ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝPOČETNÍ A DIDAKTICKÉ TECHNIKY

Únikové hry v distanční výuce

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Patrik Vaněk

Učitelství pro základní školy, obor Učitelství informatiky a fyziky

Vedoucí práce: PhDr. Lucie Rohlíková, Ph.D.

Plzeň 2023

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 25. 6. 2023

.....

vlastnoruční podpis

PODĚKOVÁNÍ

Rád bych vyjádřil své upřímné díky všem, kteří mi pomohli během přípravy této diplomové práce. Především pak vedoucí PhDr. Lucii Rohlíkové, Ph.D., za dobře položené otázky, protože to byly právě ony, které stály na začátku prvotní myšlenky.

OBSAH

ABSTRAKT 5
ÚVOD 6
I. TEORETICKÁ ČÁST 7
1 GAMIFIKACE 7
2 KLASIFIKACE ÚNIKOVÝCH HER 9
2.1 KOMERČNÍ 9
2.2 VOLNOČASOVÉ 9
2.3 EDUKATIVNÍ 10
3 ONLINE ÚNIKOVÁ HRA JAKO PROJEKTOVÉ VYUČOVÁNÍ NA ZŠ 12
3.1 JEDNODUCHÁ ONLINE HRA 14
3.2 SLOŽITĚJŠÍ ONLINE ÚNIKOVÁ HRA 15
4 KONSTRUKCE ONLINE ÚNIKOVÉ HRY 18
4.1 OBECNÁ DOPORUČENÍ 18
4.2 ÚKOLY A ŠIFRY 19
4.2.1 Číselné metody 20
4.2.2 Kódy, šifry, dopisy a slova 21
4.2.3 Hádanky a hry 23
4.3 ZÁMKY 23
4.3.1 Lockee.fr 23
4.3.2 Flippity.net 26
4.4 ONLINE PLATFORMY 27
4.4.1 MS Teams 27
4.4.2 Google Slides 29
4.4.3 MS power Point 32
5 PLATFORMY PRO SYNCHRONNÍ VEDENÍ VÝUKY NA ZŠ VHODNÉ PRO REALIZACI ÚH 35
5.1 SKUPINOVÁ PRÁCE 35
5.1.1 MS Teams 36
5.1.2 Google Classroom 36
5.2 SAMOSTATNÁ A SPOLEČNÁ PRÁCE 37
6 VÝVOJ FENOMÉNU ONLINE ÚNIKOVÝCH HER 38
6.1 MÉDIA 39
6.2 KVALIFIKAČNÍ PRÁCE 44
6.3 OMEZENÍ PŘÍTOMNOSTI VE ŠKOLÁCH 46
6.3.1 Školní rok 2019/2020 46
6.3.2 Školní rok 2020/2021 47
6.3.3 Školní rok 2021/2022 49
6.4 VÝUKA NA ZŠ BĚHEM PANDEMIE 50
6.4.1 Synchronní výuka 53
6.4.2 Asynchronní výuka 54
II. PRAKTICKÁ ČÁST 57
7 FACEBOOKOVÁ SKUPINA – ÚNIKOVÉ HRY VE ŠKOLSTVÍ 57
8 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ 59
8.1 METODIKA 59
8.2 VÝSLEDKY DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ 60
9 WEBOVÉ STRÁNKY – UNIKOVKYVESKOLE.CZ 86
ZÁVĚR 88
RESUMÉ 90
SUMMARY 91

SEZNAM LITERATURY 92
SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ 100
PŘÍLOHY I
SEZNAM PŘÍLOH I

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se věnuje online únikovým hrám v distanční výuce. Představuje platformy pro synchronní vedení výuky na ZŠ, které jsou vhodné právě pro realizaci online únikových her. Zaměřuje se na dílčí prvky, jako úkoly, šifry a zámky, které jsou součástí herního prostředí. Cílem bylo představit tento fenomén ve školství širší veřejnosti a poskytnout doporučení a jednoduché návody pro tvorbu v aplikacích Microsoft Teams, Google Slides a Microsoft Power Point.

Text je rozdělen na dvě hlavní části, teoretickou a praktickou. Teoretická část popisuje výuku na ZŠ v době pandemie COVID-19 , seznamuje s pojmem gamifikace a přibližuje nový svět online únikových her ve školním prostředí dalším zájemcům. Následně se věnuje oblíbeným nástrojům pro tvorbu, zámkovým mechanismům a úkolům, které jsou s únikovou hrou spojené. Hovoříme také o možnosti, jak únikovou hru využít v projektové výuce a analyzujeme výsledky dotazníkového šetření ve facebookové komunitě Únikové hry ve školství, která byla založena pro sdílení praktických informací v době pandemie a její obsah zasáhl tisíce učitelů, žáků a studentů. V závěru práce odkazujeme na webovou prezentaci unikovkyveskole.cz, která byla vytvořena za účelem sdružení podstatných informací.

Na základě výsledků výzkumu můžeme říci, že komunita založená kolem únikových her ve školství na Facebooku přispěla k lepšímu zvládnutí distančního vzdělávání během pandemie. Aktivní členové skupiny pomáhali učitelům využívat a vytvářet kvalitní a zajímavé únikové hry pro žáky, což zpříjemnilo a obohatilo vzdělávací proces. Jedním ze zajímavých zjištění je fakt, že učitelé své vytvořené hry sdíleli častěji se svými přáteli a kolegy než s komunitou, kde načerpali všechny potřebné informace. Alarmující je informace, že více než tři čtvrtě autorů z řad učitelů ignorovalo při tvorbě autorská práva a nejčastější organizační formou hry byla samostatná práce, která nevyužívá největší výhody vzájemné spolupráce při průchodu únikovou hrou.

Klíčová slova: online úniková hra, úniková místnost, školství, Facebook, gamifikace, COVID-19

ÚVOD

Svět nových přístupů ve školství je ovlivňován nejenom vývojem technologií, ale také sociálními a kulturními změnami. Posledních několik let, které byly poznamenány pandemií COVID-19, přinesly nespočet výzev, které vyžadují nové adaptabilní a kreativní přístupy. Jedním z takových přístupů, který se v poslední době dostal do širokého povědomí odborné i laické veřejnosti, jsou online únikové hry a jejich využití ve vyučovacím procesu. Tato diplomová práce se zaměřuje na prozkoumání tohoto fenoménu a analýzu jeho dopadu především v kontextu sekundárního vzdělávání.

V první teoretické části se práce věnuje konceptu gamifikace a zkoumá různé formy únikových her. Následně se práce zaměřuje na specifika online únikové hry jako nástroje projektového vyučování na základních školách. Jsou zde představeny různé modely her od jednoduchých po složitější varianty a jsou rozebrány klíčové prvky konstrukce online únikové hry, včetně úkolů, šifer a využití nejpopulárnějších platforem. Práce také mapuje vývoj fenoménu online únikových her a jeho přesah do médií, kvalifikačních prací a vývoji situace ve školství během omezení přítomnosti žáků a studentů ve školách kvůli covidové pandemii.

V praktické části se práce zaměřuje na konkrétní aplikace tohoto fenoménu v praxi, včetně pohledu do facebookové komunity zaměřené na únikové hry ve školství, dotazníkového šetření a prezentace webových stránek věnovaných této problematice. Diplomová práce shrnuje všechny důležité aspekty, které jsou součástí online únikových her, zaměřuje se prakticky na jednotlivé nástroje, které jsou v našem prostředí nejpoužívanější a hlavně nejdostupnější. Cílem bylo analyzovat přístup učitelů a dalších zájemců o online hry z facebookové skupiny Únikové hry ve školství, tyto závěry dále aplikovat při správě a moderování komunity a vytvořit webové stránky, které pojmou únikové hry jako komplexní metodu ve vzdělávání, kterou můžeme realizovat online, ve třídě, ale i na školním pozemku.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 GAMIFIKACE

Na začátku 21. století se odborníci na digitální technologie začali zajímat o svět vzdělávání. V didaktice se tak vyvinul speciální směr, který získal zvláštní terminologické pojmenování – gamifikace. Předpokládá se, že tento termín uvedl do oblasti vědecké obce Nick Pelling v roce 2002 a označil gamifikaci jako jakékoli použití herních technologií, metod, nástrojů nebo herního designu ve výuce. (Kurilenko, 2020 cit. podle Pelling, 2012, s. 101) Podobný pohled měl další ze zakladatelů tohoto směru, Karl Kapp, autor knihy *Gamification of Learning and Instruction*. Tento vědec definuje podstatu gamifikace jako zavedení herní technologie do neherních procesů a pomocí herních mechanismů, dynamiky, estetiky, herního myšlení nabádá k motivaci lidí, podpoře učení a řešení problémů. (Kurilenko, 2020 cit. podle Kapp, 2012, s. 101)

