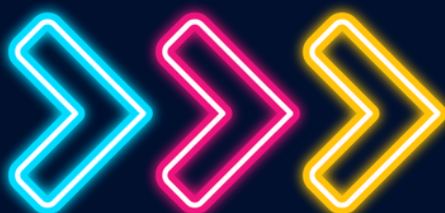




Co-funded by  
the European Union



# VIDEO GAMES FOR GOOD

## Průvodce implementací

<https://www.videogames4good.eu>

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. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĚJAS



Eppas



# ÚVOD



Průvodce popisuje, co se stalo, když byly zdroje projektu testovány v reálném vzdělávacím prostředí v různých partnerských kontextech: v Belgii, Francii, Lotyšsku, Itálii a České republice.

Jeho účelem není pouze prezentovat aktivity, ale také vyprávět příběh o tom, jak je zažilo 24 pedagogů a 195 mladých lidí, aby je ostatní školitelé mohli s jistotou upravit a znovu použít.

Průvodce shromažďuje nejužitečnější postupy, pozorování a výzvy zjištěné během terénních testů.

Zdůrazňuje, co fungovalo dobře, co vyžadovalo pozornost a co pomohlo účastníkům hlouběji se zapojit do témat videoher, reprezentace, inkluzivity, sociálního podnikání a digitální gramotnosti.

Tento dokument není spíše technickou příručkou, než aby sloužil jako technická příručka, ale jako praktická podpora pro edukátory, pracovníky s mládeží a školitele.

Nabízí příklady úspěšné facilitace, návrhy na organizaci a reflexe o tom, jak vytvářet smysluplné vzdělávací zážitky prostřednictvím hravých, praktických a reflexivních metod.



## ZÁVĚRY



Praktické testy ukázaly, že zdroje jsou nejúčinnější, když jsou využívány aktivním, participativním a dobře strukturovaným způsobem.

Malé skupiny, jasné instrukce, hravé vstupní body, fyzické nebo hmatové formáty a silné momenty reflexe pomohly účastníkům propojit se s aktivitami a učinit učení smysluplným.

Klíčovým ponaučením z projektu je, že způsob, jakým je aktivita pořádána, je stejně důležitý jako samotný obsah. Když školitelé propojují aktivity, poskytují čas na rozbor a povzbuzují účastníky, aby cvičení propojili s vlastními zkušenostmi, zdroje se stávají smysluplnějšími.

Postupy popsané v této příručce mají inspirovat k adaptaci spíše než k striktnímu opakování.

Školitelé jsou povzbuzováni k tomu, aby aktivity přizpůsobili svému publiku, kontextu a cílům a zároveň zachovali základní principy zapojení, inkluze, reflexe a praktické relevance v centru procesu učení.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



1. **Nejlepší postupy[1]:** Využívejte herní, fyzické a kolaborativní aktivity k představení složitých konceptů **[Belgie]**:

- **Proč tento přístup funguje**

Tato osvědčená praxe je založena na principu, že **mladí lidé se učí efektivněji prostřednictvím hry, pohybu a spolupráce.**

Výzkum gamifikace ukazuje, že zážitkové učení zvyšuje zapojení, udržení a kritické myšlení (Baah a kol., 2024).

To platí ještě více při řešení abstraktních nebo citlivých témat, jako jsou stereotypní reprezentace, inkluзивita a sociální podnikání.

Začleněním vzdělávacích cílů do hravých výzev jsou účastníci ochotnější se zapojit, sdílet názory a reflektovat své vlastní zkušenosti. Tento přístup také snižuje vstupní bariéru pro účastníky, kteří se mohou cítit méně sebejistě v tradičním prostředí učení a diskusí.

- **Popis:**

## **Složení a organizace skupiny**

Aktivita byla testována **s 27 mladými lidmi ve věku 14 až 18 let**, rozdělenými do **pěti malých týmů**, každý doprovázený **jedním edukátorem**.

**Důležité:** Práce v malých skupinách se ukázala jako nezbytná. Umožnila pedagogům lépe vést účastníky, přizpůsobit tempo a zajistit, aby se všichni mohli smysluplně zapojit do zdrojů.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



Účastníci se ve svých týmech střídali mezi jednotlivými stanovišti aktivit.

- Každá aktivita trvala přibližně 30 minut.
- Setkání bylo zakončeno společným shrnutím, během kterého se skupiny mohly podělit o své zkušenosti a postřehy.

Tento systém rotace vytvořil **herní atmosféru s mini-výzvami** na každém stanovišti, a zároveň zabránil únavě a udržel pozornost.

## Role edukátorů a trenérů

Edukátoři nebyli pasivními pozorovateli. **Aktivně usnadňovali aktivity**, sami testovali zdroje a podporovali diskusi. Koordinátor (z Logopsycomu) se pohyboval mezi skupinami, aby zajistil konzistenci a v případě potřeby poskytoval podporu.

Toto nastavení bylo záměrné: umožnilo projektovému týmu ověřit, zda externí školitelé (nejen designéři) dokáží **nástroje pochopit a používat je samostatně**.

**Důležité:** Poskytněte školitelům dostatečnou autonomii k osvojení si nástrojů. To zvyšuje dlouhodobé používání a jistotu při používání zdrojů i po fázi testování. Pokud vědí, jak je používat sami bez vnější pomoci, je pravděpodobnější, že to později udělají znovu.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## Poutavé a hravé aktivity

Byly testovány čtyři aktivity:

- Dvě aktivity z WP2A2 (Aktivity a workshopy): „Zkoumání rozmanitosti a zastoupení v postavách videoher“ a „Hodnoty udržitelného a sociálního podnikání“
- Jedna aktivita založená na pracovních listech
- Jedna aktivita vytvořená speciálně pro terénní test a inspirovaná hrou Dobble.

Aktivity se zabývaly dvěma hlavními tématy:

Inkluzivita a zastoupení ve videohrách

Sociální podnikání

## Zaměření na nejhravější aktivity: Dobble a „Le Foulard Liégeois“

- Dobble: hravý vstupní bod do kultury videoher

Abychom představili kulturu videoher přístupným a poutavým způsobem, navrhli jsme hru Dobble na míru s postavami z videoher.

### Jak byla hra navržena?

Pro náš prototyp jsme se rozhodli mít 31 postav z videohry, 6 na kartu. Abychom zajistili, že mezi libovolnými dvěma kartami bude pouze jedna společná postava, můžeme použít následující vzorec:  $n^2 - n + 1$ , kde „n“ je počet postav na kartě. V našem případě každá karta obsahuje 6 postav.

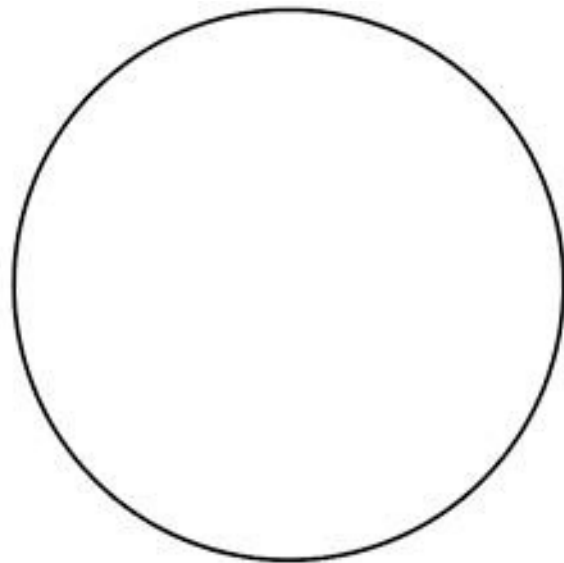
Použitím vzorce dostaneme:  $6^2 - 6 + 1 = 31$



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



To znamená, že kompletní sada by obsahovala 31 různých postav a 31 karet, přičemž libovolné dvě karty by měly přesně jednu společnou postavu.



## Jak hrát?

1. Hra se řídí pravidly klasické hry Dobble:
2. Zamíchejte karty.
3. Každému hráči dejte jednu kartu lícem dolů.
4. Dobírací balíček umístěte lícem nahoru doprostřed.
5. Hráči se předhánějí v identifikaci stejné postavy mezi svou kartou a kartou uprostřed.
6. Nejrychlejší hráč pojmenuje postavu, vezme si kartu a hra pokračuje.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



Jakmile hra skončí a hráči se s postavami seznámí, můžete aktivitu přirozeně vést k řízené diskusi.

Pokud potřebujete inspiraci, zde je několik příkladů otázek, které mohou diskusi podnítit:

## **Obecné otázky:**

- Jaké typy videoher hrajete nejčastěji? Proč?
- Co vás na nich baví?
- Co je pro vás při hraní nejdůležitější: příběh, grafika, postavy, soutěživost nebo něco jiného?
- Máte pocit, že videohry ovlivňují váš pohled na svět nebo na určité lidi? Jakým způsobem?

