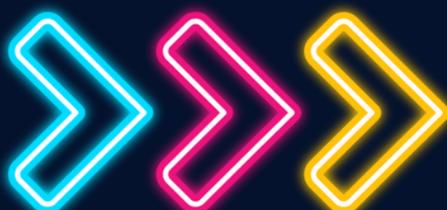




Co-funded by
the European Union



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Průvodce pro edukátory
videohrami a sociálním
podnikáním**



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas



Obsah



<u>Úvod</u>	2
<u>Integrace sociálního podnikání do vzdělávání</u>	3
<u>Tvorba videoher jako vzdělávací cesta</u>	11
<u>Praktické aplikace pro edukátory</u>	19
<u>Podpora edukátorů v digitálních dovednostech</u>	25
<u>Inkluzivní a dostupné vzdělávání pro každého</u>	31
<u>Závěr</u>	45
<u>Zdroje</u>	46





Úvod



Příručka pro edukátory nabízí komplexní způsob integrace tvorby her do učebních aktivit. Tato integrace vybaví učící se digitálními dovednostmi, sociálními podnikatelskými schopnostmi a pochopením důležitosti inkluzivity. S rostoucím zaměřením světa a závislostí na technologii může tvorba her nabídnout novou vzdělávací zkušenost, ve které se učíme kreativně a prakticky. Herní design a vývoj umožňuje učícím ponořit se hlouběji do teoretických konceptů se zaměřením na kódování, vyprávění a design. Kromě toho jsou jádrem tohoto učení také dovednosti kritického myšlení, které vyžadují řešení problémů, týmovou práci a inovativní myšlení, aby se zvýšil smysl učících se pro odpovědnost a zapojení se světem.

Aby tvorba her ve vzdělávání uspěla, musí edukátoři aktivně přijmout digitálnost, spolupráci a vytváření inkluzivních a kreativních učebních prostředí. Tato příručka obsahuje praktické strategie, které pomohou edukátorům orientovat se v tomto novém projektovém a interdisciplinárním vzdělávacím terénu. Poskytuje informace o výuce sociálního podnikání a zaměřuje se na zajištění dostupné studijní zkušenosti pro každého učícího se. Konečný cíl vytvořit inovativní a přívětivé vzdělávací prostředí je dosaženo kombinací tvorby her, sociálního podnikání a inkluzivního, praktického učení. Prostřednictvím tohoto učení získají učící se technické kompetence a přispějí světu smysluplným a dlouhodobým způsobem.

Tato příručka je rozdělena do dvou částí, z nichž každá je určena k podpoře edukátorů různými způsoby. První část nabízí rámec pro integraci tvorby her do vzdělávacího prostředí se zaměřením na rozvoj digitálních a sociálních podnikatelských dovedností. Na základě tohoto základu poskytuje druhá část praktické pracovní listy a scénáře workshopů, které pomáhají přeměnit teorii v praxi. Tato kombinace teorie a praxe pomáhá podporovat dynamické a interaktivní výukové prostředí, kde mohou účastníci uplatnit své dovednosti v kontextu reálného světa.

Integrace sociálního podnikání do vzdělávání



Definice sociálního podnikání

Co je sociální podnikání?

Sociální podnikání je koncept, který spojuje principy podnikání se závazkem řešit sociální, environmentální nebo kulturní problémy. Sociální podnikatelé identifikují problémy, které ovlivňují komunity nebo společnost jako celek, a pracují na vývoji inovativních řešení, která vytvářejí pozitivní a udržitelné změny. Na rozdíl od tradičních podniků, které se primárně zaměřují na finanční zisk, jsou sociální podniky poháněny sociálním nebo ekologickým posláním, jehož cílem je dosáhnout měřitelného dopadu při zachování finanční udržitelnosti.

Hlavním účelem sociálního podnikání je řešit sociální potřeby nebo výzvy, jako je chudoba, vzdělání, zdravotní péče nebo ochrana životního prostředí, a z tohoto důvodu sociální podnikatelé často přicházejí s kreativními, novými řešeními starých problémů, ať už prostřednictvím nových produktů, služeb nebo obchodních modelů. Úspěch sociálního podnikatele se neměří pouze finanční výkonností, ale také pozitivními sociálními, environmentálními nebo kulturními výsledky, kterých dosáhne.

Profil sociálního podnikatele

Sociální podnikatelé jsou jednotlivci, kteří spojují obchodní bystrost se silnou touhou řešit sociální, environmentální nebo kulturní problémy. Jejich přístup k řešení společenských výzev vyžaduje kombinaci osobních kvalit, dovedností a hodnot, které je vedou k udržitelnému dopadu. Tyto vlastnosti jim nejen pomáhají orientovat se ve složitosti sociálních inovací, ale také jim umožňují zůstat odolní a přizpůsobiví ve snaze o smysluplnou změnu.

Sociální podnikatelé jsou velmi často hluboce motivováni osobním nebo společenským problémem, který silně pociťují. Uvažují o problémech, které je nejvíce rezonují, ať už jde o chudobu, vzdělání, změnu klimatu nebo nerovnost. Zapojení do komunitní práce nebo dobrovolnictví může pomoci prohloubit jejich spojení s těmito příčinami.

Stejně jako podnikatelé obecně, i sociální podnikatelé přemýšlejí nad rámcem současnosti a představují si budoucnost, kde jejich řešení promění společnost.

Sociální podnikatelé musí rozumět potřebám a výzvám lidí, kterým chtějí sloužit, a starat se o ně. Empatie jim umožňuje navrhovat řešení, která jsou skutečně v souladu s potřebami komunit a zainteresovaných stran. Za účelem rozvoje této kvality by například podnikatelé mohli praktikovat aktivní naslouchání. Mohli by si najít čas na naslouchání bez posuzování a s úmyslem učit se od ostatních, zejména od lidí, kteří zažívají problémy, které se snaží vyřešit.



Sociální podnikatelé, kteří jsou vedeni sociálními cíli, musí také efektivně řídit své podniky. To zahrnuje rozpočtování, finanční plánování, fundraising a pochopení toho, jak vytvořit udržitelný obchodní model. Za tímto účelem by podnikatelé mohli vzít v úvahu různé modely, jako jsou hybridní organizace, B Corps nebo sociální podniky, aby se naučili, jak vyvážit sociální dopad a ziskovost.

Sociální podnikatelé musí být schopni budovat pevné vztahy s řadou zúčastněných stran, včetně investorů, dárců, spolupracovníků a komunity, které slouží. Efektivní vytváření sítí pomáhá uvolnit zdroje, znalosti a podporu.

Aby to bylo možné rozvíjet, měli by se připojit k sítím, navštěvovat události a účastnit se fór, kde se diskutuje o sociálním dopadu. Spolupráce s ostatními může rozšířit jejich vliv, poskytnout nové poznatky a umožnit jim soustředit se na dlouhodobé vztahy. Důvěra a důvěryhodnost jsou klíčem k získání podpory pro jejich poslání.

Sociální podnikatelé jako inspirativní modely

Sociální podnikání může být silným zdrojem inspirace pro mladé lidi, zejména pokud jde o inovativní oblasti, jako je vývoj videoher. Videohry se staly vlivným médiem pro zábavu i vyprávění příběhů a prostřednictvím sociálního podnikání mohou mladí vývojáři používat hry jako nástroje pro zvyšování povědomí, řešení problémů v reálném světě a vytváření pozitivního sociálního dopadu. Spojením sociálních misí s kreativní hratelostí mohou mladí vývojáři nejen bavit, ale také inspirovat a řídit změny v reálném světě.

Například Terra Nil je videohra, která se zaměřuje na udržitelnost životního prostředí, kde hráči spravují virtuální ekosystém, rozhodují se o snížení emisí uhlíku nebo pěstují lesy. Prostřednictvím této hry se mladí hráči mohou naučit důležitosti péče o životní prostředí, což je může inspirovat k akci v reálném světě.

Tento princip lze uplatnit také v herním designu vytvořením her pro více hráčů nebo kooperativních her, které podporují týmovou práci, kolektivní akci a řešení sociálních problémů.

Například „Sea Hero Quest“ je hra navržená tak, aby pomáhala výzkumníkům shromažďovat data pro boj s demencí, která hráčům umožňuje účastnit se výzkumu jednoduše hraním zábavné hry. Úspěch této hry ilustruje, jak lze mechaniku videoher využít k přímé podpoře vědeckého výzkumu a zároveň zvýšit povědomí o kritických zdravotních problémech.

Tím, že se mladí vývojáři seznámí se sociálním podnikáním a potenciálním dopadem her, mohou se inspirovat k vytváření vlastních podniků, které řeší problémy, které je zajímají. „Global Game Jam“ je každoroční událost, která sdružuje tvůrce her z celého světa, aby vytvořili hry na konkrétní téma, často související se sociálními příčinami. Mladí lidé mohou čerpat inspiraci z takových iniciativ a využít svých dovedností k vytváření her, které hovoří o problémech, které je zajímají.

Potenciál vzdělávání v podpoře sociálního podnikání

Pomoc mladým lidem, kteří jako vychovatelé mládeže odhalují svůj potenciál jako sociální podnikatelé, vyžaduje více než jen výuku definic nebo zásad. Zahrnuje vytváření vzdělávacích zážitků, které podněcují zvědavost, budují sebevědomí a povzbuzují k akci. Představte si podnikatelské vzdělávání jako cestu, která učícím se poskytuje praktické dovednosti, podporuje kreativitu a pomáhá jim vnímat výzvy jako příležitosti. Tím, že se zaměříte na praktické aktivity, vyprávění příběhů a propojení v reálném světě, je můžete vést k rozvoji nejen jejich dovedností, ale také identity tvůrců změn, kteří jsou připraveni řešit sociální výzvy pomocí inovativních řešení.