Tuto část velmi trefně shrnuje Zlatohlávek v knize Game Industry 2: *„Herní mechaniky jsou body, žebříčky, medaile a úrovně, jak je hráči znají. Herní dynamika je systém dávkování herních mechanik a odměn, který má maximalizovat hráčovo zapojení a zábavu. Hráčova zábava pak nejčastěji pochází z jasné struktury hry, herních výzev, elementu náhody, nejistoty a překvapení, jasné a rychlé zpětné vazby a samozřejmě odměn za splnění výzev.“* (Jirkovský a kol., 2012, s. 174)

Terminologie nás tedy povědomě navádí do digitálního světa. Herní principy ve školství tu ale byly již od počátku edukace. Za plnění úkolů můžeme považovat úspěšné absolvování běžných školních úkolů. Úroveň se nám zvyšuje získanými znalostmi a dovednostmi a další level nás čeká při splnění klasifikačních požadavků při postupu v ročníku. Odměnou je pak získané vysvědčení nebo titul, který můžeme užívat před jménem. Herním konceptem může být i sbírání razítek za každodenní obědy v oblíbené restauraci. Čapek (2015) v Moderní didaktice hovoří o gamifikaci jako o budoucnosti vzdělávání, která patří mezi základní principy a postupy. Zmiňuje různé expozice a muzea, která by se měla s pomocí digitálních nástrojů zatraktivnit pro návštěvníky. Využít QR kódy s odkazy na webové stránky a Komenského myšlenky – škola hrou a pomocí poutavých příběhů vtáhnout studenty, žáky a další návštěvníky do děje.

Moderní didaktika a trendy v dnešní době napovídají, že nejzajímavějším a nejslibnějším směrem je gamifikace založená na využití počítačů, tabletů a dalších digitálních učebních pomůcek. V současné době mají učitelé k dispozici široký arzenál vzdělávacích mobilních aplikací, počítačových her, aplikací a nástrojů pro kreativní tvoření nejrůznějších multimediálních výstupů nebo aplikace s prvky rozšířené a virtuální reality.

Obecně můžeme hru považovat za činnost, která se skládá z několika základních prvků, které spolu tvoří jedinečný zážitek pro hráče. Cíl, úkol nebo libovolnou výzvu, jasně stanovená pravidla a interakci s ostatními hráči, s herním prostředím nebo s obojím současně. Specifikem je pak jedinečný mechanismus zpětné vazby, který poskytuje hráčům jasný přehled o svém výkonu. Jedním z klíčových aspektů, kterými se hry liší od jiných činností, je jejich schopnost generovat emoční reakce. Vyvolávají pocity napětí, radosti, frustrace nebo uspokojení, které můžou vést k hlubšímu proniknutí do tématu a větší motivaci k dosažení cílů.

2 KLASIFIKACE ÚNIKOVÝCH HER

Literatura v českém jazyce o únikových hrách není v současné době dostupná. V poslední letech vzniklo několik kvalifikačních prací, které se však opírají pouze o cizojazyčné zdroje. Zahraniční autoři zmiňují různé druhy a formy. Morris (2020) dělí únikové hry na digitální, fyzické, kombinované a rolové. Nicholson (2015) pak na akční – živé rolové, kde se hráči oblékají do kostýmů, řeší hádanky a soupeří v rámci určitého scénáře; digitální únikové a point-and-click hry v online prostředí; honby za pokladem; interaktivní divadla a domy hrůzy; televizní dobrodružné hry s důrazem na interakci s prostředím a hráče a hry součástí zábavního průmyslu s časovým limitem, jako tematické restaurace, zábavní parky aj. Vzhledem k povaze her v našem kulturním prostředí a současnému trendu, který se projevil v době pandemie, lze hry rozdělit na komerční, volnočasové a edukativní.

2.1 KOMERČNÍ

V herním průmyslu se pohybuje spousta společností, jejichž podnikání se soustředí právě na unikátní herní prožitek, profesionální rekvizity, tiskoviny nebo software. Nejpopulárnější jsou pak fyzické budovy nebo místnosti plné rekvizit a objektů, se kterými je možno manipulovat. Komerční hry si zahrajete také v online prostředí na profesionálních platformách a aplikacích. Nesmíme pak zapomenout na deskové hry a escape boxy, jejichž popularita v posledních letech neustále stoupá. V neposlední řadě pak tištěné únikové knihy a sešity pro všechny věkové kategorie. Specifikum těchto her je, že nevyžadují odborné znalosti, jsou zaměřené na logické řešení hádanek a úkolů spojených s tématem a herním prostředím. (Tollu, 2021)

Orientovány jsou pro větší počet hráčů. Ti mají k dispozici nápovědy a pro posílení motivace je stanoven časový limit. Většina firem, které tyto hry produkují, pak připravuje kompetitivní žebříčky a cílí na soutěživé kolektivy.

2.2 VOLNOČASOVÉ

Únikové hry, schovávačky, poznávačky, stopovačky nebo šifrovačky jsou velmi často spojené s venkovním prostředím. Zahrát si je můžete na letních táborech nebo na akcích, které pořádají nejrůznější zájmové spolky a jsou organizovány ve stylu honba za pokladem nebo pohádkový les. Můžeme mezi ně zařadit také print-to-play hry, které můžete vytisknout a odehrát je v rámci rodinné oslavy. Mezi poznávací hry pak řadíme samostatné

prohlídky kulturních památek, expozic nebo oblastí, které si kladou za cíl seznámit člověka např. s historií objektu, novými technologiemi, prostředím dané lokace apod. Herní prostor je často neformální a chybí kompetitivní prvky. Cílem je zajímavým způsobem vyplnit volný čas na místě, které je volně dostupné, pro návštěvníky atraktivní a zajímavé.

2.3 EDUKATIVNÍ

Do této kategorie řadíme metodu v prostředí vzdělávací instituce. Tyto hry velmi často vyžadují konkrétní znalosti či dovednosti nebo se zaměřují na jejich získání, procvičení a otestování z nejrůznějších předmětů, oborů, praktických kurzů apod. Zahrnují úvodní příběh, silnou motivaci nebo problémovou situaci, kterou žáci musí vyřešit. Důležitá je zde role učitele, který zodpovídá za celý proces. Cíle hry se odvíjí od potřeb učitele, herního prostředí až po volbu organizační formy. Můžeme únikovou hru do výuky zařadit např. jako aktivitu pro zlepšení komunikačních a sociálních dovedností žáků. Posílení klimatu ve třídě nebo práci s digitálními technologiemi. Úniková hra může sloužit také jako nástroj k uvedení nové látky, ověření již získaných znalostí, procvičování či jejich otestování. Úniková hra je také skvělým pomocníkem pro zvýšení motivace, aktivizace či zpestření výuky. (Veldkamp et al., 2020)

Ve školství pak rozdělujeme dvě základní varianty – online a IRL. Za online únikovou hru považujeme tu, která je ve své formě i organizačním způsobu přesunuta do virtuálního světa. Nabízí online úkoly i zámkové mechanismy. IRL hra neboli *In Real Life* je klasická úniková hra (místnost), kterou žáci nebo studenti hrají *face to face* v prostorách kmenové učebny, školy nebo na jiném předem určeném prostranství. Může jít o složité hry plné rekvizit a originálních hádanek, nebo čistě jen o třídy, ve kterých jsou vyvěšené QR kódy, kdy žáci cvičení řeší s pomocí tabletu. Nicholson (2015) pak uvádí důležitost počtu hráčů. Zatímco v online prostředí může hrát neomezený počet hráčů jednu hru současně, IRL hry ve třídách jsou určené pro omezené skupiny žáků.

Únikové hry jsou zábavným nástrojem, který dokáže zvýšit motivaci žáků a studentů. Pomáhají rozvíjet komunikační a další klíčové kompetence, podporují práci v týmu, logické i kritické myšlení, kreativitu a v neposlední řadě také znalosti z jednotlivých předmětů. Získaná zpětná vazba od učitelů, kteří únikové hry do svých předmětů zařadili, je v drtivé většině případů pozitivní. S využitím digitálních technologií mohou hry dostat nový rozměr, zapojit se díky tomu mohou větší skupiny studentů.

Klíčové pojmy

Úniková hra v prostředí vzdělávání

Úniková hra ve školství je výuková metoda a forma vyučování, která spojuje zábavnou formou prvky gamifikace a problémového vyučování. Jedinečný a poutavý příběh přenáší účastníky hry do prostředí, kde na ně čekají hádanky, šifry, kódy a další úkoly, které se mohou pojit s libovolným školním předmětem. Únikové hry jsou nástrojem ke smysluplné spolupráci a rozvoji klíčových kompetencí. Žáci posuzují, získávají, sdílí a sdělují informace. K tomu volí postupy, strategie a způsoby odpovídající konkrétní situaci a účelu. Identifikují problémy a možnosti jejich řešení. Zvažují a kriticky hodnotí různá východiska problémů, které jim hra naskytne. Prostřednictvím jednotlivých her a konkrétních úkolů pak hráči rozvíjejí své kognitivní a sociální dovednosti, kreativitu a kritické myšlení, zatímco si osvojují nové poznatky, nebo se snaží upevnit ty již získané. Důraz by měl být kladen na vzájemnou spolupráci, komunikaci a analýzu problémů, což přispívá k upevňování obsahu učiva a motivaci k dalšímu učení.

