former luggage storage in Karlovy Vary. [7]

(3) Competition the Colonnade Tumbler – the aim is to increase the awareness of traditional porcelain production among young generation. Pupils of Elementary schools could propose a decor of a tumbler (younger pupils) or the design of a tumbler (older pupils). [8]

(4) Project „Science for Life, Life for Science "– systematic support of education in technical and scientific fields (project competition). [9]

(5) Other competitions for schools connected with design.

(6) Regional Action Plan of the Karlovy Vary Region for Education – one of the main interventions is the support of competences to enterprise, creativity and initiative (for example project for creation of fictitious companies). [11]

Future initiatives – action plan

Our goal is the support of creativity (not only) among young generation. We realize that creativity could lead to innovations which could provide economic growth and at the same time it could increase the competitiveness of the region among other Czech regions. We wish to support artists and other creative people in their business. Therefore, they will not need to work in other jobs and they could give full attention to their business. Art and creativity could be used for example in industrial fields. We plan to increase the demand for creative minded people with the help of publicly available databases of them.

The aim: Support enterprises, interdisciplinary cooperation and creativity not only among the young generation of the Karlovy Vary Region

Planned project:

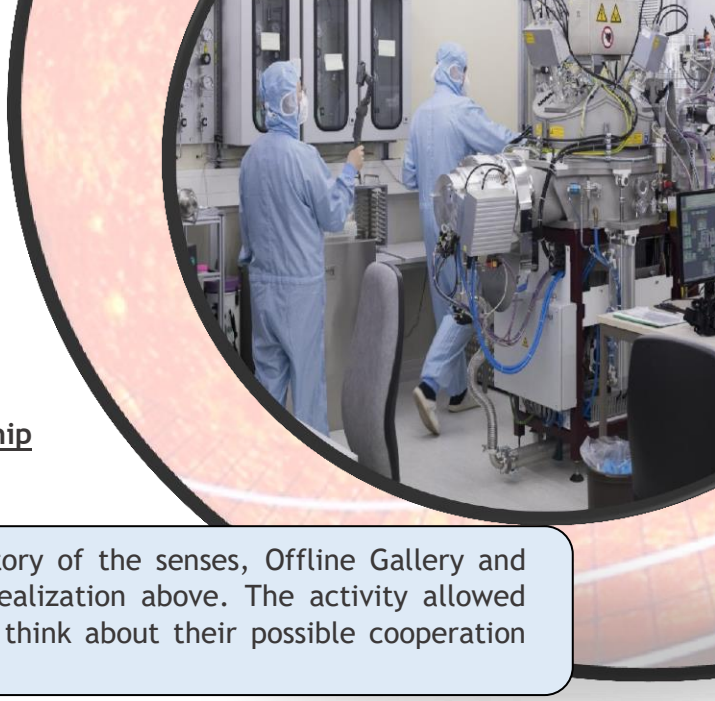
Strategic project of the ceramics high school – within the project will be created a Creative Hub and simultaneously scientific projects (it will contain reconstruction of building of current school and outbuilding).

Support of creativity among public:

There is a plan to create a Design Entertaiment Centre for education where participants will be guided to knowledge of crafts, design and creativity. The next project is called the Design place. It will be a traveling container with interactive exposition about the Design Thinking. Other possible activities are camps and summer schools.

Support of creativity among the youth:

It will contain activities: education for creativity in schools, education of teachers about creativity, workshops, Project-based Learning or FabLab – laboratory for creativity.



© Fabian Thüroff

Examples of good practice from InduCCI partnership

1) Arts Meet Technology - Labor 2025 (Chemnitz)

It was a series of three workshops called Laboratory of the senses, Offline Gallery and Earth of fibers. You can see a photo from the realization above. The activity allowed artists to try work with modern technologies and think about their possible cooperation with technical fields.

2) CCI Nightshift

It was a cultural event within Days of Industrial Heritage in Chemnitz. The aim was to combine science and arts with classical industrial fields. There was also introduced the connection between theater and technology (picture below).

3) New Pioneers

It was a series of podcasts with the aim to support CCI business in industry.

Conclusion

If you read the document to the end, you probably have some awareness of CCI and its examples from Karlovy Vary Region. CCI is an opportunity for Karlovy Vary Region to become a place where you can easily use your artistic talent for your business. We realize how important creativity is already in youth and for this reason the Regional Action Plan aims for support of creativity and talent. In this paper you can read about Clever Game – the activity which was organized within InduCCI. It was a series of workshops for pupils of three high schools, teachers, students of university and designers where they together created in common the escape games with the help of the Design Thinking method. Beyond this activity other activities were organized here (chapter 6). The most important of them are workshops in the gallery Supermarket WC – design gallery which helps to think in an unusual way. Support the creativity of our children in the future and let's organize creative camps, workshops or other activities. These examples for support of creativity are involved in chapter 7.

© CWE