## **Otázky týkající se postav z Dobble:**

- Které postavy z Dobble se vám zdají být ve videohrách nejklasičtější? Proč?
- Existují nějaké postavy, které považujete za originálnější nebo inkluzivnější?
- Jaké stereotypy vidíte u určitých postav?
- Které postavy podle vás v tomto výběru chybí? Proč?
- Dokážou se podle vašeho názoru s těmito postavami snadno ztotožnit různé typy hráčů?



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## **Otázky týkající se inkluzivity a diverzity:**

- Všimli jste si někdy nedostatku diverzity v určitých hrách? V jakých oblastech (pohlaví, etnická příslušnost, typ postavy, postižení, orientace, věk atd.)?
- Jaké typy lidí jsou ve videohrách často vyloučeny nebo špatně zastoupeny?
- Myslíte si, že se diverzita ve videohrách vyvíjí? Můžete uvést nějaké příklady?
- Proč si myslíte, že je důležité, aby se každý mohl ztotožnit s herní postavou?
- Jak může být hra inkluzivnější, aniž by byla moralizující nebo vnucovaná?

## **Identifikační otázky:**

- Co vás vede k výběru jedné postavy před druhou (vzhled, dovednosti, osobnost, příběh atd.)?
- Vyberete si někdy postavu, která je od vás zcela odlišná? Proč?
- Změnili jste někdy svůj názor na postavu poté, co jste objevili její příběh nebo roli ve hře?
- Měli jste někdy pocit, že nějaká postava dobře reprezentuje vaši identitu nebo vaše zkušenosti? Která?
- Kdo je vaše oblíbená postava a proč?



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Důležité:** Nechte prostor pro osobní zkušenosti. Tyto okamžiky často generují nejhlubší učení, ale mohou od lektora vyžadovat emocionální citlivost.

- **Gamifikaci přístupu k výukovým materiálům: Le Foulard Liégeois**

Místo přímého rozdávání výukových materiálů si je účastníci vybojovali fyzickou týmovou hrou.

Dva týmy soutěžily o získání výukových materiálů umístěných uprostřed hřiště. Týmy stály proti sobě, od sebe vzdálené asi 50 metrů.

Každý hráč v každém týmu dostal jméno postavy z videohry. Rozhodčí, stojící uprostřed hřiště, položil jeden z výukových materiálů a vyvolal postavu. Hráč v každém týmu odpovídající dané postavě se pak rozběhl, aby vyzvedl list a přinesl ho zpět na svou stranu.

Pokud však byl hráč s listem označen na zadní straně, než jej přinesl zpět na svou stranu, bod získal soupeř. Stávalo se také, že bylo vyvoláno několik postav najednou.

**Upozornění:** Jakmile jsou hráči rozděleni do dvou týmů a jejich počet je lichý, klidně přidělte jednomu hráči dvě postavy místo jedné.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Pozorované účinky a dopad:**

Během aktivit byly reakce mladých lidí a pedagogů okamžitě „sledovány“ (zaznamenáváním poznámek). Kromě toho byly všem účastníkům rozdány dotazníky před a po testu, aby se získaly další poznatky.

Tyto dvě poutavé a hravé aktivity byly mezi účastníky nejoblíbenější. Dobře jim pomohl otevřít se a snadněji mluvit o tématu. Získání pracovních listů prostřednictvím minihry (le Foulard Liégeois) naopak zvýšilo jejich hodnotu a motivaci hráčů k zapojení se do nich.

Po aktivitě si účastníci byli zjevně více vědomi stereotypních reprezentací ve videohrách, ale i v médiích obecně. Někteří se dokonce podělili o osobní zkušenosti se stereotypními a/nebo nedostatečnými reprezentacemi, které ovlivnily jejich život. Jeden skaut řekl: „Jsem černochem a miluji online hry, ale většina postav je bílých a těch pár černochoů jsou často padouši. Nikdy předtím jsem o tom moc nepřemýšlel, ale teď vidím, jak stereotypní to je.“

Propojili herní obsah se skutečnými zkušenostmi.

- **Svědectví**

**„Je divné, že Peach je pořád růžová a v šatech, když má být bojovnice.“**

**„Peach je trochu klišé a vypadá hloupě. Je to smutné, protože ji mám ráda a přijde mi skvělá.“**

**„Je fajn mít další výzvu k získání archů s nástroji. Díky tomu se cítí cennější.“**



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Další úvahy a doporučení**

- Malé skupiny zlepšují zapojení a inkluzivitu.
- Hravé formáty podporují upřímnou diskusi o citlivých tématech.
- Fyzický pohyb zvyšuje pozornost a energii.
- Reflexe a rozbor jsou nezbytné pro dlouhodobý dopad.
- Školitelé by si měli naplánovat čas na následnou práci, zejména když se objeví silné osobní zážitky.
- Propojili herní obsah s reálnými zkušenostmi.



## IMPLEMENTACE A EVALUACE



### **2. Nejlepší postupy [2]:** Propojení aktivit a postup od akce k reflexi **[Belgie]:**

- **Proč tento přístup funguje**

Tato praxe byla navržena tak, aby vytvořila ucelenou cestu učení záměrným propojením aktivit a vedením účastníků od konkrétních akcí ke strukturované reflexi. Cílem je přimět mladé lidi, aby si procvičili koncepty, než se s nimi pustí do koncepční diskuse. „Diferenciační učení řeší potřeby různých studentů, zlepšuje [jejich] zapojení a výsledky.“ (Goyibova a kol., 2025).

- **Popis:**

Během stejné testovací fáze v Belgii se skauty bylo několik aktivit záměrně propojeno a seřazeno tak, aby se posílilo porozumění a zapojení mladých lidí. Po zahrání hry „Le Foulard Liégeois“ (popsané výše) byli účastníci povzbuzeni k pokračování v „Aktivitě 2: Zkoumání rozmanitosti a zastoupení v postavách videoher“. Tato aktivita byla navržena tak, aby navazovala na zkušenosti získané v první aktivitě a prohloubila reflexi aplikací dříve prozkoumaných konceptů v novém kontextu.

- **Od získání nástrojů až po jejich aktivní používání.**

Aktivita „Zkoumání rozmanitosti a zastoupení v postavách videoher“ byla skautům přístupná až po dokončení aktivity 1 (Le Foulard Liégeois).



## IMPLEMENTACE A EVALUACE



Pro účast musela každá skupina přinést pracovní listy, které si předtím vysloužila. Tyto listy byly nezbytné pro provedení aktivity a posilovaly myšlenku, že znalosti a nástroje získané v první fázi jsou nezbytné pro postup do dalšího kroku.

**Point of attention:** Encourage participants to actively use the tools provided in the toolsheets when completing Activity 2. Although the two activities are designed to be connected, some young people may not automatically make the link. Facilitators should therefore explicitly highlight the connection and guide participants in transferring and applying the tools from the first activity to the second.

Jakmile účastníci jasně stanovili a pochopili vazby mezi těmito dvěma aktivitami, provedli jsme aktivitu 2 v souladu s jejími původními pokyny a pokyny podrobně popsány v

[https://www.videogames4good.eu/?page\\_id=1222](https://www.videogames4good.eu/?page_id=1222)

- Propojování abstraktních pojmů se současnou realitou.

V této třetí aktivitě se účastníci seznámili se základy udržitelného a sociálního podnikání. Prozkoumali řadu podnikatelských/osobních hodnot a zamysleli se nad tím, které z nich s nimi osobně rezonují nejsilněji.



## IMPLEMENTACE A EVALUACE



Cílem bylo propojit teoretické koncepty s jejich vlastními životními zkušenostmi a pomoci jim pochopit, jak se tyto hodnoty mohou promítnout do konkrétních postojů, voleb a potenciálních budoucích iniciativ.

Tato aktivita využívá reflexivnější přístup. Mladí lidé byli vyzváni k zamyšlení nad tím, na čem jim skutečně záleží a proč. Poskytla prostor ke zpracování dříve prozkoumaných znalostí a konceptů a k zamyšlení nad tím, jak by je mohli uplatnit ve svém vlastním životě.

---

**Důležité upozornění:** Aby se usnadnilo dokončení této aktivity a pomohlo mladým lidem propojit ji s osobními a konkrétními zkušenostmi, neměli by facilitátoři váhat s kladením vodících otázek týkajících se jejich vášní, koníčků, zájmů nebo každodenních iniciativ.

Mladí lidé si často myslí, že „nemají žádné projekty“. Prostřednictvím cíleného kladení otázek a podpůrného dialogu se však často ukáže, že se již věnují smysluplným myšlenkám nebo činnostem. Prostě je jako takové ještě neuznávají.

