

Metodika zapojení kreativního učení a jeho šíření na střední školy prostřednictvím Open Calls 4ART

I. Úvod

Tento dokument slouží jako metodický rámec pro implementaci kreativního učení na středních školách prostřednictvím iniciativy Open Calls 4ART. Cílem je podpořit spolupráci mezi uměleckými a technologickými obory, rozvíjet kompetence studentů a zdůraznit roli kreativity při hledání inovativních řešení výzev budoucnosti. Vytvořený přístup reflektuje principy a zkušenosti z projektů jako je Ars Electronica.

SFÉRA je organizací, která usiluje o inovativní, kreativní a spolupracující přístupy. Sídlí v Automatických mlýnech, nově zrekonstruovaném areálu národní kulturní památky. Výhodou, z pohledu fyzického prostředí, je zasazení vzdělávací organizace do areálu Automatických mlýnů, jeho genius loci a potenciál vzniku nové městské čtvrti. Unikátní veřejný prostor i objekt jako takový vybízí ke spolupráci mezi městskou galerií GAMPA, SFÉROU, ale i městem Pardubice, což je logicky jedním ze společných dlouhodobých cílů a ideově splňuje parametry staveb evropského formátu. Navíc architektura patří mezi mimořádně kreativní a multidisciplinární obory, které si zaslouží pozornost jak uměleckých, tak vzdělávacích institucí. Návrh z pera architekta Jana Šépký se opírá o koncept „pravdivé architektury“, a tak je v našem objektu možné vidět architektonické a stavitelské prvky, které se jinde záměrně schovávají. Unikátní jsou bezpochyby i vnitřní dispozice, které počítají s pestrostí vzdělávacích aktivit.

Projekt vznikl jako reakce na růst poptávky po nových kompetencích v měnícím se světě. SFÉRA spolu s Gočárovou galerií a Galerií města Pardubic (GAMPA) sídlí v areálu Automatických mlýnů, národní kulturní památce. Propojení kultury a vzdělávání je zde přirozenou aktivitou. SFÉRA nabízí inovativní typ vzdělávání pro obyvatele celé aglomerace bez ohledu na věk a různorodost potřeb, akcentuje posilování nových dovedností a funguje na principu rovného přístupu ke vzdělání. Projekt tak vhodně doplňuje aktivity všech organizací v areálu a podporuje zájem o areál NKP a organizace v něm.

V roce 2023 se SFÉRA zapojila do roku dovedností a sledovala trendy v oblasti chybějících kompetencí. Na základě spolupráce s řadou firem z Pardubického kraje identifikovala chybějící kompetence pro úspěšný přechod na trh práce, který je definován především chybějícím návykem spolupráce, disciplinovanosti, vlastní kreativity, vyjádření apod. Současně realizovala programy pro talentované žáky a ověřila si, že je možné podnítit v dětech zájem o rozvoj vlastních dovedností. Program pro nadané identifikovala jako jeden z klíčových pro další rozvoj. Na základě realizace programů kreativního učení ověřila reálnou zkušenost transformace výukových metod např. zapojením prvků scénického umění.

Další zapojené organizace jsou Gočárova galerie, příspěvková organizace Pardubického kraje a GAMPA, galerie města Pardubic.

II. Logika zapojení kreativního učení

Kreativní učení spojuje prvky objevování, experimentace, týmové spolupráce a reflexe. Kreativní vzdělávání je mezioborový přístup k procesu učení se. Rozvíjí kreativitu a kreativní myšlení, jedny ze zásadních kompetencí pro 21. století. Je založené na symbióze znalostí, dovedností, hodnot a osobních zkušeností. Prostřednictvím umění vytváří podmínky pro větší autonomii žáků. Umožňuje komplexní zapojení jednotlivce do vzdělávacího procesu po kognitivní, emocionální, sociální, etické a fyzické stránce. Zapojením umění do procesu učení vytváříme bezpečné, nekompetitivní a podnětné prostředí, které podporuje radost z učení a poznávání, nastavení rovných příležitostí a wellbeing každého žáka tak, aby se projevila jeho originalita a autenticita.

Tento přístup ke vzdělávání klade důraz na participativní zapojení žáků do rozhodování, kritickou reflexi a spolupráci. Vede k posílení hlasu dětí a umožňuje převzetí odpovědnosti v osobní i společenské rovině. Otevírá prostor pro dialog, zpochybňování neudržitelných návyků a norem, spoluvytváření hodnot a alternativ budoucnosti. (definice kreativního vzdělávání, PS Knowledgebase, uMĚNÍM - Platforma pro kreativní učení).

