

MOZAIKA

DŮM
ZAHRANIČNÍ
SPOLUPRÁCE

D

Z

S

ČTVRTLETNÍK DZS O MEZINÁRODNÍM VZDĚLÁVÁNÍ / **PODZIM 2026**



**Hry a inovace
ve vzdělávání**

Výzva 2026: termíny a infosemináře

dzs.cz



Podpoříme Vaše sny o mezinárodním vzdělávání

Erasmus+




Chcete změnit svět k lepšímu?

Evropský sbor solidarity

- Solidární projekty
- Dobrovolnictví




Erasmus+ Youth

ROZŠÍŘTE SVÉ OBZORY

#DiscoverEU

JE TI 18? PROCESTUJ EVROPU S DiscoverEU!



Když se učíme a ani o tom nevíme



Anežka Sechovcová
vedoucí oddělení neformálního vzdělávání mládeže a sportu

Když jsem byla malá, trávila jsem spoustu času u videoher. Tehdy mě vůbec nenapadlo, že by mohly mít něco společného se vzděláváním, prostě mě to bavilo. Jenže hry byly v angličtině, a já si postupně začala spojovat jednotlivá slova s tím, co se dělo na obrazovce. Ne proto, že bych se chtěla učit jazyk, ale protože jsem chtěla vědět, jak se ve hře posunout dál.

Ani později to nebyl nějaký promyšlený plán. Když jsem v angličtině začala sledovat i filmy a seriály, bylo to hlavně proto, že jsem nechtěla čekat na české titulky. Teprve zpětně mi dochází, že všechny tyto drobné zkušenosti mě naučily možná víc než hodiny ve škole, kdy jsem se vědomě snažila něco si zapamatovat.

Náhodou k cíli

Není to vlastně nic překvapivého. To nejdůležitější, co jsme se v životě naučili, si často neodnášíme z okamžiků, kdy nám někdo něco vysvětloval. Učíme se lépe, když něco sami zažijeme, vyzkoušíme, uděláme chybu nebo nás jednoduše pohltí činnost natolik, že zapomeneme, že se něco odehrává.

Právě na tomto principu stojí i neformální vzdělávání, herní přístupy a gamifikace. Přestože mohou znít jako nějaké moderní pojmy, jejich podstata je překvapivě

jednoduchá – zapojit člověka do procesu tak, aby nebyl jen pasivním příjemcem informací.

Hra jako spolutvůrce

Dobře navržená hra dokáže rozvíjet spolupráci, kreativitu, kritické myšlení i odvahu hledat vlastní řešení. Stejně jako kvalitní neformální vzdělávání staví na zkušenosti, motivaci a aktivním zapojení. V tomto čísle se proto podíváme nejen na inspirativní příklady z projektů mezinárodních programů, jako jsou Erasmus+ a Evropský sbor solidarity, ale také nabídneme praktické tipy pro inovativní výuku. Představíme inspirativní muzeum NaFilm a pobavíme se o tom, za jakých okolností jsou hry dobrým nástrojem pro vzdělávání. Nechybí ani rozhovor s Bobem Kartousem o budoucnosti školství, technologiích a personalizovaném učení.

Ať už působíte ve škole, v neziskové organizaci, pracujete s mladými lidmi, nebo vás jednoduše zajímá, jak se učíme ve 21. století, věřím, že pro vás bude toto číslo zdrojem inspirace. Možná si při čtení vzpomenete na vlastní zkušenost – na něco, co vás naučila hra, cestování, dobrovolnictví nebo obyčejná životní situace.

Přejeme příjemné čtení!

MOZAIKA

Podzim 2026 · 8. 9. 2026

Vychází 4x ročně, rozdává se zdarma

Vydavatel: Dům zahraniční spolupráce,

Na Poříčí 1035/4, 110 00 Praha 1,

IČO: 61386839, evid. č.: MK ČR E 23325,

tel.: +420 221 850 100,

e-mail: info@dzs.cz, web: dzs.cz,

eurodesk.cz

Šéfredaktorka: Adéla Vašíňová

Foto: istockphoto.com

Grafika: Kristína Černá

Tisk: AF BKK, s. r. o.

Distribuce: Casus, Direct Mail, a. s.

Spolufinancováno z programu Evropské unie Erasmus+ a Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy. Za obsah publikací (sdělení) odpovídá výlučně autor. Publikace (sdělení) nerepresentují názory Evropské komise a Evropská komise neodpovídá za použití informací, jež jsou jejich obsahem. Změny uvedených údajů nebo tiskové chyby jsou vyhrazeny.

Co fungovalo tehdy, funguje i teď

Gamifikaci často vnímáme jako nějakou novinku a moderní přístup ke vzdělávání. Přitom učení hrou existuje už dlouho. Technologie a umělá inteligence nyní ale vyučujícím poskytují nové možnosti a přenáší výuku do prostředí, kde jsme se s ní dříve nesetkávali.

Je večer, skupina dětí sedí kolem ohně a plánuje, kudy se příští den vydá. Čeká je cesta podle mapy, několik úkolů i výzvy, se kterými si zatím neumějí úplně poradit. Za jejich splnění mohou získat odznak, postupně si osvojují nové dovednosti a při dalších úkolech na ně zase navazují. Hodně závisí na spolupráci celé skupiny.

Výzvy, týmová práce, vlastní aktivita nebo postupný rozvoj dovedností – všechno, co si dnes spojujeme s inovativním vzděláváním. Přitom podobná situace se mohla odehrávat ve skautském oddíle před desítkami let.

Skauting je dobrým příkladem toho, jak ošidné může být slovo „nový“. Skautská metoda dlouhodobě pracuje s učením prostřednictvím činnosti, osobním postupem, prací v malých týmech a postupným přebíráním odpovědnosti. Nejde samozřejmě o gamifikaci v dnešním slova smyslu. Některé principy jsou ale beze sporu podobné. Zkrátka: to, co dnes popisujeme odbornými pojmy, v různých podobách dávno existovalo v neformálním vzdělávání.

Co je neformální vzdělávání?