---



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Pozorované účinky a dopad:**

Co se změní, když mladí lidé jasně chápou, jak spolu aktivity souvisejí? Zapojení se zvyšuje, reflexe se stává smysluplnější a učení získává na soudržnosti. Když byly vazby mezi aktivitami explicitně vyjádřeny, skauti je již nevnímali jako izolovaná cvičení, ale jako kroky v rámci strukturované cesty.

Postup od akce (dělání) k aplikaci (opětovné použití nástrojů) k reflexi (propojení s osobními hodnotami) vytvořil silný pocit kontinuity a účelu. Toto řazení pomohlo účastníkům lépe pochopit, proč každý úkol plní a jak to přispívá k celkovému cíli: učení se o sociálním podnikání a rozmanitém a inkluzivním podnikání (DIE).

Dopad byl monitorován kombinací kvantitativních dat (před a/po online dotaznicích), skupinových debriefingů a neformální zpětné vazby od pracovníků s mládeží i účastníků.

Významným ukazatelem úspěchu byl vznik spontánních nápadů na projekty během diskusí.

Například během aktivity zkoumající hodnoty udržitelného a sociálního podnikání se několik skautů podělilo o nápady na budoucí iniciativy.

Jeden účastník poté, co označil „udržitelnost“ za svou klíčovou hodnotu, vyjádřil přání podpořit sázení stromů ve svém sousedství a podpořit účast skupiny v iniciativě „Yes We Plant“ ve Valonské oblasti (více informací zde: <https://yesweplant.wallonie.be/home.html>).

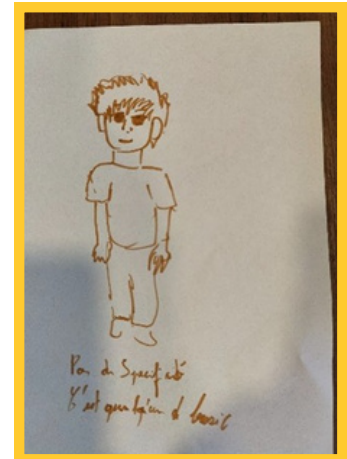


## IMPLEMENTACE A EVALUACE



Dalším jasným ukazatelem zapojení byla kvalita a kreativita produkcí vytvořených během aktivity „Zkoumání rozmanitosti a zastoupení v postavách videoher“.

Skauti projevili silné nasazení při navrhování svých postav a aktivně znovu využívali narativní nástroje pro vyprávění příběhů I a II k strukturování svých nápadů.



Tyto výsledky ilustrují, že když jsou abstraktní koncepty záměrně propojeny s osobní reflexí a praktickou aplikací, účastníci s větší pravděpodobností projeví iniciativu, rozvinou si smysl pro samostatnost a zapojí se do smysluplných sociálních/udržitelných akcí nad rámec samotné aktivity.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## ◦ **Výpovědi**

Účastníci shledali pracovní listy srozumitelnými, dobře napsanými a snadno srozumitelnými.

Řekli:

**„Je užitečné mít po cvičení další aktivitu, která ukáže, jak je uvést do praxe.“ „Je skvělé mít další výzvu k získání pracovních listů. Díky tomu se cítí cennější.“**

Seznam byl také považován za dobrý začátek.

Jeden skaut řekl:

**„Je dobré mít seznam. Umožňuje vám přemýšlet o jiných věcech, aniž byste se museli soustředit na samotné slovo, ale spíše na jeho význam a proč je pro mě důležité.“ „Otázky ve druhé části jsou také zásadní a velmi smysluplné (např. „Kdo vás inspiruje a proč?“, „Popište se maximálně 20 slovy“ atd.)“.**

## ◦ **Další úvahy a doporučení**

- Strukturované řazení bylo vysoce ceněno a mělo by být zachováno.
- Poskytněte dostatek času na reflexi, protože právě zde dochází k hlubšímu učení.
- Povzbudte účastníky, aby převedli identifikované hodnoty do konkrétních nápadů na akci.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## Zdroje:

-Baah, Charles & Govender, Irene & Rontala Subramaniam, Prabhakar. (2024). Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load. *Education Sciences*. 14. 1115. Retrieved from: [https://doi.org/10.3390/educsci14101115?urlappend=%3Futm\\_source%3Dresearchgate.net%26utm\\_medium%3Darticle](https://doi.org/10.3390/educsci14101115?urlappend=%3Futm_source%3Dresearchgate.net%26utm_medium%3Darticle)

-Goyibova, N., Muslimov, N., Sabirova, G., Kadirova, N., & Samatova, B. (2025). Differentiation approach in education: Tailoring instruction for diverse learner needs. *MethodsX*, 14, 103163. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2025.103163>



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Nejlepší postupy [1]:** Taktilní plátno – Využití tištěných médií pro hlubokou kreativní reflexi **[Itálie]:**

- **Proč tento přístup funguje:**

Tento postup byl navržen tak, aby transformoval „Kreativní projektové plátno“ z digitální šablony na praktický, tištěný zážitek. Kreativní projektové plátno slouží jako strategický most mezi sociálním podnikáním a videohrami: je to všestranný nástroj, který umožňuje mapovat nejen uměleckou vizi videohry, ale také její životaschopnost jako obchodního podniku. Jeho použitím mohou účastníci transformovat digitální příběh do modelu sociálního podnikání a analyzovat, jak herní mechanika může generovat ekonomickou hodnotu a hmatatelný společenský dopad. Přejdem z obrazovky na papír mohou studenti obejít „digitální únavu“ a rigidní omezení psaní do předem definovaných políček. Fyzický akt psaní a kreslení usnadňuje hlubší kognitivní propojení se složitými tématy, jako je sociální podnikání. Výzkum naznačuje, že taktilní proces psaní rukou a skicování podporuje „pomalé myšlení“, což účastníkům umožňuje lépe internalizovat abstraktní koncepty.

- **Popis:**

Aktivita byla testována ve třídě s 21 mladými lidmi ve věku 16–17 let, kterým byla poskytnuta tištěná kopie Plátna pro každého účastníka a také pera, fixy a samolepicí papírky. Tato změna proměnila aktivitu z pouhého úkolu v dynamickou kreativní dílnu.

**Důležité upozornění:** Práce ve třídě s malou skupinou usnadnila pomoc s aktivitami, protože učitel mohl poskytnout podporu těm, kteří potřebovali vysvětlení nebo podněty k zamyšlení.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Role edukátorů a školitelů:**

Edukátor vedl aktivitu ve třídě a poskytoval pomoc těm, kteří potřebovali vysvětlení nebo podněty k zamyšlení.

V rámci propojení „her“ a „sociálního podnikání“ se tvůrčí proces zaměřil na tři hlavní body: inkluzi, přístupnost a udržitelnost a vyzval studenty, aby mysleli jako sociální designéři, a to kladením otázek typu:

- Jaké vybavení a materiály potřebujete, včetně recyklovatelných/použitých nebo již dostupných materiálů z jiných projektů?
- Kdo je „neviditelný“ uživatel nebo příjemce ve vašem sektoru? Jak váš projekt dává hlas nebo prostor těm, kteří jsou obvykle vyloučeni z tradičních služeb?
- Zamyslete se nad bariérou (fyzickou, digitální, kulturní nebo jazykovou), která by mohla někomu zabránit v využití vašeho nápadu. Jak můžete přepracovat svou službu tak, aby ji mohl nezávisle využívat každý, bez ohledu na své schopnosti nebo zázemí?
- Kromě ekonomického zisku, co je „sociální měnou“, kterou váš projekt generuje? Pokud by vaše podnikání bylo úspěšné, jak by to zlepšilo každodenní život vaší komunity za dva roky?

**Důležité upozornění:** Vedoucí by měli povzbuzovat k „čmárání“ a vytváření myšlenkových map, spíše než k pouhému vyplňování řádků. Někteří účastníci se mohou cítit zastrašeni „prázdným“ papírem.



## IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Pozorované účinky a dopad:**

Přechodem z klávesnice na pero se zapojení stává niternějším a projekty získávají na hloubce. Při použití tištěné šablony jsme pozorovali výrazný nárůst času stráveného tvorbou nápadů. Nutnost fyzicky přemýšlet s tištěnou kopií vedla k detailnějším projektům s více nuancemi.

Navíc, protože se jednalo o workshop a test, nebylo nutné skutečně rozvíjet skutečný projekt ve všech jeho detailech a psaní na papíře vedlo k zaměření se na méně bodů, ale podrobněji, což sloužilo jako výchozí bod pro budoucí návrhy.

Dopad byl sledován přímým pozorováním procesu návrhu a závěrečnou kontrolou dokončených pláten.