V rámci Open Calls 4ART je tento přístup implementován prostřednictvím následujících kroků, které sledují logiku designového / učícího se procesu:

1. **Identifikace témat:** výběr aktuálních společenských a technologických výzev vhodných pro mezioborová řešení, dále pak stanovení cíle, výzkum, definování výzkumných otázek a jejich měřitelného dosažení.
2. **Zapojení partnerů:** spolupráce organizací (SFÉRA, GAMPA, Gočárova galerie, Creative Edge, Ars Electronica) při definování metodických postupů a parametrů výzvy. Zapojené organizace mohou odborně determinovat řešení výzvy, nebo poskytnout odborné a technické zázemí pro hledání odpovědí, bádání, testování

atd. Přístupy jednotlivých organizací jsou odlišné díky historii, způsobu fungování, pestrosti týmu a úkolů, které mají v popisu práce.

GAMPA neboli Galerie města Pardubic funguje od roku 2012. Jejím cílem je přibližovat soudobou uměleckou tvorbu široké veřejnosti a vytvářet platformu pro diskuzi nad aktuálními uměleckými i společenskými tématy. Nabízí inspirativní, zážitkový i relaxační prostor otevřený všem bez rozdílu. Je neziskovou a nesbírkatovnou institucí. Jinými slovy nevytváří umělecké sbírky muzejního typu, umělecká díla nevlastní, ani není galerií prodejní.

První desetiletí své existence obývala GAMPA prostor zrekonstruované barokní sýpky na Příhrádce, v těsné blízkosti pardubického zámku v historickém centru města. V roce 2023 se novým sídlem Galerie města Pardubic stal areál Automatických mlýnů, kde na půdorysu bývalého skladu balené mouky vyrostla stavba architekta Jana Šěpky, jež se stala novým sídlem městské galerie, jakož i vzdělávacího centra – SFÉRY. Tato změna přináší nejen větší výstavní sály, ale též vhodnější a kvalitnější prostorové zázemí – lektorský ateliér, dílnu a sklad a dva rezidenční ateliéry.

Nedílnou součástí aktivit galerie je edukativní činnost. Program je tematicky komponován ke každé z výstav. Galerie připravuje vzdělávací programy pro mateřské, základní i střední školy. Mezi pravidelné aktivity dále patří tvůrčí dílny pro veřejnost: středy patří rodičům s nejmladšími dětmi, pátky seniorům a tvůrčí neděle celé rodině. Program dramaturgicky doplňují projekce, komentované prohlídky, přednášky, diskuze či autorské workshopy, happeningy a performance s vystavujícími tvůrci či jinými přizvanými osobnostmi. Galerie se také podílí na projektu AniLab, který je zaměřený na vzdělávání v oblasti animovaného a experimentálního filmu.

Společně s Divadlem 29 utváří Centrum pro otevřenou kulturu, příspěvkovou organizaci města Pardubic. Jejich společnou vizí je uvádět a podporovat současné umění v oblastech performing arts, vizuálního umění a literatury. Centrum pro otevřenou kulturu usiluje o rozvoj kulturní a umělecké rozmanitosti města a regionu.¹

Gočárova galerie je galerie moderního umění, která se nachází v Pardubicích. Nese jméno významného českého architekta Josefa Gočára, který je známý svým vlivem na architekturu 20. století, zejména funkcionalismem a kubismem. Galerie se zaměřuje na moderní a současné umění a často pořádá výstavy českých i

¹ <https://www.otevrenakultura.cz/cs/gampa>

zahraničních umělců. Kromě výstav nabízí také doprovodné programy, přednášky a vzdělávací aktivity. Je to kulturní instituce, která si klade za cíl přiblížit umění široké veřejnosti a podpořit zájem o moderní tvorbu.²

Cílem je podpořit spolupráci mezi uměleckými a technologickými obory, rozvíjet kompetence studentů a zdůraznit roli kreativity při hledání inovativních řešení výzev budoucnosti. Vytvořený přístup reflektuje principy a zkušenosti z projektů, jako je Ars Electronica. Dojde k posílení kompetencí všech partnerů v oblasti spolupráce, týmovosti, odvahy objevovat, vytrvalosti a disciplíny.

