

# CLEVER GAME: NAUČTE SE ÚSPĚŠNĚ PROPLOUT ŽIVOTEM

Není jednoduché být v životě úspěšný. Skoro každý středoškolák chce mít v budoucnosti miliony na bankovním účtu, drahá auta, obrovské baráky či jezdit každý rok na snovou dovolenou. Až když se však postaví čelem k reálnému životu, zjistí, že dosáhnout toho všeho není med. Pomocí aktivity CLEVER GAME jsme se ujali těžkého úkolu, přimět středoškoláky přemýšlet o budoucnosti, ale zároveň zkusit je podnítit ke kreativnímu myšlení. Skupina 18 žáků tří středních škol z Karlovarského kraje proto vymýšlela na čtyřech online workshopech hry zaměřené na téma finanční gramotnost s využitím jejich dosud neobjeveného talentu myslet kreativně.

Jedna z výsledných her se jmenovala 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, dále si najdou 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! Žáci tří škol se vzájemně velmi dobře doplňovali. Žáci ISŠTE Sokolov z ekonomických oborů tvořili obsah her, protože jim bylo blízké téma her (finanční gramotnost), žákyně oboru Aranžér ze Střední školy živnostenské 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 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? 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. Teď když už jsme věděli, pro koho hry tvoříme (pro spolužáky), museli jsme si také uvědomit, co že to tedy máme tvořit. Zadání bylo jednoduché: vytvořte hru (deskovou, počítačovou či únikovou) na témata finanční gramotnost. Pak 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 detaily 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.

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 než 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