Online úniková hra

Jedná se o digitální adaptaci klasické únikové hry, která se odehrává prostřednictvím vybrané internetové platformy nebo aplikace. Stejně jako v klasických únikových hrách se účastníci setkávají s řadou hádanek a problémů, které musí vyřešit, aby se dostali z virtuálního prostoru, nebo splnili daný úkol, na který je designovaný originální příběh.

3 ONLINE ÚNIKOVÁ HRA JAKO PROJEKTOVÉ VYUČOVÁNÍ NA ZŠ

Úniková hra nemusí být jen doménou pedagogů, ale mohou ji v rámci projektové výuky vytvářet expertní týmy složené z žáků. Může jít o dlouhodobou spolupráci, kdy děti zodpovídají za celý výrobní proces. Od prvotních nápadů, plánování, definování cílů, zkoumání a studování dostupných materiálů, přes tvorbu herních scén, úkolů, hádanek, pracovních listů, šifrovacích předmětů, nápověd či herních karet až po samotné sdílení hry, marketing a propagaci. Učitel pak v tomto případě funguje jako rádce (mentor, usměrňovač) procesu, který žákům pomáhá překonat nejrůznější nástrahy, které jsou s vývojem hry spojené.

Černochová a kol. (1998) upozorňují, že příprava pedagoga na tuto aktivitu je náročnější na organizaci a vyžaduje precizní plánování a komplexnější znalost daného oboru (tématu). Naopak samotná práce již bývá pro pedagoga méně stresující a pohodovější, protože se soustředí jen na případnou pomoc žákům. Autoři také upozorňují, že v případě projektů s delší dobou trvání (týdny, měsíce apod.) se může objevit úbytek motivace, vyčerpání nebo ztráta zájmu o finální výsledek. Je proto klíčové udržet motivaci žáků během celého procesu. Dále rozdělují projekty podle velikosti pracovních skupin.

Může jít o projekty individuální, skupinové, třídní, školní, projekty spolupráce několika škol nebo mezinárodní projekty. Čapek (2015, s. 377) apeluje na to, aby projekty vykazovaly následující znaky:

- *Žáci přebírají odpovědnost za splnění úkolů projektu.*
- *Projekt obsahuje výrazné mezipředmětové – mezioborové vazby.*
- *Zaměření projektu je praktické, spjaté s realitou a běžně dostupnou praxí.*
- *Žáci mají možnost svobodně se rozhodnout, jak k daným úkolům přistoupí.*
- *V případě skupinové práce mají žáci volbu rozhodnutí o tom, kdo jakou část a v jaké míře bude vykonávat.*

Žáci nebo studenti pod vedením učitele mohou vytvářet několik typů her, které byly zmíněné v kapitolách výše. Nejčastěji jsou to však hry online, fyzické místnosti s rekvizitami nebo klasické stopovačky či šifrovačky. Online hry kompletně vytvořené a připravené pro hratelnost na webu mohou být buď jednoduché ve formě 1 až 3 snímkové prezentace nebo

komplexnější a rozsáhlejší příběhy, které mohou kombinovat různé platformy a skládají se z prakticky neomezeného množství místností (slidů) a odkazy propojených aplikací. Stejně tak úniková hra nebo místnost, která se hraje např. v prostorách školy, může být soustředěna jen do jedné třídy nebo do celého komplexu školy. Hry typu honba za pokladem nebo pohádkový les mohou být designovány na pozemek školy, veřejný park nebo na dalších místa v různých oblastech města či kraje.

Základní typy k postupu tvorby:

1. Odehrajte s žáky několik typů her (online, ve třídě s QR kódy, papírové, escape boxy, deskové únikovky, komerční hry atd.).

2. Vyberte typ, který chcete vytvářet, a na základě časové náročnosti zvolte vhodnou variantu délky projektu.

3. Udělejte společný brainstorming nápadů a myšlenek – téma hry, příběh, zámkové mechanismy, typ úkolů, cílová skupina, motivace, odměna apod.

4. Společně navrhněte a zakreslete schéma hry, příběh, modelový postup a další důležité informace na viditelné místo.

5. Rozdělte žáky na expertní týmy zaměřené na tvorbu: grafických/herních scén a rekvizit, zámkových mechanismů/hesel/kódů, úkolů/šifer/hádanek, propagaci, získání zpětné vazby, odměny/diplomy apod. dle náročnosti hry.

6. Nezapomeňte ukládat, sbírat a citovat použité zdroje a literaturu, kterou použijete např. u grafických materiálů nebo úkolů a hádanek.

7. Otestujte vytvořenou hru, odhalte a opravte chyby.

8. Sdílejte např. trailer, upoutávky, rozmístěte po městě či ve škole propagační materiály a předměty spojené s hrou.

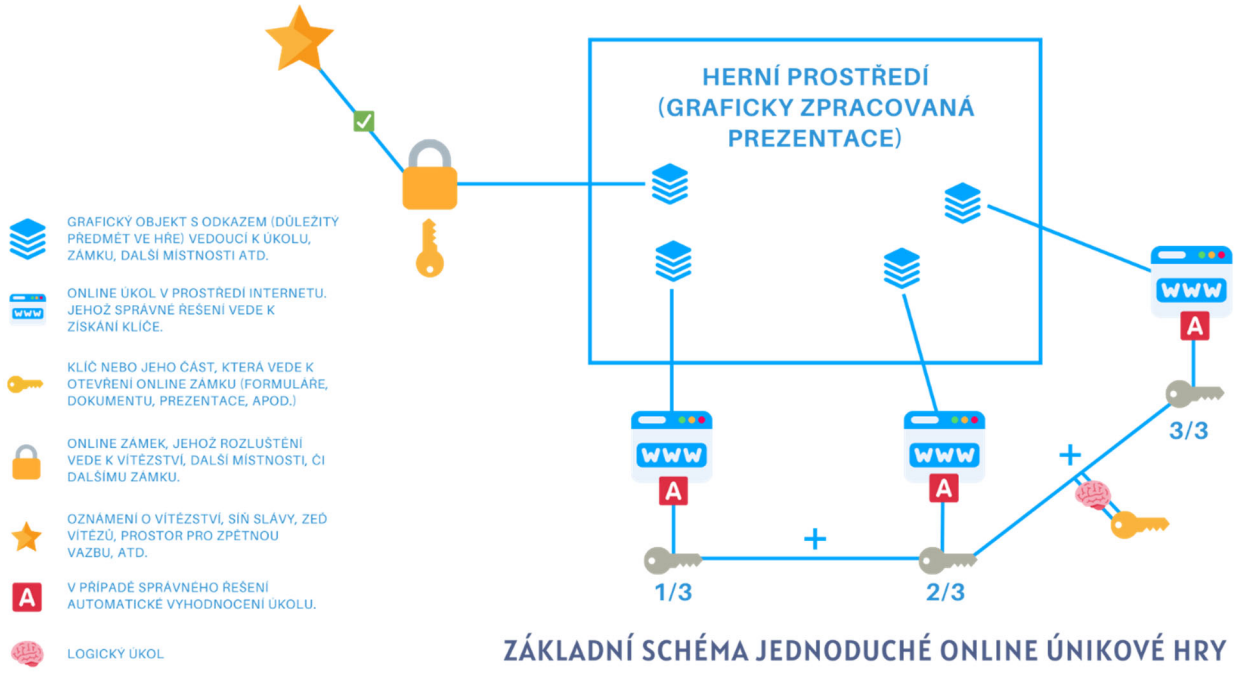
9. Vypusťte Vaši hru do světa!

10. Analyzujte výstupy, sbírejte zpětnou vazbu, sdílejte reakce a fotky na sociální sítě, reflektujte proces tvorby hry a zhodnoťte, co se povedlo a co by se dalo vylepšit.

