

Hodina: Úvodní hra (korporace)

Čas: 90 minut

Cíle:

- Zažít potřebu pečlivého vedení záznamů
- Poznat několik typických situací souvisejících s implementací a provozem informačních systémů
- Vypořádat se se zpočátku těžko srozumitelným zadáním v nepřehledné situaci

Příprava: Rozsáhlá, viz níže

Podpůrné materiály:

- [Pravidly hry](#)
- [Orientační cedule \(pro oddělení\)](#)
- [Karty zaměstnanců \(tabulka, šablona\)](#)
- [Postup k promítnutí](#)

Průběh:

1. Příprava před hodinou
2. Uvedení hry (10 minut)
3. Průběh hry (35-50)
4. Zakončení hry (5)
5. Zhodnocení (25)

1. Příprava před hodinou

Potřebné kroky a materiál:

- ☐ Seznámit se podrobně s [pravidly hry, vč. činnosti jednotlivých oddělení](#).
- ☐ Vytisknout:
 - ☐ Pravidla (přínejmenším pravidla oddělení, pro žáky).
 - ☐ [Orientační cedule](#) pro jednotlivá oddělení.
 - ☐ Kartičky zaměstnanců pro daný počet žáků.
- ☐ Materiál pro žáky:
 - ☐ papíry (ideálně čtverečkované) a tužky pro žáky,
 - ☐ pro usnadnění vedení záznamů např. gumy, zmizíky, bělítka, barevné tužky, zvýrazňovače, propisovací papíry, lepíky, případně velkoformátové papíry (balicí, flipchartové).
- ☐ Aspoň jedno zařízení pro měření času pro každé oddělení (kromě kantýny a IT) - z celé třídy viditelné hodiny na zdi, náramkové hodinky, stopky, mobily/tablety. Oddělení BOZP využije také aktuální čas.
- ☐ Připravit prostor:
 - ☐ při aktivitě žáci chodí mezi odděleními, musí k tomu mít místo (mohou tam být lavice, ale mezi nimi široké uličky),
 - ☐ k jednotlivým oddělením umístit orientační [cedule](#) a [pokyny](#), abychom ušetřili čas v samotné hodině,
 - ☐ do kantýny připravit karty zaměstnanců, vyčlenit prvních pět pro zahájení hry prvním vynálezem.
- ☐ Promyslet přibližné rozdělení žáků do oddělení:

	12 žáků	28 žáků	činnost, návaznosti	jací žáci
R&D	2 dvojice	4 dvojice	kombinují zaměstnance se správnými atributy pro výzkumné projekty	dodrží komplikovanější požadavky, trochu tvůrčí, iniciativní

Marketing	2	3	navazuje na R&D, staví malé týmy	netřeba zvláštních charakteristik, obtížnější než právní oddělení
Legal	2	3	navazuje na R&D, staví malé týmy	netřeba zvláštních charakteristik
Sales	2	3	navazuje na Marketing a Legal, staví malé týmy	proaktivně zjišťuje, jestli už bude co prodávat
BOZP	1	2	zajišťuje pravidelné přeškolení zaměstnanců, kteří potřebují počítač	asertivní, pečlivý
IT	1	2	přiděluje počítače proškoleným zaměstnancům (BOZP)	nejsnazší oddělení
Kantýna	0	2	udržuje si přehled v kartách na stole (může je fyzicky organizovat do skupin, poradí...)	rád si zorganizuje svůj pořádek, udrží přehled o různých věcech zároveň
Audit	0	3	sleduje hru, řeší nesrovnalosti, zefektivňuje procesy uvnitř i mezi odděleními	pozorní, uvažující v souvislostech, schopni vyjednávat s ostatními, iniciativní
HR	0	2	zjišťuje, kteří zaměstnanci pracovali spolu	uvažuje dopředu, takticky, snese, když výsledek práce není hned

2. Uvedení hry

10 minut, frontálně

Cíl: vysvětlit a zahájit hru, tak, aby aspoň někteří žáci věděli, co dělat

- ☐ Uvést aktivitu a její cíl (z pohledu žáků - simulují korporaci, vyvíjí inovativní produkty a služby).
- ☐ Sdělit obecná pravidla. Promítnout na plátno [pomůcku](#).
- ☐ Rozdělit žáky do oddělení (viz tabulku výše).
 - ☐ Žáci se do oddělení přesunou (najdou je podle umístěných cedulí).
 - ☐ Přečtou si pokyny pro dané oddělení.
- ☐ Část hry předvést ("rozehrát", aby mohli všichni co nejdříve plnit nějaký úkol - vyškolit pt předem vytipovaných zaměstnanců, přidělit jim počítače, dokončit první vynález).
- ☐ 3 minuty na přípravu a domluvu žáků a zodpovězení případných dotazů
 - ☐ Rozdat případné tužky, papíry atd.
 - ☐ Pokud to potřebují, ujistit žáky, že určitá míra nepochopení pravidel je součástí návrhu hry (simulujeme korporaci!), nikoliv nutně jejich osobní neschopnost.
- ☐ Jakmile přiměřený počet žáků tuší, jak postupovat, zahájíme hru.

