

ZÁVAZNÉ PARAMETRY ŘEŠENÍ PROJEKTU

Číslo projektu: **TQ23000125**

Rozhodný den pro uznatelnost nákladů dle této verze závazných parametrů:

Od data zahájení řešení projektu uvedeném v Závazných parametrech

1. Název projektu v českém jazyce

BADATEL: Rozvoj zvědavosti a klíčových kompetencí pro 21. století pomocí vzdělávací hry

2. Datum zahájení a ukončení projektu

08/2025 – 07/2028

3. Cíl projektu

Hlavním cílem projektu je podpořit rozvoj zvědavosti u žáků druhého stupně základních škol jako přirozené cesty k osvojování klíčových kompetencí pro 21. století. Zvědavost představuje vnitřní motor učení, který přirozeně vede k rozvoji kritického myšlení, schopnosti kreativně řešit problémy, adaptovat se na nepředvídatelné změny a aktivně přistupovat k celoživotnímu učení. Těchto cílů chceme dosáhnout prostřednictvím vývoje a implementace vzdělávací hry typu RPG, která vytvoří poutavé prostředí motivující děti k objevování a experimentování. Pro ověření dopadu na rozvoj zvědavosti a klíčových kompetencí využijeme kombinaci kvalitativních a kvantitativních výzkumných metod, které propojí poznatky z psychologie a pedagogiky s praktickými potřebami škol.

4. Řešitel — Klíčová osoba řešitelského týmu

Mgr. Roman Lyach Ph.D.

5. Plánované výsledky projektu

Identifikační číslo TQ23000125-V7	Název výstupu/výsledku Validovaný nástroj na měření zvědavosti u dětí na druhém stupni ZŠ
Popis výstupu/výsledku Validovaný komplexní nástroj pro měření zvědavosti u dětí, který kombinuje behaviorální a postojovou složku. První částí je interaktivní gamebook pro mobilní zařízení, který měří projevy zvědavosti přímo během činnosti žáků. Druhou částí je online sebehodnotící dotazník. Obě části budou vzájemně validovány na stejném vzorku žáků, čímž vznikne robustní nástroj pro měření různých aspektů zvědavosti. Nástroj následně využijeme k ověření efektivity vzdělávací hry.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV O – Ostatní výsledky	

Identifikační číslo TQ23000125-V4	Název výstupu/výsledku Workshop určený pro prezentaci hry a její šíření mezi školy
Popis výstupu/výsledku Výstupem bude prakticky orientovaný workshop zaměřený na představení vzdělávací hry pro podporu zvědavosti a čtyř klíčových kompetencí. Účastníci se seznámí s funkcemi softwaru, jeho přínosy pro výuku a způsoby implementace. Během workshopu si budou moci hru vyzkoušet a získají metodické materiály pro jeho využití. Workshop bude určen pro vedení škol, učitele a další odborníky.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV W – Uspořádání workshopu	

Identifikační číslo TQ23000125-V3	Název výstupu/výsledku Publikace popisující teoretický rámec podpory zvědavost a klíčové kompetence pomocí hry
Popis výstupu/výsledku Výstupem bude recenzovaný odborný článek publikovaný v mezinárodním časopise zaměřeném na vzdělávací technologie a pedagogiku. Článek představí vývoj, strukturu a fungování vzdělávací hry, která podporuje zvědavost a rozvoj čtyř klíčových kompetencí. Součástí budou technické parametry hry, její funkce a teoretický popis podpory zvědavosti a kompetencí.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV J – Článek v odborném periodiku	

Identifikační číslo TQ23000125-V1	Název výstupu/výsledku BADATEL - hra na podporu zvědavosti a klíčových kompetencí
Popis výstupu/výsledku Výsledkem projektu bude vzdělávací mobilní hra určená pro děti na 2. stupni základních škol, která podporuje zvědavost a nepřímo rozvíjí čtyři klíčové kompetence pro 21. století: kritické myšlení, kreativní řešení problémů, adaptaci na nepředvídatelné změny a celoživotní učení. Hra funguje ve stylu RPG a kombinuje interaktivní prostředí, příběhové prvky a logické úkoly s možností zkoumání do šířky i do hloubky.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV R – Software	

Identifikační číslo TQ23000125-V5	Název výstupu/výsledku Workshop určený pro prezentaci hry a jejího vlivu na zvědavost a kompetence dětí
Popis výstupu/výsledku Workshop bude zaměřen na učitele, vedení škol a další zájemce z oblasti vzdělávání. Představí nejen vzdělávací hru zaměřenou na podporu zvědavosti a klíčových kompetencí, ale především výsledky intervence ověřující její efektivitu. Účastníci si hru sami vyzkoušejí, získají podrobné informace o jejím použití ve výuce a možnostech implementace. Workshop také nabídne prostor pro zpětnou vazbu, která poslouží k dalšímu vylepšení softwaru.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV W – Uspořádání workshopu	