Holistický přístup k podnikatelskému vzdělávání

Začněte tím, že naučíte, jak identifikovat příležitosti, požádáte učící se, aby pozorovali své místní komunity, vyjmenovali neuspokojené potřeby a vymysleli potenciální řešení. Provedte je případovými studiemi nebo pozvěte hostující řečníky, kteří proměnili sociální výzvy v působivé podniky. Místo abstraktních definic prezentujte aktivity, ve kterých učící se aktivně identifikují problémy a navrhnou kreativní řešení.

Chcete-li zdůraznit zaměstnatelnost, ukažte učícím se, jak jsou podnikatelské dovednosti, jako je kritické myšlení, spolupráce a přizpůsobivost, cenné v jakékoli kariéře. Zapojte je do skupinových projektů, kde se musí vypořádat se skutečnými problémy, jako je organizace komunitní akce nebo vytvoření prototypu udržitelného produktu.

Budování silné podnikatelské identity vyžaduje pomoc učícím se, aby sami sebe vnímali jako činitele změny. Povzbudte je, aby se zamysleli nad svými silnými stránkami a vášněmi tím, že se jich zeptáte: „Jaké problémy vás nejvíce zajímají? nebo "Jak byste mohli něco změnit?". Oslavte jejich nápady a pomozte jim představit si dopad, který by mohly mít, podporujte pocit vlastnictví a účelu.

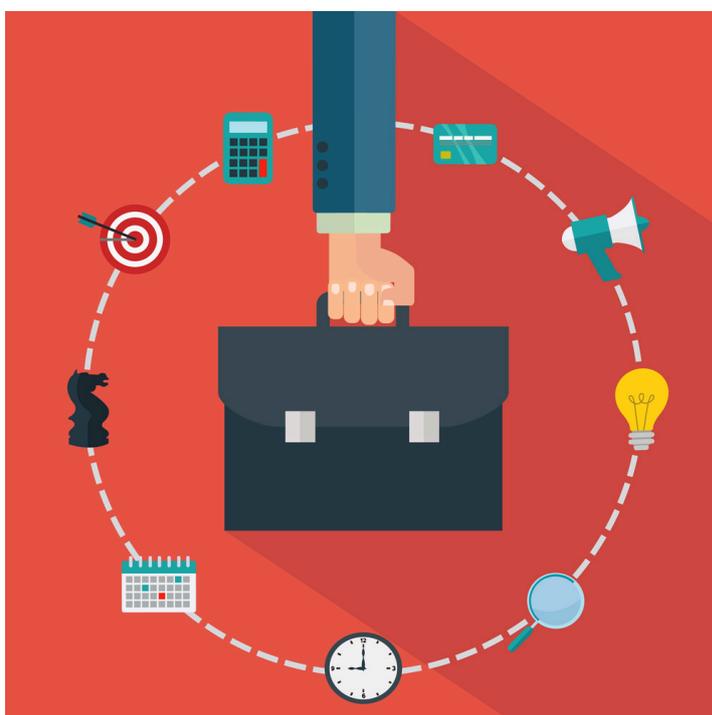
Když se zaměříte na kreativitu a inovace, používejte metody, jako je brainstorming a designové myšlení. Vyzvěte učící se, aby si znovu představili každodenní problémy s novými pohledy: „Jak byste vyřešili tento problém, kdyby zdroje byly neomezené? nebo "Co by se stalo, kdybychom k tomuto problému přistoupili úplně jinak?". Poskytněte nástroje a rámce, ale ponechte prostor pro nápadité myšlení a experimentování.

Zážitkové učení a kritické řízení událostí jsou klíčem k tomu, aby byly lekce sociálního podnikání efektivní. Poskytněte učícím se příležitost uplatnit to, co se naučili, v prostředí reálného světa, jako jsou stáže, komunitní projekty nebo sociální hackathony. Vytvářejte simulace, ve kterých se musí vypořádat s neočekávanými výzvami, jako je náhlý škrť v rozpočtu nebo změna v týmové dynamice, aby je připravily na realitu sociálního podnikání. Po těchto zkušenostech podpořte reflexivní diskuse: „Co jste se z této zkušenosti naučili? nebo 'Jak byste k tomu příště přistoupili jinak?' Tyto kritické úvahy pomáhají učícím se proměnit výzvy v cenné okamžiky učení.

Nakonec zajistěte, aby si učící se rozvinuli odolnost a etické myšlení tím, že do svého učení začlení výzvy ze skutečného života. Například simulovat scénáře, ve kterých musí činit obtížná rozhodnutí, aby vyvážili sociální dopad a finanční udržitelnost. Reflexivní diskuse na otázky jako „Jaké hodnoty řídí vaše rozhodnutí?“ nebo "Jak byste zvládli neúspěchy při dosahování svých cílů?" může pěstovat myšlení vytrvalosti a integrity.

Tréning pro měnící se trh práce: přenositelné dovednosti a adaptabilita

Přípravit mladé lidi na složitost dnešního trhu práce znamená zaměřit se na víc než jen akademické znalosti: musíme podporovat přizpůsobivé a všestranné jedince připravené prospívat v různých profesních prostředích. Vzdělávání v oblasti sociálního podnikání dělá přesně to, že kombinuje praktické učení se zaměřením na sociální dopad. Vybavením studentů přenositelnými dovednostmi mohou pedagogové otevřít dveře různým profesním dráhám a zároveň kultivovat myšlení, které dokáže řešit výzvy reálného světa.



Vzdělávání v oblasti sociálního podnikání nejen připravuje učící se na zahájení vlastního podnikání, ale také buduje dovednosti, které jsou vysoce ceněné v různých kariérách:

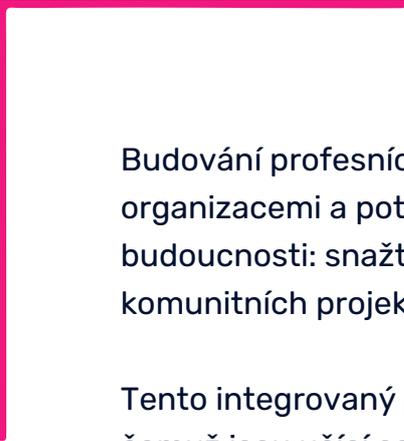
- **Sociální podnikatelé:** učí se identifikovat problémy a vyvíjet řešení, která vyvažují sociální dopad a finanční udržitelnost. Činnosti, jako je vytvoření podnikatelského plánu pro sociální věc nebo návrh prototypu služby, která řeší potřeby komunity, je mohou připravit na podnikatelský úspěch. Dovednosti získané v sociálním podnikání, jako je identifikace příležitostí, kreativita, řízení rizik a schopnost pracovat jako součást týmu, jsou vysoce ceněny společnostmi, které hledají interní inovátory a činitele změny.

- **Profesionálové z neziskových organizací:** Řízení neziskové organizace vyžaduje plánování projektů, řízení zdrojů a měření sociálního dopadu, což jsou všechny dovednosti získané prostřednictvím školení v oblasti sociálního podnikání. Zapojte učící se do cvičení, jako je psaní grantových návrhů nebo pořádání charitativních akcí, abyste jim pomohli tyto dovednosti rozvíjet.
- **Profesionálové v zavedených společnostech:** I v tradičních obchodních rolích jsou vysoce ceněny podnikatelské dovednosti, jako je kreativita, týmová práce a přizpůsobivost. Poskytněte učícím se příležitosti, aby jednali jako „intrapreneurs“ a navrhovali iniciativy nebo kampaně, které se zabývají sociálními výzvami v kontextu podnikání.

Pěstování klíčových dovedností pro úspěch na trhu práce

Prostřednictvím vzdělávání v oblasti sociálního podnikání získávají učící se vyváženou kombinaci technických a měkkých dovedností, které je připraví na úspěšné zvládnutí výzev neustále se měnícího trhu práce. Učí se, jak řídit praktické aspekty projektu, jako je finanční plánování, marketing a provozní organizace, prostřednictvím praktických zkušeností, které jim pomohou převést nápady do reality: mohli by například vytvořit rozpočet pro komunitní iniciativu nebo navrhnout kampaň na sociálních sítích na podporu věci. Zároveň rozvíjejí základní mezilidské dovednosti, jako je řešení problémů, týmová práce a vedení, vlastnosti, které jsou zásadní pro efektivní spolupráci s ostatními a vedení změn. Činnosti, jako je řízení týmové dynamiky během kolaborativní výzvy, pomáhají podporovat tyto základní vlastnosti.

Nejde jen o praktické dovednosti, ale také o kultivaci podnikatelského myšlení: odolného, kreativního a akčního ducha, který jim umožňuje řešit skutečné problémy a sebevědomě se vypořádat s nejistotou a chopit se skrytých příležitostí. Pokládejte otázky jako: „Co jste se z tohoto projektu naučili? nebo "Jak jste překonali výzvy?"



Budování profesních sítí navíc umožňuje učícím se spojit se s profesionály v oboru, organizacemi a potenciálními mentory, rozšířit jejich obzory a otevřít nové dveře do budoucnosti: snažte se je povzbudit, aby se účastnili stáží, přednášek pro hosty nebo komunitních projektů.

Tento integrovaný přístup přeměňuje učení na cestu osobního a profesního růstu, díky čemuž jsou učící se nejen kompetentní, ale také připraveni prosadit se ve světě.