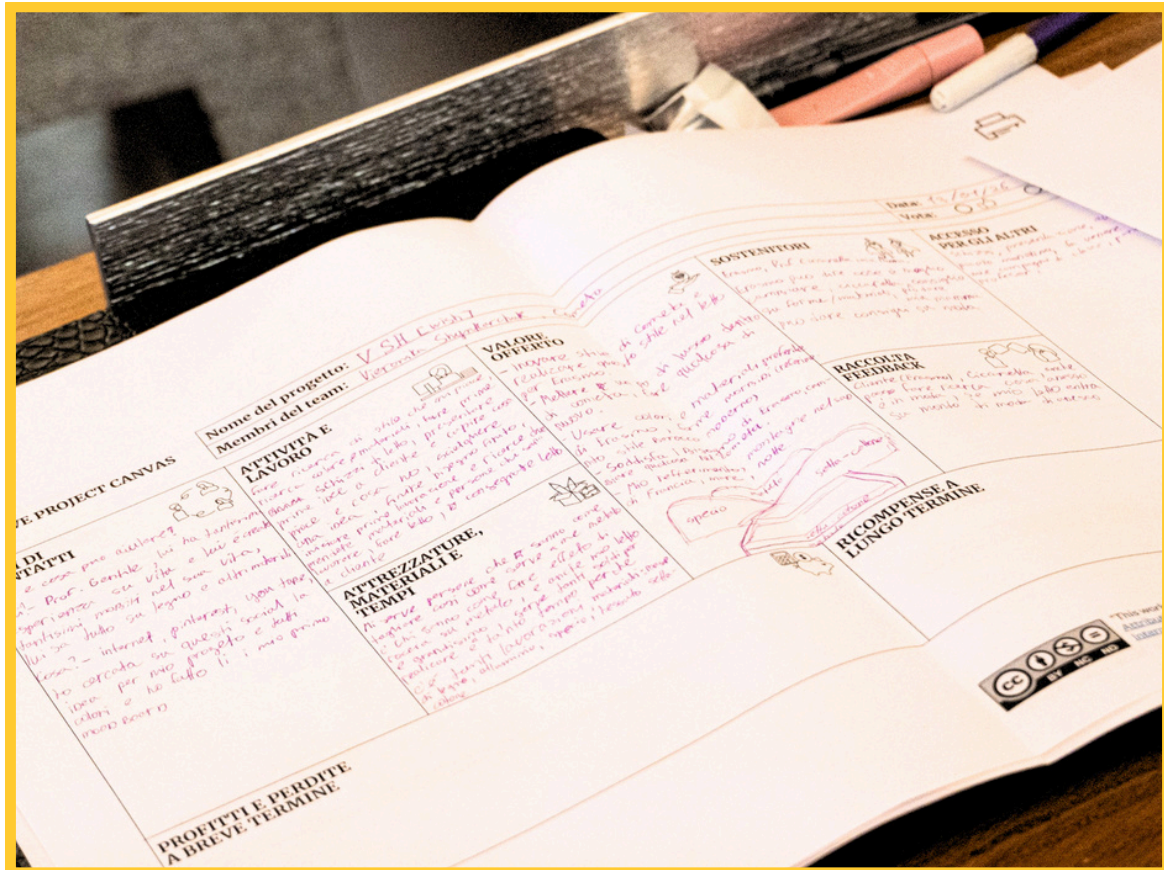
Mnoho účastníků si mohlo vyzkoušet jiný přístup, který by nebyl možný při práci na dokumentu Word nebo podobném nástroji na počítači: bylo možné vytvořit mnoho křížových odkazů mezi různými částmi plátna (např. propojit „cílovou skupinu“ se „společenským dopadem“ atd.).

Sekce „Vizuální reprezentace“ projektů byla podstatně propracovanější. Někteří studenti používali okraje plátna k načrtnutí nápadů a poznámek.

Tyto výsledky ilustrují, že odstranění digitální bariéry umožňuje plynulejší přenos nápadů, což účastníkům umožňuje rozvíjet silnější pocit odpovědnosti za jejich projekty sociálního podnikání.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Výpovědi:**

**„Psaní rukou mi pomohlo lépe ‚vidět‘ myšlenku. Na počítači to působilo jako školní úkol, tady jsem měl pocit, jako bych skutečně navrhoval něco vlastního.“**

**„Jako edukátor jsem si všiml, že digitální ticho bylo nahrazeno neustálým tvůrčím ruchem. Mladí lidé nebyli izolovaní před obrazovkou, ale povídali si spolu a ukazovali na konkrétní místa na papíře: spolupráce se stala fyzickou.“**



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Další úvahy a doporučení:**

- **Formát je důležitý:** Používejte formát A3 nebo i větší. Fyzický prostor na papíře představuje „mentální prostor“ povolený pro projekt.

- **Přijměte nepořádek:** Povzbudte účastníky, aby přijali mazání a přepisování; to jsou známky vyvíjejícího se myšlenkového procesu, který digitální nástroje často „dezinfikují“ příliš brzy.

- **Zdroje:**

- Mueller, P. A., & Oppenheimer, D. M. (2014). The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking. *Psychological Science*.

- Mangen, A., & Velay, J. L. (2010). Digitizing Literacy: Reflections on the Haptics of Writing. *Advances in Haptics*.

- Van der Meer, A. L., & Van der Weel, F. R. (2017). Only Three Fingers Write, but the Whole Brain Is Active. *Frontiers in Psychology*.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Nejlepší postupy [2]:** Mentorství mezi vrstevníky: přineste skutečný příběh úspěchu do třídy **[Itálie]**:

- **Proč tento přístup funguje**

Tento postup se zaměřuje na posun role školitele z „lektora“ na „mentora“ tím, že do učitelského týmu je zahrnut bývalý účastník evropských programů mobility (jako je Erasmus pro mladé podnikatele - EYE).

Přítomnost vrstevníka, který danou zkušenost přímo prožil, zvyšuje důvěryhodnost projektu. Studenti tak nevidí jen informativní slajd, ale hmatatelný příklad toho, jak se dovednosti mohou promítnout do skutečné kariérní dráhy. Toto propojení teorie a reality usnadňuje hlubší rozbor a konstruktivnější diskusi.

- **Popis:**

Během testovací fáze na střední škole následovala po workshopu praktická simulace vedená bývalým účastníkem EYE. Při prezentaci pracovního listu „Erasmus pro mladé podnikatele“ se školitel podělil o svou osobní cestu: výzvy spojené s hledáním hostitele, každodenní život v práci v zahraničním startupu a specifické získané dovednosti.

Tento přístup založený na vyprávění příběhů proměnil byrokratický proces (vyplňování podnikatelského plánu) ve strategickou „misi“.

**Důležité upozornění:** Ujistěte se, že bývalý účastník zdůrazní nejen úspěchy, ale i praktické překážky. Simulace tak působí autentičtěji a méně jako „marketingová prezentace“ programu.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



Aktivita byla strukturována do tří fází, přičemž jako referenci byl použit skutečný proces podávání žádostí do evropského programu:

- **Koncept a prezentace:** skupiny identifikovaly svou hodnotovou nabídku a model příjmů pro sociální/udržitelnou videohru.
- **Motivační dopis:** studenti simulovali registraci na oficiálním portálu se zaměřením na to, co mohou hostiteli nabídnout (dovednosti Unity, poznatky o nových trendech atd.).
- **Fáze párování:** to byla nejdynamičtější část. Vytvořili jsme „Profily podnikatelů hostitelů“ a studenti museli analyzovat a prezentovat, proč by si je měl konkrétní hostitel vybrat.

**Důležité upozornění:** odborný školitel se během fáze propojování pohyboval mezi skupinami a fungoval jako „hostitel“, kladl nepříjemné otázky a poskytoval zpětnou vazbu na základě reálných obchodních očekávání.





# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Pozorované účinky a dopad:**

Když se k setkání připojil a vedl ho kolega z řad odborníků, zvýšila se úroveň pozornosti účastníků, což otevřelo debatu a výměnu otázek, podnítilo nápady účastníků, ale také se zamysleli nad velmi praktickými a konkrétními postupy.

Studenti simulovali přihlášky do programu tím, že si vypracovali vlastní podnikatelské plány, identifikovali a uplatnili své dovednosti a strategické myšlení v praxi.

Přítomnost bývalého účastníka programu EYE zkrátila vzdálenost mezi studenty a složitými tématy podnikání a sociálního dopadu. Tyto výsledky ilustrují, že osobní svědectví je nejučinnějším nástrojem k tomu, aby se evropské zdroje cítily „skutečně“. Transformuje seznam nástrojů z kusu papíru na plán kariéry.

