

## Projekt

Názov projektu	<b>eduHRy - ľudské práva hrou</b>
Stručný opis projektu	<p><b>Projekt eduHRy má za cieľ systematicky zvýšiť informovanosť a podporiť výchovu a vzdelávanie mládeže v oblasti ľudských práv a slobôd, so zameraním na predchádzanie prejavov intolerancie voči menšinám a zraniteľným skupinám (najmä utečencom a migrantom).</b></p> <p><b>Systematickosť nášho prístupu k téme spočíva v ukotvení ponúkaného riešenia vo vzdelávacom systéme na Slovensku cez produkciu 2 edukačných hier: prvej na tému migrácie a druhej k téme kritického myslenia (za účelom obrany proti fake news), organizáciou workshopov na školách a tréningov pre učiteľov s využitím eduhier.</b></p>

### Účel výzvy, na ktorú sa projekt zameriava

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Podpora výchovy a vzdelávania detí a mládeže;</li><li>• Podpora vzdelávania a školenia;</li><li>• Zvyšovanie informovanosti verejnosti a vzdelávanie profesijných skupín;</li><li>• Podporu spolupráce a partnerstva organizácií a inštitúcií vykonávajúcich činnosť v oblasti ľudských práv a slobôd;</li><li>• Zaoštaranie publikácií, učebných materiálov a pomôcok v oblasti ľudských práv a slobôd;</li></ul>
Vysvetlite prepojenie aktivít na účel výzvy	<p><b>Aktivita 1 - Produkcia 2 učebných pomôcok (1 digitálna a 1 stolová edukačná hra) prispieva k účelu výzvy - zaoštaranie učebných materiálov a pomôcok v oblasti ľudských práv a slobôd.</b></p> <p><b>Aktivita 2 - Kampaň prispeje k zvyšovaniu informovanosti verejnosti o problematike ľudských práv a slobôd.</b></p> <p><b>Aktivita 3 - Organizácia workshopov na stredných školách slúži na podporu výchovy a vzdelávania detí a mládeže.</b></p> <p><b>Aktivita 4 - Tréningy učiteľov podporia vzdelávanie profesijných skupín v téme LP.</b></p> <p><b>Aktivita 5 - Konzultácie s tematickými expertami prispievajú k podpore spolupráce org. v oblasti LP.</b></p>

### Hlavný cieľ/Identifikácia ľudsko-právneho problému

Definujte hlavný cieľ	<p><b>Cieľom projektu je systematicky zvýšiť povedomie a podporiť výchovu a vzdelávanie mládeže v téme migrácie cez prizmu ľudských práv. Migrácia je v slovenskej spoločnosti citlivá téma a nastavenie ľudí voči migrantom je do veľkej miery ovplyvnené množstvom dezinformácií a hoaxov, ktoré sa o tejto téme šíria. Naš projekt prepája tieto dve problematiky, prostredníctvom dvoch inovatívnych učebných pomôcok, kde jedna je venovaná migrácii a druhá budovaniu kritického myslenia a mediálnej gramotnosti. Metodiky a školenia pre pedagógov umožnia širšie využitie a väčší dopad na vzdelávanie mládeže v téme</b></p>
-----------------------	--

### Uvedte nástroje, ktoré použijete pri dosahovaní cieľa projektu a dôvod ich použitia

Uvedte jednotlivé nástroje a konkretizujte ich.
---

digitálna edukačná hra k téme migrácie - snažíme sa ukázať, že hra nie je len zábavou, ale môže byť aj efektívnou metódou vzdelávania (dokáže vyvolať pozitívnu vnútornú motiváciu a sprostredkovať zážitok, čo je kľúčové v téme ako migrácia pretože nám dovoľuje "prežiť si príbeh" človeka na ceste za lepším životom). Digitálny produkt tohto typu je navyše vhodný pre dištančné vzdelávanie.

stolová edukačná hra k téme dezinformácií a hoaxov - kritické myslenie je proces, preto sa najlepšie učí prostredníctvom metódy orientovanej na proces, kde človek okamžite vidí dôsledky svojich rozhodnutí.