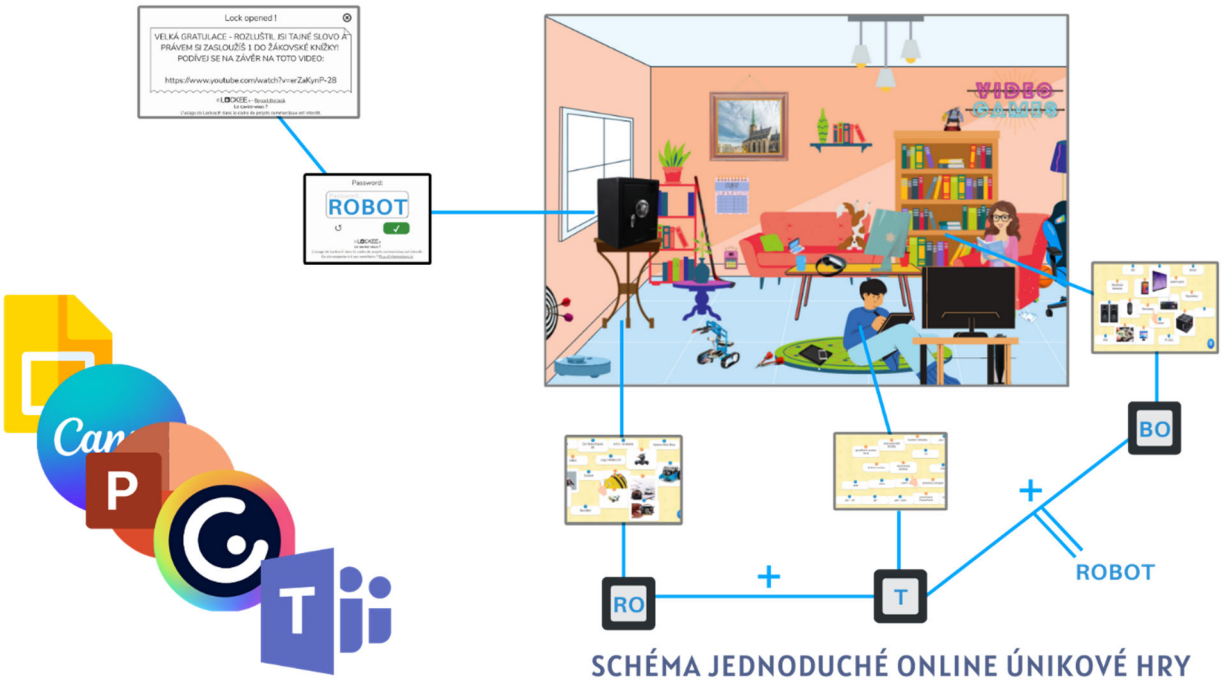
3.1 JEDNODUCHÁ ONLINE HRA

Hry s grafickým herním prostředím ve formě prezentace, které obsahují nejčastěji jeden až tři slidy. První slide je *úvod* do příběhu, který obsahuje vysvětlení, návody, autory, základní informace apod. *Druhý* snímek obsahuje hlavní grafickou část (místnost, pokoj, laboratoř, loď atd.), např. se skrytými předměty, objekty s odkazy, které vedou na úkoly a šifry. Třetí část může zahrnovat například použité zdroje nebo nápovědu. Zámkový mechanismus obsahuje nejčastěji 1 zámek (truhlu, trezor, dveře, ...) a skryté objekty odkazují na interaktivní úkoly s automatickou zpětnou vazbou.

Doporučené aplikace: Canva pro vzdělávání - grafika a sdílení | Flippity - zámek, trezor | LearningApss.org – úkoly.



Obrázek 1: Schéma jednoduché online únikové hry, vlastní zpracování

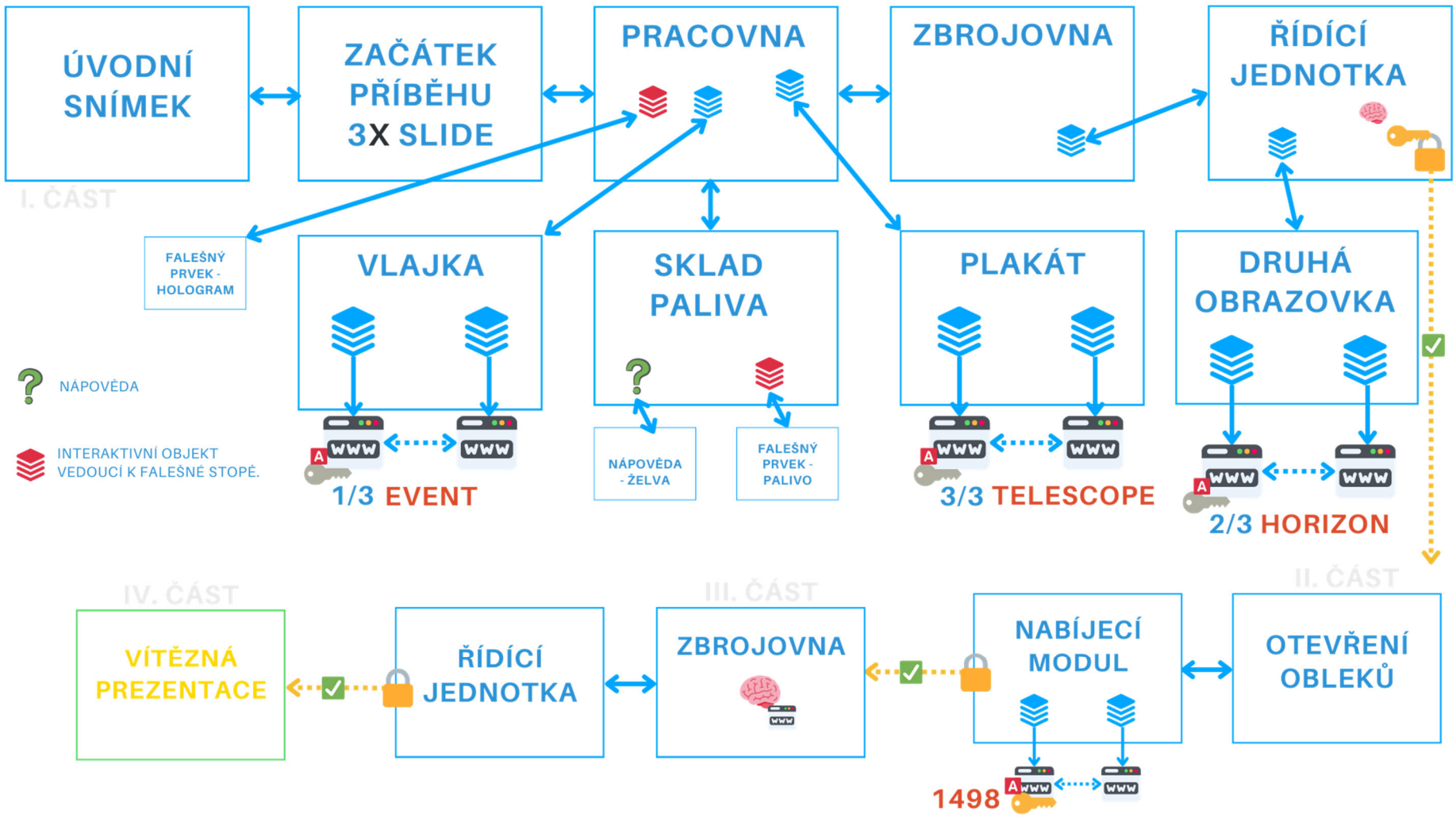


Obrázek 2: Schéma jednoduché online únikové hry s grafickým náhledem, vlastní zpracování

3.2 SLOŽITĚJŠÍ ONLINE ÚNIKOVÁ HRA

Verze pro pokročilejší uživatele mohou kombinovat více platforem, více prezentací i více dějových linek na základě rozhodnutí hráče. Videomateriály, doprovodné zvuky, odpočty časů. Gradující úkoly a šifry nebo příběh rozložený do více dnů/měsíců dle tématu. Zámkové mechanismy se mohou kombinovat a úkoly či zadání z libovolných předmětů doplňují i logické hádanky a šifry vytvořené z animací nebo jsou implementovány přímo v grafických scénách herního světa.