Představuje učení mimo klasickou školní výuku. Má svůj cíl a je předem připravené, často staví hlavně na vlastní aktivitě, zkušenosti a spolupráci s ostatními. Může mít podobu kurzu, workshopu, výměny mládeže nebo jiné organizované vzdělávací aktivity. A zdaleka se netýká jen mladých lidí. Podle **OECD** se v roce 2023 nějaké formy neformálního vzdělávání účastnilo 37 % dospělých, zatímco formálního vzdělávání jen 8 %.

Na neformálním vzdělávání stojí také řada aktivit evropských programů. **Erasmus+** nabízí příležitosti pro mladé i ty, kteří s nimi pracují. Třeba při výměně mládeže se zúčastnění lidé setkávají s vrstevníky z dalších zemí a společně se učí prostřednictvím workshopů, debat, her a dalších aktivit.

Evropský sbor solidarity umožňuje mladým učit se prostřednictvím osobní zkušenosti. Mohou se zapojit do dobrovolnictví nebo spolupracovat na vlastním solidárním projektu a přitom se rozvíjet i přebírat zodpovědnost.

Neformální vzdělávání většinou nekončí vysvědčením nebo diplomem, ale to neznamená, že by byly získané dovednosti opomenuty: Evropská unie podporuje jejich uznávání a existují nástroje, které pomáhají zachytit, co se člověk mimo školu naučil. V projektech Erasmus+ v oblasti mládeže a Evropského sboru solidarity k tomu slouží například **Youthpass**.



Vždyť už ve středověku si lidé hráli...

Hra není novým nástrojem učení. V různých dobách sloužily hry k procvičování počítání, strategického uvažování, rozhodování nebo třeba k přípravě na skutečné situace.

Například už ve středověku vznikla hra Rithmomachia, která učila aritmetiku: hráči a hráčky na hracím poli sestavovali číselné řady podle matematických proporcí a učili se tak myslet v číslech a poměrech. Jiné hry zase stavěly na plánování, vyjednávání nebo předvídání kroků soupeře.

Dnes dokážeme herní vzdělávací účinky popsat, rozlišit a záměrně využít. Změřujeme se na psychickou stránku hraní a na to, co se při něm děje s naší pozorností, motivací nebo emocemi. Sledujeme, jak hra dokáže udržet soustředění, podpořit vytrvalost, nabídnout bezpečný prostor pro chybu nebo pracovat s pocitem pokroku. Tyto principy platily vždycky. Rozdíl je v tom, že dnes s nimi můžeme pracovat vědoměji a přesněji. Můžeme využít celou hru, nebo do běžné vzdělávací aktivity přenést jen některé její prvky.

Starý princip, nové prostředí

Výraznou změnu přinesly nové nástroje, které máme k dispozici. Hra už nemusí mít podobu karet, figurek nebo táborové výpravy. Může se odehrávat na obrazovce, ve virtuálním prostoru nebo v simulovaném světě. Digitální prostředí dokáže reagovat na naše rozhodnutí a podle nich proměňovat další průběh. Najednou vnímáme, že jsme součástí herního příběhu a celý zážitek je tak pro nás mnohem více autentický.

Školit dospělé? Na ty se musí s důvtipem

Zeptejte se někoho, kdo někdy vedl školení pro dospělé, zdali je to snazší než učit děti. Odpověď nebude jednoznačná. Dospělí sice mohou mít silnou motivaci se něco naučit, zároveň ale chtějí více vědět, proč danou věc dělají a co jim přinese. A u her to platí dvojnásob.

Svou zkušenost pro platformu **EPALE** popisuje Oliver Šimko, který se věnuje využití herních prvků ve vzdělávání. Sám

Vyznáte se v těchto pojmech?



GAMIFIKACE

přidává do běžné činnosti herní prvky – třeba body, odměny, úrovně nebo žebříček – s cílem zvýšit motivaci.



HERNÍ UČENÍ

znamená, že se učíte samotným hraním. Ve hře řešíte problémy, rozhodujete se a získáváte nové znalosti či dovednosti.



VZDĚLÁVACÍ HRA

je od začátku vytvořena s cílem něco naučit nebo procvičit. Může jít o kvíz, deskovku, simulaci či počítačovou hru.

S nástupem umělé inteligence se hranice možného posunuly ještě dál. Obsah už nemusí být předem připravený do posledního detailu – může reagovat na konkrétní situaci nebo vznikat průběžně. Studující si mohou například vyzkoušet rozhovor s historickou postavou, procvičovat cizí jazyk v simulované situaci nebo řešit modelový problém, který se dál vyvíjí podle jejich rozhodnutí. Místo jedné předem napsané cesty může pokaždé vzniknout trochu jiný scénář.

Technologie dávají starým principům nové prostředí a možnosti, nejsou ale jedinou cestou, jak vzdělávání proměňovat. Inovace totiž nemusí znamenat nový nástroj ani převratný objev. Často spočívá v tom, že něco, co už známe – hru, výzvu, spolupráci, vlastní aktivitu nebo učení od ostatních – využijeme jinak nebo přeneseme do nového prostředí.



„Překážkou mohou být také příliš složitá pravidla, kvůli nimž se lidé více soustředí na pochopení hry než na samotné téma,“ dodává.

Další zkušenosti a tipy pro vzdělávání dospělých nabízí **EPALE – evropská online platforma pro vzdělávání dospělých**. Propojuje lidi z praxe i výzkumu z celé Evropy a nabízí články, zkušenosti, praktické materiály i prostor pro diskusi.

Body nestačí. Učení hrou funguje hlavně díky smyslu a příběhu

Text: Zuzana Keményová



Je gamifikace jen bublina nadšení, která splaskne, nebo skutečně efektivní forma výuky? Záleží na tom, jestli žáci a žákyně sbírají jen body a odznaky, nebo jestli hra pracuje například s příběhem. Dobře zvládnuté učení formou hry uchovává znalosti dlouhodobě, zvláště pokud se látka propojí s něčím, co dětem dává smysl, a pokud ji aktivně používají. A ideální je, pokud je pochopení látky přímo klíčem k úspěchu ve hře.

