Smlouva o poskytnutí nadačního příspěvku

 **Grantový program K budoucnosti**

**(dále „Smlouva“)**

**Smlouva ev. č. 162421\_454**

 **SMLO-0032/61924008/2024**

**Smluvní strany:**

**Nadace rozvoje občanské společnosti**

zapsaná v nadačním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, v oddílu N, vložce 23, se sídlem: Francouzská 75/4, Vinohrady, 120 00 Praha 2

zastoupená: Mgr. Gabriela Vondrušová, ředitelka

IČO: 49279416

číslo účtu: xxxxxxxxxxxxxx

**(jako strana poskytující nadační příspěvek, dále „Nadace“)**

a

**Příjemce nadačního příspěvku**

název: Vyšší odborná škola, Střední průmyslová škola a Obchodní akademie, Čáslav, Přemysla Otakara  II. 938

se sídlem: Přemysla Otakara II. 938/18, 28 601, Čáslav

zastoupení: Mgr. Věra Szabová

IČO: 61924008

číslo účtu: xxxxxxxxxx

**(jako strana přijímající nadační příspěvek, dále „Příjemce“)**

uzavírají tuto Smlouvu

**Článek I**

**Předmět Smlouvy**

1. Účelem Smlouvy je vymezení pravidel pro poskytnutí a použití nadačního příspěvku v souladu s Pravidly grantového programu **K boudoucnosti Studentské granty – projekty** 2. Nadační příspěvek je poskytován za účelem realizace projektu:

a. Název projektu: **QR hra v mobilní aplikaci pro školní akce**

b. Číslo projektu: **162421\_454**

jehož detailní specifikaci tvoří Příloha č. 1 této Smlouvy (dále jen „Projekt“).

3. Doba realizace projektu: **01.09.2024 – 31.01.2025**

4. Začátek období realizace projektu není vázán na datum podpisu Smlouvy o poskytnutí nadačního příspěvku.

5. Příjemce přijímá poskytnutý nadační příspěvek a zavazuje se nakládat s ním výhradně a jen v souvislosti s realizací Projektu. Všechny parametry Projektu, uvedené v Příloze č. 1 Smlouvy jsou pro

Stránka **1** z **5**

Příjemce závazné. Příjemce současně prohlašuje, že je oprávněn vykonávat činnosti, které jsou  předmětem této smlouvy.

**Článek II**

**Základní finanční a platební ujednání**

1. Nadace poskytuje nadační příspěvek ve výši **100 000** Kč za účelem uvedeným v předchozím článku.

2. Nadační příspěvek bude poskytnut bezhotovostně na bankovní účet Příjemce uvedený v záhlaví této smlouvy.

3. Nadační příspěvek bude Příjemci posktnut nejpozději do 30 pracovních dnů po podpisu této smlouvy oběma stranami.

4. Nadace si vyhrazuje právo požádat Příjemce o mimořádné vyúčtování Projektu včetně vyúčtování poskytnuté části nadačního příspěvku ve lhůtě stanovené Nadací.

**Článek III**

**Povinnosti Příjemce**

1. Příjemce je hlavním realizátorem výše specifikovaného Projektu. Příjemce nesmí přenést odpovědnost za realizaci Projektu na jiný subjekt.

2. Příjemce může použít třetí osobu k realizaci části Projektu pouze po předchozím souhlasu Nadace. Žádost o souhlas s odůvodněním předloží příjemce Nadaci nejpozději 15 kalendářních dnů před plánovaným dnem zapojení třetí osoby do realizace Projektu. Příjemce odpovídá za plnění třetí osoby jakoby je poskytoval sám.

3. Příjemce se zavazuje dodržovat všechna ustanovení Smlouvy a všech jejích příloh, které jsou její nedílnou součástí.

Příjemce je povinen řídit se Pravidly Grantového programu, který je k dispozici na tomto odkazu: **https://kbudoucnosti.cz/wp-content/uploads/2024/04/Pravidla-grantove-vyzvy-studentske projekty\_jaro\_2024.pdf**

4. Příjemce podpisem smlouvy vyjadřuje souhlas s těmito pravidly a zároveň se zavazuje se jimi řídit v rámci doby realizace celého projektu.