kampaň - online kampaň je najefektívnejší nástroj ako dostať konkrétnu tému k veľkému počtu ľudí.

workshopy pre študentov - (online/offline podľa situácie) s využitím hier budú zorganizované modelové workshopy pre študentov stredných škôl.

tréninky - (online/offline podľa situácie) pre učiteľov s cieľom predstaviť im hry, metodiky na prácu s nimi a vyškoliť ich na využívanie týchto metód vo vzdelávaní.

konzultácie s tématickými expertami s cieľom zvýšenia kvality ponúkaného riešenia.

### Cieľové skupiny

Zraniteľné skupiny definované podľa jednotlivých dôvodov diskriminácie	<ul style="list-style-type: none"><li>• 6/ farba pleti,</li><li>• 7/ rasa,</li><li>• 8/ príslušnosť k národnosti alebo etnickej skupine,</li><li>• 9/ jazyk,</li><li>• 10/ národný alebo sociálny pôvod,</li><li>• 11/ náboženské vyznanie alebo viera,</li></ul>
Cieľová skupina	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1) Verejnosť</li><li>• 2) Štátne a verejné inštitúcie</li><li>• 8) Študenti, žiaci</li><li>• 9) Pedagogické profesie</li><li>• 12) Deti a mládež</li></ul>
Zdôvodnite výber cieľovej skupiny, veľkosť cieľovej skupiny a spôsob jej zapojenia sa do projektu	<p><b>Zvýšená informovanosť min. u 120 tisíc ľudí, najmä mladých, pomocou online informačnej kampane.</b></p> <p><b>Vývoj hry k migrácii bude konzultovaný s Migračným úradom Ministerstva vnútra SR a s Ministerstvom školstva SR</b></p> <p><b>Min. 30 pedagógov bude vyškolených na prácu s oboma edukačnými hrami.</b></p> <p><b>Min. 980 študentov sa zúčastní vyučovacej hodiny s využitím vyvinutých eduhier.</b></p>

### Miesto a čas realizácie

Vymenujte miesta/ oblasti realizácie projektu, kde sa bude projekt realizovať.	
<b>online, Bratislava, Michalovce, Liptovský Mikuláš, Brezno</b>	
Projekt bude realizovaný v období	<b>1.6.2021 - 31.12.2021</b>
Zdôvodnite výber miesta realizácie, prípadne uveďte jeho bližšiu špecifikáciu	<b>Aktivita 1 (Vývoj hier) bude prebiehať v Bratislave a online.</b> <b>Kampaň bude prebiehať online.</b> <b>Workshopy pre učiteľov a študentov prebehnú vo vybraných školách v regiónoch alebo online (podľa situácie s pandemickými opatreniami).</b>
Spolupracujem s regionálnym partnerom/partnermi	<b>NIE</b>

### Uvedte partnera/partnerov

## Odborná garancia projektu

Meno a priezvisko garanta	Kvalifikácia a odbornosť garanta v danej oblasti
<b>Veronika Golianová</b>	<b>spoluzakladateľka Impact Games, expertka na využívanie hier vo vzdelávaní, nezávislá výskumníčka v oblasti dezinformácií a konšpirácií</b>
<b>Jakub Žaludko</b>	<b>spoluzakladateľ Impact Games, expert na globálne vzdelávanie a využívanie hier vo vzdelávaní</b>
<b>Peter Ivanič</b>	<b>expert na migráciu - autor niekoľkých podcastov a článkov o migrácii; vyučujúci predmetu Globálna rozvojová žurnalistika na katedre žurnalistiky UK, v rámci ktorého je migrácia používaná ako didaktický príklad</b>
<b>Ivan Kozmon</b>	<b>herný a grafický dizajnér štúdia Doublequote</b>