Komenského heslo „škola hrou“ se v digitálním věku stává magickým zaklínadlem snad každé vzdělávací a naučné instituce. Tabule a sešity nahrazují dotykové tablety, mobilní aplikace, projekce na zeď s interaktivními prvky a mnoho dalších digitálních nástrojů – to vše s cílem převést klasickou výuku do formy hry.

Co přesně ale činí gamifikaci účinnou?

Jan Nehyba, expert na vzdělávání z Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, odkazuje na nejrozsáhlejší přehled k tomuto tématu – metaanalýzu německých vědců Michaela Sailera a Lisy Homnerové z roku 2020. Ta zjistila, že gamifikace funguje tam, kde je příběh s avatarem, který se v čase vyvíjí, a kde žáci a žákyně pracují v týmech a zároveň soutěží s jinými. „Tedy klíčový je smysl, vztah a příběh,“ vysvětluje Nehyba. Dobrá gamifikace zviditelní něco, co v učení stejně probíhá – pokrok, zpětnou vazbu a malé úspěchy. Špatná naopak přesměruje pozornost od obsahu k honbě za body.

Křivka zapamatování má tvar písmene U

Důležitou otázkou gamifikace je, zda funguje dlouhodobě. Tedy zda si znalosti naučené prostřednictvím hry dokáže mozek uložit a uchovat. „Krátkodobě gamifikace zabírá skoro vždycky. Je nová, je zábavná, třída ožije. Otázka je, co zbude za tři měsíce?“ ptá se Nehyba.

Nejzajímavější odpověď dává longitudoanalýza studie brazilských studujících programování z roku 2022. Luiz Rodrigues a jeho kolegové a kolegyně zjistili, že gamifikace pomohla krátkodoběmu zapamatování, ale v pozdějším měření už byla spíše neúčinná. A pak přišlo překvapení. Efekt neklesal rovně dolů, ale sledoval křivku ve tvaru písmene U. „Počáteční zapojení po čtyřech týdnech kleslo, což

odpovídá takzvanému efektu novosti, anglicky ‚novelty effect‘, tedy tomu, že cokoli nového nás nějakou dobu baví jen proto, že je to nové. Jenže pak se zapojení zase zvedlo, protože si studenti a studentky na systém zvykli a začali ho brát jako běžnou součást výuky,“ přibližuje Nehyba.

Existují také důkazy, že dobře navržená gamifikace může vést k lepším výsledkům i po delší době. Empirická evaluace zapojení studujících na tříletých datech ukázala, že koherentní, smysuplná gamifikace dokáže udržet zapojení díky posunu od vnější k vnitřní motivaci. „Ale to slovo ‚dobře navržená‘ nese celou tíhu věty. Retenci znalostí nezajistí body. Zajistí ji to, jestli se látka propojila s něčím, co pro žáka dává smysl, a jestli si ji aktivně vybavoval a používal,“ zdůrazňuje Nehyba.

Sanci uspět má mít i ten, kdo není jedničkář

Podle Patricie Martinů, odborné redaktorky informačního centra o vzdělávání EDUin, ale existuje riziko, že studující se budou soustředit právě spíše na odměnu než na samotné porozumění. „Je třeba myslet na to, že hra je stále nějaký nástroj, prostředek výuky, který má vést k výsledku. Někde body a umísťování se na žebříčkách mohou samy o sobě zvyšovat pocit kompetence a motivaci k výkonu, ale spíše u těch dětí, které tuto motivaci už samy o sobě měly,“ říká Martinů.

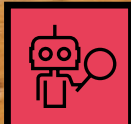
Skutečná motivace vedoucí k porozumění a zapamatování podle ní vychází spíše z emocionálního zapojení, například z příběhu, se kterým se žactvo dokáže ztotožnit, ze zvědavosti, co bude dál, nebo z pocitu, že to, co dělají, má smysl. „A aktivita musí být nastavena tak, aby šanci uspět měl každý, i ten, kdo není jedničkář – nebo spíše zejména ten, protože na něj klasické výukové metody nefungují,“ doporučuje Martinů.

Gamifikace může právě žákům a žákyním, kteří dosud úspěch spíše nezažívali, dát potřebnou motivaci – jak vnější, tedy odměnu, tak vnitřní, tedy pocit sounáležitosti a toho, že něčemu porozuměli. Podle Martinů však gamifikace vůbec nemusí vyžadovat digitální technologie, mnohé analogové hry postačí, a u mladších dětí by to dokonce preferovala. „Partičky sem třeba karetní hry, deskové hry nebo různé venkovní aktivity,“ dává příklady Martinů.

Nikoli body, ale pochopení má vyhrát hru

Bezprostřední zkušenost s hrami a učním má Lukáš Kolek, CEO českého spin-off Charles Games, který vznikl při Univerzitě Karlově a věnuje se vývoji výukových videoher. V jejich studiích vznikly hry přibližující zásadní historické události 20. století, ale také třeba, jak šetřit vodou v suchem ohrožených oblastech. I on se podrobně zabývá tím, jak správně pracovat s odměnou. „Pokud budete chtít gamifikovat nějaké téma pouze pomocí různých bodovacích škál, bonusů, výher či žebříčků, efekt nejspíš nebude moc dobrý. Lidé pak hrají na body místo na porozumění a samotné téma hry jim může proklouznout mezi prsty,“ upozorňuje Kolek.

Z jeho zkušenosti je mnohem lepším přístupem, pokud jsou herní mechaniky vybrané v souladu s tématem, které chce hra zpracovat. Ideální je, když porozumění není odměňováno zvlášť, ale je přímo cestou, jak ve hře postoupit. „Jinými slovy hru nevyhraje, dokud věc nepochopíte, protože pochopení je ta mechanika. V takovém případě odměna a učení splývají a riziko, že hráč myslí jen na výhru, do velké míry mizí,“ vysvětluje Kolek. Tvůrci a tvůrkyně se proto vždy mají zamyslet, jak vyvinout ucelenou a smysuplnou zkušenost ve formě hry, nejen gamifikační nadstavbu.



Když je nejlepším učitelem zážitek. Příběhy projektů, které pomocí netradičních vzdělávacích nástrojů rozvíjely nejen dovednosti, ale také schopnost spolupracovat, empatii a vztah k historii či kultuře.