5. Příjemce se zavazuje zejména:

a. realizovat Projekt dle schváleného Projektu uvedeného v Příloze I Smlouvy; b. realizovat Projekt s náležitou péčí, efektivitou a transparentností v souladu s nejlepší praxí v příslušné oblasti;

c. bezodkladně informovat Nadaci o všech závažných změnách, které se týkají realizace plnění Smlouvy;

d. vrátit nadační příspěvek ve výši a lhůtě stanovené Nadací, v případech porušení příslušných smluvních ujednání;

e. uchovat veškeré dokumenty související s realizací Projektu v souladu s právními předpisy ČR;

f. vytvořit vhodné podmínky k provedení kontroly a poskytnout veškerou potřebnou součinnost všem oprávněným osobám.

6. Příjemce může požádat Nadaci o souhlas se změnou skladby rozpočtu Projektu a o změnu termínu plnění Projektu. O souhlas Nadace musí Příjemce požádat alespoň 15 kalendářních dnů před plánovanou změnou. Bez písemného souhlasu Nadace nelze změnu provést.

7. Příjemce souhlasí se zveřejněním údajů uvedených ve Smlouvě, a to v rozsahu: název a sídlo organizace, účel, výše nadačního příspěvku, popis využití příspěvku.

Stránka **2** z **5**

8. Příjemce se zavazuje v rámci vedení svého účetnictví evidovat všechny účetní záznamy, relevantní pro vyúčtování Projektu, odděleným způsobem a v souladu s platnou legislativou. Tato oddělená účetní evidence musí umožňovat jednoznačné přiřazení všech položek, které Příjemce ve vyúčtování deklaruje, k Projektu a také ke konkrétnímu zdroji financování. Všechny účetní záznamy, týkající se Projektu, musí být jednoznačně identifikovatelné, ověřitelné a doložitelné originály účetních a prvotních dokladů.

9. Nadace je oprávněna požadovat od Příjemce jakékoliv informace týkající se Projektu. Příjemce je povinen Nadaci tyto informace poskytnout v rozsahu, struktuře a termínu stanoveném Nadací.

**Článek IV**

**Finanční vypořádání**

1. Nejpozději do 30 kalendářních dnů po ukončení doby realizace projektu se Příjemce zavazuje zaslat Nadaci závěrečnou zprávu o průběhu realizace projektu, včetně vyúčtování ve formátu předepsaném Nadací.

2. Příjemce je při kontrole vyúčtování nadačního příspěvku povinen na vyžádání Nadace doložit veškerou potřebnou dokumentaci, a to účetní sestavy (výsledovka analyticky dokladově, účetní deník), veškeré podklady k pracovním smlouvám, faktury, účtenky, doklady o úhradě aj. 3. Pokud je konečná výše nadačního příspěvku stanovená Nadací dle doloženého vyúčtování nižší než suma finančních prostředků nadačního příspěvku, která byla Příjemci poskytnuta, je Příjemce povinen tento rozdíl na základě zaslané výzvy Nadaci vrátit. Příjemce je povinen tyto prostředky zaslat na bankovní účet Nadace specifikovaný ve výzvě k vrácení, a to do termínu stanoveného Nadací. 4. Nedodrží-li Příjemce termín stanovený Nadací, může Nadace uložit Příjemci smluvní pokutu ve výši 0,03 % dlužné částky za každý den prodlení. Bankovní poplatky a jiné náklady související s navrácením prostředků dlužných Nadaci nese výhradně Příjemce.