- **Výpovědi:**

**„Když jsem slyšel příběh někoho, kdo skutečně odešel, všechno se změnilo. Nebyla to obvyklá lekce o Evropě, ale příběh o příležitosti, kterou bych mohl využít i za rok.“**

- **Další úvahy a doporučení:**

- **Používejte „experta“ jako zdroj**, nikoli jako přednášejícího: bývalý účastník by měl většinu času trávit pohybem mezi skupinami, spíše než mluvením z pódia.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Zjednodušené nástroje:** pro studenty středních škol použijte „zjednodušenou verzi“ podnikatelského plánu (jak jsme to udělali my), abyste je nezahltili technickým žargonem a zároveň se zaměřili na „hodnotovou nabídku“.
- **Zapojte místní vzory:** kdykoli je to možné, zapojte odborníky ze stejného regionu jako studenti, abyste maximalizovali faktor „relatability“.

## Zdroje:

- Hägg, G., & Politis, D. (2018). Peer mentoring in entrepreneurship education: towards a role typology. Education + Training.
- Mueller, S. (2011). The Interactive Effect of Business Planning and Training on Entrepreneurial Behavior. Journal of Business Venturing / Bosma, N., et al. (2012). Entrepreneurship and role models. Journal of Economic Psychology.
- Warhuus, J. P., et al. (2018). From intention to action: Experiential learning in entrepreneurship education. International Journal of Management Education.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Nejlepší postupy [1]:** „Digitální hon“ jako gamifikovaná metoda pro rozvoj digitální gramotnosti a kritického myšlení **[Lotyšsko]:**

## Proč tento přístup funguje

Mladí lidé jsou neustále vystaveni digitálnímu obsahu, ale často jim chybí strukturované příležitosti ke kritickému hodnocení informací.

„Digitální hon“ funguje, protože kombinuje gamifikaci, týmovou práci a řešení problémů v reálném čase, čímž transformuje digitální gramotnost z teoretického konceptu na aktivní zkušenost.

Soutěžní prvek zvyšuje zapojení, zatímco časový tlak simuluje skutečné digitální rozhodování. Aktivita podporuje spolupráci a komunikaci a posiluje průřezové kompetence spolu s digitálními dovednostmi.

## Popis

„Digitální hon“ jsme testovali v Lotyšsku ve dvou různých kontextech:

- **Terénní test 1:** Žáci 12. ročníku střední školy (formální vzdělávání).
- **Terénní test 2:** Mladí lidé účastníci se neformálních školení pro mládež.

Celkem se aktivity zúčastnily dvě různé skupiny mládeže s různým vzdělávacím zázemím, což nám umožnilo otestovat adaptabilitu.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## Kroky implementace:

### 1. Příprava:

Facilitátoři připravili digitální výzvy týkající se vyhledávání informací, ověřování faktů a identifikace zavádějícího obsahu. Týmy byly předem vytvořeny a byla zajištěna zařízení a přístup k internetu.

### 2. Facilitace:

Účastníci pracovali v týmech a dostávali časově omezené digitální výzvy. Museli vyhledávat informace, hodnotit důvěryhodnost, porovnávat zdroje a zdůvodňovat své závěry. Soutěžní prvek zvýšil soustředění a energii. Aktivita trvala přibližně 90–120 minut.

### 3. Následná činnost a reflexe:

Následovala strukturovaná rozborová session.

Účastníci diskutovali o tom, které strategie fungovaly, kde měli problémy a jak se zkušenost vztahuje k reálnému digitálnímu chování. Reflexe byla klíčovou součástí procesu učení.

### Zkušenosti s edukátory a mládeží:

Edukátoři ocenili, že aktivita vyžadovala minimální adaptaci a mohla být integrována do stávajících výukových hodin.

Mládež reagovala pozitivně na soutěživý a interaktivní formát, zejména ve srovnání s tradičními přednáškovými sezeními.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Zapojení cílové skupiny:**

Účastníci se aktivně zapojovali do řešení problémů, vzájemných diskusí a reflexe. Jejich zpětná vazba byla shromažďována prostřednictvím diskuse a krátkých hodnotících formulářů.

- **Důležité upozornění:**

- Jasně pokyny jsou nezbytné, aby se předešlo nejasnostem.
- Facilitátoři by měli pečlivě sledovat čas, aby si udrželi energii.
- Pro přeměnu hry v učení je klíčová důkladná fáze rozboru.
- Předem je nutné zajistit přístup k internetu a funkční zařízení.

- **Pozorované účinky a dopad**

Monitorování probíhalo prostřednictvím pozorování, skupinové diskuse a zpětné vazby od účastníků shromažďované během terénního testování. Aktivita výrazně zvýšila míru zapojení ve srovnání s tradičními formáty. Účastníci prokázali lepší povědomí o dezinformacích a silnější dovednosti v oblasti zdůvodňování při vysvětlování svých závěrů. Zlepšila se týmová spolupráce a tišší účastníci byli více zapojeni díky strukturovanému skupinovému formátu.





# IMPLEMENTACE A EVALUACE



Inovace spočívá v kombinaci digitální gramotnosti s gamifikací a časovým tlakem. Místo výuky teorie o dezinformacích aktivita simuluje skutečné situace digitálního rozhodování.

Tuto metodu lze s minimálními zdroji replikovat ve školách, centrech pro mládež a workshopech digitálních dovedností. Podporuje dlouhodobý rozvoj zodpovědného digitálního chování a dovedností kritického hodnocení, které jsou v digitálním věku nezbytné.

- **Výpovědi**

Účastníci popsali aktivitu jako:

- „Zábavnou a praktickou“
- „Poutavou a odlišnou od běžných hodin“
- „Užitečnou pro pochopení toho, jak snadno mohou být informace zavádějící“

V neformálním prostředí několik účastníků vyjádřilo, že se nikdy předtím kriticky nezamýšleli nad digitálními zdroji.





## IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Další reflexe a doporučení:**

Facilitátoři by měli věnovat zvláštní pozornost fázi reflexe, protože právě v ní se učení stává explicitním. Jasně pokyny jsou důležité, aby se na začátku aktivity předešlo nejasnostem. Úroveň obtížnosti by měla být upravena podle věku a digitálních kompetencí. Zahrnutí místně relevantních příkladů zvyšuje srozumitelnost a dopad. Aktivita funguje obzvláště dobře, když se účastníci cítí bezpečně a mohou otevřeně diskutovat o chybách, proto je nezbytné vytvořit podpůrnou atmosféru.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Nejlepší postupy [2]:** Workshop mapování hodnot pro sociální povědomí [Lotyšsko]:

- **Proč tento přístup funguje**

Tento přístup funguje, protože začíná spíše osobními hodnotami než obchodními modely.

Mnoho mladých lidí, zejména těch ve zranitelných situacích, se okamžitě neidentifikuje jako podnikatelé. Tím, že se workshop zaměřuje nejprve na to, na čem jim záleží, snižuje psychologické bariéry a vytváří bezpečný a srozumitelný vstupní bod do sociálního podnikání.

Proces mapování hodnot proměňuje abstraktní koncepty, jako je udržitelnost a sociální dopad, v něco osobního a praktického.

Prostřednictvím strukturované reflexe a diskuse mezi vrstevníky účastníci propojují své hodnoty s reálnými rozhodnutími a budoucími nápady.

To zvyšuje vnitřní motivaci a povzbuzuje je, aby podnikání vnímali jako způsob, jak vytvořit smysluplnou změnu, nejen finanční zisk.

- **Popis**

Aktivita byla realizována v Rižském centru podpory mládeže s mladými lidmi ve věku 18–29 let, včetně zranitelných mladých lidí.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## **Kroky implementace:**

### **1. Příprava:**

Facilitátoři připravili cvičení na identifikaci hodnot a příklady případů sociálního podnikání. Workshop byl navržen v přístupném a diskusním formátu.

### **2. Facilitace:**

Účastníci nejprve individuálně identifikovali své osobní hodnoty. Poté pracovali v malých skupinách, aby diskutovali o tom, jak tyto hodnoty ovlivňují rozhodování a jak by mohly formovat společensky odpovědný podnikatelský nápad. Workshop trval přibližně dvě hodiny.

### **3. Následná činnost:**

Účastníci sdíleli své reflexe v plenární diskusi. Facilitátoři shromažďovali zpětnou vazbu a postřehy.

## **Zkušenosti s edukátory a mládeží:**

Edukátoři poznamenali, že účastníci se do diskusí zapojili více, než se očekávalo. Mladí lidé reagovali pozitivně na příležitost zamyslet se nad svou identitou a budoucností nad rámec finančního úspěchu.

## **Zapojení cílové skupiny:**

Účastníci se aktivně zapojovali do diskuse, sdílení nápadů a reflexe. Formát umožnil zranitelným mladým lidem vyjádřit se strukturovaným a podpůrným způsobem.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## Pozorované účinky a dopad

Dopad byl sledován prostřednictvím pozorování a zpětné vazby od účastníků.

Účastníci prokázali větší sebevědomí ve vyjadřování osobních názorů a silnější povědomí o společenské odpovědnosti.