## Predošlé skúsenosti žiadateľa s realizáciou aktivít a projektov v danej oblasti

Názov aktivity	Rok	Informácia o skúsenostiach	Počet zapojených osôb
<b>Vývoj prototypu hry o migrácii</b>	<b>2020</b>	<b>Impact Games v partnerstve so vzdelávacím programom Butterfly Effect vyvinuli prototyp hry o migrácii, na ktorom bude tento projekt stavať. Prototyp si z Google store doteraz stiahlo 180 ľudí.</b>	<b>180</b>
<b>Vývoj prototypu hry o dezinformáciách</b>	<b>2020</b>	<b>IG v partnerstve s Brodir s.r.o. vyvíja prototyp, na ktorom bude tento projekt stavať.</b>	
<b>Organizácia kampane ku migrácii</b>	<b>2020</b>	<b>Na podporu soft launchu prototypu hry bolo organizovaná kampaň na soc. médiách.</b>	<b>209040</b>
<b>Jakub Žaludko</b>	<b>2020</b>	<b>Ako manažér pre globálne vzdelávanie koordinuje v spolupráci s MŠVVaŠ SR a MZVaEZ SR inštitucionálne a rozpočtové ukotvenie hodnotového a globálneho vzdelávania na Slovensku.</b>	
<b>Veronika Golianová - analytická činnosť v téme dezinformácií</b>	<b>2020</b>	<b>Ako nezávislá výskumníčka sa venuje témam dezinformácií, propagandy a fake news. Spoluautorka štúdie 'The Unsolid', ktorá bola publikovaná v The Royal United Services Institute (RUSI) Journal.</b>	
<b>Veronika Golianová - organizácia kampaní</b>	<b>2019</b>	<b>Koordinácia kampane 'Všetko sa začína doma', ktorá bola nominovaná na European Digital Communication Awards (NGOs - Campaign of the Year category).</b>	
<b>Ivan Kozmon</b>	<b>2020</b>	<b>Pod značkou Doublequote Studio vydal počítačovú hru Blood will be Spilled, ktorá získala niekoľko ocenení, vrátane Slovenskej hry roku 2019</b>	
<b>Peter Ivanič</b>	<b>2017</b>	<b>tutor medzinárodného vzdelávacieho programu Médiá, migration and minorities pre Minority Rights Group International (2017-2020); autor toolkitu pre novinárov pokrývajúcich migráciu <a href="http://www.coveringmigration.com">www.coveringmigration.com</a>; spoluautor VŠ príručky pre novinárov pokrývajúcich migráciu Ľudia medzi riadkami</b>	
<b>Jakub Žaludko</b>	<b>2019</b>	<b>Koordinácia programu podpory inovácií v globálnom vzdelávaní medzi učiteľmi a učiteľkami v rámci medzinárodnej siete Bridge 47, vrátane koordinácie grantového mechanizmu na ich podporu a tvorby prototypu mobilnej hry Realtopia.</b>	
Poznámka		<b>Impact Games má za sebou úspešný vývoj prototypu hry o migrácii, ktorý obdržal dvojité nominácie od MŠVVaŠ SR a SlovakAid na GENE Global Education Award 2020/2021. Po dokončení hry, MŠVVaŠ SR plánuje hru odporúčať prostredníctvom Sprievodcu školským rokom všetkým školám. Prototyp stolovej hry o fake news sfinalizujeme do apríla 2021. Predkladaný projekt bude mimo iné, využitý na ich finalizáciu.</b>	