**Článek V**

**Medializace projektu**

1. Příjemce je povinen zajistit řádnou informovanost o projektu a o podpoře z Grantové výzvy **Studentské granty - projekty** a využít každou vhodnou příležitost ke zveřejnění skutečnosti, že Projekt je podpořen z prostředků programu, a to slovním vyjádřením „*Projekt je podpořen Nadací rozvoje občanské společnosti z prostředků The Velux Fundations“* s vyobrazením povinných log. Loga ke stažení jsou umístěna na tomto odkazu: **https://kbudoucnosti.cz/o-projektu**

2. Příjemce je povinen společně se závěrečnou zprávou doložit fotodokumentaci k realizaci projektu (minimálně 2 fotografie ve formátu .jpg v min. rozlišení 1200 x 800 px). Příjemce je povinen vkládat pouze takové fotografie, u nichž má souhlas s užitím i pro třetí strany.

**Článek VI**

**Odstoupení od Smlouvy**

1. V případě, že Příjemce neplní povinnosti vyplývající ze Smlouvy, je Nadace oprávněna vyzvat Příjemce k nápravě ve stanovené lhůtě.

2. Nadace je oprávněna jednostranně odstoupit od Smlouvy podle čl.III odst.11 Smlouvy a dále v případech, kdy Příjemce nebo zástupce statutárního orgánu Příjemce:

a. bezdůvodně neplní povinnosti uložené Smlouvou ani neposkytne uspokojivé vysvětlení do 15 kalendářních dnů od odeslání písemného upozornění;

Stránka **3** z **5**

b. učinil nepravdivá nebo neúplná prohlášení nebo předložil informace, které neodrážejí nebo záměrně zkreslují skutečnost;

c. je proti němu vedeno insolvenční řízení nebo je v likvidaci;

d. byl pravomocně odsouzen za porušení zákona v souvislosti se svou činností nebo se prokazatelně dopustil vážného profesního/etického provinění;

e. je proti němu vedeno trestní řízení pro trestný čin podvodu nebo trestný čin související s korupcí

f. řádně a včas nedoložil závěrečnou zprávou využití nadačního příspěvku.

3. V případě odstoupení od Smlouvy kterékoli ze smluvních stran je Příjemce povinen vrátit veškeré finanční prostředky nadačního příspěvku, které nebyly využity v souladu s Projektem, neurčí-li Smlouva jinak, a to do termínu určeného Nadací. Nesplní-li Příjemce termín stanovený Nadací, může Nadace uložit Příjemci smluvní pokutu ve výši 0,03 % dlužné částky za každý den prodlení. Bankovní poplatky a jiné náklady související s navrácením prostředků dlužných Nadaci nese výhradně Příjemce.

**Článek VII**

**Ustanovení společná**

1. Spory týkající se plnění této smlouvy, které se nepodaří vyřešit dohodou smluvních stran, budou řešeny soudní cestou před obecnými soudy České republiky.

2. Nadace za žádných okolností ani z jakéhokoli důvodu nenese odpovědnost za škody nebo újmy způsobené zaměstnancům Příjemce nebo na majetku Příjemce v souvislosti s realizací Projektu. Příjemce přebírá výhradní odpovědnost vůči třetím stranám včetně odpovědnosti za škody nebo újmy jakéhokoli druhu, ke kterým dojde v souvislosti s realizací Projektu a plněním Smlouvy.

3. Veškerá komunikace k Projektu je vedena přes Grantový systém NROS, dle pokynů nadace. 4. Jakákoliv korespondence mezi smluvními stranami bude činěna písemnou formou a odeslána doporučeným dopisem nebo e-mailem s elektronickým podpisem, a to na adresu či e-mailovou adresu druhé strany uvedené v této smlouvě s uvedením adresáta nebo na jinou adresu nebo e-mailovou adresu, které uvede daná smluvní strana v oznámení učiněném v souladu s tímto ustanovením. Každý dokument musí být označen číslem a názvem této smlouvy.