Diskuse ukázaly hlubší pochopení udržitelnosti a etického rozhodování.

Mnoho účastníků propojilo osobní hodnoty s konkrétními budoucími kariérními cíli.

Inovace spočívá v propojení podnikatelského vzdělávání s osobní identitou a společenskou odpovědností, spíše než v zaměření se pouze na obchodní mechanismy.

Tento workshop má silný replikační potenciál v mentoringových programech, centrech pro mládež a podnikatelských bootcampech. Podporuje dlouhodobý rozvoj společensky odpovědného rozhodování a podnikání zaměřeného na cíl.

## Svědectví

Účastníci popsali aktivitu takto:

- „Pomohlo mi to pochopit, na čem mi skutečně záleží.“
- „Nikdy předtím jsem o podnikání takto nepřemýšlel.“
- „Bylo příjemné mluvit o hodnotách, ne jen o penězích.“



## IMPLEMENTACE A EVALUACE



Zpětná vazba účastníků potvrdila reflexivní dopad workshopu.

Několik mladých lidí uvedlo, že aktivita jim pomohla získat jasno v jejich osobních prioritách a budoucím směřování.

Komentáře jako „Pomohlo mi to pochopit, na čem mi skutečně záleží“ ukazují, že setkání vytvořilo prostor pro hlubší sebeuvědomění, které v tradičním podnikatelském vzdělávání často chybí.

Tato svědectví naznačují, že workshop povzbudil účastníky k propojení ekonomické činnosti se smyslem a etickou odpovědností.

- **Další úvahy a doporučení:**

Facilitátoři by měli zajistit psychologicky bezpečné prostředí, zejména při práci se zranitelnými mladými lidmi. Abstraktní pojmy, jako je udržitelnost, by měly být vysvětleny jednoduchým jazykem s konkrétními příklady. Workshop funguje nejlépe, když po něm následuje praktická aktivita, jako je rozvoj nápadu na projekt nebo použití projektového plátna. Vizuální materiály nebo tištěné pracovní listy mohou zvýšit zapojení a učinit abstraktní pojmy hmatatelnějšími.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Nejlepší postupy [1]:** Komunikace online kurzu a širší dopad **[Francie]:**

- **Proč tento přístup funguje**

Vytvoření online kurzu s sebou nese výzvu: přimět online publikum, aby ho objevilo, zaregistrovalo se a učilo se prostřednictvím něj.

Koneckonců, v projektu Erasmus+ nebo v jakémkoli online kurzu pro vzdělávání mládeže by poměrně snadnou strategií k oslovení počtu registrovaných lidí a klíčových ukazatelů výkonnosti bylo požádat studenty a mládež, kteří se již účastní vašich dalších kurzů a aktivit.

I když by to mohlo fungovat, nedokazuje to relevanci formátu e-learningu. Koneckonců, pokud se přihlašují pouze lidé, kteří již znají vaši vzdělávací nabídku, proč vůbec vytvářet online kurz? Nestačila by prezenční konzultace nebo jednoduchý PDF soubor?

Celým smyslem a účelem vytvoření online kurzu jako vzdělávací organizace je mít dopad na účastníky, které byste možná neoslovili svými obvyklými kanály. Proto níže uvádíme, jak jsme oslovili účastníky kurzu online, a poskytujeme doporučení, jak byste mohli rekrutovat účastníky z nových skupin mimo vaše běžné studenty.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## Popis

Pro otestování online kurzu jsme implementovali následující 3 typy aktivit.

### **Online diseminační kampaň:**

Komunikovali jsme široce sdílením kurzu ve specializovaných skupinách pro začínající a nezávislé tvůrce videoher a také prostřednictvím cílených příspěvků s podporou. To nám umožnilo oslovit více než 45 000 lidí ve francouzštině a 114 000 v angličtině (v celé Evropě).

Kurz jsme také sdíleli ve specializovaných prostorech Discordu pro vývojáře her ve francouzštině.

### **Webinář pro přímé spojení:**

Online komunikace sice umožňuje získat velké množství lidí, ale nedosahuje schopnosti spojit se přímo se studenty. Proto jsme pro doplnění našeho přístupu uspořádali webinář ve francouzštině, který nám umožnil spojit se se 2 lektory, kteří následně kurz propagovali svým studentům, a se 3 tvůrci videoher.

### **Nabídka individuálního koučinku:**

Abychom prohloubili naše spojení s cílovou skupinou, nabídli jsme individuální koučink pro lidi, kteří vytvářejí svou první videohru. I když většina těchto příspěvků měla značný dosah, neprojevalo se to žádostmi o bezplatný koučink.

Sledováním počtu lidí registrovaných do online kurzu jsme však zjistili, že to umožnilo efektivně zvýšit zájem o kurz.



## IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Další úvahy a doporučení:**

Budování přímého publika na platformách, jako je Discord, by mohlo být adekvátní strategií. Je však méně realistické ji zavést v rámci projektu s více partnery, vzhledem k tomu, že datum spuštění kurzu nelze stanovit s dostatečným předstihem a jakékoli zpoždění po mobilizaci publika může vést ke zklamání a odloučení.

**VIDEO GAMES FOR GOOD**

APPRENDS  
À ENTREPRENDRE ET  
CRÉER TON JEU VIDÉO

Cours  
gratuits  
en ligne

Cofinancé par  
l'Union européenne



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Nejlepší postupy [2]:** Zpětná vazba od profesionálů: řízení očekávání studentů a pedagogů ohledně první hry **[Francie]**:

- **Proč tento přístup funguje**

Jednou z cílových skupin našeho projektu jsou tvůrci videoher, a to ze 2 důvodů: 1. protože mladí tvůrci, kteří hrají poprvé, spadají přímo do naší cílové skupiny mládeže, a 2. protože tvůrci videoher a nezávislá studia mohou ověřit přístup a obsah projektu a doplnit jej na základě svých zkušeností.

Kromě toho několik našich kolegů učí nebo učilo na vysokých školách zaměřených na videohry.

Díky našemu propojení v YuzuPulse s místním ekosystémem videoher centra Euracreative CCI a regionální sítí Game In North jsme měli možnost diskutovat zejména o:

- Hlavních výzvách, které tvůrci her, kteří hrají poprvé, kladou, a doporučeních, jak je vybavit, aby těmto rizikům předcházeli,

- Hodnocení našeho přístupu a zejména recenze online kurzu.

Vzhledem k tomu, že první bod bude pravděpodobně nejzajímavějším tématem pro pedagogy čtoucí tuto příručku, navrhujeme se zaměřit na tento bod.

Vzhledem k tomu, že první bod bude pravděpodobně pro pedagogy čtenářů této příručky nejzajímavějším tématem, navrhujeme se zaměřit právě na něj.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Hlavní výzvy, o kterých by měli pedagogové vědět**

Hlavní výzvy z pohledu mladých lidí, kteří vytvářejí svou první videohru, jsou identifikovány v následujících blogových příspěvcích:

- 5 chyb, kterých se dopouštějí všichni tvůrci videoher poprvé – včetně nás
- Chcete zkazit svůj první projekt videohry? Řiďte se těmito 5 radami od podnikatelů!

Abychom to shrnuli, hlavní pasti jsou:

- **Když lidé začínají se svým vysněným projektem:** Obvykle je příliš ambiciózní a pýcha nakonec zabere příliš mnoho místa a brání v efektivním a vhodném rozhodování. Také brání v ověření, zda pro vaši hru existuje publikum.
- **Příliš ambiciózní pro první projekt:** projekt první hry by měl být malý a ne příliš dlouhý na realizaci. Teprve vytvořením hry si člověk uvědomí, jak dlouho trvají všechny procesy, a jak věci, které se zdály být detaily, ve skutečnosti zaberou hodně času.
- **Nedostatek dostatečných finančních prostředků:** Je nepravděpodobné, že by se na první projekt získalo financování, zejména například mimo Francii. Je tedy lepší vytvořit svou první hru jako vedlejší projekt a zajistit si dostatek osobních finančních prostředků na udržení svého úsilí v průběhu času, než bude tvorba hry trvat déle, než jste plánovali.
- **Nestarání se o sebe:** Vytváříte svou první hru a jste tak nadšení, že péči o sebe odkládáte na vedlejší kolej. Nakonec skončíte unavení, úzkostliví a vytvoříte zbytečné napětí ve svém týmu.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Čekání na to, až bude vše perfektní, než se o svou práci podělíte:** Toto je nejlepší způsob, jak zajistit, že nikdy netestujete svůj herní nápad a nikdy neidentifikujete svou cílovou skupinu a také to, kde se nachází.

