

DigiZen zahajuje veřejnou kampaň na podporu projektu, který má zvýšit občanskou a finanční gramotnost studentů. Chce změnit způsob, jakým se mladí lidé učí o světě kolem sebe.

Datum vydání: 18. 7. 2025

Kontakt: [JUDr. Ondřej Julíček](#), předseda spolku DigiZen z.s.

Spolek [DigiZen z.s.](#) dnes oficiálně spouští [veřejnou sbírku](#) na podporu rozsáhlého vzdělávacího projektu, který si klade za cíl zvýšit úroveň občanské gramotnosti u studentů základních a středních škol v České republice. Prostřednictvím interaktivních a gamifikovaných workshopů se budou mladí lidé učit orientovat v oblastech, které jim často ve škole chybí – právo, finanční gramotnost, fungování státní správy, digitální wellbeing či kritické myšlení.

"Nechceme pořádat samoúčelné workshopy. Věříme, že když si student prakticky osvojí některé dovednosti, jako je například schopnost základně číst smlouvy, efektivně komunikovat s úřady, předcházet internetovým podvodům či zabránit pádu do dluhové pasti v kombinaci s vědomou ochranou duševního zdraví, ovlivní to celý jeho život. Nejen teď, ale i v dospělosti," říká Ondřej Julíček, předseda spolku DigiZen.

? Proč je to potřeba právě teď?

Výzkumy z posledních let ukazují alarmující stav:

- Podle České školní inspekce přibližně **20 % středoškoláků** vykazovalo při testování v roce 2022 **nedostačující úroveň znalostí v oblasti finanční gramotnosti**.^[1]
- Dle studie PAQ Research a Nadace České spořitelny **žáci z rodin zatížených exekucemi dosahují horších školních výsledků a častěji předčasně končí vzdělávání**.^[2]
- Z našich terénních zkušeností a rozhovorů s učiteli vyplývá, že by mnozí studenti by **podepsali právní dokumenty, aniž by jim rozuměli**.

Projekt DigiZenu reaguje na tato zjištění systematicky – **cílem není nabízet jen jeden workshop, ale ucelený vzdělávací program**, který se skládá hned z několika tematicky propojených workshopů a který pomůže vytvořit generaci sebevědomých a informovaných lidí.

Jak to bude fungovat?

Projekt zahrnuje:

- **workshopy** realizované po celé ČR, včetně znevýhodněných a hůře dostupných lokalit
- vlastní vývoj **vzdělávacích her** (např. k tématu financí)

- spolupráci s učiteli – **sběr dat** o limitech výuky a doporučení pro systémové změny
- výstupy pro jednání s **MŠMT**, Učitelskou platformou a dalšími relevantními aktéry

Celkové náklady na dvouletý projekt činí **2 275 280 Kč**.

Jak lze projekt podpořit?

DigiZen dnes oficiálně spustil **veřejnou sbírku** dostupnou na webu **Donio.cz**: www.donio.cz/generace-digizen. Pro více informací o této sbírce můžete navštívit také příslušnou [sekcí našich webových stránek](#).

"Zatím jsme celý vývoj vzdělávacích her a workshopů, jakož i provoz spolku financovali z vlastních úspor. Stávající podoba workshopů i další činnosti spolku je tak výsledkem stovek hodin dobrovolnické práce. Teď ale potřebujeme podporu, abychom mohli naši vizi proměnit v realitu – a to ve stovkách škol napříč republikou," dodává **Vendula Vymazalová**, místopředsedkyně spolku DigiZen.

 **Pro více informací nebo domluvu rozhovoru kontaktujte:**

 info@dig-zen.cz

 +420 777 092 129

 www.digi-zen.cz

[1] https://csicr.cz/CSICR/media/Prilohy/2023_přilohy/Dokumenty/TZ_Financni-gramotnost.pdf.

[2] https://www.paqresearch.cz/post/nerovnosti-vzdelani-neefektivita/?utm_source=chatgpt.com