Doporučené aplikace: Canva pro vzdělávání - grafika | Sdílení - Google Slides | Lockee.fr - Zámky pro přechod (barevné, kódové, geolokační, ...) | Flippity.net - jednotlivé zámky v místnostech | LearningApps.org, sdílené dokumenty, online simulátory, kvízy – úkoly



Obrázek 3: Schéma složitější online únikové hry, vlastní zpracování

Obrázek 4: Schéma složitější online únikové hry s grafickým náhledem, vlastní zpracování

4 KONSTRUKCE ONLINE ÚNIKOVÉ HRY

4.1 OBECNÁ DOPORUČENÍ

Jirkovský a kol. (2012, s. 160) ve své knize *Game Industry 2* hovoří o komplexním vývoji počítačových her, z kterých vycházejí dnešní komerční a edukativní únikové hry. Základem pro kvalitní požitek ze hry je pak osm bodů, které jako učitelé upravujeme pro své potřeby při tvorbě nejen online únikových her:

1. **Náročná aktivita, která vyžaduje dovednost** – Přestože jsou většinou online únikové hry ve školství o konkrétních tématech a lekcích, je vhodné do nich zařadit např. úvodní úkol, který je motivační pro všechny, tváří se jako náročná aktivita a nevyžaduje znalosti ani dovednosti učiva. Může jít o logickou hádanku, která je zakomponovaná do herního prostředí, dekódování šifry nebo rozluštění rébusu. Vyřešením tohoto úkolu můžeme správně motivovat i např. žáky se SVP nebo je později ocenit a vyzdvihnout alespoň dílčí úspěchy.
2. **Sloučení akce a jejího uvědomění** – Je potřeba eliminovat rušivé elementy. Pokud se žáci mají soustředit na hru, musíme jim k tomu poskytnout bezpečné prostředí ať už online nebo ve třídě. Je důležité nastavit a opakovat pravidla vzájemné spolupráce, komunikace a vyžadovat po žácích chování, které sami od ostatních očekávají, aby se mohli plně koncentrovat na danou činnost.
3. **Jasné cíle** – Konkrétní úkoly a mise, které žáci musí splnit, musí být předem jasné a ideálně viditelné v herním prostředí. Dosahování jasně definovaných cílů v průběhu hry napomáhá vytváření stavu totální koncentrace, známého jako flow.
4. **Jasná zpětná vazba** – Kliknutí na stejný prvek ve hře musí vždy vyvolat stejnou reakci. Důležitá je okamžitá zpětná vazba při správném řešení, stejně tak jako tresty při odchýlení se z původní trasy. I slepá ulička ve hře musí dát žákovi jasně najevo, že tudy už cesta nepovede. Zpětnou vazbou ve hře může být obrázek, video či zvuk při splnění úkolu nebo odemknutí zámku, jakožto dosažení jednoho z dílčích cílů.
5. **Koncentrace pouze na výkon** – Vytvářejme prostředí i cvičení bez rušivých elementů, kterými mohou být například doprovodná hudba, která se nedá vypnout, nebo nefunkční odpočet času, který se aktualizuje při každém obnovení stránky.

6. **Paradox kontroly** – Jako tvůrci musíme mít dokonalou kontrolu nad hrou. Je však v zájmu hráčů, aby volby, které ve hře udělají, působily jako vlastní rozhodnutí. Proto neomezujme hráče striktně daným pořadím, ve kterém musí úkoly plnit. Ať oni rozhodují, které z klíčů získají jako první a které cvičení vypracují až na konec.
7. **Ztráta vědomí sebe sama** – Možná trochu utopickým poznatkem je, že při ideální hře ztrácí žák své reálné já a stává se postavou ve hře. Snažme se tedy vytvářet graficky zajímavá herní prostředí, která nebudou jen o jednom slidu prezentace a vymýšlejme pro žáky příběhy a koncepty, které jim budou blízké. Soustřeďme se na začátek hry a úvodní motivaci, která je pro tento bod klíčová.
8. **Transformace času** – Všichni to známe. Ve chvíli, kdy se do něčeho opravdu ponoříme, ve chvíli, kdy nás něco skutečně baví, ztrácíme pojem o čase. Abychom docílili těchto pocitů nebo se jim alespoň částečně přiblížili, musíme pečlivě zvažovat všechny předchozí body a nezapomenout, že schopnosti hráče musí být v souladu s obtížností.

4.2 ÚKOLY A ŠIFRY

Pro úkoly, které jsou součástí únikových her, neexistuje prakticky žádné omezení. Klíčové je, aby dané cvičení správně cílilo na vybranou skupinu žáků, aby byl do hry zařazen úvodní úkol s wow efektem, který zvládne každý žák i skupina pro posílení motivace, a prožití úspěchu. Obtížnost by měla mírně gradovat a poslední úkol by měl být výsledkem práce celého týmu. Na rychlejší řešitele může pak po zvážení učitele čekat bonusový, speciální úkol, další level nebo dotazník určený ke zpětné vazbě.

Ať už se jedná o online cvičení na LearningApps.org, rovnici v matematice, skok přes kozu v tělesné výchově, Caesarovu šifru nebo puzzle, musíme myslet na typ zpětné vazby, kterou žáci za správné splnění obdrží. Online úkoly a formuláře mají tu výhodu, že nabízí automatickou zpětnou vazbu - za správné řešení obdrží skupina část kódu, slovo, heslo, písmeno či informaci jak dále postupovat. Úkoly, které hodnotí učitel v průběhu hry, vyžadují jistý čas na kontrolu. Stejnou zpětnou vazbu pak učitel může dávat na lístečku, v obálce apod. Úkoly může vyhodnocovat společně s učitelem např. nadaný žák nebo asistent. Výhodou je ale komplexní pozorování procesu, možnost nápovědy, zpětné vazby, nebo jen doporučení pro nalezení správného řešení.

Typy úkolů

1. Úlohy, zadání a cvičení běžně související s oborem nebo předmětem

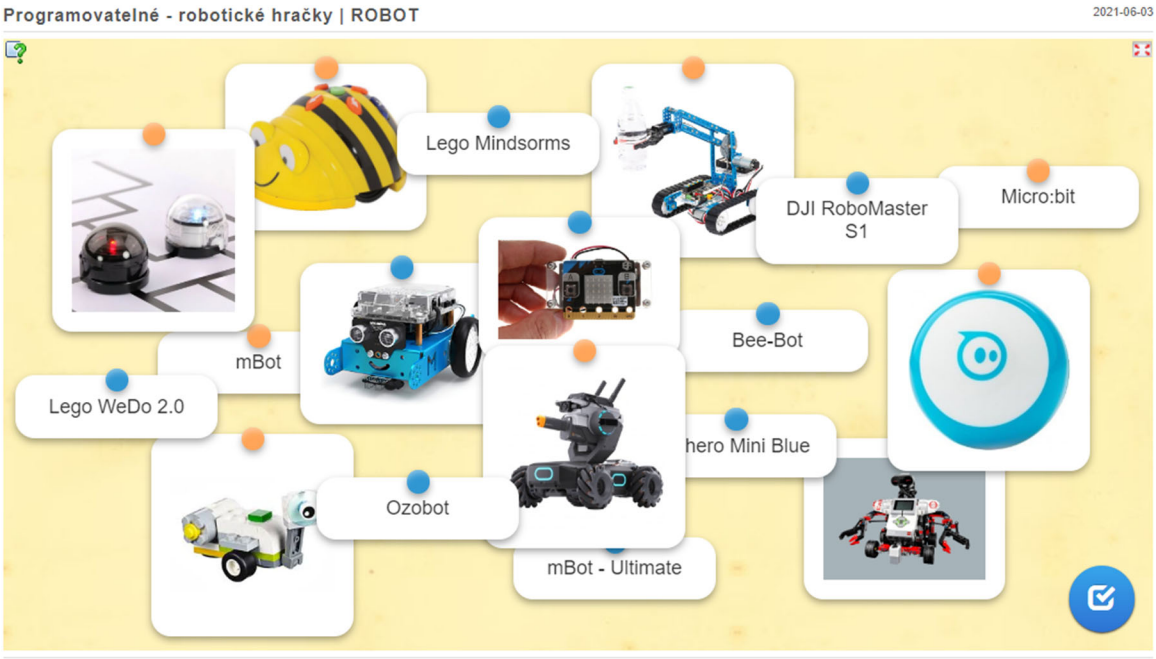
2. Dovednostní výzvy zaměřené na praktické činnosti

3. Logické úlohy v herním prostředí a úkoly typu Zebra

4. Šifry, hlavolamy a hry

5. Orientační a geolokační úkoly

Výzkum v praktické části této práce potvrdil, že 99 % online únikových her vytvořených českými učiteli obsahuje úkoly v aplikaci *LearnigApps.org*, která nabízí právě automatickou zpětnou vazbu. Tu zadá učitel při tvorbě cvičení a žáci se k ní v průběhu hry dopracují a následně s ní dle zadání na začátku hry pracují. Výhodou je, že aplikace je kompletně zdarma a nabízí databázi již vytvořených úkolů, které autor může jednoduše zkopírovat, duplikovat a upravit pro svoje vlastní potřeby.



Obrázek 5: Ukázka jednoduchého úkolu z webu LearningApps.org, vlastní zpracování

4.2.1 ČÍSELNÉ METODY

Další ukázky a nápady na hádanky do únikových her jsou inspirovány podle Paige Ellswhorth Lyman (2021). Může se jednat o aktivity související s čísly:

Tvar a obrys ručiček na hodinkách, číselné zprávy na tlačítkových telefonech, hash značky, segmentové displeje, římské číslice, binární čísla aj.