5. Smluvní strany shodně prohlašují, že budou při plnění této Smlouvy postupovat v souladu s Nařízením Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. 4. 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů). Pro vyloučení pochybností smluvní strany shodně prohlašují, že při plnění této smlouvy a dodržování povinností dle předchozí věty vystupují při zpracování osobních údajům případně obsažených v rámci informací, dokladů a dokumentů (včetně závěrečné zprávy a závěrečného vyúčtování), každý v postavení samostatného správce ve smyslu uvedeného nařízení. Pro účely dodržení povinností dle tohoto článku se Příjemce v postavení samostatného správce osobních údajů zavazuje s maximální odbornou péčí předat Nadaci jakožto oprávněnému příjemci osobní údaje dotčených osob v takovém rozsahu, způsobem a za podmínek, které Nadaci umožní v postavení taktéž samostatného správce provést řádnou kontrolu realizace Projektu za podmínek stanovených touto smlouvou a uvedeným nařízením, a to včetně možnosti nechat provést obvyklou kontrolu / audit realizace Projektu ze strany třetí osoby – specializovaného auditora a/nebo (dalšího) poskytovatele finančních prostředků na Projekt. Příjemce je rovněž povinen zajistit, že Nadace bude oprávněna užít takto Příjemcem poskytnuté informace, doklady a dokumenty v obvyklém rozsahu k prezentaci Projektu v komunikačních a PR výstupech Nadace (webové stránky Nadace, profil Nadace na sociální sítě Facebook, Instagram, YouTube kanál Nadace apod.).

Stránka **4** z **5**

**Článek VIII**

**Ustanovení závěrečná**

1. Smluvní strany berou na vědomí, že Smlouva se řídí platnými právními předpisy ČR. 2. Veškeré změny Smlouvy je možno provádět pouze postupně číslovanými písemnými dodatky. 3. Příjemce prohlašuje, že všechny údaje uvedené ve Smlouvě a jejích přílohách, které byly poskytnuty Příjemcem, jsou pravdivé.

4. Příjemce prohlašuje, že zveřejňuje veškeré dokumenty ve veřejném rejstříku dle platné legislativy.

5. Smlouva je vyhotovena v elektronické podobě a je podepsána zaručenými elektronickými podpisy smluvních stran založenými na kvalifikovaných certifikátech.

6. Ve výjimečných případech je smlouva vyhotovena ve dvou stejnopisech, z nichž každý má platnost originálu. Každá ze smluvních stran obdrží jeden stejnopis.

**Článek IX**

**Přílohy Smlouvy**

Nedílnou součástí Smlouvy je následující příloha:

Příloha č.1 Projekt (obsah a rozpočet Projektu)

Za Nadaci v Praze Za Příjemce v \_\_\_\_\_\_\_\_ Mgr. Gabriela Vondrušová Mgr. Věra Szabová

………………………………. …………………………….. *podpis podpis*

Stránka **5** z **5**

Příloha č. 1 ke Smlouvě o NP 

**Název a číslo programu:**

162421 - K budoucnosti - Studentské granty - projekty

**Organizace:**

Vyšší odborná škola, Střední průmyslová škola a Obchodní akademie, Čáslav, Přemysla Otakara II. 938 Ing. Jana Procházková

**Kontaktní osoba:**

**E-mail:**

prochazkovaj@sps-caslav.cz

 **Projekt: QR hra v mobilní aplikaci pro školní akce**

**Číslo projektu: Stav podpory: Komentář:**

162421\_454 Podpořeno

Projekt podpořen v plné výši.

**Přidělená výše NP: Anotace projektu:**

100000 Kč

My: Bronislava Hrubá, Denisa Erbertová a Natálie Veselá, studentky VOŠ, SPŠ a OA Čáslav žádáme za obor Obchodní akademie o podporu z grantového programu NROS na univerzální přenosnou online mobilní QR hru za účelem zpestření programu na výletech či jiných školních akcích. Garantem projektu je pedagog školy Jana Procházková.