## Aktivity a výstupy

### AKTIVITY A VÝSTUPY

Názov aktivity	Miesto konania	Začiatok realizácie	Ukončenie realizácie	Výstupy
<p><b>Aktivita 1:</b> <b>Produkcia 2 učebných pomôcok:</b></p> <p>(i) vzdelávacia mobilná hra venujúca sa téme migrácie a utečenectva pre stredoškolákov a mladých dospelých. Hra ponúka možnosť „dostať sa do kože“ mladého človeka, ktorého vojna prinútila odísť z domoviny.</p> <p>Hra efektívne znázorní reálne rozhodnutia a ich dopady, ktorým čelí človek na úteku za lepším životom. Súčasťou hry sú otázky na zamyslenie pre študentov (ako predloha na diskusiu v triede). Okrem vzdelávania o téme v škole, hra predstavuje aj unikátnu pomôcku na budovanie povedomia a informovanosti širšej verejnosti o tejto problematike.</p> <p>(ii) vzdelávacia stolová hra a jej prevedenie do digitálnej podoby, venujúca sa témam dezinformácií a hoaxov (ako vznikajú, ako sa šíria a kto môže mať záujem na ich rozširovaní) s cieľom budovať kritické myslenie a mediálnu gramotnosť mládeže.</p> <p>Fake news a dezinformácie, najmä v oblasti migrácie, prispievajú k šíreniu extrémistických prejavov a môžu viesť až k radikalizácii mladého človeka. Schopnosť orientovať sa v informačnom priestore a kriticky vyhodnocovať informácie je kľúčová na predchádzanie týchto prejavov.</p> <p>Obe hry môžu byť využité aj v rámci dištančného vzdelávania.</p>	Bratislava	1.6.2021	30.9.2021	<p>- digitálny produkt v podobe mobilnej hry - stolová hra a jej prevedenie do digitálnej podoby</p>
<p><b>Aktivita 2:</b> Kampaň s cieľom zvýšiť informovanosť verejnosti o problematike migrácie v spojení s dezinformáciami a fake news, so zameraním na predchádzanie všetkým formám diskriminácie a prejavom intolerancie, a to najmä voči utečencom a migrantom, ako aj ďalším menšinám a zraniteľným skupinám.</p>	Celé Slovensko	20.9.2021	20.10.2021	výstupmi tejto aktivity bude kampaň verejnej informovanosti a jej výsledkom bude rast verejnej informovanosti medzi 120 tisíc ľuďmi na Slovensku
<p><b>Aktivita 3:</b> Organizácia modelových workshopov na minimálne 2 stredných školách na Slovensku pre min. 80 študentov, využívajúc učebné pomôcky z aktivity 1.</p>	Bratislava, Michalovce	1.10.2021	31.10.2021	80 študentov, ktorí sa zúčastnia workshopov s využitím eduhier

<b>Aktivita 4:</b> <b>Školiace tréningy pre učiteľov k práci edukačnými hrami:</b> <b>4 tréningy pre učiteľov v 4 mestách na Slovensku / prípadne formou webinárov online v závislosti na pandémieu koronavírusu. V rámci tréningov budú učiteľom predstavené hry z Aktivity 1 a metodológia ako s nimi na vyučovaní pracovať, vrátane ich využitia v rámci dištančného vyučovania. Zároveň tiež bude s učiteľmi konzultovaná tematická oblasť hier vo vyučovaní a bude od nich zbieraná vzácna spätná väzba pre vývoj ďalších hier, ktoré by im mohli pomôcť zefektívniť vzdelávací proces a urobiť ho zaujímavejším pre ich žiakov a žiačky.</b>	online, Bratislava, Michalovce, Liptovský Mikuláš, Brezno	1.10.2021	10.12.2021	30 učiteľov zaškolených na prácu s hrami
<b>Aktivita 5:</b> <b>Konzultácie ku hrám s tematickými expertami z neziskových organizácií a verejných inštitúcií (Min. školstva, Migračný úrad Min. vnútra).</b>	online, Bratislava	1.6.2021	30.9.2021	počet konzultácií s relevantnými inštitúciami a expertmi

#### Merateľné ukazovatele

Presne uvedte merateľné ukazovatele hodnotenia úspešnosti projektu	<ul style="list-style-type: none"> <li>-80 študentov a študentiek absolvovalo modelové workshopy</li> <li>-900 študentov a študentiek absolvovalo vyučovaciu hodinu na ktorej pedagógovia využili edukačné hry k migrácii a dezinformáciám.</li> <li>-30 pedagógov vyškolených na prácu s hrami</li> <li>-2 učebné pomôcky vyprodukované</li> <li>-120 tisíc ľudí o hre a projekte počuli alebo čítali v médiách a na sociálnych sieťach</li> <li>-min. 5 odborných konzultácií k obsahu hier</li> </ul>
--	--