Objekty s čísly, které mohou být dále zařazeny do grafických scén v online hrách jasko jsou kostky, hrací karty (prší, žolíky, ...), Scrabble písmenka, karty Uno, měřící nádoby, peníze, procento bavlny nebo polyesteru na cedulkách, hmotnost, délka, výška a šířka předmětů, objem, Domino kostky, bingo, kulečníkové koule, losovací lístky, velikosti oblečení nebo obuvi, krabička od zápalek, vrtáky, encyklopedie, šipkové terče, teploměr nebo termostat, SPZ, šeky, čísla letů, souřadnice grafů, kalendáře, čísla stránek knih, školní známky, vzdálenosti v mílích/kilometrech mezi body na mapě, označení jídel v restauraci, ceny zboží, tv kanály, rozhlasové stanice, půda a údaje v katastru, časy příjezdů/odjezdů, vrcholy, hrany a stěny 3D tvarů, levely ve videohrách, výsledky sportovních zápasů, adresy, čísla silnic, PSČ, čísla bytů a hotelových pokojů, telefonní čísla, rychlostní limity a značky, zeměpisná délka a šířka, data, ID dokladů, karát diamantů nebo ryzost zlata, údaje v Ch/F tabulkách, stopky nebo časovače, počítadla kroků, barometr pro měření tlaku vzduchu, registrační čísla lodí, modelové číslo elektroniky (např. mobilní telefony, televize), počet zubů na kolečkách soukolí, hodnocení filmů nebo knih aj.

4.2.2 KÓDY, ŠIFRY, DOPISY A SLOVA

Další objekty a metody umožňují umně kombinovat šifrovací nástroje, písmena a slova. Ty se následně dají designovat na informace vedoucí k dalšímu postupu ve hře nebo kombinovat s čísly. Jde např. o:

Šifrovací kolo: Šifrovací kolo je mechanické zařízení používané k šifrování textu pomocí jednoduché substituce. Příklad: Při posunutí o 3 znaky, "AHOJ" by se šifrovalo jako "DKRM".

Šifra Caesar: Jedná se o jednoduchou substituční šifru založenou na posunu abecedy o pevný počet pozic. Příklad: Při posunutí o 3, "AHOJ" by se šifrovalo jako "DKRM".

Šifra klíčových slov: Tato šifra vytváří šifrovací abecedu pomocí klíčového slova, které určuje pořadí písmen. Příklad: Klíčové slovo "PIVO", abeceda: "PIVOABCDEF...". Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "PJVE".

Šifra Atbash: Atbash šifra je substituční šifra, která invertuje abecedu (A ↔ Z, B ↔ Y atd.). Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "ZLSL".

A1Z26: Šifra, která nahradí písmena čísly podle jejich pozice v abecedě (A=1, B=2, atd.). Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "1 8 15 10".

Polybiův čtverec: Šifra, která používá mřížku 5x5 pro šifrování písmen pomocí jejich souřadnic. Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "11 33 24 42".

Kód ASCII: Každé písmeno je nahrazeno jeho ASCII hodnotou. Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "65 72 79 74".

Symboly: Každé písmeno je nahrazeno unikátním symbolem. Příklad: Text "AHOJ" by se šifroval jako "☼⌂♣♦" (předpokládáme, že A=☼, H=⌂, O=♣ a J=♦).

Šifra prasečích chlívků: Tato šifra používá sadu symbolů pro zastoupení písmen abecedy. Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "⊓ ⌐¬ ⌙ ⌐┼–".

Braillovo písmo: Písmena jsou nahrazena odpovídajícími Braillovými symboly. Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "⠁ ⠓ ⠕ ⠚".

Morseova abeceda: Každé písmeno je nahrazeno svým ekvivalentem v Morseově abecedě. Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako ".- .... --- .---".

Fonetická abeceda NATO: Každé písmeno je nahrazeno svým ekvivalentem ve fonetické abecedě NATO. Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "ALFA HOTEL OSCAR JULIET".

Vigenèrova šifra: Tato šifra je rozšířením Caesarovy šifry, která používá klíčové slovo pro určení posunu v abecedě pro každé písmeno v textu. Příklad: Klíčové slovo "KLUC", text "AHOJ" by se šifrovalo jako "KPOD".

Playfairova šifra: Jedná se o digrafickou substituční šifru, která používá mřížku 5x5 a páry písmen pro šifrování. Příklad: Klíčové slovo "KLUC", text "AHOJ" by se šifrovalo jako "DLOD".

Rail Fence šifra: Text je zapsán ve formě plotu (zig-zag) a poté čten po řádcích. Příklad: Text "AHOJ" by se šifrovalo jako "AJHO".

Book šifra: Každé písmeno je reprezentováno číslem stránky, řádku a pozice písmene na této stránce v konkrétní knize. Příklad: Text "AHOJ" by se mohl šifrovat jako "12.5.1 34.6.3 56.7.2 78.9.4".

4.2.3 HÁDANKY A HRY

Zábavným prvkem mohou být další hry a hádanky, které mohou udělat hru atraktivnější a zajímavější třeba i pro mladší hráče. Jsou to např. bludiště, křížovky, sudoku, spojování teček, obrázky podle čísel nebo nonogramy.

4.3 ZÁMKY

Zámky a pochopitelně také klíče jsou v únikových hrách nepostradatelným prvkem. Reprezentují nejen *fyzické* překážky, které hráči musí překonat, ale také symbolizují intelektuální výzvy, kterým se musí postavit. Přestože se mohou zdát na první pohled jednoduché až primitivní, skýtají nekonečný potenciál pro kreativní a inovativní použití v rámci vzdělávacích únikových her.

Mezi nejoblíbenější aplikace patří webové stránky *Lockee.fr* a *Flippity.net*, které ve svých hrách podle dotazníkového šetření používalo přes 99 % tvůrců. K dalším variantám pro zámkové mechanismy můžeme obecně zařadit klasické webové stránky s uzamčením přístupu, složky, dokumenty, excelové listy, pdf dokumenty apod.

4.3.1 LOCKEE.FR

Francouzská webová stránka *Lockee.fr* nabízí velmi unikátní řešení pro únikové hry. Jedná se o nástroj pro vytváření virtuálních zámků, které odemykají přístup k obsahu, jako jsou texty, obrázky, zvuky, odkazy nebo externí videa. Po přihlášení můžete v jednoduchém editačním prostředí vytvořit až 60 unikátních zámků. Nejzajímavějším prvkem je automatické přesměrování na libovolnou webovou adresu, můžete tak vytvořit mechanismus, který vede hráče z jedné hry do další bez nutnosti klikat nebo vkládat odkaz na další část hry. Velkou výhodou je po uložení všech informací k zámkům vygenerování QR kódu nebo html kódu pro vložení na web. (Lockee.fr, 2019)

Aktuálně jsou na webu k dispozici následující typy zámků:

1. Číselný zámek: Kód je zadán pomocí numerické klávesnice.

Úkol: Hráči najdou na stěně sejf s číselným zámkem. Musí nalézt správnou kombinaci čísel, která otevře sejf a odhalí další klíčový prvek hry. *Řešení*: Hráči zjistí, že správná kombinace čísel je skrytá v nápovědě ve formě matematických rovnic roztroušených po místnosti. Po vypočítání výsledků získají kód, který otevře zámek.

2. Směrový zámek (4 směry): Kód je zadán pomocí klávesnice se směry nahoru, dolů, doleva a doprava.

Úkol: Hráči narazí na zámek se čtyřmi směry v mobilním telefonu. Musí zjistit správnou posloupnost směrů, aby odemkli mobil. *Řešení*: Ve hře najdou pochozí síť s robotem, který se musí dostat k cíli. Pokud se vyhnou po cestě překážkám a odhalí správný začátek cesty, odemknou zámek.

3. Směrový zámek (8 směrů): Kód je zadán pomocí klávesnice se směry sever, severovýchod, východ, jihovýchod, jih, jihozápad, západ a severozápad.

Úkol: Hráči narazí na zámek s osmi směry na dveřích, který vede do další místnosti. Musí zjistit správnou sekvenci směrů, aby dveře otevřely. *Řešení*: Ve hře najdou mapu s označením různých míst a šipkami ukazujícími směr k těmto místům. Hráči musí sledovat šipky na mapě, aby získali správnou posloupnost směrů a otevřeli zámek.

4. Barevný zámek: Kód je zadán pomocí klávesnice s barvami.

Úkol: Hráči objeví skříňku s barevným zámkem. Musí zjistit správnou kombinaci barev, aby získali další důležitý prvek hry. *Řešení*: V místnosti najdou obraz, který zobrazuje barevné objekty v určitém pořadí. Hráči musí zjistit, jaká je správná kombinace barev podle obrazu a otevřít zámek.

5. Hudební zámek: Kód je zadán pomocí klávesnice klavíru (obsahuje celou stupnici).

Úkol: Hráči musí otevřít truhlu položenou na klavíru. *Řešení*: Hráči najdou notový zápis s určitou melodií. Musí zahrát tuto melodii na klavíru, který je ve hře k dispozici, a zjistit správnou sekvenci tónů, která truhlu otevře.