Vzdělávání v oblasti sociálního podnikání, v souladu s principy EntreComp a obohacené o praktické zkušenosti a spolupráci, je cennou investicí do budoucnosti učících se a podnikatelů. Přípravuje je nejen na různorodou a obohacující kariéru, ale také na to, aby se stali aktivními a odpovědnými občany schopnými přispívat k budování lepšího světa. Vzdělávací přístup, který zahrnuje principy EntreComp a kultivuje základní kvality sociálních podnikatelů, může vyškolit novou generaci vůdců, inovátorů a činitelů změny: tito jednotlivci budou vybaveni dovednostmi potřebnými k tomu, aby čelili výzvám 21. století, vytvoří pozitivní sociální dopad a pomohou vybudovat spravedlivější, udržitelnější a prosperující budoucnost.

Tvorba videohry jako vzdělávací cesta



Proč používat tvorbu videoher jako vzdělávací zkušenost v práci s mládeží

Projektové učení: podpora zapojení, kreativity a úspěchu

Projektové učení je vzdělávací přístup, kde učící se aktivně zkoumají skutečné problémy a výzvy tím, že pracují na praktických projektech, které v průběhu času vyvíjejí. V případě vytváření videoher pro dobro by konkrétním projektem bylo, aby účastníci sami vytvořili videohru nebo alespoň pracovali na konkrétních krocích tvorby videohry jako projektu sociálního podnikání.

Tento přístup je pro mladé lidi vysoce účinný: zapojuje je přímo do úkolů v reálném světě, díky čemuž jsou zkušenosti s učením příbuznější a působivější. Zde jsou některé z oblastí, kde má projektové učení vysokou přidanou hodnotu.

Kombinovaná síla angažovanosti a důvěry

Když se mladí lidé aktivně zapojují a jsou schopni vidět své úspěchy v reálném čase, je pravděpodobnější, že si vyvinou pozitivní a zmocněný přístup k učení. Tento dvojitý dopad – pocit zapojení do procesu a schopný ve svých schopnostech – vytváří silný základ pro akademický i osobní růst. Oba aspekty jsou při vytváření videohry nezbytné a vzájemně se posilují: když vytváříte hru, máte bezpečný prostor pro experimentování a rozvoj svých dovedností a musíte se do procesu zapojit, abyste svou vizi uskutečnili. To zase posílí vaši důvěru ve vaše vlastní dovednosti a ještě více vás zapojí do procesu tvorby hry.

Aktivní zapojení do procesu učení

Projektové učení zapojuje mladé lidi tím, že propojuje to, co studují, s aplikacemi v reálném světě, díky čemuž je učení relevantní a smysluplné, protože učící se vidí účel jejich úsilí. Praktické úkoly, jako jsou projekty a experimenty, je posouvají od pasivních posluchačů k aktivním učícím, posilují pozornost a pomáhají jim internalizovat koncepty prostřednictvím přímé zkušenosti. Projektové učení navíc podporuje zvědavost a umožňuje učícím svobodně zkoumat, experimentovat a zkoumat, díky čemuž se učení cítí jako objevování a vytváří skutečné vzrušení pro daný předmět.

Budování důvěry prostřednictvím úspěchu

Kromě propojení teorie a praxe buduje projektové učení také sebevědomí tím, že učícím se ukazuje okamžité, hmatatelné výsledky. Tyto viditelné úspěchy potvrzují jejich schopnosti a podporují pocit úspěchu a potenciálu. Prostřednictvím pokusů a omylů se mladí učí, že chyby jsou součástí procesu a výzvy jsou příležitostí k růstu. To buduje odolnost a vytrvalost, protože překonávají překážky a přizpůsobují se, aby se neustále zlepšovali.

Tvorba videoher pro výuku digitálních a podnikatelských dovedností v práci s mládeží

Jednou z běžných výzev v sektoru mládeže je, jak zapojit mládež. Neformální nebo sociální aktivity se zdají některým účastníkům lákavější, protože aktivity související s podnikáním nebo začleněním pro ně považují za příliš obtížné. To může být ještě horší pro mladé lidi, kteří touží něco udělat, ale nejsou oddaní žádné konkrétní oblasti.

Vstupte do videoher. Statistiky ukazují zapojení mládeže do média. V roce 2023 hrálo videohry 53 % populace ve věku 6–64 let. 22 % hráčů je ve věku 15–24 let a 43,5 % jsou ženy. 78 % Evropanů ve věku 15–24 let hraje videohry (Video Games Europe, 2024). Ne všichni tito Evropané budou hardcore hráči, ani nebudou všichni hrát stejné hry na stejných platformách. Bez ohledu na osobní preference tyto statistiky ukazují, že u mladších generací existuje určitá obeznámenost s médiem. To poskytuje příležitost propojit něco, co znají, s rozvojem digitálních a sociálních podnikatelských dovedností.

Tvorba videoher a sociální podnikání

Podobnosti mezi tvorbou videoher a sociálním podnikáním

Vytvoření videohry, ať už jako kreativního projektu nebo obchodního projektu, je podnikatelská cesta. Je třeba vzít v úvahu mnoho aspektů: analyzovat cílovou skupinu, přemýšlet o herním designu, vyvíjet narativ, vybírat, které postavy jsou – nebo nejsou – zastoupeny, přemýšlet o zkušenostech hráče a jak je poučit, a samozřejmě vytvořit hru samotnou po technické stránce, ať už programování nebo použití nástrojů pro tvorbu videoher bez použití kódu. Existuje také mnoho kreativních dovedností potřebných pro vývoj grafiky (pro postavy, prostředí, prvky uživatelského rozhraní), zvuku (hudba, okolní zvuk, zpětná vazba hráče, hlas), psaní atd. Obecně je nemožné, aby jedna osoba, zvláště začátečník, samostatně vyvíjela tuto širokou škálu úkolů. Proto jsou potřebné základní kameny sociálního podnikání, jako je týmová práce, nábor a řízení projektů.



Projekty videoher vyžadují navrhnout hru a přístup při zvážení všech aspektů: kreativní, umělecké, marketingové, to vše vyvážené lidskými a finančními zdroji.

Analýza potřeb nebo designové myšlení jsou také zásadní pro tvorbu videoher a sociální podnikání. V každém podnikatelském projektu, včetně sociálních projektů, musíte myslet na svého koncového uživatele nebo cílovou skupinu a snažit se reagovat na jejich potřeby. Když vytváříte videohru, jedním z prvních kroků je rychle definovat vaši cílovou skupinu a provést studii trhu podobných her, abyste se ujistili, že vaši hru bude někdo hrát. U komerčních her je to ještě důležitější, protože se musíte ujistit, že můžete kompenzovat alespoň část času a peněz, které jste do svého projektu investovali.

Vytvoření **podnikatelského záměru, správa financí a rozvoj podnikání** jsou klíčové při tvorbě videoher, zejména při vytváření studia. Manažeři studia musí zajistit ekonomickou životaschopnost, aby kompenzovali investovaný čas a peníze, nebo, když nemají za cíl platit sami sobě ani vydělávat peníze ze hry, kterou vytvořili, mít dostatek peněz na zaplacení nezávislých pracovníků (umělců, vývojářů atd.), nebo fixních materiálových a komerčních nákladů (počítače, zařazení vaší hry do obchodu, překlad a lokalizace, testování hry, reklama atd.). To je také důležité pro odpověď na výzvy k financování projektů.

Dalším způsobem, jak zajistit ekonomickou životaschopnost, je prostřednictvím sociálních podnikatelských dovedností komunikace a marketingu. Existenci hry je třeba propagovat mimo okruh tvůrců.

Dostatečné **digitální dovednosti** jsou při tvorbě videoher zásadní. Programování, grafika a zvuk jsou často považovány za nejdůležitější dovednosti. Je však zapotřebí mnohem více digitálních dovedností, jako jsou nástroje pro řízení projektů a podpůrné nástroje pro obchodní provoz, přičemž oba mají kořeny v sociálním podnikání.

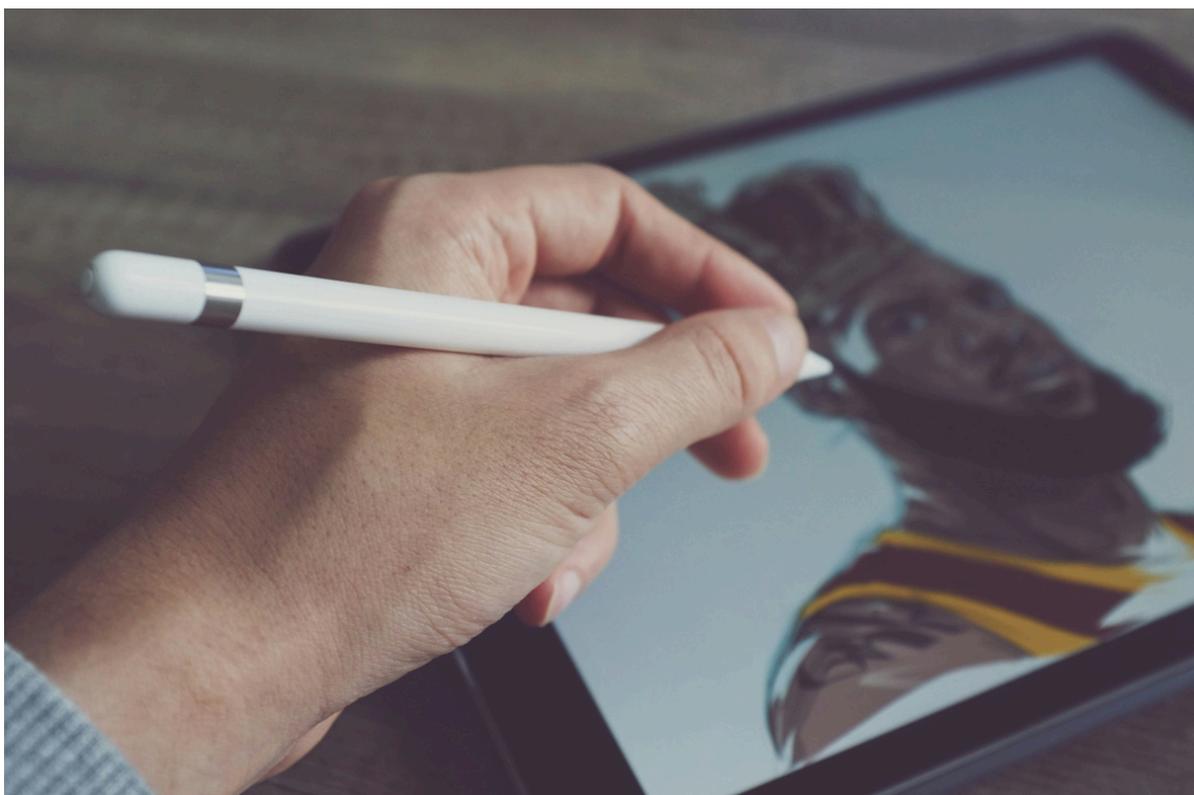
Vyžaduje se také **digitální gramotnost**. Komunita vývojářů online her je velmi aktivní, a přestože je toto odvětví konkurenční, mnoho lidí touží podělit se o své zkušenosti a pomoci ostatním.