#### Udržateľnosť projektu

<p>Mobilná hra bude zverejnená a dostupná na stiahnutie zadarmo na Google Play.</p> <p>Hra je dizajnovaná s cieľom škálovania o ďalšie témy (pridanie ženskej postavy, s cieľom ukázať na odlišné problémy migrantiek a utečenkyn).</p> <p>Obe hry, spolu s metodikami pre učiteľov na prácu s nimi vo vzdelávacom procese, budú taktiež dostupné na online platforme venovanej využívaniu hier vo vzdelávaní, ktorú v súčasnosti vyvíjame.</p> <p>Impact Games v súčasnosti pracuje na otvorení programu pre školy, súčasťou ktorého bude aj balíček učebných pomôcok, vrátane hier vyprodukovaných v rámci tohto projektu. Rovnako workshopy a školenia z Aktivity 3 budú integrované do tohto programu. Program pre školy predstavuje dlhodobú ambíciu nášho združenia.</p>
--

#### Publicita

Uvedte predpokladané mediálne pokrytie projektu	<b>Do komunikácie o hrách budú zahrnutí aj nasledovní externí partneri, s ktorými bude nadviazaný kontakt v zmysle publikácie mediálnych výstupov na ich internetových spravodajských portáloch:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- HNOnline</li> <li>- Denník N</li> <li>- Startitup</li> <li>- Interez</li> <li>- Sector.sk</li> </ul>
---	--

V rámci projektu bude vydaná minimálne jedna tlačová správa, ktorá bude rozposlaná všetkým relevantným médiám.

Významnou súčasťou komunikačných aktivít bude kampaň na sociálnych médiách (FB, Instagram), ktoré sú najbližšie našej cieľovej skupine. Táto bude okrem tradičných platených postov zahŕňať aj interaktívne mini edukvízy v Instagram stories.

## Rozpočet projektu

kategória		Celkom		
<b>A: OSOBNÉ VÝDAVKY (pracovná zmluva, DVOP, a pod.)</b>		<b>6 730,00 €</b>		
Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
Expert na implementáciu hier vo vzdelávaní so špecializáciou na oblasť kritického myslenia	120	20,00 €	osobohodina	2 400,00 €
Expert na implementáciu hier vo vzdelávaní	80	20,00 €	osobohodina	1 600,00 €
Vývoj hry o migrácii - herný dizajn, programovanie, grafika	182	15,00 €	osobohodina	2 730,00 €
kategória		Celkom		
<b>B: CESTOVNÉ VÝDAVKY</b>		<b>800,00 €</b>		
Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
Cesty za školami (doprava, stravné, ubytovanie)	10	80,00 €	cesta	800,00 €
kategória		Celkom		
<b>C: TOVARY A SLUŽBY (vyplácané na faktúru)</b>		<b>6 770,00 €</b>		
Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
Vývoj zvukového dizajnu pre hru o migrácii	1	3 270,00 €	ks	3 270,00 €
Vývoj hry na budovanie kritického myslenia	1	3 000,00 €	ks	3 000,00 €
Expert na migráciu	20	25,00 €	osobohodina	500,00 €
kategória		Celkom		
<b>D: ADMINISTRATÍVNE VÝDAVKY</b>		<b>100,00 €</b>		
Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
výdavky na poštovné, kopírovanie a iné administratívne výdavky spojené s implementáciou projektu	20	5,00 €	ks	100,00 €
kategória		Celkom		