6. Zámek se schématem: Kód je zadán tím, že se vytvoří cesta na mřížce s devíti body.

Úkol: Žáci musí spojit body ve správném pořadí na mřížce, aby vytvořili tvar, který otevře zámek. *Řešení*: Žáci obdrží nápovědu, která jim pomůže identifikovat tvar (např. "Vytvořte písmeno L"). Žáci musí na zámku se schématem propojit body v mřížce tak, aby vytvořili písmeno L. Když to udělají správně, zámek se otevře.

7. Zámek s přepínači (4x4 a 5x5): Kód je zadán aktivací správných přepínačů v mřížce.

Úkol: Žáci musí aktivovat správné přepínače v mřížce, aby otevřeli zámek. *Řešení*: Žáci obdrží šifrovanou zprávu, která jim řekne, které přepínače mají aktivovat (např. "Aktivujte

přepínače v prvním a druhém sloupci"). Žáci musí najít správné přepínače a aktivovat je, což otevře zámek.

8. Zámek s pořadovými přepínači (4x4 a 5x5): Kód je zadán aktivací správných přepínačů v mřížce v určeném pořadí.

Úkol: Žáci musí aktivovat správné přepínače v jednoznačném pořadí, aby se vyhnuli nášlapným minám. *Řešení*: Ve hře objeví mapu a nápovědu, která je ve formě pochozí sítě. Pokud zadají správnou trasu i pořadí, deaktivují miny a otevřou další dveře.

9. Geolokační zámek (reálný): Kód je zadán použitím polohy zařízení uživatele.

Úkol: Žáci musí fyzicky dorazit na určité místo, aby otevřeli zámek. *Řešení*: Žáci naleznou nápovědu, která jim řekne, kam se musí dostat (např. "Dostaňte se do knihovny"). Když dorazí na správné místo, zámek zjistí jejich polohu a otevře se.

10. Geolokační zámek (virtuální): Kód je zadán zadáním souřadnic nebo použitím adresy (pro získání souřadnic).

Úkol: Žáci musí zadat správné souřadnice nebo adresu, aby otevřeli zámek. *Řešení*: Žáci najdou starý dopis, ve kterém se píše, jaké souřadnice nebo adresu mají zadat (např. "Zadejte souřadnice Eiffelovy věže"). Když zadají správné souřadnice nebo adresu, zámek se otevře.

11. Zámek s přihlašovacími údaji: Kód je zadán zadáním uživatelského jména a hesla (textová pole).

Úkol: Žáci musí zadat správné uživatelské jméno a heslo, aby otevřeli zámek. *Řešení*: Žáci rozluští zašifrovanou zprávu, která jim řekne, jaké uživatelské jméno a heslo mají zadat (např. "Přihlaste se jako 'ucitel' s heslem 'tajneheslo'"). Když zadají správné přihlašovací údaje, zámek se otevře.

12. Zámek s heslem: Kód je zadán zadáním hesla (textové pole).

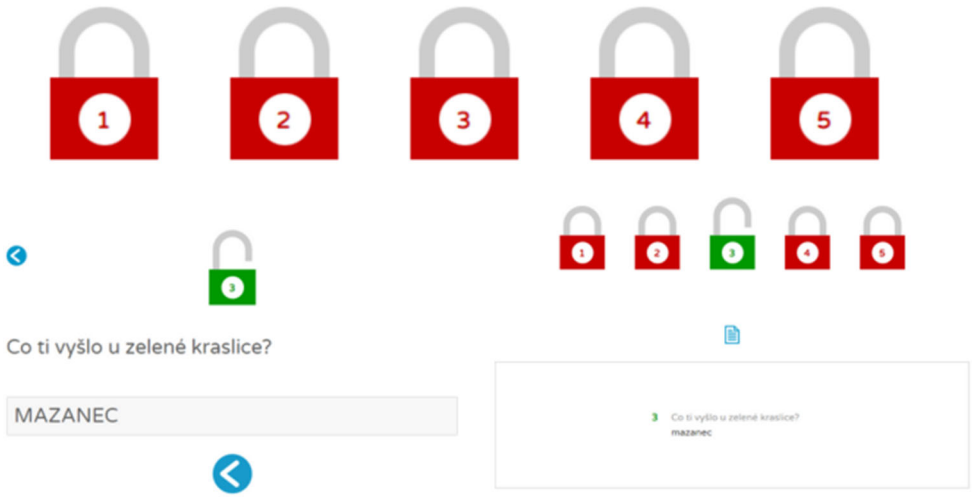
Úkol: Žáci musí najít a zadat správné textové heslo, aby otevřeli zámek a získali pokyn k dalšímu úkolu. *Řešení*: Žáci musí rozluštit nápovědu a zjistit, že heslo je "MVZMJSUN" (což je slovo vytvořené z prvních písmen jmen planet: Merkur, Venuše, Země, Mars, Jupiter, Saturn, Uran, Neptun).

Obrázek 6: Ukázka numerické a barevné klávesnice v programu Lockee.fr, vlastní zpracování

4.3.2 FLIPPITY.NET

Nejpopulárnějším zámkovým mechanismem v online únikových hrách je web *Flippity.net*. Jedná se o nástroj, který umožňuje snadno vytvářet virtuální zámečky (nebo přímo jednoduché hry) pomocí Google Sheets. Aplikace je kompletně zdarma a k dispozici ji má každý s účtem u Googlu. Stačí upravit šablonu, kde můžete změnit otázky, nápovědy a odpovědi. Po dokončení úprav publikujete tabulku a získáte odkaz na zámek pro zobrazení, vložení do grafického prostředí nebo převedení na QR kód. (Flippity.net, 2023)

Mezi hlavní funkce a výhody patří možnost nastavení citlivosti na velikost písmen, povinné pořadí a náhodné řazení otázek. Můžete také přidávat multimediální obsah, jako jsou obrázky, videa, odkazy, Google Docs, rovnice a grafy. Odpovědi hráčů včetně časové dotace si můžete nechat zaslat na email a zpětná vazba může hráče vést do další části hry nebo na vítěznou obrazovku.



Obrázek 7: Grafické prostředí zámků na webu Flippity.net, vlastní zpracování

4.4 ONLINE PLATFORMY

4.4.1 MS TEAMS

Jedním z nejlepších nástrojů pro podporu týmové spolupráce v distančním vzdělávání je Microsoft Teams. Platforma umožňuje buď přímo vytvořit hru v jejím prostředí, nebo nabízí učitelům nástroj k odehrání her online. Největší výhodou je možnost vytvoření skupinových místností pro práci žáků a perfektní funkčnost na mobilních telefonech nebo tabletech. Učitel může jednotlivé týmy sledovat, podporovat nebo jim v případě problémů pomoci. Vytvoření herního prostoru je velmi snadné a rychlé. Nejnáročnější je samozřejmě příprava konkrétních úkolů.

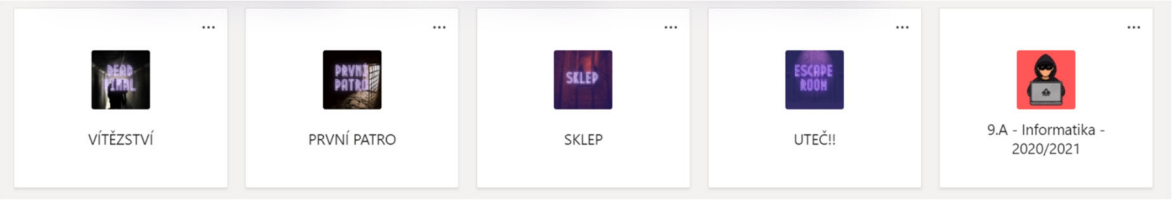
Výhody použití MS Teams:

- nabízí synchronní prostředí pro vedení online hry v reálném čase
- možnost rozdělení účastníků do skupin (podpora vzájemné spolupráce a komunikace)
- přímá podpora a kontrola učitelem jednotlivým týmům/hráčům během hry
- nahrání libovolných výstupů, úkolů a zadání ve formátech pdf, doc, xls, odkazů apod.
- možnost využití MS Teams jen jako asynchronní nástroj pro skupinovou práci a odehrání her na dalších platformách

Nevýhody použití MS Teams:

