

## Sklízíme první plody, které jsme zaseti díky InduCCI

Víte co je kulturní a kreativní odvětví/průmysl (KKO/KKP)? V rámci projektu InduCCI vznikl kurz „Cesta za poznáním KKP“, který pomohl termín osvětlit a zároveň představil velké množství konkrétních příkladů z regionu (program kurzu vlevo). Definice Ministerstva kultury ČR říká, že „KKO zahrnují činnosti, jejichž základy jsou lidská kreativita, dovednosti a talent. Mají potenciál vytvářet

bohatství a pracovní místa, zejména využitím duševního vlastnictví (...). Příkladem KKO může být umělec, který vytvořil sádrové „duchy“ v kostele sv. Jiří v Lukové, aby podpořil sbírku na rekonstrukci kostela, umělci v divadle, světelné show a festivaly, hudební skupiny, designerská práce, architekti navrhující neotřelé budovy a mnoho dalších. Obecně se jedná o lidi, kteří se snaží myslet mimo zažité hranice. Přesně to si mohli vyzkoušet i účastníci našeho kurzu na designovém workshopu. Kurz byl

❖ **ÚVODNÍ SETKÁNÍ (online 17.2.2021)**

8:00 - 9:00 - představení tématu pomocí kvízu

9:00 - 9:50 - informace o KKP, příklady dobré praxe

9:50 - 10:00 - přestávka

10:00 - 12:00 - představení formy kurzu, E-learningu, očekávání účastníků

❖ **PŘÍBLIŽ SE KKP (online 24.2.2021)**

9:30 - 10:30 - co-workingové centrum na Statku Bernard,

tradiční odvětví a přidaná hodnota KKP

10:30 - 11:30 - designový workshop

11:30 - 12:00 - pauza na oběd

12:00 - 15:00 - pokračování designového WS

15:00 - 15:30 - zakončení setkání a další informace

❖ **E-LEARNINGOVÝ KURZ (1.3. - 15.3.2021 - 4 hod.)**



zakořeněn E-learningem, který představil mnoho příkladů KKO i ze zahraničí. E-learning je dostupný na webových stránkách Mikroregionu Sokolov - východ. Na kurz byly pozitivní ohlasy. Hlavně na jeho formu, protože se nám podařilo využít inovativní online nástroje (online kvízy a tabule pro spolupráci) a účastníci si i v online variantě na vlastní kůži vyzkoušeli kreativní metody.

Mikroregion Sokolov - východ se zapojuje do mnoha regionálních diskuzí a účastní se jednání skupin, které usilují o podporu KKO a kreativity ve vzdělávání. Také zpracovává studii proveditelnosti, díky které by mohlo na Statku Bernard vzniknout nové coworkingové centrum. Činorodost Mikroregionu přispěla k tomu, že se KKO stalo důležitým krajským tématem.

Jednou z hlavních aktivit projektu InduCCI je také tzv. CLEVER GAME (viz plakát vpravo). Cílem CLEVER GAME je vytvořit originální učební pomůcky ve formě her, které pomohou kupevnění znalostí v tématu finanční gramotnost. Aktivita podporuje mezioborovou spolupráci a učí žáky využívat designové metody. Proběhla již dvě setkání (25.3.2021 a 22.4.2021), na kterých žáci tří středních škol začali vytvářet hry. 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. Žáci pracují v namíchaných skupinách po šesti a jejich práci podporují dva designeři, dva studenti univerzity a tři učitelé.

Pomalu tak začínají vznikat tři únikové hry s názvy: Škola života, Práci neunikneš a Vlastní cestou. Podstatou her bude uniknout od nezaměstnanosti, nebo jiné krizové situace k vysněné práci. Důležité

**CLEVER GAME**

Vytvoř v týmu hru (deskovou, počítačovou či únikovku) a pomoz díky ní spolužákům rychleji pochopit školní témata.