Identifikační číslo TQ23000125-V6	Název výstupu/výsledku Příručka popisující podporu zvědavosti/kompetencí a zapojení hry do výuky
Popis výstupu/výsledku Příručka poskytne učitelům komplexní návod pro rozvoj zvědavosti a klíčových kompetencí ve výuce. První část představí teoretické základy a praktické strategie podpory zvědavosti v běžných hodinách. Druhá část se zaměří na efektivní integraci vzdělávací hry do výuky, včetně konkrétních scénářů použití, příkladů dobré praxe a doporučení pro reflexi herních aktivit. Součástí budou i pracovní listy a evaluační nástroje pro sledování pokroku žáků.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV O – Ostatní výsledky	

Identifikační číslo TQ23000125-V2	Název výstupu/výsledku Publikace popisující výsledky intervence na podporu zvědavosti a kompetencí
Popis výstupu/výsledku Výstupem bude recenzovaný odborný článek publikovaný v mezinárodním vědeckém časopise zaměřeném na vzdělávání nebo pedagogickou psychologii (např. Journal of Personality Assessment). Článek bude prezentovat výsledky intervence, metodologii výzkumu a analýzu dat, která prokazuje vliv hry na rozvoj zvědavosti a čtyř klíčových kompetencí u žáků na druhém stupni ZŠ. Cílem je sdílet poznatky s vědeckou komunitou a přispět k dalšímu výzkumu v této oblasti.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV J – Článek v odborném periodiku	

6. Identifikační údaje účastníků

Hlavní příjemce – [P] Scio Research, s.r.o.

IČ 09503307	Obchodní jméno Scio Research, s.r.o.
Kód organizační jednotky	Organizační jednotka
Právní forma POO - Právnícká osoba zapsaná v obchodním rejstříku (zákon č. 304/2013 Sb., o veřejných rejstřících právnických a fyzických osob)	
Typ organizace VO - Výzkumná organizace	

Další účastník – [D] scio s.r.o.

IČ 10779442	Obchodní jméno scio s.r.o.
Kód organizační jednotky	Organizační jednotka
Právní forma POO - Právnícká osoba zapsaná v obchodním rejstříku (zákon č. 304/2013 Sb., o veřejných rejstřících právnických a fyzických osob)	
Typ organizace VP - Velký podnik	

Další účastník – [D] Impact Games

IČ 52659917	Obchodní jméno Impact Games
Kód organizační jednotky	Organizační jednotka
Právní forma OCS - Organizace cizího státu	
Typ organizace MP - Malý podnik	

7. Náklady

(uvedené údaje jsou v Kč, závazné parametry tučně v rámečku)

Projekt — TQ23000125

Položka / rok	2025	2026	2027	2028	Celkem maximální výše
Náklady projektu celkem	2 292 617	6 370 127	1 839 052	1 104 487	11 606 283
Výše podpory	1 529 211	4 259 083	1 368 495	828 515	7 985 304
Maximální intenzita podpory projektu	80 %				

Hlavní příjemce — [P] Scio Research, s.r.o.

Položka / rok	2025	2026	2027	2028	Celkem maximální výše
Osobní náklady	366 490	984 096	984 096	574 056	2 908 738
Subdodávky	0	0	0	0	0
Ostatní přímé náklady	3 000	80 000	130 000	118 000	331 000
Nepřímé náklady	92 372	266 023	278 523	173 013	809 931
Náklady projektu celkem	461 862	1 330 119	1 392 619	865 069	4 049 669
Výše podpory	369 489	1 064 095	1 114 095	692 055	3 239 734
Způsob výpočtu režijních nákladů	Flat rate 25%				

Další účastník — [D] scio s.r.o.

Položka / rok	2025	2026	2027	2028	Celkem maximální výše
Osobní náklady	134 670	323 208	323 208	188 538	969 624
Subdodávky	0	0	0	0	0
Ostatní přímé náklady	2 000	26 000	34 000	3 000	65 000
Nepřímé náklady	34 160	87 225	89 225	47 880	258 490
Náklady projektu celkem	170 830	436 433	446 433	239 418	1 293 114
Výše podpory	97 370	248 700	254 400	136 460	736 930
Způsob výpočtu režijních nákladů	Flat rate 25%				

Další účastník — [D] Impact Games

Položka / rok	2025	2026	2027	2028	Celkem maximální výše
Osobní náklady	1 327 940	3 604 960	0	0	4 932 900
Subdodávky	0	97 500	0	0	97 500
Ostatní přímé náklady	0	0	0	0	0
Nepřímé náklady	331 985	901 115	0	0	1 233 100
Náklady projektu celkem	1 659 925	4 603 575	0	0	6 263 500
Výše podpory	1 062 352	2 946 288	0	0	4 008 640
Způsob výpočtu režijních nákladů	Flat rate 25%				

8. Další závazné parametry projektu

--