„Náš nápad na tento projekt, který jsme pojmenovaly **QR hra v mobilní aplikaci pro školní akce**, vznikl na základě naší vlastní zkušenosti z lyžařského kurzu. Během pobytu na lyžařském kurzu jsme měly v důsledku nepříznivého počasí volný čas, který nám učitelé krátili tím, že nám promítali různá výuková videa o lyžařských technikách, první pomoci apod. Naše paní učitelka si pro nás připravila překvapení v podobě šifrovací hry Dopis bez adresy od společnosti Cryptomania. Tato aktivita zaujala nás i naše spolužáky. A nám se začal rodit v hlavách nápad na naší vlastní hru, kterou bychom vytvořily pro podobné situace na školních akcích. Naším cílem je vytvořit zábavně-vzdělávací hru, která bude koncipována příběhově, seznámí hráče se spoustou zajímavostí, přiměje hrát v týmu, a tím i stmelí kolektiv. Máme zájem o tvorbu programu, který bude tematicky zajímavý naší věkové kategorii a bude využitelný celoročně v libovolné lokalitě a v jakémkoliv ročníku, zůstane ve škole jako náš odkaz. Hra bude dostupná zdarma v mobilní aplikaci Glitr a pro její spuštění bude nutné mít pouze mobilní telefon. Herní trasa bude přenosná, záleží na realizátorovi trasy kam si předem vyrobené QR kódy umístí. Oslovíme odborníky z oboru, kteří nás naučí pracovat v editačním prostředí, chceme poznat různé druhy šifer, naučíme se je tvořit, a díky odborným seminářům a školením se naučíme základy práce s grafickými programy. Rády bychom, aby nás odborníci z praxe mentorovali, abychom s nimi mohly náš projekt průběžně konzultovat. Zpracujeme vlastní námět hry, šifry a další hádanky. Rády bychom, za účelem získání inspirace, objednaly teambuildingovou QR hru pro naše spolužáky od profesionální firmy přímo u nás ve škole, případně v jejím okolí, například během jednoho školního odpoledne. Vlastní přenosnou QR hru vytvoříme, otestujeme ji a oficiálně ji představíme. Naším cílem je využití naší QR hry například na adaptačních kurzech, školních výletech nebo lyžařských kurzech,“ představuje hlavní motiv QR hry jedna ze studentek Bronislava Hrubá.

**Cílová oblast podpory:**

Podpora vzdělávání včetně doučování

**Počet podpořených osob ve vztahu k projektu:** 63

**Cíl projektu:**

Cílem projektu je kompletní vytvoření přenosné QR hry v mobilní aplikaci, se kterou souvisí tvorba šifer, grafiky a dalších elementů, následné testování, spuštění a oficiální představení. Záměrem tohoto projektu je stvořit doprovodný univerzální zábavně-vzdělávací program na školní výlety, pobyty či kurzy, který zaplní volné chvíle nebo se stane součástí pevného programu. Učitelé tak získají hotovou formu ceněné studentské zábavy, jež již nebude vyžadovat přípravou, pouze bude třeba rozmístit QR kódy na stanovenou trasu. Výhodou mobilní aplikace je to, že je spojená s administračním prostředím, které ukazuje průběh odehrané hry a také počty bodů skupin či jednotlivců. Díky tomu se QR hra může stát také soutěžní aktivitou. QR hra má přimět studenty k volnočasovému vzdělávání, poukáže na moderní a efektivní využití digitálních technologií. Zvýší digitální kompetence a technologickou zdatnost tvůrců, i přestože v editoru si poradí bez jakékoliv znalosti programování. QR hra podpoří také digitální kompetence uživatelů. Cílem projektu je také dostat studenty z postelí a pokojů na ubytování nebo z laviček na výletě a také ukázat, že vzdělávání může probíhat i prostřednictvím zábavné a hravé formy, tak jako Komenského škola hrou, klidně i venku. Vzdělávací trasy jsou budovány na základě QR kódů, které hráč postupně pomocí mapy, souřadnic či jinou metodou hledá a skenuje. Projekt podpoří tedy i geografické dovednosti. Hry doplňují kreativní šifry a rébusy, tak jak je tomu u klasických únikových her. Podporují tvořivost, schopnost individuálního i skupinového řešení problémů. Práce s mobilní vzdělávací aplikací a jejím technologickým prostředím se odrazí také ve zvýšení digitální gramotnosti pedagogů. Přináší efektivní cestu přípravy obsahu replikovatelného kolegy i dalšími studenty. Pozitivně ovlivní kvalitu vzdělávání, méně aktivní učitelé a studenti mohou pouze využívat již připravený obsah. Výhodou je téměř nulová časová náročnost instalace hry. Přípravy projektu budou