Potřeba kreativních dovedností se může zdát zřejmá při tvorbě videoher s ohledem na důležitost umění (vizuální, zvuk, vyprávění atd.), ale ve vztahu k sociálnímu podnikání by se mohla zdát méně zřejmá. Nicméně, ať už se jedná o umění, design (produktů nebo služeb) nebo podnikání, kreativní dovednosti jsou uplatňovány každý den podnikateli a jsou v EntreComp identifikovány jako zásadní. Ilustrátorovi nutně nestačí jen kreslit.

Při navrhování například postav je třeba zvážit mnoho aspektů. Týká se to dovedností **řešení problémů**: jak zajistím, že tato postava bude příbuzná? Jak to udělat, aby vypadaly dostatečně realisticky, i když ve svém světě nosí extravagantní oblečení? Jak zajistím, že ilustruji postavu způsobem, který mohou ostatní efektivně replikovat? Co potřebuji vědět, aby se tato postava stala součástí jejich světa? Tvůrčí dovednosti zahrnují kreativitu a povědomí o potřebách a omezeních produkce videoher.

Sociální a environmentální dopady jsou ve videoherním studiu stejně zásadní jako v sociálním podniku. Začneme sociálním dopadem: videohra zobrazuje postavy a konkrétní prostředí, které přichází se sociálními reprezentacemi, ať už úmyslnými, nebo ne. Vývojáři proto musí věnovat pozornost tomu, jak ve svých hrách reprezentují rozmanitost, a vzdělávat se, jak se vyhnout stereotypu a vylučování skupin ze své hráčské základny. Inkluzivita je důležitá, pokud jde o rozmanitost a dostupnost pro hráče s různými schopnostmi. Kromě toho je také důležité mít různorodý tým, který může sloužit jako zdroj kreativity.

A konečně by neměl být ignorován dopad videoher na životní prostředí. Zmírnění dopadu na životní prostředí jakožto videoherního studia není důležité jen pro planetu, ale příležitostně je také podmínkou pro veřejné financování, například u francouzského Centre National du Cinema.



Všechny aspekty při vytváření videohry jsou propojeny. Například při kreslení postavy: koho zastupujete? Jakou barevnou atmosféru zvolíte? Co oblečení a doplňky vypovídají o světě, ve kterém žijí? Jaký umělecký styl si můžete dovolit v poměru k celkovému rozpočtu? To jsou některé z praktických otázek, na které musíte myslet se všemi kreativními dovednostmi.

Jít dále

Během tohoto projektu budou vytvořeny praktické návody na aktivity a workshopy v oblasti tvorby videoher pro dobro v sektoru mládeže. Pokud chcete hned teď realizovat aktivity pro tvorbu videoher ve třídě, můžete se inspirovat v příručce Erasmus+ Gaming for Skills pro tvorbu videoher pro vytváření videoher se studenty středních škol.

<https://www.gaming4skills.eu/resources/game-creators/>

Předchozí zkušenost YuzuPulse s tvorbou videoher a dovednostmi v oblasti sociálního podnikání

Partner projektu YuzuPulse zorganizoval několik aktivit pro tvorbu videoher s mládeží na severu Francie. Sdílíme příklad, který ukazuje, jak i hodinová aktivita týkající se jednoho aspektu tvorby videoher – návrhu protagonisty videohry – umožnila mladým studentům vyjádřit svou kreativitu.

Během akce v centru kreativního průmyslu Plaine Images v Tourcoing ve Francii jsme zprostředkovali 2 workshopy pro 15 středoškolských studentů o tvorbě postav. Po společném vytvoření světa a života pro tuto postavu – v tomto případě kovového šrotovníka žijícího na planetě s písčnou krajinou ve vesmíru vesmírné opery – byli účastníci rozděleni do dvojic, aby vyjádřili svou vizi této postavy modelováním na MetaHuman Creator. Experimentovaly s platformou („my to dokážeme?!“), komunikovaly se svým partnerem, diskutovaly o svých volbách („když žijí v poušti, můžeme jim dát vrásčitou kůži!“) a vytvářely postavy („jsme ve vesmírné opeře; nic neříká, že muži nemohou nosit lesklý make-up!“).

Poté každá dvojice představila svou postavu. Zajímavé je, že účastníci vytvořili širokou škálu postav, pokud jde o pohlaví, barvu pleti, věk, typ těla atd. Vyzvali jsme je, aby zdůvodnili své volby během debriefingu, a většinou zdůvodnili, co prostředí a zaměstnání postavy obnášelo, a vyjádřili svůj vlastní pohled na tuto fiktivní společnost. Jiní jen odpověděli, že si vybrali to, co vypadalo cool nebo originální, což svědčí o jejich kreativitě a angažovanosti.



Praktické aplikace pro edukátory



Integrace sociálního podnikání do iniciativ mládeže poskytuje smysluplný způsob, jak se zapojit do světa. Sociální podnikání by mělo přesahovat technické obchodní dovednosti a mělo by se zaměřit na kultivaci myšlení založeného na sociální odpovědnosti. Tento přístup zdůrazňuje důležitost empatie, etického rozhodování a udržitelného myšlení, které jsou klíčové pro rozvoj podniků upřednostňujících sociální dopad. Propojením teorie s praxí prostřednictvím aktivit se studenti mohou stát sociálně uvědomělými inovátory připravenými čelit výzvam.

Tato kapitola se skládá ze tří pilířů, které poskytují praktický a dostupný průvodce budováním dovedností sociálního podnikání. Navrhované aktivity jsou úzce propojeny s pracovními listy uvedenými v druhé části příručky, což zajišťuje bezproblémový přechod od teorie k praxi a pomáhá studentům rozvíjet kompetence sociálního podnikání. Tyto aktivity tvoří první pilíř a budou kombinovány s multidisciplinárním učením a rámcem EntreComp jako druhým a třetím pilířem. Zde jsou některé další podrobnosti o pilířích:

1. **Aktivity pro výuku sociálního podnikání:** Tento pilíř představuje šest poutavých, praktických aktivit, které spojují studenty s reálnými sociálními problémy. Sociálně podnikatelské dovednosti se získávají každou činností.
2. **Podpora multidisciplinárního učení:** Tento pilíř zkoumá, jak integrace multidisciplinárního učení do osnov sociálního podnikání obohacuje porozumění této teorii ze strany studentů. Díky práci z pohledu obchodu, společenských věd a technologií získají studenti vhled do různých úhlů pohledu a rozvinou dovednosti spolupráce nezbytné pro vytváření udržitelných řešení.

3. Představení rámce EntreComp: Poslední pilíř nastiňuje rámec EntreComp, komplexní model pro budování podnikatelských kompetencí. Rámec má tři hlavní větve: Nápady a příležitosti, Zdroje a Do akce, které zdůrazňují dovednosti potřebné pro učící se, aby přeměnili koncepty na působivé podniky.

Aktivity k výuce sociálního podnikání

Aktivní, praktické učení je důležité při kultivaci podnikatelského myšlení zaměřeného na sociální dopad. Zapojení se do společenských výzev je může učinit reálnějšími a naléhavějšími pro učícího se. V důsledku toho může toto zapojení zdokonalit dovednosti při řešení problémů, podnítit kreativitu a zlepšit komunikační a kooperační dovednosti. Zvýšení schopností často zvyšuje sebevědomí učícího se, což je zásadní, pokud chceme vytvořit generaci sociálních podnikatelů, kteří touží řešit složité globální výzvy. Následujících šest aktivit je zaměřeno na propojení teorie s vnějším světem a nabízí učícím se příležitosti k aktivnímu zapojení a reflexi.

- **Identifikace problémů komunity a vývoj řešení**

Tato aktivita je zaměřena na řešení problémů malého rozsahu v rámci vlastní komunity učícího se. Mládež musí nejprve identifikovat a zkoumat sociální problém ve své komunitě. Poté se aktivně zapojí do své komunity prostřednictvím rozhovorů a sběru dat, aby přišli s udržitelnými řešeními. Skupina může například prozkoumat problém nadměrného odpadu v místních parcích. Mohli by vést rozhovory s návštěvníky parku, aby porozuměli jejich zkušenostem, zjišťovat mezi obyvateli povědomí o recyklaci a spolupracovat s magistrátem, aby navrhli akci na úklid komunity nebo instalaci odpadkových košů. Učící se staví na své empatii a kreativě tím, že pracují s různými zainteresovanými stranami ve své komunitě, a budují sebedůvěru tím, že přicházejí s proveditelnými řešeními. Zároveň tento přístup také zvyšuje dovednosti kritického myšlení, protože propojuje teorii s problémy reálného světa.