3. **Podpora studentů:** vytvoření funkčního prostředí pro studenty, které jim poskytne podporu nejen v odborné rovině (spolupráce s mentory, odborné a technické zázemí), ale i v osobním rozvoji. Snahou je rovněž vytvářet dialog a pevné spojení se školami, kdy zároveň vzniká větší šance na dlouhodobé zavádění metod kreativního učení do běžné výuky a funkční propojování formálního a neformálního vzdělávání.
4. **Prezentace výsledků:** organizace závěrečného festivalu a výstavy, kde budou prezentována inovativní řešení studentů.
5. **Evaluace:** zhodnocení procesu a také toho, co se během spolupráce studenti, participující organizace, ale i zapojení experti přizvaní k procesu naučili, jak dosažený výstup / řešení naplňuje původně zadaný problém / výzvu. Jak moc se průběh a realizace odlišuje od plánování atp.

Přínosy propojení umění a technologií

Kreativní spojení umění a technologií nabízí studentům příležitost osvojit si klíčové dovednosti budoucnosti, kterými jsou:

- rozvoj digitálních kompetencí
- podpora kreativity při řešení problémů
- schopnost pracovat v multidisciplinárním týmu
- inovace a hledání nekonvenčních řešení.

1. Komplexita výzev vyžaduje interdisciplinární přístupy

Současné společenské problémy, jako je klimatická změna, sociální nerovnosti nebo digitální transformace, jsou natolik komplexní, že vyžadují propojení různých oborů. Věda a technologie nabízejí nástroje pro analýzu a inovace, zatímco kultura a umění přinášejí lidský rozměr, schopnost komunikovat a inspirovat ke změně.

² <https://gocarovagalerie.cz/cs>

2. Kreativita a inovace na pomezí oborů

Propojení umění, kultury a technických oborů vytváří prostor pro vznik nečekaných a průlomových řešení. Umění inspiruje k nekonvenčnímu myšlení, zatímco technologie umožňují tyto nápady realizovat. Tento proces podporuje vznik inovací, které jsou jak funkční, tak estetické a společensky významné.

3. Inspirace Ars Electronica jako modelu

Ars Electronica ukazuje, jak může propojení různorodých disciplín fungovat v praxi. Projekty, kde spolupracují vědci, umělci a technologové, dokazují, že společné hledání odpovědí na globální otázky přináší inovace, které reflektují jak technické možnosti, tak kulturní a společenské potřeby.

4. Rozvoj kompetencí pro 21. století

Propojení oborů umožňuje jednotlivcům rozvíjet široké spektrum dovedností, jako je kritické myšlení, týmová spolupráce, adaptabilita a tvůrčí přístup. Tyto dovednosti jsou nezbytné pro úspěch v rychle se měnícím světě a pomáhají připravit mladé lidi na budoucnost.

5. Podpora kulturní a sociální transformace

Kultura a umění mají schopnost otevírat důležité společenské otázky, zpochybňovat normy a inspirovat ke změně. Když se tyto aspekty propojí s vědeckými a technickými přístupy, vznikají řešení, která nejen reagují na aktuální problémy, ale zároveň přispívají k dlouhodobé společenské transformaci.

6. Posílení komunikace a porozumění

Projekty propojující různé obory podporují dialog mezi různými skupinami – vědci, umělci, techniky a širší veřejností. Tento dialog pomáhá překonávat bariéry, sdílet znalosti a budovat vzájemné porozumění, které je klíčové pro spolupráci a přijetí inovací.

7. Vzdělávací přínos

Ve vzdělávacím kontextu toto propojení inspiruje studenty k tomu, aby viděli svět z různých úhlů pohledu, učili se propojení teorie s praxí a chápali širší dopady svých řešení. Studenti získávají praktické zkušenosti s multidisciplinární spoluprací a zároveň si osvojují dovednosti potřebné k řešení skutečných problémů.

Tento přístup nabízí nový model řešení výzev, který spojuje pragmatické technologické nástroje s hlubokým pochopením lidských potřeb a hodnot, čímž přispívá k udržitelnému rozvoji společnosti.

Význam kreativního učení v éře umělé inteligence

V době, kdy umělá inteligence radikálně mění způsob práce a života, nabývá kreativní učení a multidisciplinární přístup ještě většího významu. Metodika Open Calls 4ART představuje efektivní nástroj pro přípravu studentů na budoucnost, ve které bude kreativita, kritické myšlení a schopnost spolupráce klíčovou konkurenční výhodou.