Nohama na zemi, hlavou v oblacích

Kdo by si nechtěl vyzkoušet pilotovat letadlo? Studenti Střední školy technické ve Vysokém Mýtě tuto zkušenost díky projektu **EIVA** zprostředkovali mladým lidem se speciálními zdravotními potřebami. Pro mnohé z nich šlo o vůbec první setkání s létáním.

Vypadá to jednoduše: uživatel nebo uživatelka stojí na zemi, na hlavě má speciální brýle a v ruce ovladač. Řídí malý model letadla vybavený kamerou, která v reálném čase přenáší obraz z letu. Vzniká tak zážitek, který přesahuje běžnou virtuální realitu. „Vyděli jsme, jak se mu rozzářil úsměv. Pro něj to nebylo jako by letěl, on opravdu letěl,“ popisuje zkušenost s kamarádem Davidem, který je na vozíku, jeden z autorů projektu.

Úspěšný projekt nakonec svým tvůrcům přinesl i vítězství v technických soutěžích. Pomohl jim rozvinout empatii a lépe porozumět tomu, jak svět vnímají lidé se zdravotním znevýhodněním. Oba autoři věří, že by se projekt mohl v budoucnu rozšířit i k dalším skupinám, kterým by podobný zážitek mohl přinést radost a nové možnosti.



Čeština součástí hry

V Chorvatsku se deskovky nehrají tak často jako u nás. Tereza Vlček Klímová, učitelka působící u krajanské komunity v Chorvatsku, se to rozhodla změnit a zároveň skrze hry podpořit českou kulturu v regionu.

Nejprve hry představila kolegům a kolegyním na Státní poradě pedagogických pracovníků české menšiny, pak zamířila do tříd. Žáci a žákyně českých základních škol v Daruvaru a Končenicích se s deskovkami seznámili při herních odpoledních, dni otevřených dveří i dni kreativity. Hry vybírala tak, aby trénovaly řečové a jazykové dovednosti v češtině – jazyce, který si tato komunita musí aktivně udržovat.

A projekt se nezastavil za školní brankou. Herní podvečer pro veřejnost v místní knihovně, uspořádaný během Měsíce mateřského jazyka, si získal tak velkou oblibu, že se stal pravidelnou tradicí. Vrací se na něj rodiče, prarodiče i děti – a s nimi i čeština, kterou by jinak slyšeli hlavně ve škole.

O **Deskohraní** psaly krajanské noviny Jednota a Dětský koutek a vysílalo Rádio Daruvar a další školy a organizace se ozvaly se zájmem o spolupráci. Za vším přitom nestojí žádný tým ani institucionální aparát, ale jedna učitelka, která uvěřila, že hra může naučit stejně dobře jako pracovní list.



Detektivka bez hranic

Podezřelá osoba cestuje po světě a na různých místech zanechává šifrované zprávy. K jejich rozluštění je potřeba matematika, informatika i zeměpis, ale hlavně schopnost spolupracovat. Nejde o román Dana Browna ani epizodu detektivního podcastu, ale o mezinárodní projekt **Code of Mystery**, do kterého se zapojili studenti a studentky z Česka, Slovenska, Turecka, Francouzské Guyany, Španělska, Portugalska a Chorvatska, včetně druháků a druháček ze Střední odborné školy logistických služeb Praha.

Společně vytvořili fiktivní detektivní příběh propojený s digitální unikovou hrou. Vydávali se na virtuální cestu po turistických místech jednotlivých zemí, kde hlavní hrdina zanechal stopy k řešení případu. V týmech luštili šifry, skládali identitu podezřelého a krok za krokem rekonstruovali jeho trasu.

Součástí projektu byla také tvorba e-knihy, videa a výstavy. Detektivní příběh propojil několik disciplín a zapojení „detektivové“ si procvičili kreativitu, logické uvažování a zároveň pracovali s pravidly e-bezpečnosti a autorských práv. Výsledky své práce nakonec představili partnerům během společného online setkání.



Nedávné dějiny v podání mladých

Jak se na rozpad Československa dívají mladí lidé, kteří společný stát nikdy nezažili? A připomíná vztah Čechů a Slováků po roce 1993 vztah dvou lidí, kteří se rozejdou, ale nakonec k sobě znovu najdou cestu? Na podobné otázky hledali odpovědi účastníci a účastnice projektu ND Young: **Rozvod – věc veřejná**.

Patnáct studentů a studentek z Česka a Slovenska se během několika setkání pustilo do zkoumání společné historie i současných vztahů obou zemí. Hovořili s odborníky a odbornicemi z oblasti historie, politikologie a divadla, seznamovali se s metodou dokumentárního divadla verbatim, vedli vlastní výzkum a z nasbíraných materiálů postupně vytvářeli divadelní text.

Prošli si celým tvůrčím procesem od prvních rešeršů a rozhovorů přes dramaturgickou práci až po divadelní zkoušení. Vzniklo tak upřímné představení plné pohybu, obrazů, hudby a humoru, které se prolínají s dokumentárními záznamy.

Studenti a studentky dostali příležitost hledat vlastní odpovědi na otázky spojené s naší společnou historií a zpracovat je jazykem, který je jim blízký. Místo memorování dat a událostí se sami podíleli na vytváření příběhu, který minulost interpretoval jejich vlastníma očima.

Pilotem vlastních snů: Jak Šimon Vávra učí deskovkami

Co může člověka naučit partie Osadníků z Katanu či Monopolů? Podle **Šimona Vávry** nejen pravidla hry. Student z Lanškrouna proměnil zápal z Erasmus+ pobytu v Estonsku v solidární projekt, který pomocí deskovek učí finanční gramotnost, spolupráci nebo diplomacii.

Na chatě uprostřed estonské přírody seděl Šimon Vávra se skupinou nových přátel z celé Evropy nad rozehranou deskovkou. Netušil, že z toho zážitku jednou vznikne celý vzdělávací projekt. Byl na Erasmus+ výměně mládeže, která se celá zaměřovala na výuku s deskovými hrami. O výjezdu se dozvěděl od kamarádů. „Řekl jsem si, proč bych taky nemohl někam jet,“ vzpomíná.