- **Zohlednění zpětné vazby od všech:** Každý (vaši přátelé, rodina, lidé online, profesionálové atd.) dává tvůrcům her svůj názor na cokoli. Je nezbytné naslouchat takovým radám, ale také vědět, kdy a jak je ignorovat, aby váš herní projekt zůstal realizovatelný.

- **Neučení se technikám projektového řízení:** Vášeho nestačí k podpoře vašeho herního projektu, potřebujete také metody projektového řízení.

- **Nekomunikování o vašem projektu před vydáním:** To znamená, že si nikdy nevybudujete publikum a vaše hra nemusí nikoho zajímat.

## • Jak na tyto výzvy jako edukátor reagovat

- **Když lidé začínají se svým vysněným projektem:** Vysvětlete výhody zahájení s jednoduchou hrou: jsou zde nižší sázky a nemáte tlak na to, abyste věci udělali správně napoprvé.

**Vzhledem k nedávnému příkladu hry Clair Obscur: Expedition 33** a vzestupu umělé inteligence si někteří myslí, že je snadné vytvořit ambiciózní hru, ale to nemůže být dále od pravdy (Sandfall Interactive shromáždila tým profesionálů a měla přístup k financování; a umělá inteligence sice může generovat zdroje pro hru, ale nepomáhá s jejich interakcí).



## IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Příliš ambiciózní pro první projekt:** Dobrým způsobem, jak mladým lidem ukázat, že se mají hodně co učit a že by získali z toho, kdyby začali s malým projektem, kde si celý proces vyzkouší, je prostudovat si náš online kurz, modul 2, který ukazuje všechny úkoly související s tvorbou her (testování, komunikace, otázky a odpovědi atd.), na které vaši studenti možná nepomysleli. Někteří studenti si navíc mohou videohry představovat pouze jako hry AAA: pokud je to tak, představte jim menší nezávislé tituly.
- **Nedostatek dostatečných finančních prostředků:** Pomozte svým studentům zhodnotit čas a/nebo peníze, které již mají na plánování hry, která tento rámec respektuje.
- **Nedbalost na sebe:** Pravidelně se se svými studenty informujte, jak se cítí jako jednotlivci i jako tým.
- **Čekání, až bude vše perfektní, než se s nimi podělíte o svou práci:** Vedte aktivitu, ve které si vyberete nezávislou hru a podíváte se na její ranou komunikaci, abyste viděli, jak se vyvíjela.
- **Zohlednění zpětné vazby od všech:** Každý (vaši přátelé, rodina, lidé online, profesionálové atd.) dává tvůrcům her svůj názor na cokoli. Je nezbytné naslouchat takovým radám, ale také vědět, kdy a jak je ignorovat, aby váš herní projekt zůstal realizovatelný.
- **Neučení se technikám projektového řízení:** Zde můžete jako pedagog zazářit: využijte zdroje našeho projektu, zejména pracovní listy a online kurz, abyste je naučili, jak řídit svůj projekt!
- **Nekomunikování o vašem projektu před vydáním:** Jakmile vaši studenti mají první prototyp, podpořte je v komunikaci na kanálech, jako je Reddit (který má několik komunit pro malé týmy herních vývojářů), aby se pokusili svou hru prezentovat.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## **Praktická aktivita:**

Jako úvod můžete studentům položit následující otázky (například na Kahootu nebo podobné platformě), abyste sledovali, kde se nacházejí:

### **- Chci si teď vytvořit svou vysněnou videohru:**

- Ano
- Ne

### **- Vyjmenujte 3 poslední hry, které jste hrál(a) (otevřená odpověď)**

### **- V uplynulém roce jsem hrál(a) nezávislé hry. Vyjmenujte je: (otevřená odpověď)**

### **- Umělá inteligence mi tvorbu výrazně usnadní:**

- Ano
- Ne tak docela
- Vůbec ne

### **- Vytvořím hru rychle, abych na ní vydělal(a) peníze:**

- Velmi pravděpodobně
- Nepravděpodobně

### **- Na svém herním projektu můžu pracovat všechny večery a víkendy:**

- Určitě
- V případě potřeby
- Budu potřebovat přestávky



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**- Jakmile bude hra vytvořena, sdílím ji:**

o Ano, pak bude perfektní!

o Ne, ukážu ji předtím, abych si vybudoval publikum a získal zpětnou vazbu

**- Řízení projektu je nudné.**

o Souhlasím, není to moje práce jako tvůrce

o Nesouhlasím, potřebuji to ke správě svého herního projektu



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Nejlepší postupy [1]:** Kontextualizace sociální inkluzivity prostřednictvím analýzy „protipříkladů“ [Česko]:

- **Proč tento přístup funguje**

Tento postup využívá „špatné příklady“ vyprávění a reprezentace v existujících videohrách k podnícení kritických diskusí. Analýza toho, co nefunguje, slouží jako silný pedagogický nástroj, protože poskytuje hmatatelné referenční body z reálného světa. Tato metoda je obzvláště účinná pro věkovou skupinu 16–19 let, protože jim umožňuje aplikovat „kritický pohled“ na média, která již konzumují, a tím učinit abstraktní pojmy jako „inkluze“ a „přístupnost“ hmatatelnějšími.

- **Popis**

Aktivita byla realizována v kanceláři Eppas s mladými lidmi ve věku 16–19 let.

**Kroky implementace:**

Formát aktivity: Vedoucí prezentují úryvky ze stávajících her, které obsahují problematické tropy, jednorozměrné postavy nebo exkluzivní design.

Kritická diskuse: Tento formát kombinuje analýzu vývoje her s reflexí sociálních problémů. Posune aktivitu z pasivní přednášky na dynamický kreativní workshop, kde si studenti sami identifikují stereotypy.

**Důležité upozornění:** Facilitátoři by si měli předem připravit knihovnu rozmanitých herních úryvků (pozitivních i negativních), aby tyto reflexe usnadnili. Během těchto diskusí je nezbytné nechat prostor pro osobní zkušenosti, protože tyto momenty často generují nejhlubší učení, ale vyžadují od školitele emocionální citlivost.

Facilitátoři shromáždili zpětnou vazbu a postřehy.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## **Zkušenosti s edukátory a mládeží:**

**Edukátoři** poznamenali, že účastníci byli do diskusí zapojeni více, než se očekávalo, a že formát potřeboval jen několik úprav.

## **Zapojení cílové skupiny:**

Účastníci se aktivně zapojovali do řešení problémů, diskusí mezi vrstevníky a reflexe.

- **Pozorované účinky a dopad**

- **Zvýšené povědomí:** Účastníci si jasněji uvědomovali stereotypní reprezentace ve videohrách i v médiích obecně.

- **Osobní propojení:** Použití „špatných příkladů“ z reálného světa podnítilo účastníky ke sdílení vlastních životních zkušeností s nedostatečným zastoupením.

- **Praktické využití:** Identifikací toho, čemu se vyhnout, skauti a studenti projeví větší odhodlání při navrhování vlastních inkluzivních postav a aktivně uplatňovali získané poznatky ve svých kreativních projektech.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Výpovědi**

## **Pohled facilitátora: Proměna kritiky v tvorbu**

„Zpočátku jsem se obával, že zaměření se na ‚špatné příklady‘ by mohlo působit příliš negativně, ale energie v místnosti se okamžitě změnila, když jsem ukázal klip známé hry s velmi stereotypní ženskou protagonistkou.“

Namísto suché přednášky o genderových tropech studenti zahájili vášnivou debatu o tom, jak tento design vylučuje polovinu potenciálních hráčů.

Tím, že je nechali rozebrat ‚špatný‘ design, se cítili mnohem silnější k vytvoření něčeho ‚dobrého‘. Už to nebyla jen abstraktní sociální lekce; byla to technická výzva: ‚Jak navrheme postavu, která působí lidsky, a ne jako klišé?‘ Získané povědomí jim utkvělo v paměti po celou fázi vývoje.“

## **Pohled účastníka (17 let): Rozvíjení „kritického oka“**

„Hrál jsem hry celý život, ale nikdy jsem doopravdy nepřemýšlel o tom, proč určité postavy vždy vypadají nebo se chovají stejně.“

Vidět „špatné příklady“ vedle těch inkluzivnějších bylo naprosto zjevné. Je to, jako když jednou uvidíte stereotyp, už se ho nemůžete zbavit.

V našem projektu jsme se rozhodli upustit od našeho prvního nápadu na postavu, protože jsme si uvědomili, že jen opakujeme stereotyp, který jsme viděli už milionkrát.

Tato aktivita mi pomohla uvědomit si, že jako tvůrce her mám moc změnit příběh, a ne jen se řídit tím, co už existuje.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## **Pohled účastníka (věk 19): Od pasivního hráče k aktivnímu designérovi**

„Největší dopad měl pohled na to, jak některé hry berou „rozmanitost“ jako pouhé zaškrťávací políčko bez jakékoli hloubky.