<b>E: INÉ OPRÁVNEŇÉ VÝDAVKY</b>				<b>1 300,00 €</b>	
Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu	
<b>Komunikačná kampaň</b>	<b>1</b>	<b>1 000,00 €</b>	<b>kampaň</b>	<b>1 000,00 €</b>	
<b>Tlač/výroba komponentov stolovej hry</b>	<b>30</b>	<b>10,00 €</b>	<b>ks</b>	<b>300,00 €</b>	
Celkom					
<b>Spolu</b>				<b>15 700,00 €</b>	
kategória				Celkom	
<b>NÁKLADY financované z vlastných zdrojov</b>				<b>1 110,00 €</b>	
Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu	
<b>Koordinácia a projektový manažment</b>	<b>6</b>	<b>125,00 €</b>		<b>750,00 €</b>	
<b>Finančný manažment a účtovníctvo projektu</b>	<b>6</b>	<b>60,00 €</b>		<b>360,00 €</b>	
Celkom					
<b>Spolu</b>				<b>1 110,00 €</b>	

**SPOLU (dotácia) A SPOLUFINANCOVANIE**

SPOLU (dotácia) A SPOLUFINANCOVANIE
<b>16 810,00 €</b>

**KOMENTÁR K ŠTRUKTÚROVANÉMU ROZPOČTU**

**A: OSOBNÉ VÝDAVKY**

Štandardná hodinová sadzba v našej organizácii je vynásobená odhadovaným časom podľa našich doterajších skúseností s podobnými aktivitami.

Experti sa budú podieľať na produkcii a obsahovom ukotvení eduhier, príprave a organizácii workshopov na školách ako aj tréningov pre učiteľov.

Vývoj hry o migrácii - výdavky na produkciu, herný dizajn, programovanie, grafiku a distribúciu hry. Suma je vypočítaná na základe štandardných hodinových sadzieb v našej organizácii a skúseností žiadateľa projektu s vývojom takéhoto produktu.

**B: CESTOVNÉ VÝDAVKY**

Priemer výdavkov na ubytovanie, stravné a cestovné z Bratislavy (sídlo IG) do regiónov na organizáciu školení a workshopov podľa štandardných cien za dané služby.

**C: TOVARY A SLUŽBY**

(i) Vývoj zvukového dizajnu pre hru o migrácii - custom sound design a implementácia zvukov do hry. Suma je vypočítaná na základe štandardných cien týchto služieb.

(ii) Vývoj hry na budovanie kritického myslenia - výdavky na produkciu, herný dizajn, grafiku a distribúciu hry a jej prevedenie do digitálnej formy - Suma je vypočítaná na základe štandardných cien týchto služieb a

skúseností žiadateľa projektu s vývojom takéhoto produktu.  
 (iii) Expert na migráciu - hodinová sadzba experta, konzultácie k obsahu hry o migrácii. Počet hodín je stanovený na základe skúseností s daným expertom pri vývoji prototypu hry.

**D: ADMINISTRATÍVNE VÝDAVKY**  
 drobné výdavky na poštovné, kopírovanie a iné administratívne výdavky spojené s implementáciou projektu

**E: INÉ OPRÁVNENÉ VÝDAVKY**  
 (i) Komunikačná kampaň - výdavky na reklamu na sociálnych médiách, platené články v médiách, tvorba vizuálov, konzultácie k obsahu expertom na komunikáciu. Suma je vypočítaná podľa cieľového indikátora verejnej informovanosti tohto projektu.

(ii) Tlač/výroba komponentov stolovej hry - výdavky na výrobu fyzických hier, ktoré budú využité pri workshopoch a školeniach. Štandardná cena na trhu za produkciu podobného produktu.

Celkové náklady na projekt potrebné na krytie účelu použitia	<b>16 810,00 €</b>
Výška požadovanej dotácie v eurách	<b>15 700,00 €</b>
Vlastné zdroje financovania projektu v eurách	<b>1 110,00 €</b>
Miera spolufinancovania v percentách vypočítaná z celkovej sumy - minimálne 5%	<b>6.60%</b>

#### Prehľad poskytnutých finančných prostriedkov za posledné tri roky

Rok	Štátny orgán	Názov projektu	Celkové náklady na projekt	Dotácia od orgánov štátnej správy
2020	SlovakAid/SAMRS	Edugame Migration	38118	29618
2020	Iuventa/Erasmus+	Games against hoaxes - game based approach to critical thinking education of youth	53208	53208