Při aplikaci této aktivity do osnov tvorby videoher by učící se mohli být požádáni, aby identifikovali problémy, na které upozornila online komunita dané hry. Poté budou muset podniknout kroky, aby se těmto problémům ve svých vlastních projektech vyhnuli.



- **Role-play sociálního podniku**

V této aktivitě učící se přebírají role v rámci fiktivního sociálního podniku (např. generální ředitel, marketingový vedoucí, finanční úředník). Bude po nich požadováno, aby vymysleli řešení problémů v rámci jejich společnosti. To nabízí praktické zkušenosti s nízkým rizikem simulací rozhodování, spolupráce a vedení. Problémem může být například snížení plýtvání potravinami. Vedoucí marketingu by mohl vymyslet způsoby, jak propagovat novou aplikaci, která spojuje přebytečné jídlo z restaurací s potravinovými bankami. Finanční ředitel mohl vypočítat úspory nákladů pro restaurace, zatímco generální ředitel koordinuje celkovou strategii. Opakování této praxe může učícím se pomoci získat důvěru v sociální podnikatelské kvality požadované pro různé role.

V rámci osnov videoher může toto cvičení zahrnovat převzetí různých rolí v procesu tvorby a prožití toho, co tyto role obnášejí.

- **Soutěže o podnikatelský záměr**

V této aktivitě účastníci komunikují se sociálními podnikateli v soutěži podnikatelského plánu. Nejprve vypracují podnikatelské plány, které budou předloženy sociálním podnikatelům. Existuje neustálá smyčka zpětné vazby, která učícím se poskytuje rady a povzbuzení od kolegů i odborníků z oboru. Toto nastavení pomůže vylepšit a prezentovat nápady ve známém, ale konkurenčním prostředí. Příkladem podnikatelského plánu může být vytvoření ekologické doručovací služby využívající kola namísto motorových vozidel. To vyžaduje výzkum městského poskytování, kalkulaci nákladů a úspor a nastínění strategie, jak přilákat podniky. Toto cvičení podporuje sociální podnikatelské dovednosti, jako je kreativita a strategické myšlení, spolu s efektivními komunikačními dovednostmi.

Tuto aktivitu lze snadno přizpůsobit prostředí vytváření videoher tím, že se zaměří na vývojáře nezávislých her jako sociální podnikatele. Plánovací schopnosti a efektivní pitching jsou v herním průmyslu stejně důležité.

- **Sebereflexní cvičení**

V rámci této aktivity jsou účastníci požádáni, aby si vedli deník, ve kterém si stanoví osobní cíle, sledují svůj pokrok a uvažují o rozvoji svých dovedností v oblasti sociálního podnikání. Účastník může například uvažovat o svých zkušenostech s vedením komunitního workshopu o snižování jednorázových plastů. Jejich deník by mohl podrobně popsat, jak překonali komunikační problémy, upravili svůj přístup k zapojení účastníků, získali sebedůvěru v mluvení na veřejnosti nebo způsoby, kterými bylo nutné změnit původní plány. Jelikož je tato činnost více zaměřena na sebe, podporuje převzetí odpovědnosti a sebeuvědomění.

Tuto aktivitu lze začlenit do prostředí vytváření videoher bez jakýchkoli úprav.

- **Terénní návštěvy sociálních podniků**

V rámci této aktivity účastníci sledují každodenní fungování organizace sociálního podnikání a setkávají se s podnikateli. Příkladem může být návštěva organizace zaměřené na upcyclaci, poznávání zdrojů materiálu, vytváření produktů a ubytování různorodých zaměstnanců. Učící se pak mohou diskutovat o tom, jak mohou být tyto myšlenky aplikovány na jejich vlastní nápady a podniky.

Nejllepší způsob, jak přizpůsobit tuto činnost tvorbě videoher, je navštívit herní studio.

Podpora multidisciplinárního učení

Jako edukátor jste pravděpodobně zažili, jak může spolupráce napříč obory obohatit projekt. Ať už jste spolupracovali s učitelem výtvarné výchovy, abyste do lekcí přidali kreativní dotek, nebo s kolegou z IT na zavádění nových technologií, tato partnerství ukazují, jak různorodé perspektivy vedou k lepším výsledkům. Pro učící se pomůže multidisciplinarita rozvinout širší chápání toho, jak vytvářet efektivní a udržitelná řešení složitých sociálních problémů.

Multidisciplinarita je cenná v prostředí vytváření videoher, protože odráží mnoho různých disciplín potřebných k vytvoření hry. Designéři přinášejí umělecké dovednosti, programátoři zvládají kódování a marketéři řídí propagaci produktu. Učení lze obohatit přidělením různých rolí nebo pozváním kolegů s odbornými znalostmi v různých oblastech. Někdo v umění může například vést vizuální design, IT specialista by mohl učit základy kódování a obchodní konzultant by se mohl zaměřit na marketing a strategii. Společně můžete vytvořit multidisciplinární projekt, který odráží spolupráci v reálném světě a povzbuzuje učící se, aby byli kreativní.



Kromě technických dovedností učící se také staví na své empatii, kritickém myšlení a systémovém myšlení prostřednictvím multidisciplinarity. Učí se orientovat v různých úhlech pohledu, přizpůsobovat se výzvám a nacházet řešení, která integrují různé perspektivy. Představte si skupinu, kde jeden člen vyniká ve vyprávění příběhů, druhý se zaměřuje na analýzu dat a třetí je nadšený pro změnu klimatu. Společně by mohli navrhnout poutavou hru, která zvýší povědomí o problémech životního prostředí.

Rámeček EntreComp

Rámeček EntreComp nabízí praktickou příručku pro učící se k rozvoji základních dovedností sociálního podnikání. První základní kámen, Nápady a příležitosti, podporuje vyhledávání příležitostí, přijímání kreativity a myšlení eticky a udržitelně. Jako edukátor můžete účastníkům pomoci prozkoumat jejich jedinečné perspektivy a identifikovat řešení místních problémů. Když je vedete ke společnému brainstormingu, můžete podpořit pocit vlastnictví a kreativity a zároveň ukázat, jak různorodé pohledy obohacují řešení problémů. Povzbuzením účastníků, aby se zaměřili na etické a udržitelné myšlení, jim pomůžete pochopit, jak mohou mít jejich projekty smysluplné sociální dopady.

Druhý základní kámen, Zdroje, klade důraz na sebeuvědomění, vytrvalost a mobilizaci lidí a materiálů. Pomáhat učícím se identifikovat jejich silné stránky a zároveň chápat, kdy by se měli spolehnout na ostatní, buduje jejich sebeuvědomění a odolnost. Pomozte mládeži porozumět síle budování sítě pro spojení s lidmi a shromažďování zdrojů.

Posledním základním kamenem je Do akce, který se zaměřuje na plánování, iniciativu, týmovou práci a učení se zkušenostmi. Multidisciplinární projekty poskytují účastníkům dokonalé prostředí k procvičování těchto dovedností, ať už jde o vypracování časové osy, vytváření krizových plánů nebo řízení komunikace mezi členy týmu. Jako edukátor je můžete vést k tomu, aby přemýšleli o svém pokroku a poučili se z úspěchů i neúspěchů. Použitím Rámce EntreComp jako základu vybavíte účastníky praktickými nástroji k řešení společenských výzev a prospívání jako tvůrci změn v jakémkoli prostředí.

Podpora edukátorů v digitálních dovednostech



Tato kapitola zdůrazňuje důležitost aktuálních digitálních dovedností. Nabízí praktické strategie a zaměření na integraci nástrojů, jako jsou videohry, na podporu zapojení a inovací. Spolupráce a společné tvoření s mladými lidmi jsou vyzdvihovány jako klíčové přístupy k budování digitálních dovedností a řešení skutečných výzev prostřednictvím sociálního podnikání. Podporou vzájemného učení, získáváním zpětné vazby a úvahami o praxi mohou pracovníci s mládeží vytvořit prostředí, které jim i mladým lidem umožní technologicky prosperovat.

Zvyšování digitálních dovedností

Rychlý rozvoj digitálních technologií v posledních letech proměnil mnohá odvětví, včetně práce s mládeží. Pracovníci s mládeží však někdy čelí problémům při adaptaci a integraci těchto technologií do své každodenní praxe. Významnou překážkou je rozdíl v digitálních dovednostech mezi pracovníky s mládeží a mládeží.

Proč se zaměřit na digitální dovednosti?

Pracovníci s mládeží mají jedinečnou pozici při prosazování změn na místní úrovni. Na rozdíl od formálních vzdělávacích systémů, které často zaostávají v přijímání nových technologií, nabízí práce s mládeží flexibilitu experimentovat a inovovat. Přijetím digitálních nástrojů mohou pracovníci s mládeží umožnit mladým lidem procházet digitálním světem sebevědomě, kriticky a kreativně.

Například videohry, které jsou již základním kamenem života mnoha mladých lidí, nabízejí nevyužitý potenciál pro podporu digitálních dovedností, týmovou práci, řešení problémů a dokonce vyprávění příběhů. Představte si integraci strategické hry pro výuku plánování a řízení zdrojů nebo použití interaktivní platformy k simulaci výzev v reálném světě, které mohou mladí lidé řešit společně. Tyto přístupy mohou učinit učení relevantním a poutavým a zároveň pomoci pracovníkům s mládeží vybudovat si vlastní sebedůvěru s technologiemi.