Zatímco AI může efektivně zpracovávat data a automatizovat rutinní úkoly, lidská kreativita a schopnost propojovat zdánlivě nesouvisející obory zůstává nenahraditelná. Open Calls 4ART rozvíjí právě ty kompetence, které budou v éře AI nejcennější:

1. Kreativní řešení komplexních problémů

- Studenti se učí přistupovat k výzvě z různých úhlů pohledu.
- Kombinují umělecké a technologické přístupy způsobem, který AI zatím nedokáže napodobit.
- Rozvíjejí schopnost nacházet neobvyklá a inovativní řešení.

2. Spolupráce člověka s technologiemi

- Metodika učí studenty využívat AI a další technologie jako nástroje pro posílení vlastní kreativity.
- Studenti získávají praktickou zkušenost s integrací technologií do tvůrčího procesu.
- Učí se kriticky hodnotit možnosti a limity technologických řešení.

3. Rozvoj sociálních a emočních dovedností

- Týmová práce a mezioborová spolupráce posilují schopnosti, které jsou typicky lidské.
- Studenti rozvíjejí empatii, komunikační dovednosti a schopnost pracovat v různorodých týmech.
- Získávají zkušenosti s řešením konfliktů a překonáváním kulturních rozdílů.

4. Adaptabilita a celoživotní učení

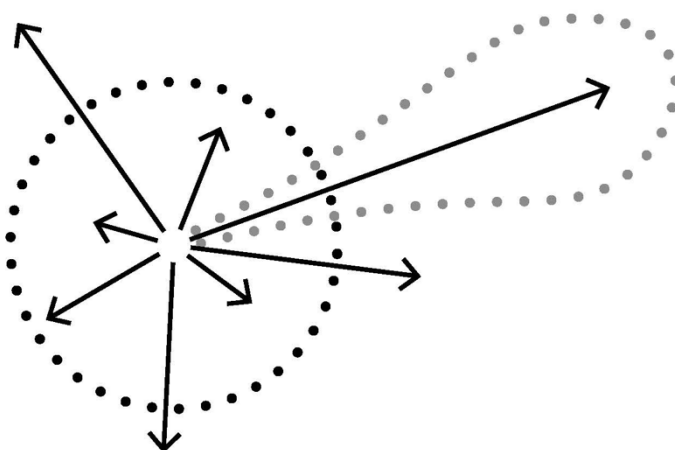
- V rychle se měnícím světě AI je klíčová schopnost průběžně se učit a přizpůsobovat.
- Studenti si osvojují proces designového myšlení, který mohou aplikovat na jakýkoliv problém.
- Rozvíjejí mentální flexibilitu a otevřenost novým přístupům.

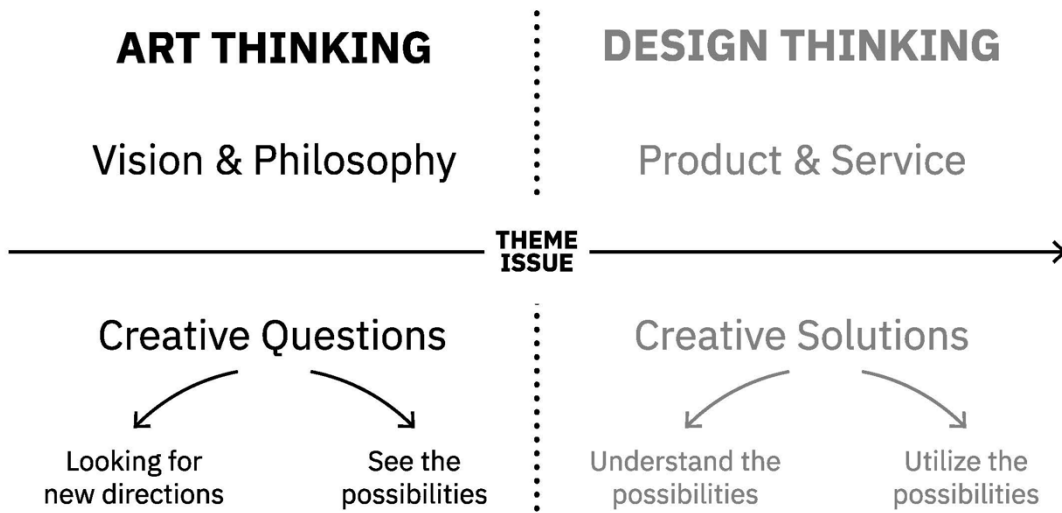
Open Calls 4ART tak připravuje studenty nejen na práci s umělou inteligencí, ale především na vytváření hodnot, které AI sama o sobě vytvořit nemůže. V éře automatizace a algoritmů je to právě lidská kreativita, kritické myšlení a schopnost mezioborové spolupráce, co bude určovat úspěch v profesním i osobním životě.