Uvědomil jsem si, že inkluze není jen o tom, dát do pozadí rozmanitou postavu; jde o příběh, který vyprávějí.

Analýza neúspěchů velkých studií mi dodala spoustu sebevědomí.

Dala mi pocit, že nepotřebuji obrovský rozpočet, abych vytvořil „lepší“ hru – jen jsem musel být promyšlenější.

Změnilo to způsob, jakým se dívám na svou knihovnu Steam, a rozhodně to změnilo i můj přístup k hernímu designu našeho týmu.“

- **Další úvahy a doporučení:**

### **Jak se vypořádat s obrannými reakcemi**

**-Reflexe:** Protože mnoho účastníků (zejména ve věkové skupině 16–19 let) jsou fanoušky kritizovaných her, existuje riziko „obrné“ reakce, pokud je trenér v populárních médiích vnímán jako jednoduše „nenávistný“.

**-Doporučení:** Rámec analýzy definujte jako „Vylepšení produktu“ spíše než jako „Morální úsudek“. Místo toho, abyste říkali, že hra je „špatná“, zeptejte se: „Jak by se dal design této postavy rozšířit, aby se více lidí cítilo zapojeno?“ To udrží atmosféru kreativní a profesionální, nikoli obviňující.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## Síla „juxtapozice“

- **Reflexe:** Analýza je nejúčinnější, když po „špatném příkladu“ bezprostředně následuje „dobrý příklad“ (protipříklad). Tím se zabrání tomu, aby se lekce stala příliš negativní, a poskytne se jasná vize úspěchu.

- **Doporučení:** Pro každý zobrazený problematický trop (např. jednorozměrná „dívka v nouzi“) mějte připravený snímek zobrazující inkluzivní alternativu (např. komplexní, hratednou ženskou hlavní postavu).

Tento přístup „A/B testování“ pomáhá studentům vizualizovat, jak přesně inkluzivní design vypadá v praxi.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Nejlepší postupy [2]:** Využití narativních „metastruktur“ pro komplexní vyprávění příběhů **[Česko]:**

- **Proč tento přístup funguje**

Tento nejlepší postup je založen na principu, že strukturované narativní rámce umožňují studentům překonat povrchní myšlenky.

Výzkum narativního designu naznačuje, že poskytnutí plánu pro vývoj postavy, konkrétně s využitím „metastruktury“ (Lež, Chtění, Duch, Potřeba, Pravda), pomáhá účastníkům internalizovat složité dějové oblouky.

Tento přístup snižuje vstupní bariéru pro mladé tvůrce, kteří se mohou cítit zahlceni „prázdnou stránkou“, a zajišťuje, že sociální témata jsou hluboce integrována do hrátelnosti, spíše než aby se jednalo o povrchní doplňky.

- **Popis**

Aktivita byla realizována v kanceláři Eppas s mladými lidmi ve věku 16–19 let.

## **Kroky implementace:**

**Rámec jako nástroj:** Účastníci se učí budovat své herní příběhy kolem pěti základních psychologických pilířů:

- **Duch:** Minulá událost, která postavu pronásleduje.
- **Lež:** Falešná víra, kterou postava o sobě má.
- **Touha:** Vnější, hmatatelný cíl postavy.
- **Potřeba:** Co se postava skutečně potřebuje naučit („Pravda“).



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



**Aplikace workshopu:** Během workshopů narativního designu slouží tento rámec jako ústřední motor brainstormingu. Podporuje „pomalé myšlení“ a hlubokou reflexi motivace postav.

**Důležité upozornění:** Zajistěte, aby tento rámec doprovázela podrobná struktura pro „herní testování příběhů“. Zatímco metastruktura pomáhá budovat postavu, studenti také potřebují konkrétní příklady pro zdokonalení příběhu, aby se vyřešily zjištěné mezery mezi narativem a skutečnou hratelností. Lektori shromáždili zpětnou vazbu a postřehy.

## **Zkušenosti s edukátory a mládeží:**

Edukátoři poznamenali, že účastníci byli do diskusí zapojeni více, než se očekávalo, a že formát potřeboval jen několik úprav.

## **Zapojení cílové skupiny:**

Účastníci se aktivně zapojovali do řešení problémů, diskusí mezi vrstevníky a reflexe.

## **• Pozorované účinky a dopad**

Prohloubené zapojení: Tento strukturovaný přístup byl účastníky vysoce oceněn, protože poskytoval jasný plán pro rozvoj.

**Nuancedované vyprávění:** Studenti se posunuli od jednoduchých konceptů k nuancednějším a poutavějším narativům, které efektivně začleňovaly sociální témata.

**Souvislá cesta učení:** Použitím profesionálního narativního rámce účastníci cítili, že jejich projekty získaly na sofistikovanosti a účelnosti.



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



- **Výpovědi**

## **Pohled pedagoga: Překlenutí mezery „prázdné stránky“**

„Největší překážkou pro mladé tvůrce je často ohromující povaha prázdné stránky.

„Metastruktura“ (Lež, Chtění, Duch, Potřeba, Pravda) byla účastníky vysoce oceněna, protože poskytla jasný a profesionální plán pro rozvoj. Bylo neuvěřitelné sledovat, jak se posouvají od povrchních tropů k tvorbě propracovanějších a poutavějších příběhů.

Na konci lekce už netvořili jen hry; efektivně začleňovali složitá sociální témata do svého vyprávění, protože struktura je nutila přemýšlet o vnitřních potřebách jejich postav.“

## **Pohled mladého tvůrce: Jak vytvořit přirozená sociální témata**

„Před workshopem jsem si myslel, že vytvoření „dobré“ hry znamená jen přidat na samý konec poselství o laskavosti.

Ale rámec EPPAS mě naučil, že sociální poselství by mělo být „Pravdou“, kterou se postava potřebuje naučit, aby vyhrála.

Díky tomu se téma jevilo jako přirozená součást hry, nikoli jako něco vynuceného. Díky tomuto předdefinovanému rámci mi pomohlo vybudovat vývojový oblouk postavy, který působil reálně, a poselství naší hry o inkluzivitě bylo mnohem silnější.“



# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## Pohled recenzenta: Od jednoduchých nápadů k hlubokým dějovým obloukům

„Když jste sledovali, jak ostatní týmy prezentují své příběhy, okamžitě jste poznali, kdo používal metastrukturu.

Jejich postavy působily jako skuteční lidé se skutečnými vnitřními konflikty, spíše než jen jako avatary na obrazovce.

Bylo opravdu inspirativní vidět, jak technický nástroj, jako je „Lež“ a „Přání“, může vést k tak hlubokým, emocionálním dějovým obloukům.

Změnilo to můj vlastní přístup k designu. Nyní si uvědomuji, že nejlepším způsobem, jak řešit složité sociální problémy, je začlenit je přímo do jádra psychologické cesty postavy.“

- **Další úvahy a doporučení:**

Navigace v „vnitřním“ vs. „vnějším“ konfliktu

**Reflexe:** Všimli jsme si, že studenti často snadno identifikují „Přání“ (vnější cíl, jako je „najít poklad“), ale bojují s „Potřebou“ (vnitřní růst, jako je „naučit se důvěřovat druhým“). Bez vnitřní „Potřeby“ se hra zdá prázdná.

**Doporučení:** Použijte „ducha“ (trauma/událost z minulosti) jako most. Povzbudte lektory, aby se zeptali: „Co se s touto postavou v minulosti stalo, že je pro ni tak těžké získat to, co skutečně potřebuje?“ Přímé propojení ducha s potřebou pomáhá mladým lidem pochopit, že růst postavy je srdcem dobrého příběhu.

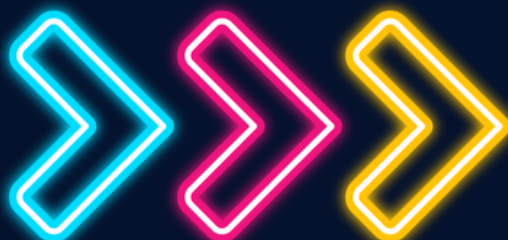


# IMPLEMENTACE A EVALUACE



## Vizualizace příběhového oblouku

- **Reflexe:** Abstraktní psychologické koncepty jako „Lež“ mohou být v čistě verbální diskusi obtížně pochopitelné. Účastníci, kteří se potýkali s textovým rámcem, si vedli mnohem lépe, když viděli „tvar“ příběhu.
- **Doporučení:** Poskytněte vizuální šablonu „Narativního oblouku“, kde si účastníci mohou fyzicky zmapovat, kde je „Lež“ zpochybňována a kde je odhalena „Pravda“. Vnímání příběhu jako cesty s vrcholy a údolími pomáhá vyvážit tempo herních úrovní.



# 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.



**Co-funded by  
the European Union**

<https://www.videogames4good.eu>