Od simulace krize ke hrám

Studenta Karlovy univerzity z Lanškrouna přivedla k aktivismu už základní škola, kde ho učitelka občanky vzala na simulaci jednání v Hradci Králové. Řešili krizi, hlasovali. „To si myslím, že bylo skvělé k tomu, abych si vůbec uvědomil, co mě zajímá,“ říká.

Z estonské inspirace se pak zrodil solidární projekt Učení pomocí deskových her. Tým dal Šimon dohromady snadno – tři lidi poznal přímo v Estonsku, zbylé dva doplnil z okruhu svých kamarádů. Pořídili kolem dvaceti her a s jejich pomocí učili například finanční gramotnost, spolupráci nebo diplomacii. V Monopolech se hráči a hráčky učili například hospodařit s penězi, u Osadníků z Katanu směřovat zdroje. Pro výuku vyjednávání sáhli po hře Sheriff of Nottingham, kde se obchoduje i s pašovaným zbožím.

Zpočátku panovala skepse

Workshopy pro deset až třicet lidí se konaly v Kampusu Hyberská i v kolínském komunitním centru. V Praze řešili diverzitu, v Kolíně zase vznikl mezigenerační dialog mladších a starších. Úvodní prezentace uvedla lidi do tématu a ve hře si pak rovnou vyzkoušeli, co se z ní naučili.

Zpočátku se Šimon Vávra setkával se skepsí: „Lidi mi říkali, že to je nějaká hlou-



post, radši se uč a studuj.“ S přibývajícím workshopy ale i okolí pochopilo smysl projektu. Společná debata nad konkrétními tématy inspirovala některé natolik, že se rozhodli jít studovat na vysokou školu. Největší dopad měly čtyřdenní pobyty na chatě, kde bylo na jedno téma více času.

Grantové období sice skončilo, tým ale chce v deskovkách pokračovat dál, hlavně formou víkendových pobytů.

A těm, kdo váhají se svým vlastním projektem, Šimon vzkazuje, že není potřeba umět všechno předem – stačí mít chuť to nevzdát a nebát se, že první pokus

nevyjde. „Buďte piloti svých snů, ne pasážéři svých chyb,“ shrnuje svůj přístup.



Zajímají vás zkušenosti lidí, kteří realizovali mezinárodní projekt?



Poslechněte si podcast **Projektor**.



Začněte od konce aneb gamifikace v praxi

Text: Adéla Vašínová

Proč nevydržíme dvacet minut u výkladu, ale u hry prosedíme hodiny? Hraní poskytuje okamžitou zpětnou vazbu, nabízí obtížnost na míru, možnost volby a pocit bezpečného selhání. To vše naopak klasické výuce často chybí. Zapojit herní prvky a zvýšit motivaci studujících přitom nemusí být těžké. Pomoci může i umělá inteligence.

Začněte cílem: Nejdřív si důkladně promyslete, co chcete studující naučit, a podle toho vyberte herní nástroj. Smyslem hry může být například pochopení látky, dokončení úkolu či větší zapojení v hodině – což jsou různé úkony. Pokud hra k vybranému cíli člověka neposouvá, není funkční.

Nepřekombinovat to

Nesnažte se od začátku o propracovaný systém, naopak, začněte zvolna: Americký profesor výukových a vzdělávacích technologií Karl Kapp (autor jedné z klíčových publikací o gamifikaci ve vzdělávání a tréninku The Gamification of Learning and Instruction) varuje, že přehnaně nasazená gamifikace se rychle vyčerpá a přestane fungovat. Proto radí nejdříve začít jen jedním prvkem a podle toho, zda se osvědčí, ho buď rozvíjet dál, nebo přidávat jiné.

Jak takový herní prvek vybrat?

Zkuste zadávat mise místo úkolů, pracovat s rolemi a scénáři, rozdělit cestu k cíli na malé kroky a nezapomínat na prostor pro reflexi. Poradit může i umělá inteligence – zkuste zadat probírané téma do nástroje jako ChatGPT nebo Claude a požádat o návrhy, jak ho pojmout hravější formou. Nezapomeňte popsat cíl aktivity a s jakou skupinou studujících pracujete. Často vás to nasměruje k překvapivým řešením.

Jestli zvolený prvek bude fungovat, poznáte podle dvou ukazatelů. Zaprvé, dělají studující úkol i dobrovolně, z vlastní vůle, nebo jen proto, že musí? Zadruhé, zlepšili

se oproti tomu, jak si vedli předtím? Pokud dělají úkol raději, ale výsledky se nemění, hra je baví, ale k ničemu je neposouvá. Pokud se zlepší, ale úkol je pořád nebaví, prvek jim vlastně nic moc nepřidal.

Sběratelé úspěchů vs. objevitelé

Někoho motivuje žebříček a soutěž, jiného objevování, dalšího spolupráce s ostatními. Britský herní teoretik Richard Bartle tuhle různorodost popsal už v devadesátých letech. Rozdělil hráče a hráčky na sběratele úspěchů, objevitele, společenské typy a soutěživé. V praxi málokterý hráč či hráčka spadá do jediné škatulky a bývají kombinací těchto typů.

Jeden herní prvek ale nikdy nezabere na celou skupinu stejně – žebříček osloví jiné studující než společný úkol nebo prostor pro vlastní objevování. Vyplatí se proto mít po ruce víc mechanismů, střídat je či kombinovat a nespolehat na jeden univerzální nástroj.

Hra nemusí být vždy to nejlepší

Ne každý vzdělávací cíl se pro gamifikaci hodí stejně. U komplexnějších úkolů, jako jsou diskuse, tvůrčí psaní, etické uvažování nebo řešení problémů s více možnými cestami, mohou body, odměny či soutěžení odvádět pozornost od toho podstatného.

Gamifikace se proto osvědčuje především tam, kde má jasný účel – například při procvičování a opakování učiva, vyhledávání informací, nácviku konkrétních dovedností, formativním hodnocení nebo jako motivace k opakujícím se úkolům.