realizovány na školní půdě, v rámci vyučovacích hodin nebo volitelných předmětů za účasti pedagoga. Po školení pro práci se vzdělávací mobilní aplikací Glitr a s příslušným editačním prostředím bude čas věnován tvorbě příběhu včetně zápletky, přípravě rozsahu hry, šifer a hádanek a také grafiky, všechny tyto aktivity budou podpořeny školeními a workshopy. Studenti budou pracovat pod mentoringem odborníků. Následné testování proběhne na půdě škole nebo v její blízkosti, tj. ve venkovním prostředí města Čáslav. Vyvrcholením bude event plánovaný studenty s podporou a zajištěním odborníků z praxe, který posílí organizační a realizační schopnosti studentů. S touto akcí souvisí předchozí příprava propagačních materiálů apod. QR hra bude bude následně zpřístupněna vybraným studentům školy pro testování a zejména pak všem pedagogům, kteří ji budou moci využívat v rámci školních výjezdů. Hra se bude otevírat po v mobilní aplikaci Glitr hráčům bez omezení, a to minimálně po celou dobu trvání projektu. S ohledem na zájem o prodloužení licence ke vzdělávací mobilní aplikaci Glitr se předpokládá, že bude dostupná nejméně několik let.

**Kvalitativní změna:**

Studenti dostanou možnost vytvořit aktivitu, která je bude bavit. Její náplň bude přívětivá pro studenty, díky možnosti hrát pracovat stejným tempem budou podpořeni méně i více nadaní studenti. Zábavně-vzdělávací QR program může vzbudit soutěživost, ale také umožní hrát úplně každému jedinci. Díky pohybu na čerstvém vzduchu projekt podporuje i zdravotní

hledisko. Budou podpořeny digitální kompetence studentů a hráčů. Tvůrci získají mnohé znalosti popsány výše, hráči a uživatelé efektivně využijí mobilní zařízení. Díky možnosti sledovat své bodové skóre dochází k motivaci splnění cíle. Tvůrci pak mohou sledovat výsledky všech hráčů a konstruktivně hodnotit jednotlivé části hry s ohledem na výkon hráčů. Na základě reflexe budou moci hru upravovat. Kritériem pro evaluaci může být právě reflexe hráčů po odehrání hry nebo hodnocení již v průběhu. Do evaluace může být zařazen rovněž kvantitativní průzkum prostřednictvím dotazníku zpětné vazby.

 **Obsahová část**

**Aktivita č. 1 - Příprava příběhu QR hry, namyšlení úkolů, první týmová schůzka Popis aktivity:**

Studenti pod vedením pedagoga naplánují úvodní schůzku, v rámci které promyslí příběh, délku trasy a s tím související úkoly či šifry. Vznikne koncept, který se dále bude rozvíjet.

**Výstup aktivity:**

Budou prezentovány základní představy o zamýšlené hře, domluví se termíny spojené s dalšími aktivitami.

**Cílová hodnota:**

Referáty, prezentace nebo přednes a následná diskuze, samostudium studentů a zpracování návrhů na příběhy a samotná schůzka cca 4 hodiny.

**Způsob ověření:**

Podklady pro tvorbu QR únikové hry.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Do této aktivity se zapojí studentky realizující projekt a pedagog školy.

 **Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

-

-

Příprava

Realizace

Vyhodnocení

-

-
 **Aktivita č. 2 - Školení a workshop se společností Glitr pro práci v editačním prostředí**

**Popis aktivity:**

Školení a workshopu se zúčastní všichni tvůrci spolupracující na projektu. Workshop zahrne základní vysvětlení editačního prostředí, ukázky funkcí a též možnost otestování aplikace Glitr v praxi na různých úrovních. Následně si každý účastník workshopu vytvoří cvičení nebo mini hru, aby došlo k zafixování nově získaných znalostí či dovedností. Workshop bude veden prezenčně odborníky společnosti Glitr, kteří budou dále fungovat v propojení se školou na online bázi, pokud by bylo zapotřebí dalších rad.