3. Průběh hry

35-50 minut, po odděleních

- ❑ Sledovat průběh, dělat si poznámky pro následné vyhodnocení - jakým žáci čelili problémům, jak se s nimi vypořádali, jaké postupy se (ne)osvědčily, o čem diskutovali a jak to dopadlo...
- ❑ Udržovat zdravý průběh hry:
 - ❑ Pokud žáci propadají trdomyslnosti, přerátovat problém a nasměrovat tým k řešení. Jistá míra nepohodlí je součástí hry, je to simulace korporace.
 - ❑ Deeskalovat případné spory (např. poukazem na skutečnost, že všichni pracují na společném cíli, určení viníka nepřispívá řešení situace).
 - ❑ Ponechat co možná nejvíce autonomie žákům.
 - ❑ Žákům zbytečně nenapovídat, neradit, nenavádět ke konkrétním řešením.
 - ❑ Obecně lze ponoukat k vyšší efektivitě, standardizaci procesů, k pořádku v záznamech.
 - ❑ Podle potřeby si všímat nedodržení požadavků a potenciálních problémů.
 - ❑ Sledovat, jestli se někde nehromadí práce, kterou si nepřebírá navazující oddělení.
 - ❑ Některé z uvedených úkolů zastane i dobře zvolený "auditor".
- ❑ Několik minut před koncem hry žáky upozorníme.
 - ❑ Můžeme ohlásit "intenzivní práci zaměstnanců přesčas" a díky tomu zkrátit časové limity (např. na polovinu), aby se stihly dostat do prodeje ještě další projekty.

4. Zakončení hry

5 minut, společně

- ❑ Hra končí uplynutím časového limitu. Čas nepřidáváme, ubrali bychom z následujícího hodnocení.
- ❑ Necháme oddělení prodeje vyjmenovat projekty, které se jim povedlo zpracovat (některá oddělení o výsledcích výzkumu vůbec nic neví).
- ❑ Zdůrazníme, že za dosaženými úspěchy stojí hladký souběh všech provázaných procesů, tedy práce všech oddělení, i když se na výstupech podílí jen nepřímo. Z prostojů v průběhu hry (nebo jejich absence) můžeme usuzovat, jestli mohla korporace dosáhnout lepších výsledků, nebo ne.
- ❑ Nic z toho nicméně nebylo smyslem aktivity, snažili jsme se něco naučit. Podle potřeby upravíme prostor hry pro následující diskuzi o jejím průběhu.
- ❑ (Je-li to potřeba pro konstruktivní průběh následného zhodnocení, vrátíme se k vypjatým nebo jinak důležitým událostem ze hry.)

5. Zhodnocení

25 minut, po odděleních a po skupinách

Cíl: Umožnit žákům nahlédnout komplexnost interakcí jednotlivých oddělení a vytěžit několik poznatků.

V první fázi (5 minut) průběh hry hodnotí žáci uvnitř svých oddělení. Diskutují např.:

- jak stručně vystihnout, co bylo úkolem daného oddělení, na jakých dalších ostatních záviseli, a jaká další oddělení závisela na nich
- jaký postup v oddělení zvolili - jak hledali zaměstnance, jak organizovali vlastní úkoly, jak vedli záznamy a o čem přesně, aby v nich našli vše potřebné

Pro druhou fázi (20 minut) žáky rozdělím na menší skupiny tak, aby v každé byli zástupci různých oddělení.

Uvnitř těchto skupin si pak žáci vzájemně představují, co ve svém oddělení řešili, jakým způsobem, a co se při

tom naučili. Které postupy se osvědčily, které nikoliv, co by příště dělali jinak. Pravděpodobně se objeví principy, které mohou uplatnit i jiná oddělení, žáci možná společně při pohledu zpět najdou další možná vylepšení.

Máme-li v plánu hru zopakovat, mohou žáci zpracovat stručný soubor doporučení pro ty, kdo budou příště v jejich oddělení.



Tyto vzdělávací materiály vznikly v rámci projektu [iMyšlení](#).
Podléhají licenci [CC BY-SA 4.0](#).