**5 tipů,
které zařadit
do výuky**

Výběr vlastní cesty. Zadejte všem stejný cíl, ale nabídněte několik způsobů, jak se k němu dostat. Studující mohou například vysvětlit historickou událost pomocí krátkého videa, podcastu, infografiky nebo fiktivního rozhovoru s jejími aktéry. Podobně jako ve hře tak nerozhodujete o každém jejich kroku, ale necháváte je zvolit si vlastní cestu k cíli.

Tajné role. Na začátku skupinové aktivity rozdejte studujícím tajné role. Může jít o ověřovatele faktů, moderátora diskuse, ambasadora spolupráce a podobně. Na konci ostatní hádají, kdo měl jakou roli, a společně zhodnotí, co skupině přinesla. Dobře může fungovat u studujících, kteří se málo zapojují.

Společná závěrečná výzva. Na konci tematického celku naplánujte aktivitu ve stylu únikové hry, kde výsledek jednoho úkolu odemyká další – třeba správně vylouštěná šifra podle data historické události odemkne další úkol. Žádný krok by neměl jít přeskočit ani uhodnout, jen pochopit.

Hodnocení úrovněmi místo známek. Vytvořte si několik úrovní a k nim přiřadte, čeho člověk na této úrovni dosáhne. Například: začátečník pojem popíše, objevitel ho vysvětlí na vlastním příkladu, praktik ho použije na nový problém, expert to naučí někoho jiného. Studující pak vidí, co jim chybí k dalšímu stupni, a ne pouze kolik bodů ztratili.

Odměna za dobrou chybu. Zaveďte na konci hodiny krátký rituál – dvě minuty, kdy někdo sdílí chybu, která se mu přihodila nebo kterou odhalil – a co mu pomohla pochopit. Za dobře vysvětlenou chybu mohou zapojení získat drobnou odměnu. Chyba se tak nestane koncem pokusu, ale součástí cesty k řešení.



Nová energie pro školu

Gamifikace není jediná cesta, jak do výuky vnést inovaci a zážitek. Podobný efekt může mít i zapojení neformálního vzdělávání, například přes program **Evropský sbor solidarity**, do kterého se mohou zapojit školy i další organizace pracující s mládeží. Škola tím získává zahraniční dobrovolníky a dobrovolnice, jejichž přítomnost mění výuku v živý, zážitkový proces. Mladí lidé se přirozeně učí jazyky i mezikulturní porozumění. Zapojené školy popisují, že se mění celkové klima instituce, roste otevřenost k experimentování a chuť lektorů a lektorek zkoušet nové přístupy. Jde tak o další z cest, jak školu posunout směrem k modernímu, inovativnímu vzdělávání s mezinárodním přesahem. Konkrétní příběhy zapojených institucí i praktické informace najdete v brožuře **Jak využít program Evropský sbor solidarity ve vzdělávacích institucích**.



Nechte mladé měnit svět

Inovace ve vzdělávání mohou vypadat i tak, že dáte mladým lidem reálný problém a necháte je ho vyřešit. Přesně o to jde v projektu **Europe Goes Local**, který propojuje mládež se samosprávou jejich města. Týmy složené z pracovníka nebo pracovníce s mládeží a mladých lidí ve věku 15 až 30 let si samy vyberou, co chtějí ve svém městě zlepšit – od úklidu veřejného prostoru přes osvětové kampaně až po založení mládežnického parlamentu – a na realizaci mohou získat i minigrant. Mladí lidé si tak osahají projektové řízení, argumentaci nebo mezikulturní spolupráci na problému, který si sami vybrali a za kterým stojí. Do projektu se lze přihlásit letos na podzim. Více o projektu a inspiraci z realizovaných týmů najdete na **webu DZS**.



I starší si chtějí hrát

Jak přenést principy moderního vzdělávání i do práce se seniory a seniorkami? Podle andragogy a gerontagožky Kateřiny Pávkové, která o celoživotním vzdělávání mluvila v podcastu Projektor, není klíčem množství předaných informací, ale způsob, jakým se lidé učí. Starší dospělí nejvíce oceňují zážitkové aktivity, možnost aktivně se zapojit, sdílet vlastní zkušenosti a učit se v kontaktu s ostatními. Tyto principy rozvíjí také metodika **Památky – „brána“ k aktivnímu stáří a mezigeneračnímu učení**, která nabízí praktické návody, jak využít kulturní dědictví jako prostředek pro vzdělávání seniorů a seniorek. Najdete v ní inspiraci pro tvorbu programů, které propojují objevování, spolupráci a mezigenerační dialog a ukazují, že inovativní přístupy mají své místo ve vzdělávání v každém věku.



Škola a hry nejsou soupeři, mohou se doplňovat. Výuka s gamifikačními prvky je efektivnější

Text: Zuzana Keményová

Foto: Michael Tomeš

Škola by se neměla snažit konkurovat světu počítačových her. „Nemá šanci: vždy bude v oblíbenosti u dětí daleko za ním,“ říká **Bohumil Kartous**, vysokoškolský pedagog zaměřující se na inovace. Místo toho doporučuje najít způsob, jak snoubit technologii s novými způsoby poznání. Jednou z cest je personalizované vzdělávání.

Děti vyrůstají ve světě her, algoritmů a sociálních sítí. Jak to ovlivňuje jejich očekávání od školy?

Zásadně. A dokumentují to i vyučující, sami říkají, že žactvo se změnilo. Je to zejména tím, co psychologové označují jako změnu rychlosti cyklu odměny. Sociální sítě a herní platformy vytvářejí prostředí, ve kterém odměna za určité chování či aktivitu přichází velmi rychle. Hry jsou postaveny na principu odměňování – můj jedenáctiletý syn hraje Minecraft, Roblox a jiné hry a sám říká, že v nich neustále dostává nějakou odměnu, dokonce i za to, že nic nevykoná. Tohle zásadním způsobem mění očekávání a motivaci lidí. Uspokojení z odměny přichází pravidelně, rychle a ve velkém množství. Představa, že ve škole bude dítě motivováno tím, že se bude dlouhodobě věnovat činnosti, která zdaleka není tak motivační a excitující, je iluzorní.

Má tedy škola napodobovat tu vyšší rychlost cyklu odměny? Načítat body, odškrtnávat splněné levely, odemykat obtížnosti?