**Motto: Když už se musím učit tak raději zábavně.**

**+ Výhody +**

- poznám nové lidi (zapojeny 3 střední školy)
- stop "nudné výuce"
- naučím se vytvořit hru
- připojím se odkudkoliv (online)
- rozvinu svou tvořivost ve spolupráci s designery

**Termíny**

1. Online setkání: 25.3. 8:00 - 14:10
2. Online setkání: 22.4. 8:00 - 14:10
3. Učíme se z praxe: 13.5. 10:00 - 12:00
4. Online setkání: 3.6. 8:00 - 14:10
5. Ukázka výtvorů: 17.6.

Interreg CENTRAL EUROPE  
InduCCI

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 online variantou co nejvíce přiblížit podmínkám klasického workshopu.

Na prvním workshopu jsme se nejdříve vcítili do budoucích uživatelů her a snažili jsme se určit, co je baví a jací jsou. V druhé fázi jsme si pak ujasnili, co je naším cílem. Tedy vytvořit hru, která pomůže vzdělávat se v oblasti finanční gramotnosti. Na druhém setkání jsme pak pomocí brainstormingu (diskuze) dotvářeli hrubý obraz her. Dále jsme sepisovali tzv. plachtu příležitostí, kde se žáci snažili co nejvíce definovat jejich nápad. Pro příklad naleznete níže obrázek plachty příležitostí druhé skupiny.

## Název nápadu Vlastní cestou

persona:

vizualizace – obrázek

ukáž, pro koho je tento nápad

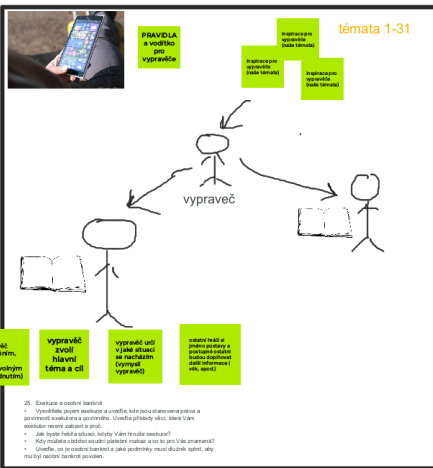
vizualizuj nápad bez sloz – využij kresbu, skici, schémata, grafy, mapy, koláže



Tomáš 19



Křída 16



## popis nápadu (služby, produktu...) 4

Popis nápadu stručně pomocí několika slov, co to je, jak to funguje, kde se s tím setkáme, v čem je to užitečné.

Vyprávěč určí téma a cíl. Hra trvá měsíc a úkolem každého hráče je najít to nejlepší cestu k cíli. Hra obsahuje inspirační karty oblastí, o kterých se hráč může inspirovat jakým způsobem se dostat k cíli. Může ale postupovat zcela vlastní cestou. Cestu zaznamenává do deníku. V cíli se hráči sejdou a s porovnávají která cesta je zajímavější. Rozhodnutí o vítězi je právem vyprávěče. Hra může být prakticky pokladě jím, zážitková a obrodružná. Hra je mobilní aplikace, díky které může také vyprávěč průběžně sledovat obsah deníků hráčů.

## zkoušenost 5

Popis zkoušenosti/zážitek osoby s tímto nápadem (Jak a kde persona bude tento nápad používat a proč se jí bude líbit, jaké nové možnosti, inspiraci, zábavu jí nabídne?)

Tomáš: "To je dobrý, můžu si vyzkoušet jakými způsoby bych si mohl vydělat peníze na techniku na focení na město." "Ty jo, dobrý triky jak jo a jak fílet ne!" "Supr apka;-)" "Můžu si to hrát kdy chci a kdy na ta mám čas, na pokračování, takže svoboda." "Je to dobrodružství, je to někdy o odvaze, ale když j najdeš, stojí to za to." "Adrenalin". "Supr, nový dobrý lidi a kontakty a taky informace". Je dobrý se hecnout

## význam pro uživatele: 6

Jaký význam má tento nápad pro uživatele? (Jak naplňuje jeho potřeby, zájmy, touhy... jak vyjadřuje to, co je pro něj důležité)

Můžu to hrát o samotě, ne nutně v nějaké skupině. Mají prostor na přemýšlení o řešení, v klidu, prostor pro kreativitu v hledání cest k dosažení cíle. Tím, že mají za úkol si cestu zaznamenávat do deníku, mohou pro ně být použitelné a inspirační i v budoucnu. Navíc své deníky pak mohou sdílet po ukončení hry se spoluhráči a navzájem kroky a cesty zpětně hodnotit a revidovat. To je připravuje na reálné situace v životě.