Praktické strategie pro budování digitálních dovedností

1. Využití existujících rámců

Rámce EU, jako je DigiCompEdu, poskytují pracovníkům s mládeží plán, jak hodnotit a zlepšovat své digitální dovednosti stanovením realistických cílů. Například pochopení toho, jak vytvářet interaktivní obsah nebo spravovat online komunity, může zlepšit jejich schopnost efektivně zapojit mladé lidi.

2. Zaměřte se na praktické aplikace

I začlenění digitálních nástrojů do každodenních činností může být stejně jednoduché jako použití platformy pro spolupráci pro plánování skupinových projektů nebo zavádění aplikací pro kreativní vyprávění příběhů. Pomocí praktických příruček a šablon mohou pracovníci s mládeží vidět, jak digitální nástroje přímo zlepšují jejich práci, a sdílet tyto znalosti s ostatními edukátory.

3. Prozkoumejte videohry jako zdroj

Videohry mohou být mocným nástrojem pro zapojení. Platformy jako Minecraft Education nebo gamifikované výukové aplikace umožňují pracovníkům s mládeží navrhovat aktivity, které rezonují se zájmy mladých lidí a zároveň podporují kritické dovednosti. Tyto nástroje nejen zapojují mladé lidi, ale slouží také jako přístupný vstupní bod pro pracovníky s mládeží, aby mohli zkoumat a experimentovat s technologiemi.

4. Vypěstujte si růstové myšlení

Budování digitálních dovedností vyžaduje změnu myšlení. Pracovníci s mládeží by neměli technologii vnímat jako výzvu, ale jako příležitost k obohacení své praxe. Vytvoření kultury experimentování – kde je podporováno zkoušení nových nástrojů, učení se z chyb a sdílení úspěchů – může integraci digitálních dovedností učinit méně skličující.

Zdroje pro edukátory

Pohyb v obrovském prostoru zdrojů digitálního vzdělávání může být ohromující. Edukátoři potřebují jasný a praktický přístup k identifikaci svých specifických potřeb a nalezení správných nástrojů nebo kurzů k jejich řešení. Spíše než se zaměřovat na jednotlivé platformy, tato část nastiňuje postupný rámec pro edukátory, aby zhodnotili své digitální dovednosti a identifikovali relevantní příležitosti k učení.

Postup krok za krokem

1. Zhodnoťte své současné dovednosti

Začněte vyhodnocením svých stávajících digitálních dovedností. Použijte rámce jako DigiCompEdu k sebehodnocení svých dovedností v oblastech, jako je digitální komunikace, tvorba obsahu a integrace technologií. Tento reflexivní proces vám pomůže identifikovat silné stránky a oblasti pro růst.

2. Definujte cíle

Jasně popište, čeho chcete dosáhnout. Chcete zlepšit spolupráci učících se, vytvářet poutavý multimediální obsah nebo lépe spravovat online hodnocení? Definování těchto cílů zajistí, že vaše vzdělávací úsilí bude cílené a efektivní.



3. Prozkoumejte možnosti učení na míru

Jakmile pochopíte své potřeby, vyhledejte relevantní zdroje. Pro edukátory z EU nabízejí platformy jako European Schoolnet Academy a EPALE (Elektronická platforma pro vzdělávání dospělých v Evropě) bezplatné kurzy a školení speciálně navržené pro evropské kontexty. Tyto platformy poskytují nástroje a strategie, které jsou v souladu s regionálními standardy a postupy.

4. Připojte se ke komunitám praxe

Zapojte se do profesionálních vzdělávacích komunit, sdílejte znalosti a udržujte si aktuální informace. Sítě jako eTwinning a TeachMeet nabízejí příležitosti ke spolupráci, zatímco platformy jako X nebo LinkedIn hostí aktivní skupiny, kde edukátoři diskutují o výzvách, sdílejí řešení a oslavují úspěchy.

5. Vyhodnoťte a opakujte

Po prozkoumání zdrojů a uplatnění nových strategií si věnujte čas na zamyšlení nad jejich dopadem. Pravidelně přehodnocujte své cíle a hodnocení dovedností, abyste zajistili neustálý růst a přizpůsobivost.

Další zdroje

Pro ty, kteří hledají strukturovanou podporu, nabízí různé platformy různé vzdělávací potřeby:

- Sada nástrojů DigiCompEdu: Nabízí průvodce a zdroje v souladu s rámcem digitálních kompetencí EU.
- Otevřené vzdělávací zdroje (OER): Bezplatné a přizpůsobitelné výukové materiály dostupné prostřednictvím platform jako OpenLearn a Wikimedia Commons.
- Workshopy pro profesionální rozvoj: Mnoho národních vzdělávacích agentur pořádá bezplatné nebo levné workshopy, které pomáhají pedagogům efektivně integrovat technologie do jejich praxe.

Spolupráce a zlepšení v učení

Spolupráce je základním kamenem efektivní práce s mládeží, zejména v dnešním digitalizovaném světě. Podporou partnerství a spoluvytvářením vzdělávacích zkušeností mohou pracovníci s mládeží přicházet s užitečnými řešeními technologických výzev a zároveň se vzájemně motivovat a inspirovat. Tato část poskytuje praktické příklady a strategie, jak učinit spolupráci účinnou a dostupnou.

Spolupráce mezi pracovníky s mládeží

Například:

- Kruhy sdílení dovedností: Pořádejte měsíční setkání, kde pracovníci s mládeží předvádějí nástroje nebo sdílejí příběhy o úspěchu, jako je použití aplikací pro úpravu videa k dokumentaci komunitních projektů nebo vytváření workshopů pro digitální vyprávění.
- Partnerství napříč organizacemi: Spolupracujte s dalšími mládežnickými organizacemi na společném vývoji digitálních sad nástrojů nebo na realizaci projektů. Například spolupráce mezi dvěma organizacemi by mohla vést k vytvoření série workshopů o sociálním podnikání prostřednictvím herního designu.

Spolutvoření s mladými lidmi

Zapojení mladých lidí jako aktivních účastníků do navrhování jejich vzdělávacích aktivit zvyšuje jejich pocit vlastnictví a buduje kritické digitální dovednosti.

- **Příklad 1:** Tvorba videoher

Pracovníci s mládeží mohou vést projekt, jehož účastníci navrhují jednoduché videohry řešící sociální problémy, jako je udržitelnost životního prostředí nebo začleňování. Pomocí platforem jako Scratch nebo Unity se mladí lidé učí základy kódování, týmovou práci a řešení problémů a zároveň vyvíjejí projekt, pro který jsou nadšení.

- **Příklad 2:** Výzvy sociálního podnikání

Facilitujte workshopy, kde mladí lidé vymýšlejí řešení místních problémů, jako je plýtvání jídlem nebo komunitní dosah. Účastníci mohou používat nástroje pro digitální spolupráci, jako je Miro nebo Canva, k vytváření prototypů a předkládání svých nápadů, budování dovedností v týmové práci, kreativitě a digitální komunikaci.

Sběr zpětné vazby od mladých lidí zajišťuje, že aktivity zůstanou relevantní a poutavé. Digitální nástroje, jako je Mentimetr nebo Padlet, mohou usnadnit a interaktivní shromažďování informací.



Budování podpůrné komunity

Vzájemné (peer-to-peer) hodnocení nabízí účastníkům příležitost poskytnout a získat konstruktivní zpětnou vazbu. Je to důležitý nástroj pro podporu smyslu pro odpovědnost, sdílené úspěchy a spolupráci. Tento nástroj lze použít i mimo vzdělávací prostředí, například při spolupráci s podniky během projektů sociálního podnikání. Edukátoři by mohli pozvat vedoucí komunity, aby předvedli projekty účastníků videoher, ať už digitálně, nebo osobně. Prostřednictvím hodnocení lze doložit relevanci a dopad těchto projektů.

Inkluzivní a



dostupné učení pro



každého

vývoj hratelných her pro všechny je základním faktorem při návrhu a vývoji her. Přístupnost a inkluzivita ve videohrách by měla zahrnovat rozmanitost ve všech aspektech, včetně sociálního původu, etnického původu, zájmů, cílů, přístupu ke zdrojům a schopnostem. Přístupnost lze definovat jako funkce, které návrháři vyvíjejí ve hře, aby umožnili přístup a použití hry hráči s řadou potřeb. Přístupnost hraje klíčovou roli při vytváření inkluzivních her a je katalyzátorem rozvoje funkčnosti hry.

Inkluzivitu lze definovat jako způsob, jakým se hráči smysluplným způsobem identifikují s obsahem a záměrem hry. Ve videohrách to lze prezentovat prostřednictvím postav, příběhů a prostředí, které představují různé kultury a identity. Průzkum provedený mezinárodní asociací herních vývojářů (IGDA, 2023) zjistil, že 85 % hráčů má pocit, že rozmanitost je zásadní složkou herního obsahu a je také zásadní při vývoji platformy. Jiná studie, kterou provedla Entertainment Software Association (ESA), zjistila, že hráči z etnických menšin se více identifikují s postavami, které sdílejí jejich rasový a etnický původ.

Diverzita, rovnost a inkluze (diversity, equity, inclusion: DEI) do hraní se týká úsilí vynaloženého společnostmi videoher, aby zajistily, že výstup odrážel rozmanitost komunity. Různé základní kameny jsou důležité při reprezentaci DEI ve vývoji videoher; tady je několik:

Různá reprezentace postavy: DEI je přítomno ve hrách, protože vývojáři stále více vytvářejí postavy z různých prostředí, etnik, pohlaví, sexuální orientace a schopností. Například hry, jako je série Unisoft Assassin's Creed, zkoumají historická období s různými kulturami.