III. Postup koordinace kreativního učení a přípravy výzvy

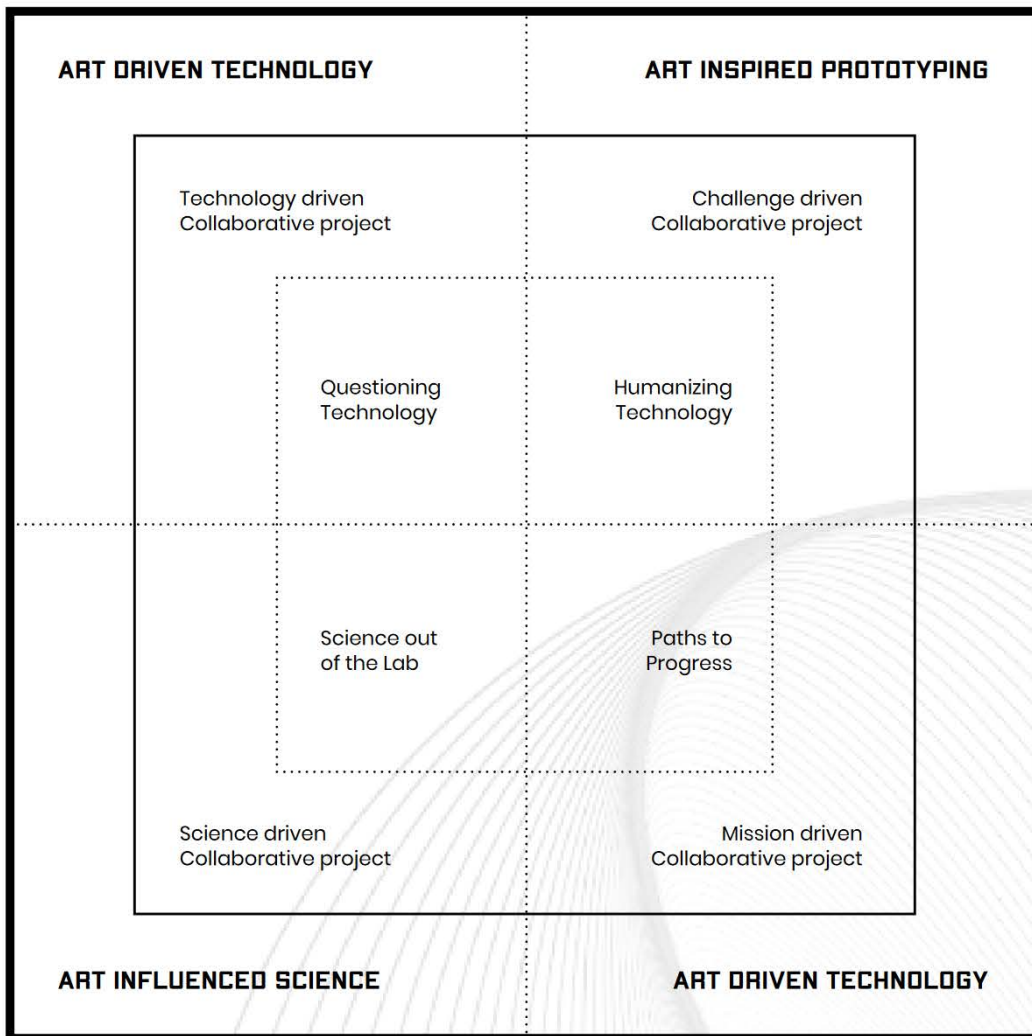
V rámci projektu došlo ke koordinaci aktivit ze strany SFÉRY. Zapojené subjekty se účastnily tří společných setkání: Dva workshopy byly zaměřené na metodiku výzvy a propojení uměleckých a technologických přístupů. Obou se účastnili nejen zástupci organizací: lektori, kurátoři, IT specialisté, grafici a další kreativci, ale také ředitelé nebo učitelé středních škol. Na workshopech se podílela také kurátorka Creative Edge a CEO Společnosti pro kreativitu ve vzdělávání. Katarína Kalivodová využila v rámci realizace workshopů kreativní proces: využití technik kreativního myšlení při definování výzev a přípravě projektů. Při kreativním procesu byly využity kreativní techniky, stejně jako AI. Aktivní zapojení studentů přineslo překvapivé vhledy a výstupy. Díky sdílení zkušeností Ars Electroniky s realizací podobných výzev byly výstupy prvního workshopu posunuty a upevněny. V prosinci proběhlo vytvoření motivačního videa a propagace na sociálních sítích, výzva byla zveřejněna. Spuštění výzvy proběhne po dohodě realizátorů se zástupci SŠ v únoru 2025.