Záleží, jak moc chceme na tento způsob odměny přistoupit. Asi jde o to najít to optimum, do jaké míry tyto prvky integrovat, jak výuku přímým či nepřímým způsobem gamifikovat. Zároveň se ale musíme snažit psychohygienickým způsobem nastavit pravidla používání obrazovek přiměřeně k věku. Narážím na bezpečí v digitálním světě, například kontrolu věku používání sociálních sítí, kterou zavádí stále více států. A jsou to demokraticky vyspělé státy jako Austrálie, Kanada, Velká Británie či Irsko, ne žádné totalitní země.

Jak tedy učit děti žít v prostředí, které je a bude digitální?

Za prvé, naučit děti, že příliš mnoho obrazovky škodí, což je již dávno vědecky dokázáno. A dále využívat prostředků, které digitální nástroje přináší, a snažit se je smysluplně integrovat do výchovy a vzdělávání. Pak je třeba podívat se na to, jak vzdělání inovovat. Nestačí jen vzít vzdělávání, jaké máme dnes a snažit se do něj častěji vsunout odměnu. To nebude fungovat, škola v tomto nedokáže napodobit hry nebo sociální sítě. Nemá smysl starý koncept školy přizpůsobovat tak rychlému technologickému vývoji. To je jako mon-

Hodnota vzdělání je v tom, být schopen dosáhnout vlastního poznání a kritického úsudku, tedy v pravém slova smyslu suverenity, a nikoli spoléhat na to, že nám poznání zprostředkuje AI či jiný digitální nástroj.

tovat volant na starý žebříňák. Škola by měla najít způsob, jak snoubit technologie s novými způsoby poznání. Existuje a bude existovat stále více projektů zaměřených na personalizované vzdělávání.

Co to konkrétně je?

Já konzultuji projekt Foxino. Jde o český startup, kdy software žáka otestuje, zjistí, jak na tom je, a začne mu dávkovat vzdělávání, které mu vyhovuje. A samozřejmě jej za splnění úkolů bude patřičně odměňovat. Takových softwarů jistě vznikne celá řada a pravděpodobně převezmou funkci učitelů tak, jak ji známe dnes – tedy

předavatele informací. Doteď technologie příliš neuměly pracovat na individuální bázi, s AI to nyní bude možné. Takže podle názoru nejen mého, ale velké části odborné veřejnosti, by se škola měla do budoucna soustředit na jiné kvality než na roli poznávací, a to zejména na kvality sociálního života – vytvářet interakce, spolupracovat, řešit konflikty. Je to důležité proto, že v dnešní polarizované společnosti největší problém je, že se nedokážeme na spoustě věcí dohodnout. Škola, pokud by byla schopná transformovat se v prostředí, kde se mladí lidé učí žít spolu, může přispět k budoucí sociální soudržnosti. Není to nic nového, s tímto principem pracuje skandinávské školství dlouhodobě.

Co tím máte konkrétně na mysli? Například projektovou práci v týmech, zavést předměty jako efektivní komunikace?

Ne, žádné nové předměty. Komunikace, řešení konfliktů nebo spolupráce se dají řešit v rozsahu stávajících či jakkoliv reformovaných rámcových vzdělávacích programů. Může to být spolupráce na řešení problémů, ale třeba také spolurozhodování o pravidlech společného života ve škole, školní parlament, debatování. Vedle toho příklady a vzory lidí, kteří mohou do školy přijít zvenčí a přinést to, co učitelé běžně nepokrývají, a přitom je to pro výchovu a vzdělávání důležité. Sám takhle chodím do škol přednášet a debatovat o životě v digitální džungli, kde se bavíme o fungování sociálních sítí a herních platform, o podstatě ekonomiky pozornosti, o času stráveném na obrazovce, o tom, co nám digitální svět umožňuje a v čem nás může ohrožovat. A také třeba o tom, jak digitální dimenze mění způsob navazování a udržování sociálních vztahů. Mimochodem jsou školy, které toto už dělají a snaží se dětem zprostředkovat důležité poznání, zkušenost či dovednost, ale není to rozhodně systémová norma. Pokud se veřejné školství jako výchovně-vzdělávací koncept v tomto směru nezmění, bude pouze slábnout.

Jak děti motivovat, aby do školy chodily rády, když je všude kolem tolik elektronických lákadel?

Je třeba dětem vysvětlovat důležitost poznání. Poznání je dnes instantně dostupné – děti jen těžko chápou, proč když otázku mohou položit Claudu nebo ChatGPT,

Hry mohou být lepším vzdělavatelem než tradiční výuka. Existují o tom už vědecké poznatky.

se mají něco takového učit. Musíme jim vysvětlit, že pokud se stanou pouze závislími uživateli technologií, stávají se lehce zmanipulovatelní. Nejsou svéprávní v tom pravém slova smyslu, nejsou schopni kritického odstupu od manipulace, kterých je digitální prostor plný. Hodnota vzdělání je v tom, být schopen dosáhnout vlastního poznání a kritického úsudku, tedy v pravém slova smyslu suverenity, a nikoli spoléhat na to, že nám poznání zprostředkuje AI či jiný digitální nástroj. V tu chvíli jsou lidé i málo odolní i vůči politické manipulaci a dezinformacím. To ohrožuje nejen jednotlivce, ale celou společnost.

Může si školní vyučování vzít něco z herního designu?

Určitě může. Hry mohou být lepším vzdělavatelem než tradiční výuka. Existují o tom už vědecké poznatky. Ukazuje se, že retence, tedy zachování vědomosti, je vyšší u dětí, které se danou informací naučily hrou. Hra přináší větší angažovanost dětí, větší míru motivace a možná i vyšší míru prožívání, protože poskytuje emoční prožitek. A ukazuje se také, že hra dokáže zvýšit i míru empatie. Samozřejmě hra může ovlivnit žáka i negativně.

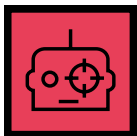
Jak?