**Výstup aktivity:**

Každý účastník vytvoří materiál, mini kvíz a jiné, bude proškolen pro znalost mobilní aplikace a editačního prostředí a fungování v něm.

**Cílová hodnota:**

Tvůrci ovládají editační prostředí, jsou schopni v něm sami tvořit, workshop je postaven na cca 4 vyučovací hodiny, další čas je věnován přípravě nebo další samostatné práci a vlastnímu samostudiu.

**Způsob ověření:**

Série cvičení a mini aktivit uložených v aplikaci.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci a pedagog.

 **Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

- **Aktivita č. 3 - Teambuildingová QR hra na půdě školy nebo v blízkosti školy pro tvůrce a 60 spolužáků Popis aktivity:**

Společnost Get Out Fun provozující venkovní volnočasové únikové hry přijede instalovat a zprovoznit přenosnou venkovní únikovou hru pro minimálně dva ročníky. Díky ní studenti poznají náplň a ladění moderních QR her a tvůrci získají mnoho inspirace ke tvorbě. Tato akce má i významnou přidanou hodnotu, s ohledem na to, že jde o teambuildingovou hru, jedná se o perfektní aktivitu, která stmelí kolektiv.

**Výstup aktivity:**

Cílem této aktivity je poznat QR přenosné hry, které jsou současným moderním trendem teambuildingových programů. Druhý doprovodný, avšak neopomenutelný, aspekt je stmelení kolektivu.

**Cílová hodnota:**

Tvůrci získávají představu o průběhu a ladění QR hry, studenti stráví společný čas a užijí si adaptační a kolektivní program, který posílí jejich vztahy. Čistě hra bez příprav bude probíhat zhruba 2 hodiny, následovat bude společná diskuze.

**Způsob ověření:**

Fotodokumentace, záznam z akce.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci, další žáci a pedagog.

 **Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

-

-

Příprava

Realizace

Vyhodnocení

- **Aktivita č. 4 - Školení pro tvorbu šifer a rébusů svázané s praktickým workshopem včetně workshopu k základům grafické tvorby v jednoduchých programech**

**Popis aktivity:**

Studenti (tvůrci) absolvují školení a workshop společnosti Glitr, který bude zaměřen na tvorbu šifer, rébusů a grafických podkladů, jež jsou potřebné, resp. jejich znalost je vhodná, pro přípravu QR hry.

**Výstup aktivity:**

Aktivita má za cíl proškolit studenty nejen v tvorbě šifer, ale také v tvorbě zajímavé grafiky, která zatraktivní QR hru. Získají základy a praktické znalosti k oboru grafické tvorby.

**Cílová hodnota:**

Tvůrci získávají základy a praktické znalosti k oboru grafické tvorby, dojde k podpoře digitální gramotnosti. Poznají metody šifrování, čímž posílí i svou matematickou gramotnost. Workshopy a školení budou trvat cca 2 hodiny, nutná je předchozí příp

**Způsob ověření:**

Fotodokumentace, záznam z akce, vlastní grafické a šifrovací výstupy.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci, další studenti a pedagog.

 **Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

-

-

Příprava

Realizace

Vyhodnocení

- **Aktivita č. 5 - Tvorba únikové QR hry a její základní testování**

**Popis aktivity:**

Studenti postupně vytvoří univerzální QR hru spustitelnou v mobilní aplikaci Glitr, která bude vycházet z již v předchozích krocích připravených podkladů. Studenti začlení šifry, rébusy, grafické podklady, také kvízové otázky založené na porozumění příběhu nebo na všímavosti hráčů. Veškeré aktivity budou zaznamenávány do editoru a postupně dojde k vytvoření komplexní QR únikové hry. Do tohoto kroku je zařazeno i prvotní testování studentů týkající se funkčnosti. Tato fáze bude probíhat pod interním (pedagogickým) nebo externím (školitelé Glitr) mentoringem. Mentoring ze strany Glitru je považován jako nezbytný s ohledem na další potřebnou pomoc začátečnickým tvůrcům.

