

---

# Výuková hra UK a AV ČR zvítězila v prestižní mezinárodní soutěži

---

## Výuková hra Univerzity Karlovy a Akademie věd zvítězila v prestižní mezinárodní soutěži

Výuková simulace Československo 38–89: Atentát, kterou vyvinuli odborníci z Filozofické a Matematicko-fyzikální fakulty Univerzity Karlovy v Praze ve spolupráci s Ústavem pro soudobé dějiny Akademie věd ČR, získala první cenu v prestižní soutěži Games Learning Society Showcase 2015, pořádané v americkém Madisonu.



Mezinárodní organizace [Games Learning Society](#) sdružuje vědce, herní vývojáře a vůdčí osobnosti průmyslu, které se zabývají výzkumem a vývojem digitálních výukových her. Soutěž o nejlepší vzdělávací hru roku uspořádala Games Learning Society v červenci 2015 na půdě Wisconsinské univerzity v rámci své výroční konference. Hra českých tvůrců zde ve finále porazila hru pro výuku matematiky [Twelve a Dozen](#) od londýnské firmy Bossa Studios. Na třetím místě skončila hra [Stagecraft](#) amerických tvůrců Pioneer Drama Service.

„V komisi soutěže seděly legendy herního designu a hry, které se spolu s námi dostaly do finále, byly skvělé. Měla jsem obrovskou trému – a o to větší pak byla euforie, když vyhlásili vítěze,“ říká Tereza Selmbacherová z Filozofické fakulty UK, která projekt Československo 38–89 v USA reprezentovala.

„Odvedli jste skvělou práci. Československo 38–89 ukazuje, jak se mohou učit děti v budoucnosti,“ říká John Romero, herní vývojář a autor slavných her Wolfenstein 3D a Doom, který byl jedním z členů komise. „Československo 38–

89: Atentát má vynikající provedení a strhující atmosféru. Zároveň přistupuje k závažnému tématu s maximálním respektem,“ hodnotí vítěznou hru českých tvůrců oficiální vyjádření soutěžní komise.

Československo 38–89 je sérií výukových simulací, které žákům přibližují významné okamžiky československých soudobých dějin. První díl s názvem Atentát se zabývá nacistickou okupací a obdobím po atentátu na zastupujícího říšského protektora Reinharda Heydricha.

„Chtěli jsme ukázat velké historické události očima běžných lidí, kteří v té době žili. Myslím, že právě tento přístup zaujal americkou porotu,“ říká Stanislav Kokoška z Ústavu pro soudobé dějiny Akademie věd, který byl jedním z garantů historického obsahu simulace. „Vítězství v soutěži beru jako potvrzení faktu, že i v akademickém prostředí se dají vytvořit úspěšné výukové hry s komerčním potenciálem. Zároveň mě těší, že zaměření Vývoj počítačových her, které jsme na MFF UK nedávno otevřeli, má špičkovou kvalitu srovnatelnou s ostatními obory, které na MFF pěstujeme,“ doplňuje ho Ondřej Čepek, proděkan Matematicko-fyzikální fakulty UK.

Česká verze mezinárodně oceněné simulace je školám k dispozici na [stránkách projektu](#) . Pro širokou veřejnost připravili tvůrci upravenou verzi, kterou je možné koupit v [e?shopu Filozofické fakulty UK](#)