ART THINKING DESIGN THINKING





ARS ELECTRONICA FUTURELAB



IV. Parametry výzvy

Každoroční výzvy budou zaměřeny na rozvoj následujících kompetencí:

- týmová spolupráce
- kreativní a kritické myšlení
- schopnost aplikovat technologie v umělecké tvorbě
- prezentační dovednosti
- kompetence k řešení problémů
- kompetence k podnikavosti
- kulturní kompetence.

Výzvy budou určeny týmům studentů ve věku 15–20 let. Týmy budou sestávat z 3–10 členů, včetně umělecky a technicky nadaných účastníků.

Výzva je pro rok 2025 omezena na Pardubický kraj a střední školy, které se nachází na jeho území, případně na území ITI Hradecko-Pardubické aglomerace.

Témata výzvy

Každoročně je v plánu stanovit klíčové téma pro daný rok. Pokud se ukáže, že téma nebylo zdaleka vyčerpáno, je možné na základě zkušeností z proběhlé výzvy tuto tezi validovat. Předpokladem je aktivní zapojení studentů do definování tématu výzvy stejně jako tomu bylo v roce 2024. Téma pro rok bylo stanoveno při společných workshopech se zapojenými studenty. V rámci definovaného tématu se mohou objevit průniky do témat:

- Udržitelnost a ekologie
- Digitální rovnováha
- Umění a technologie
- Mentální zdraví

Challenge pro rok 2025

NAVIGACE V CHAOSU
Jak přežít v džungli dnešní doby?

V. Text výzvy:

SFÉRA, GAMPA a Gočárova galerie se spojily, aby ve spolupráci s Ars Electronicou a Společností pro kreativitu ve vzdělávání vyhlásily výzvu pro studenty středních škol.

Open Calls 4ART budou vyhlašovány každoročně pro studenty SŠ. Výzva podpoří vznik týmů (3–10 účastníků), které zahrnují umělecky nadané studenty, technicky nadané studenty a inovátory ve věku od 15 do 20 let. Týmy společně pracují na otevřených tématech, která vyžadují veškeré principy kreativního učení: spolupráci, týmovost, odvahu objevovat, vytrvalost a disciplínu, a hledají řešení pro budoucnost.

Challenge pro rok 2025: NAVIGACE V CHAOSU Jak přežít v džungli dnešní doby?

Avízo výzvy proběhne v prosinci. Pro studenty bude výzva vyhlášena v únoru.

OPEN CALL 4 ART

HLEDÁME MLADÉ VIZIONÁŘE!

Máš nápad, jak zlepšit svět? Pojď do toho s námi!

Chceš změnit svět kolem sebe? Máš nápady, jak řešit problémy, které tě trápí? Hledáme mladé talenty, kteří chtějí udělat krok vpřed a přispět k lepší budoucnosti.

Kdo může naskočit?

- Jsi středoškolák/ačka mezi 15-20 lety? ✓
- Baví tě IT, věda, umění, jsi kreativní nebo umíš vést tým? ✓
- Chceš měnit svět k lepšímu? ✓
- Umíš být týmový hráč? ✓

Pokud jsi aspoň na něco kývnul/a, jsi náš člověk! Sestav pětičlenný skvělý tým ze svých přátel a spolužáků, nebo si parťáky najdi až u nás

Jak to celé pojede?