**Výstup aktivity:**

Výstupem aktivity bude funkční úniková QR hra, která již prošla základním testováním. Bude spustitelná v aplikaci Glitr.

**Cílová hodnota:**

Vznikne univerzální QR hra, která bude spustitelná pro všechny hráče. Práce všech zapojených studentů včetně pedagogů se odhaduje na celkových zhruba 50 hodin včetně základní studentské kontroly. Nezbytnou součástí mentoring, ze strany poskytovatelů

**Způsob ověření:**

Vytvořená QR hra v mobilní aplikaci.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci a pedagog.

 **Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

-

-

-

Příprava

Realizace

Vyhodnocení

- **Aktivita č. 6 - Event ke spuštění QR únikové hry pořádaný ve škole s občerstvením, prezentací a doprovodným programem**

**Popis aktivity:**

Studenti společně uspořádají školní event pod záštitou odborníků a zajištění Get Out Fun, s.r.o., která pořádá teambuildingové akce a zážitkové programy. Odborníci pomohou studentům s realizací školního eventu. Dojde k zajištění občerstvení, navržení programu, do kterého budou začleněny prezentace a představení QR hry, vystoupení studentů. Součástí programu bude také možnost odehrát si vybrané vzdělávací únikové hry, řešit šifrovací úkoly a mnoho dalšího. Na akci bude zajištěn fotograf, vznikne video materiál z akce.

**Výstup aktivity:**

Výstupem aktivity bude foto a video prezentace na sociálních sítích školy zprostředkovaný firmou Get Out Fun, s.r.o., bude vytvořen propagační materiál na tuto akci. Tvůrci získají zkušenosti týkající se organizace akce, studenti si užijí neformální

**Cílová hodnota:**

Tvůrci získají zkušenosti týkající se organizace akce, studenti si užijí neformální odpoledne s občerstvením a zábavnými vzdělávacími aktivitami.

**Způsob ověření:**

Foto a video prezentace z akce, zpráva v aktualitách.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci a pedagog.

 **Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

-

Příprava

Realizace

Vyhodnocení

- **Rozpočet projektu **

**Organizace:** Vyšší odborná škola, Střední průmyslová škola a Obchodní akademie, Čáslav, Přemysla Otakara II. 938

**Název projektu:** QR hra v mobilní aplikaci pro školní akce

**Číslo projektu:** 162421\_454

**Celková výše projektových nákladů:** Kč 100,000

 **Požadovaná částka:** Kč 100,000

 **Spolufinancování:** 0 Kč (vlastní zdroje: Kč, cizí zdroje: Kč)

**Rozpočtová kapitola Popis položky Aktivita Výše nákladů Doplňující informace Číslo položky**

**1. Mzdové náklady 1.3 Dohoda o provedení práce**

1.3.1 1. Mzdové náklady 1.3 Dohoda o provedení práce

**3. Služby**

Ing. Jana Procházková; garant

projektu 1 - 6 10000 Kč Počet hodin: 40 Sazba: 250 Kč **Celkem kapitola: 10000 Kč**

3.1 3. Služby Školení a workshop pro editační

prostředí se specialistou Glitr ; aktivita č. 2 15000 Kč 1 školení a workshop

Teambuildingová QR hra na

 3.2 3. Služby  3.3 3. Služby

půdě školy nebo v blízkosti školy pro tvůrce a 60 studentů ;

Školení a workshop pro tvorbu šifer a rébusů s praktickým workshopem, základy grafické tvorby v jednoduchých

programech se specialisty Glitr ;

 aktivita č. 3 30000 Kč 1 QR hra  aktivita č. 4 15000 Kč 1 školení a workshop

 3.4 3. Služby Mentoring k tvorbě QR hry ; aktivita číslo 2, 3, 5 10000 Kč

 3.5 3. Služby

Event ke spuštění QR únikové hry pořádaný ve škole s občerstvením, prezentací a doprovodným programem ;

 aktivita č. 6 20000 Kč **Celkem kapitola: 90000 Kč**