Hry, zejména ty komerční, často obsahují prvky, které vyvolávají nutkavost a mohou vést k závislosti. Rychlý cyklus odměny, často doslova za nic, pouze za přítomnost ve hře, může mít vliv na očekávání v reálném světě. Alegorie reálného světa, kterou některé hry zobrazují v deformované podobě, může vést k deformaci pohledu na skutečnost. Herní platformy mohou být místem, kde se děti nebo dospívající setkají s obsahem, na který nejsou osobnostně (vývojově) připraveni. Stejně jako sociální sítě mohou být i místem radikalizace dospívajících, kteří zároveň prožívají určitou formu odcizení. Bylo by dobré, aby se i na tato témata škola dokázala zaměřit.



Mgr. Bohumil Kartous, Ph.D.

Vystudoval Pedagogickou fakultu a Fakultu sportovních studií MU v Brně, doktorské studium absolvoval na Institutu komunikačních studií a žurnalistiky Fakulty sociálních věd UK v Praze. Je autorem knih No Future a Future ON! Působí jako prorektor VŠEM, vede projekt vývoje digitální hry na téma duševní zdraví a podílí se na vývoji další digitální hry, tentokrát na téma odolnosti vůči manipulacím v digitálním světě. Zkoumá využití AI ve vzdělávání.



Muzeum jako únikovka i deskovka

Text: Adéla Vašíňová

Foto: archiv muzeum NaFILM

Žádné vitríny, popisky ani tiché sezení v projekčním sále. Pražský **NaFILM** neboli Národní filmové muzeum sází na instalace, které zapojují všechny smysly a staví návštěvníky do role objevitelů i tvůrců. Od prvních let jeho rozvoj provázal mezinárodní projekt ThinkFILM, který muzeu umožnil hledat inspiraci v zahraničí.

Díky interaktivním instalacím si návštěvníci a návštěvnice mohou sami vyzkoušet práci se světlem, obrazem nebo zvukem a pochopit, jak se filmový jazyk v průběhu času proměňoval. Důležitou roli přitom hraje fyzický kontakt s jedinečnými exponáty inspirovanými filmovými aparáty, který pomáhá pochopit, jak se proměňoval způsob vzniku i vnímání filmu.

Zážitkové výstavnictví tu nikdo neznal

Když před více než deseti lety začal zakládající tým muzea (tehdy ještě parta studujících) proměňovat vizi interaktivního muzea ve skutečnost, narazili na problém. „Zážitkové výstavnictví bylo teprve na začátku a propojení filmu, edukace a herních principů bylo něco, čemu se v Česku téměř nikdo nevěnoval,“ vzpomíná Adéla Mrázová z NaFILM. „Tak jsme se prostě rozhlédli po Evropě.“

Možnost hledat inspiraci za hranicemi přinesl program Erasmus+. Díky němu vznikl projekt **ThinkFILM**, ve kterém muzeum společně s partnery z Velké Británie a Polska tři roky hledalo nové způsoby, jak proměnit vzdělávání o filmu v nevšední zážitek. Na práci se podíleli lidé z různých profesí – od filmového vzdělávání a muzejní pedagogiky přes herní design až po vývoj technologií a výzkum. Každý

Spousta herních mechanismů je už skvěle ověřená a stačí je citlivě přizpůsobit vlastnímu tématu nebo cílové skupině.

přinášel jiný pohled na to, jak se lidé učí, co je při hře motivuje a jak vytvořit zážitek, který nebude jen zábavný, ale také vzdělávací.

„Nejen že nám partneři předávali své zkušenosti, ale často nás povzbuzovali k tomu, abychom si troufli na věci, do kterých bychom se sami možná vůbec nepustili,“ popisuje Adéla Mrázová. „Myslím, že právě díky nim jsme jako organizace rostli mnohem rychleji.“

Místo komentované prohlídky zápletky

Během projektu vznikla přímo v muzejní expozici vzdělávací úniková hra, ve které návštěvníci a návštěvnice pracují s filmovým obrazem, světlem a zvukem. Skupiny zvyklé na komentované prohlídky se najednou ocitly v situaci, kdy musely společně řešit problém.

„Potvrdilo se nám, že někdy není potřeba objevovat nové principy, ale stačí navázat na vlastní zkušenost, pohyb v prostoru a spolupráci,“ říká Adéla Mrázová. Právě spolupráce a hledání společného kreativního řešení byla nakonec to hlavní poučení, i když si účastníci a účastnice připadali, že si jen hrají.

Dále mezinárodní tým vytvořil také deskovou hru, která ukazuje, jak se význam filmového příběhu mění podle toho, jak jsou jednotlivé záběry poskládané za sebou. Vznikla také celá metodika, jak vzdělávat hrou, která se postupně stala jedním ze základů vzdělávacího přístupu NaFILM a inspirací i pro další muzea a vzdělávací instituce.

Vznik celé komunity

Projekt ThinkFILM žije v muzeu dodnes. Vyrostla z něj komunita, díky které NaFILM každý rok pořádá Mezinárodní industry program pro filmové a audiovizuální pedagogy a pedagožky na Letní filmové škole v Uherském Hradišti. Vznikla i síť muzeUM JINAK, která dnes propojuje muzea, galerie a kulturně vzdělávací centra po celém Česku a dává jim prostor pro sdílení zkušeností a vzájemnou inspiraci. Přesně to, co NaFILM sám hledal v zahraničí.

Živé zůstávají i konkrétní technologické výstupy projektu – prvky rozšířené a virtuální reality, které tehdy vznikly pro výstavní prostor, se v muzeu používají dodnes.

Organizacím, které se hrou ve vzdělávání teprve začínají, radí tým NaFILM si nejdřív sami u nich – nebo jinde – zahrát. „Často máme tendenci vymýšlet všechno od nuly. Přitom spousta herních mechanismů už je skvěle ověřená a stačí je citlivě přizpůsobit vlastnímu tématu nebo cílové skupině,“ dodává Mrázová.

A tam, kde inspirace chybí? „Pak má smysl podívat se za hranice svého oboru nebo i své země a hledat partnery, kteří řeší podobné otázky. Přesně tak jsme začínali i my.“



Originální exponáty stálé expozice NaFILM



Dotyková instalace k virtuální realitě



Laboratoř věnovaná experimentům J. E. Purkyně



Expozice muzea – nahrávací studio



Interaktivní instalace expozice Československá filmová avantgarda