1. Máš problém, který tě štve, a chceš ho řešit.
2. Najdeš si parťáky, nebo si na ně počkáš až k nám.
3. Ozveš se SFÉŘE.
4. Potkáš se s ostatními nadšenci.
5. Domluvíte se, co a jak chcete změnit.
6. Pracujete na řešení s podporou odborníků.
7. Vytvoříte prototyp.
8. Odprezentujete svůj nápad.

9. Možná skončíte na stupních vítězů, možná aspoň s dobrým pocitem, že jste udělali hezký kus práce.
10. Tak jako tak, máte důvod slavit.

Co můžeš vytvořit?

Cokoliv! Aplikaci, hru, výstavu, kampaň, umělecké dílo, video, obchodní produkt...
Možnosti jsou neomezené! Hlavně ať to řeší reálný problém.

Výzva byla zveřejněna v prosinci, detailní informace a podmínky výzvy budou středním školám představeny v únoru 2025.

Zvací video: <https://youtu.be/UsxFmxtAvqk>

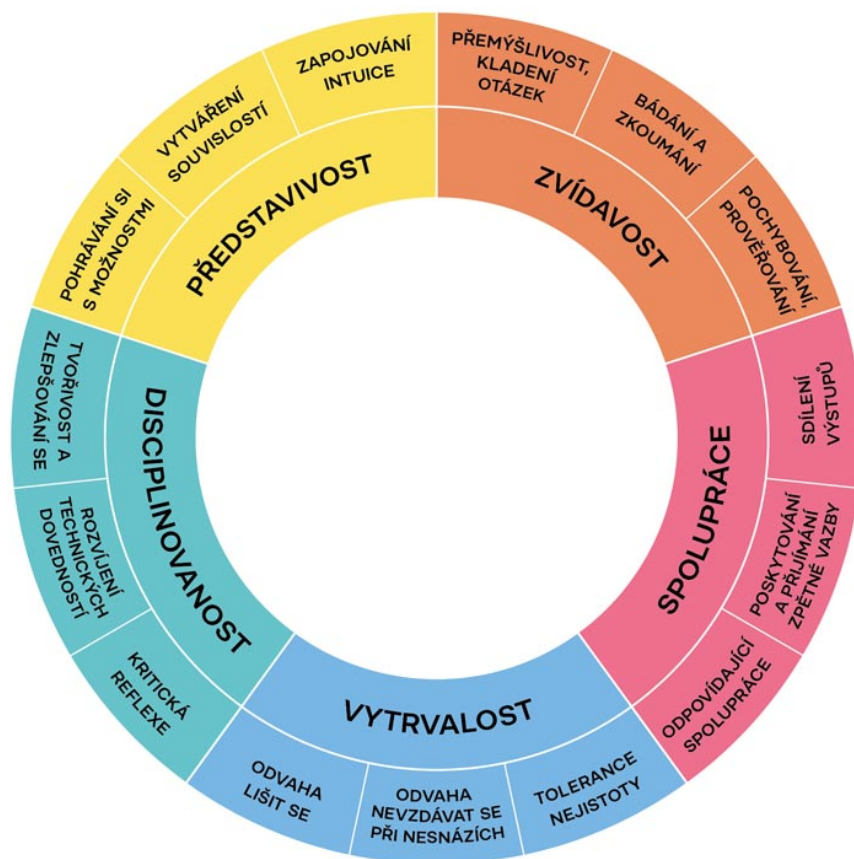
7. Závěr

Metodika Open Calls 4ART staví na synergii mezi uměním a technologiemi a klade důraz na rozvoj kreativního potenciálu studentů středních škol. Díky spolupráci všech zapojených partnerů vzniká jedinečný rámec pro podporu inovací a nových přístupů ve vzdělávání.

Dává naději na otevřenost v hledání řešení problémů budoucnosti.

Je testerem a lakmusovým papírkem reakce studentů na podobnou výzvu a připravenosti organizací jim v tom pomáhat. Dalším krokem je vytvoření struktury mentorů, hodnotitelů a partnerů výzvy.

SFÉRA pracuje ve svých programech kreativního učení s konceptem kreativních návyků myšlení, jako kompetenčního rámce. Praktický pětirozměrný model představuje celostní definici kreativity, která zahrnuje tradice myšlení spojené jak s kreativitou, tak kritickým myšlením, a nástroj pro využití v další práci a vzdělávání.



Zdroj: <https://www.spkv.education/cz/teoreticka-vychodiska/kreativni-navyky-mysli>