## význam pro nás: 7

Jak tento nápad pomáhá naplňovat naše potřeby, cíle a zájmy?

Připravujeme na to jak se můžeme v určitých situacích v reálném životě zachovat. Rozvíjí to kreativitu (což je naše poslání), podnikavost (naše poslání), samostatnost, schopnost si poradit.

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). Optimistická hudba nás naladila na pozitivní notu, depresivní hudba nám pomohla zkritizovat náš nápad a zamilovaný song pak

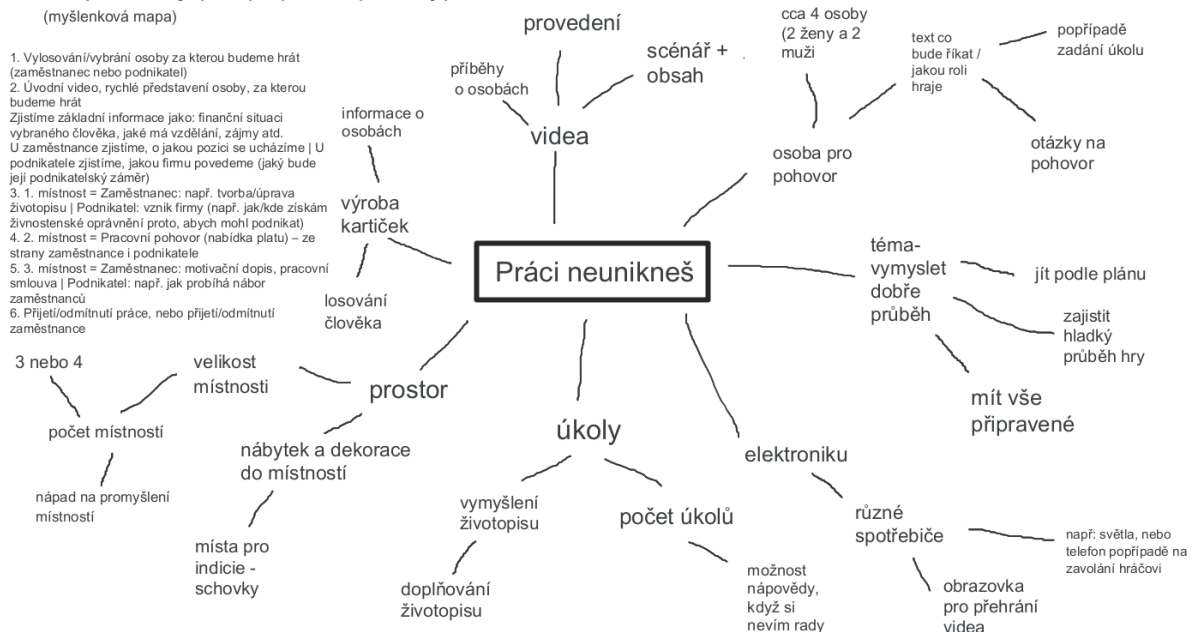
pomohl popsat naše pocity z nově vytvořené hry. Výsledný obrázek 1. skupiny z této části workshopu naleznete níže.

## Název nápadu: Škola života

Dále jsme používali myšlenkové mapy a formovali pomocí nich seznam aktivit, které je nutné udělat pro vytvoření hry. Myšlenková mapa třetí skupiny je uvedena jako příklad níže.

### Co potřebuji pro přípravu prototypu

(myšlenková mapa)



Na konci jsme si rozdali úkony a teď už každý pracuje na tom, aby byla hra připravená do co největšího detailu. 13. 5. 2021 se virtuálně podíváme do Supermarketu WC v Karlových Varech a poslední workshop proběhne 3. 6. 2021, kde budou dokončeny hry a zároveň připraveny prezentace konečných her. Pokud vás CLEVER GAME zaujala, pak si poznamenejte v kalendáři datum 17. 6. 2021, kdy proběhne veřejná prezentace výsledných her.

Projektová manažerka InduCCI - Mgr. Lucie Říhová