

Projekt Transformace hrou vstupuje do další fáze: vznikají nové vzdělávací materiály

24.7.2026 - | Krajský úřad Ústeckého kraje

Materiály seznámí děti s tématy spojenými s proměnou Ústeckého kraje, vzniknou výstupy věnované například krajině a místní identitě, energetice, technologiím, podnikavosti, inovacím, budoucnosti pracovního trhu nebo možnostem, jak se lidé mohou zapojovat do rozvoje místa, kde žijí.

V uplynulých měsících proběhla série veřejných zakázek, které rozhodly o tom, kdo bude pro projekt Transformace hrou vytvářet nové didaktické materiály, edukační videa, digitální i deskové hry a interaktivní mapu Ústeckého kraje. Do jednotlivých výběrových řízení bylo podáno celkem 48 nabídek. V červenci byly uzavřeny smlouvy s vybranými dodavateli a začíná samotná tvorba vzdělávacích výstupů.

Za administrativními dokumenty, hodnotícími tabulkami a jednáními komisí se skrývá důležitý posun celého projektu. Z přípravné fáze postupně přecházíme k tvorbě konkrétních nástrojů, které budou moci pedagogové využívat při práci s dětmi v mateřských školách a se žáky základních škol.

Šest didaktických sad pro mateřské a základní školy

Jednou z nejrozsáhlejších částí je příprava šesti tematických didaktických sad. Do jednotlivých částí zakázky bylo podáno celkem 19 nabídek. O výsledku nerozhodovala pouze cena – ta měla při hodnocení váhu 40 %, zatímco kvalita navrženého plnění tvořila 60 %. Kvůli počtu a rozsahu nabídek jednala hodnotící komise ve třech dnech.

Na tvorbě didaktických sad se budou podílet tři organizace:

- Středisko ekologické výchovy SEVER Horní Maršov, o. p. s. připraví sadu Náš domov Ústecký kraj: příběhy míst, kde žijeme.
- Technologická gramotnost s. r. o. zpracuje sady Lidé a technologie v proměnách Ústeckého kraje, Technika a technologie: kompetence pro život a Podnikavost a inovace pro naši budoucnost.
- TEREZA, vzdělávací centrum, z. ú. vytvoří sady Energetická proměna Ústeckého kraje s respektem k životnímu prostředí a Poznáváme Ústecký kraj: hrajeme si a tvoříme, která je určena dětem v mateřských školách.

První pracovní vzorky a rozpracované části budou průběžně připomínkovány. Teprve na základě vzorové didaktické sady bude následně vypsáno samostatné výběrové řízení na grafické sjednocení a finální vizuální zpracování materiálů.

Videa jako vstup do výuky

Dalším výstupem bude soubor 25 krátkých edukačních videí, která vytvoří společnost Barbus Media s. r. o. Do této veřejné zakázky bylo podáno 13 nabídek.

Část videí bude určena dětem v mateřských školách, část žákům základních škol a část pedagogům jako metodická a inspirační podpora. Nepůjde o propagační spoty, ale o vzdělávací videa, která stručně a srozumitelně otevřou konkrétní téma a nabídnou prostor pro další práci ve třídě –

například diskusi, hru, pracovní list nebo společný projekt.

Současně pokračuje také samostatná tvorba inspirativních videí, kterou zajišťuje studio DRUŽINA s. r. o. Jejich dokončení je plánováno do 30. září 2026.

Digitální únikové hry

Společnost Radixal s. r. o. vytvoří 22 edukačních digitálních únikových her – 20 pro základní školy a dvě pro mateřské školy. Do výběrového řízení bylo podáno osm nabídek.

Hry budou dostupné jednoduše prostřednictvím webového odkazu. Nebude nutná instalace speciálního programu ani registrace dětí. Žáci budou řešit úkoly, hledat souvislosti, pracovat s obrazem a textem a rozhodovat se v situacích spojených například s krajinou, udržitelností, odpovědným jednáním nebo budoucností regionu.

Hry, které si školy samy vytisknou

Nejméně 14 deskových a simulačně-animačních her připraví organizace Crex Ostrava, z. s. Hry budou určeny pro běžnou prezenční výuku a školy si je budou moci stáhnout, vytisknout a využít ve třídě, družině, školním klubu nebo při projektových dnech.

Nepůjde pouze o jednoduché kvízy nebo pexesa. Děti budou prostřednictvím modelových situací, příběhů, rolí a společného rozhodování hledat řešení a přemýšlet o souvislostech. Každá hra bude obsahovat pravidla, potřebné herní prvky, metodický návod pro pedagoga, doporučený věk, časovou dotaci i návrh závěrečné reflexe. Do zakázky byly podány tři nabídky.

Všechny výstupy propojí interaktivní mapa

Společnost ALFOPURE s. r. o. vytvoří vzdělávací interaktivní mapu aktivit a příběhů Ústeckého kraje. Do výběrového řízení bylo podáno pět nabídek.

Mapa bude fungovat jako přehledný digitální rozcestník, který propojí didaktické materiály, videa, hry, pracovní listy a příběhy zajímavých míst, lidí a organizací. Obsah půjde filtrovat podle věku dětí nebo tématu a aplikaci bude možné využívat na počítači, tabletu, mobilním telefonu i interaktivní tabuli.

Od výběrových řízení k samotné tvorbě

Celkem tak vznikne šest tematických didaktických sad, 25 edukačních videí, 22 digitálních únikových her, nejméně 14 deskových a simulačních her a jedna interaktivní vzdělávací mapa Ústeckého kraje.

Všechny tyto výstupy mají být dokončeny v prosinci letošního roku. Ještě před finálním předáním však dodavatele čekají pilotní vzorky, pracovní verze, průběžné konzultace, připomínkování a ověřování, zda budou materiály skutečně srozumitelné, praktické a využitelné v běžných podmínkách škol.

Výběrová řízení byla důležitým, i když na první pohled méně viditelným krokem. Nyní začíná část, během které budou jednotlivé nápady postupně získávat konkrétní podobu. O průběhu tvorby i prvních ukázkách budeme průběžně informovat.

Zdroj: [Transformace hrou](#), převzato 24.07.2026

Poslední aktualizace proběhla 24. 7. 2026.

<https://www.kr-ustecky.cz/projekt-transformace-hrou-vstupuje-do-dalsi-faze-vznikaji-nove-vzdelavaci-materialy>