Povědomí: zobrazení nedostatečně zastoupených komunit může zaujmout a senzibilizovat hráče z různých prostředí. Když se hry zabývají tématy, jako je diskriminace a inkluze, je podporováno povědomí a mohou být sníženy nevědomé předsudky. Herní příběhy mohou zpochybnit stereotypy tím, že hráče ponoří do neznámých kultur, kde se setkávají s různými postavami.

catering pro různé potřeby: hry by měly nabízet řadu témat, aby uspokojily různorodé potřeby hráčů. Například hra může mít různá témata na různých úrovních nebo různé výzvy, jako jsou hádanky nebo kvízy. To umožňuje hráčům hrát a sladit hru podle svých zájmů. Hry se také mohou zaměřit na kolaborativní učení tím, že povzbudí hráče, aby hráli v týmech. Hráči budou současně budovat dovednosti a zároveň se učit od ostatních.



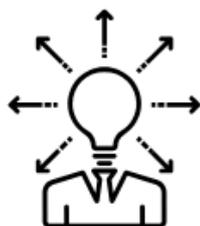
Dostupné materiály: Jelikož jsou hry všude populární, je třeba při vývoji hry brát v úvahu nedostatečně zastoupené skupiny nebo osoby s postižením. Řešení technologické a vzdělávací potřeby rovnosti je při hraní her zásadní. Vývojáři by měli mít na paměti otázky typu: Kdo bude ke hrám přistupovat? Jaké mohou mít překážky?

Aspekty, které je třeba vzít v úvahu při navrhování a vývoji hry, jsou: cílové publikum, vzdělávací potřeby nebo záměr hry, jazykové požadavky, finance a podpůrné materiály. Širší komunitu lze oslovit poskytováním free-to-play modelů nebo freemium modelů her.



Diverse Character Representation

Races
Gender
Sexual Orientation
Abilities



Awareness

Stories shared

Depicted environments

Culturally informed materials

Unconscious bias



Catering to different needs

Different themes

Various levels

Diverse interactivities:
puzzels, quiz



Accessible Materials

Access to game technology

Multilingual support

Learning and support materials

Marketing

Strategie pro edukátory

V projektech sociálního podnikání lze použít různé strategie, které reflektují problémy a umožňují učícím se s nimi spojit. Některé z těchto strategií zahrnují:

Projektové učení – zahrnuje učící se, kteří pracují se situacemi ze skutečného života, čelí složitým problémům a získávají praktické dovednosti. Tato metoda může pomoci při rozvoji kritického myšlení, týmové práce a řešení problémů, protože učící se aplikují teorii na praktické prostředí.

Možnosti mentoringu a vytváření sítí – To zahrnuje mentory z terénu, jako jsou sociální podnikatelé, tvůrci politik a neziskové organizace, kteří nabízejí poradenství a školení k rozvoji klíčových dovedností. Kromě zlepšování dovedností může mentorství také pomoci řešit etické důsledky a výzvy, kterým mohou sociální podnikatelé čelit.

Reflexní praktiky a sebehodnocení – Tato strategie nabízí strukturovaný způsob, jak zvážit sociální dopady vyvíjeného projektu. Může poskytnout jinou perspektivu a podívat se hlouběji na potenciální sociální důsledky.

Mezioborová spolupráce – To zahrnuje spolupráci mezi různými oblastmi, například společenskými vědami, environmentálními vědami a veřejným zdravím. Řešení sociální otázky vyžaduje různé pohledy, takže spolupráce a integrace jsou zásadními faktory pro inovace.

Přístupnost pro studenty s poruchami učení

Hry jsou médiem, které učícím se pomáhá objevovat a chápat svět kolem sebe. Je možné integrovat technologie do vzdělávání a připravit tak cestu k použití gamifikace ve vzdělávacím prostředí. Výzkumníci zjistili, že učení založené na hrách je zvláště cenné pro studenty s postižením.

Implementace do jejich učení zahrnuje integrace přístupných principů návrhu a výukových strategií, které splňují jejich specifické vzdělávací potřeby. Principy přístupného designu představují univerzální design, který lze aplikovat na hry. Díky tomu je hra použitelná pro všechny lidi bez nutnosti úprav.

Uživatelská zkušenost (UX) může také rozhodnout o úspěchu videohry. UX zahrnuje celou cestu, kterou má hráč s videohrou, od učení se o ní až po procházení jejích nabídek a postup ve hře. UX poskytuje vývojářům pokyny, jak vytvořit nejlepší možný hráčský zážitek. To zahrnuje nejen poskytování vysoce kvalitních her, ale také zachování vize a celkového zážitku z designu. Celia Hodent, expertka na UX design, zkoumá lidskou psychologii, aby předpověděla zkušenosti hráčů.

Tyto poznatky o univerzálním designu, principech UX a kognitivní vědě tvoří klíčové prvky při tvorbě videoher. Jejich implementací mohou vývojáři vytvářet hry, které hráčům poskytují nejlepší možný zážitek.

Zde je několik způsobů, jak přizpůsobit nebo upravit videohry na základě požadavků na učení:

- **Integrace analýzy učení ve hrách:** analytika učení je měření, shromažďování, analýza a vykazování dat učících za účelem pochopení a optimalizace učení a prostředí, ve kterém k němu dochází (Siemens & Long, 2011). Analytika učení může zlepšit výuku a učení o hrách a podpořit širokou škálu potřeb učících se.

Začleněním nástrojů pro sběr dat a analýzu do her lze zážitky každého hráče monitorovat, hodnotit a zlepšovat podle jeho potřeb. Tato integrace umožňuje personalizované učení přizpůsobením obsahu a obtížnosti hry tak, aby vyhovovala jedinečným potřebám učících se. Některé z analytických nástrojů, které lze začlenit do hry, jsou: metriky výkonu, personalizovaná zpětná vazba a přizpůsobení, podpora pro různé vzdělávací potřeby a včasná identifikace výzev.

- **Zjednodušené uživatelské rozhraní:** pro učící se s poruchami učení je důležité navrhovat rozhraní, která jsou snadno pochopitelná a orientovaná. To také znamená omezit nepořádek a odstranit irelevantní podněty, které by mohly učící se nadměrně stimulovat nebo přetěžovat.
- **Asistenční technologie:** použití této technologie zlepšuje herní zážitek prostřednictvím:
 - Vyprávění vizuálních prvků uživatelského rozhraní nahlas hráčům.
 - Přizpůsobení vizuálů pro optimalizaci viditelnosti hry.
 - Přemapování schopností hráčů.
- **Dostupnost hardwarových komponent:** některá zařízení poskytují dostupnou alternativu hráčům, kteří mají potíže s používáním standardních vstupních zařízení, jako jsou ovladače, myši a klávesnice. Přístupnost hardwarových komponent poskytuje zařízení a periferie, které vyhovují různým kognitivním, motorickým a smyslovým potřebám, což hráčům umožňuje efektivní interakci s hrami.

- **Vícesmyslová zpětná vazba:** učícím se s postižením lze poskytnout kombinaci smyslových zkušeností, aby se zlepšilo učení a zapojení. Implementujte poskytování okamžité a konzistentní zpětné vazby, která těmto studentům pomůže zopakovat koncepty.

Toto jsou pokyny, které lze použít k vývoji přístupnějších her, rozdělených na základní středně pokročilé a pokročilé úrovně:

Základní	Středně pokročilá	Pokročilá
Vyhnete se blikání a opakujícím se vzorům	Poskytněte titulky a zvýrazněte důležitá slova	Poskytněte vysoký kontrast mezi textem a pozadím uživatelského rozhraní
Používejte jednoduchý jasný jazyk a jasné formátování textu	Poskytujte hlasový chat a text pro hry pro více hráčů	Vyprávění a instrukce přehrány
Text by měl být snadno čitelný výchozí font. Jedná se o proměnné: písmo, tloušťka, barva písma, velikost, barva pozadí a průhlednost	Posilujte informace prostřednictvím vizuálního zobrazení nebo řeči	Vyhnete se náhlým nebo neočekávaným pohybům nebo událostem
Umožňuje spuštění hry bez nutnosti procházet více úrovněmi	Umožněte uživateli ovládat hru. Možnost nastavení rychlosti hry, efektů a hudby	Možnost přizpůsobení barev a ovládání

Základní	Středně pokročilá	Pokročilá
Zahrňte interaktivní výukové tutoriály nebo rady	Poskytněte možnost vypnout / skrýt pohyb na pozadí	Poskytněte předem nahrané obaly videa pro veškerý text
Vyhněte se používání nebo ovládání k vypnutí zvuků hry, které jsou zvonění, bzučení, pískání, nízké nebo vysoké zvuky	Pomoc, která uživatelům umožňuje přeskočit určité složité části a pokračovat ve hře	Barevně kódované herní prvky a vizuální upozornění, které může mít také zvukové upozornění
Použijte ikonografii ve hře		Lupa obrazovky nebo lokátor pro identifikaci určitých prvků hry

Dostupné nástroje a metody herního designu

Existuje mnoho nástrojů a zařízení, která zpřístupňují videohry hráčům s postižením. Zde je seznam užitečných nástrojů:

Druhy postižení	Přístupnost	Popis	Příklad
Motorické	Adaptivní videoherní ovladače	Ovladače s přizpůsobitelným rozložením a nastavitelnou silou pro přizpůsobení různým fyzickým schopnostem. Kompatibilní s různými externími zařízeními, jako jsou přepínače.	Xbox Adaptive Controller, Logitech ovladače, Hori ovladače, Access Controller pro PS5
Motorické	Přizpůsobitelné klávesnice a myši	Speciální klávesnice a myši, které lze naprogramovat nebo fyzicky upravit tak, aby vyhovovaly konkrétním fyzickým potřebám, a podporují tak adaptivní hraní.	Programovatelné klávesnice a myši pro přizpůsobená nastavení vstupu

Druhy postižení	Přístupnost	Popis	Příklad
Motorické	Software pro hlasové ovládání	Software, který hráčům umožňuje používat k ovládání hry hlasové příkazy, což umožňuje hrát hry i těm, kteří mají omezenou pohyblivost rukou.	VoiceBot
Motorické	Technologie sledování očí	Technologie sledování očí umožňuje hráčům s těžkým tělesným postižením ovládat hry pouze pomocí pohybů očí a nabízí tak hands-free zážitek.	Tobii Eye Tracker

Druhy postižení	Přístupnost	Popis	Příklad
Motorické	Adaptivní spínače	Přepínače navržené pro alternativní metody zadávání, které umožňují ovládání prostřednictvím pohybů těla, jako je popíjení, bafání nebo stisknutí jediného tlačítka pro uživatele s omezenou pohyblivostí.	Adaptivní přepínače kompatibilní s online a konzolovými hrami
Motorické	Asistenční software	Specializované programy, které přizpůsobují ovládání hry hráčům s motorickým postižením pomocí pohledu očí, pohybů hlavy nebo jiných vstupů.	Special Effect's EyeMine (for Minecraft)

Druhy postižení	Přístupnost	Popis	Příklad
Zrakové	Režimy vysokého kontrastu	Nastavení hry, které zvyšuje kontrast pro zlepšení viditelnosti pro hráče se slabým zrakem.	Režimy vysokého kontrastu různých her
Zrakové	Podpora převodu textu na řeč (TTS)	Čte nahlas text ve hře, což může pomoci zrakově postiženým hráčům získat přístup k informacím zobrazeným na obrazovce.	Čte nahlas text ve hře, což může pomoci zrakově postiženým hráčům získat přístup k informacím zobrazeným na obrazovce.
Sluchové	Titulky a skryté titulky	Zobrazuje herní dialogy a zvukové podněty v textovém formátu, což pomáhá sluchově postiženým hráčům sledovat příběh a hratelnost.	K dispozici v mnoha moderních hrách, často s nastavitelnou velikostí písma

Druhy postižení	Přístupnost	Popis	Příklad
Sluchové	Vizuální zvukové podněty	Vizuální indikátory důležitých zvuků ve hře, jako jsou kroky nebo upozornění, poskytují kontext bez zvukových podnětů.	Hry, které nabízejí zvukové podněty jako Fortnite
Kognitivní	Rady a návody ve hře	Podrobné pokyny a pokyny ve hrách na podporu hráčů, kteří mohou potřebovat další pomoc s pochopením herních mechanismů.	Vestavěné výukové programy a systémy nápovědy
Kognitivní	Adaptivní herní režimy	Režimy, které upravují rychlost nebo složitost hry na základě výkonu hráče, díky čemuž jsou hry přístupnější pro hráče s kognitivními problémy.	Adaptivní nastavení obtížnosti, často dostupné v logických a dobrodružných hrách



Druhy postižení	Přístupnost	Popis	Příklad
Kognitivní	Umožňuje hráčům upravit velikost, barvu a uspořádání head-up displeje (HUD) a uživatelského rozhraní (UI) a zlepšit tak kognitivní zpracování.	Vizuální indikátory důležitých zvuků ve hře, jako jsou kroky nebo upozornění, poskytují kontext bez zvukových podnětů.	Mnoho moderních her nabízí přizpůsobitelné nastavení HUD



Závěr



Tato příručka nabízí nový přístup k porozumění a výuce sociálního podnikání. Zaměřením se na tvorbu her prokazuje důležitost praktického učení, které umožňuje mládeži rozvíjet digitální a sociální podnikatelské dovednosti a zároveň podporuje kreativitu a kritické myšlení. Herní design umožňuje učícím se zapojit se do problémů reálného světa ve známém kontextu, ukazuje, jak může být technologie nástrojem společenského dobra, a pomáhá jim lépe porozumět jejich roli při řešení globálních výzev.

Příručka zdůrazňuje klíčové strategie, které mohou edukátoři použít, aby do svého přístupu začlenili rozvoj technických i sociálních dovedností. Ústředním bodem je projektové učení a mezioborová spolupráce, které vytvářejí aktivní vzdělávací prostředí, kde jsou učící se povzbuzováni k tomu, aby převzali odpovědnost za svou práci. Tyto metody zároveň podporují edukátory v budování jejich vlastní digitální gramotnosti, aby mohli efektivněji vyučovat a zajišťují hlubší propojení mezi zkušenostmi mládeže s učením a technologiemi, které používají.

Pokud jde o budoucnost, druhá část průvodce poskytuje praktické pracovní listy a scénáře workshopů a nabízí konkrétní nástroje a zdroje pro edukátory. Tyto praktické aktivity podpoří edukátory při usnadňování poutavých aplikací myšlenek sdílených v této příručce v reálném světě. Kombinací teorie s praktickými cvičeními mohou edukátoři podporovat výukové prostředí, které podporuje kreativitu, kritické myšlení a společenskou odpovědnost a připravuje učící se na trvalý pozitivní dopad v neustále se vyvíjejícím digitálním světě.



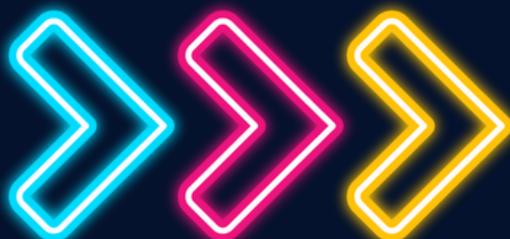
Zdroje



- Andersen, G. & MoldStud Research Team. (2024, January 19). The role of cultural diversity in video game design: representation and inclusivity [Blog]. Retrieved from <https://moldstud.com/articles/p-the-role-of-cultural-diversity-in-video-game-design-representation-and-inclusivity>
- Cezarotto, M., Martinez, P., & Chamberlin, B. (2022). Developing inclusive games: design frameworks for accessibility and diversity. In S. Branislav (Ed.), Game theory – from idea to practice. doi: 10.5772/intechopen.102220
- Chang, J., Benamraoui, A., & Rieple, A. (2014). Learning-by-doing as an approach to teaching social entrepreneurship.
- Dijk, J., Lox, H., Fries-Tersch, E., Schwenke, A., Manoudi, A., & Bustos, E. (2013). Mobility and migration of healthcare workers in the EU. Health Policy and Technology, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.1016/j.hlpt.2013.06.002>
- EIT Digital. (2022). The future of education for digital skills. Retrieved from https://www.eitdigital.eu/fileadmin/2022/ecosystem/makers-shapers/reports/EIT-Digital_Report_The-Future-of-Education-for-Digital-Skills.pdf
- Jadán-Guerrero, J., Avilés-Castillo, F., Buele, J., & Palacios-Navarro, G. (2023). Gamification in inclusive education for children with disabilities: Global trends and approaches – A bibliometric review. In Gervasi, O. et al. Computational Science and Its Applications – ICCSA 2023 Workshops (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 14104). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-37105-9_31

- Lee, L.K., Cheung, S.K.S., & Kwok, L.F. (2020). Learning analytics: current trends and innovative practices. *Journal of Computers in Education*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00155-8>
- Microsoft Ignite. (n.d.). Gaming accessibility fundamentals [Learning path module]. Retrieved from <https://learn.microsoft.com/en-us/training/modules/gaming-assistive-technologies/01-gaming-software?ns-enrollment-type=learningpath&ns-enrollment-id=learn.gaming-accessibility-fundamentals>
- Nguyen, A., Gardner, L.A., & Sheridan, D. (2018). A framework for applying learning analytics in serious games for people with intellectual disabilities. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 673–689. doi: 10.1111/bjet.12625
- Oliveira, E., Sousa, G., Tavares, T., & Tanner, P. (2014). Sensory stimuli in gaming interaction: the potential of games in the intervention for children with cerebral palsy. 2014 IEEE Games, Media, Entertainment (GEM) Conference. doi: 10.1109/GEM.2014.7243758
- Punie, Y., & Redecker, C. (Eds.). (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu (EUR 28775 EN)*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Smith, I.H. (2021). *Developing social entrepreneurs and social innovators: A social identity and self-efficacy approach*.
- Stancin, K., Hoic-Bozic, N., & Mihic, S.S. (2020). Using digital game-based learning for students with intellectual disabilities – a systematic literature review. *Informatics in Education*, 19(2), 323–341. doi: 10.15388/infedu.2020.15

- Statista. (n.d.). European video games market overview. Retrieved from <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/europe>
- The Gamer's Brain. (n.d.). How neuroscience and UX can impact video game design. Retrieved from <https://thegamersbrain.com/>
- TrainingZone. (2021, May 25). Study reveals huge digital skills gap in teaching. Retrieved from <https://trainingzone.co.uk/study-reveals-huge-digital-skills-gap-in-teaching>
- Tuzlukova, V., & Heckadon, P. (2019). Teaching social entrepreneurship through problem-based learning: Pedagogy and practice in the business English classroom.
- Video Games Europe. (2024). Key facts report 2023. Retrieved from <https://www.videogameseurope.eu/publication/2023-video-games-european-key-facts/>
- Worsham, E.L. (2012). Reflections and insights on teaching social entrepreneurship: An interview with Greg Dees. *Academy of Management Learning & Education*, 11(3), 442–452. <https://doi.org/10.5465/amle.2011.0024>



VIDEO GAMES FOR GOOD

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.



**Spolufinancováno
Evropskou unií**

<https://www.videogames4good.eu>