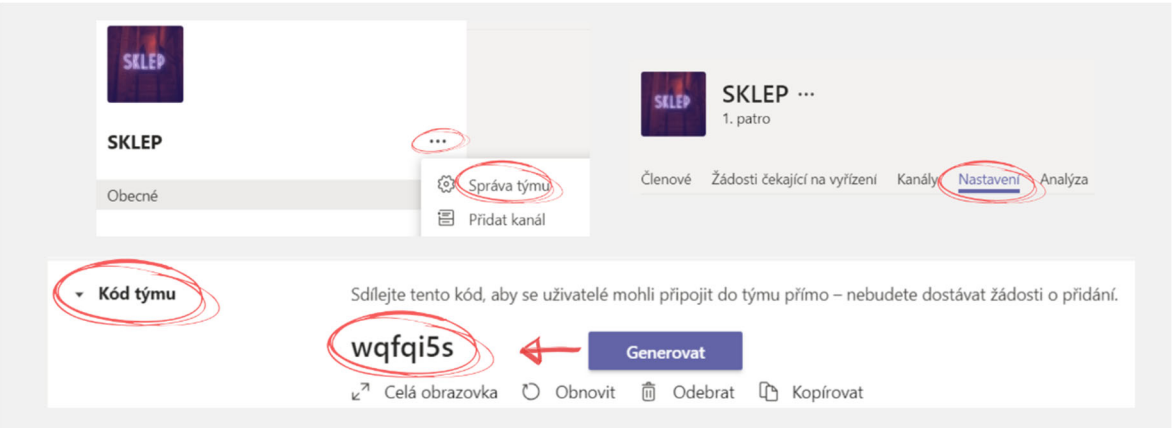
- pouze pro uživatele s účtem u společnosti Microsoft
- herní prostředí není klasická grafická prezentace (méně atraktivní zážitek)
- průchod mezi herními místnostmi pouze pomocí náhodně generovaných kódů
- pro online hraní je potřeba kvalitní připojení k internetu a podporované digitální zařízení

Vytvořit online únikovou hru na platformě MS Teams je velmi jednoduché. Protože na rozdíl od ostatních aplikací nenabízí MS Teams grafické herní prostředí, je tvorba časové méně náročná. Základním principem je projít z kmenového týmu, kde se odehrává původní schůzka, do dalších pro hru určených týmů, do kterých se dá dostat jen po zadání unikátního kódu, který danému týmu náleží. Tyto kódy primárně slouží pro snadné připojení k týmu, které vlastníci týmů posílají žákům např. do emailů nebo je sdílí na tabuli. V únikových hrách je však tento kód odměnou za splněný úkol.



Obrázek 8: Návrh konceptu prostředí únikové hry v MS Teams, vlastní zpracování

Po vytvoření herního prostředí je potřeba vygenerovat kódy pro každý tým a jednotlivé úkoly nebo části hry sdílet do požadovaných týmů.



Obrázek 9: Postup pro klíčové vygenerování kódu, vlastní zpracování

Do každého týmu můžeme přidat materiály, odkazy nebo soubory, které žáci budou potřebovat k řešení úkolů. To může zahrnovat dokumenty, prezentace, videa nebo obrázky. Můžeme také využít aplikace jako *OneNote* nebo *Forms* pro vytvoření interaktivních prvků, jako jsou kvízy nebo zaheslované dotazníky.

Obrázek 10: Herní koncept posunu ve hře pomocí vygenerovaných kódů, vlastní zpracování

4.4.2 GOOGLE SLIDES

Platforma Google Slides je vůbec ta nejpopulárnější pro vytváření online únikových her. Její hlavní výhodou je velmi dobré sdílení, podpora základních funkcí i na mobilních zařízeních, jednoduché vkládání objektů, hudby, časomíry a odkazů, které vedou na externí webové stránky, kde se nacházejí úkoly. K využití postačí pouze email na webových stránkách Googlu. Herní prostředí je zkrátka jednoduchá grafická prezentace, která může obsahovat libovolné množství herních místností a objektů. Jednoduchou online hru o jednom snímku zvládne bez větších problémů vytvořit běžný uživatel za 20 minut. Složitější hry se pak mohou skládat z libovolného množství provázaných prezentací.

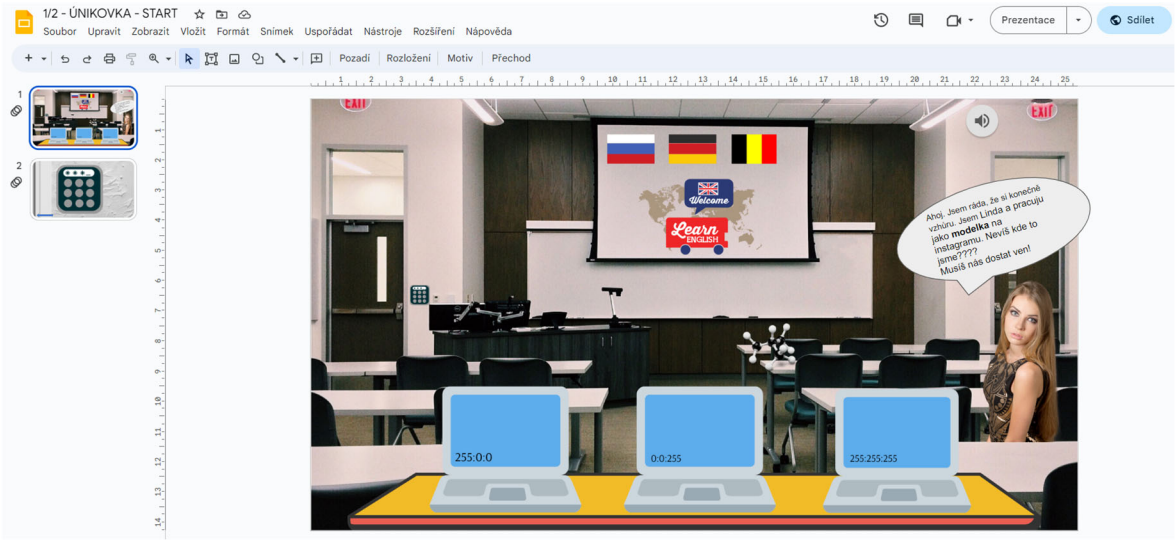
Výhody použití Google Slides:

- zdarma (stačí registrace Google účtu)
- hratelnost na mobilních zařízeních
- snadné propojení s dalšími mechanismy (formuláře, dokumenty, tabulky)
- podpora vyhledávání Google obrázků pro tvorbu herního prostředí
- podpora Power Pointových dokumentů
- spolupráce v reálném čase, rychlejší tvorba obsahu a uložení v cloudu
- možnost kombinace více prezentací pro komplexnější hry a rozsáhlé příběhy

Nevýhody použití Google Slides:

- prostředí nepodporuje složitější úpravy a animace objektů

- funguje jen s připojením k internetu
- pro atraktivní finální sdílení je nutná úprava url odkazu

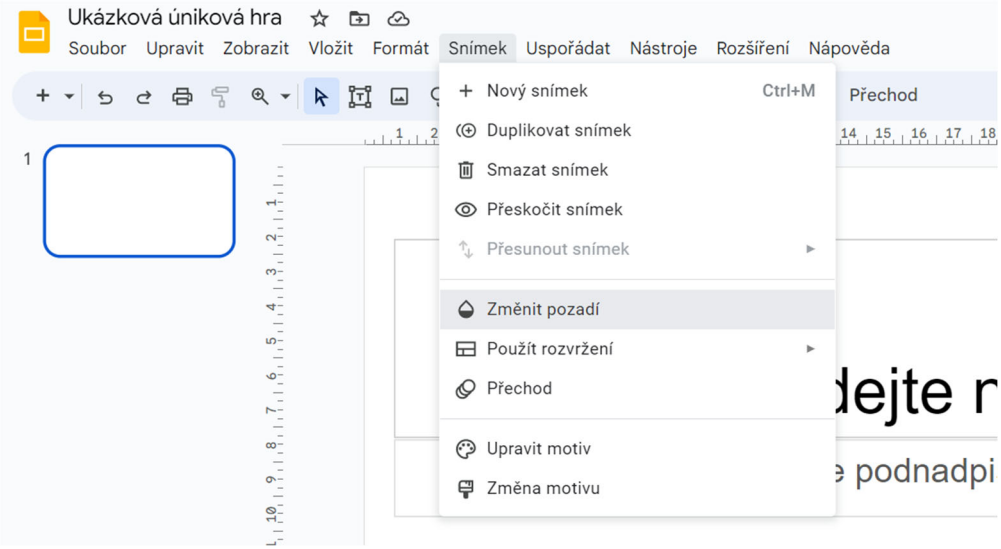


Obrázek 11: Editační okno v programu Google Slides, vlastní zpracování

Jak již bylo zmíněno, herním prostředím je grafická prezentace, která obsahuje objekty opatřené odkazy, a ty vedou na případné online úkoly nebo do dalších částí hry. Hádanka nebo šifra může být také součástí grafické scény. Záleží pouze na kreativitě autora a délce příběhu.

Změna grafické scény:

Nastavení pozadí v Google Slides je jednoduché. Nejprve otevřete prezentaci a vyberte snímek, pro který chcete pozadí nastavit. Klikněte na tlačítko *Snímek* a z nabídky vyberte *Změnit pozadí*. Poté si můžete vybrat mezi barvou, gradientem nebo vlastním obrázkem jako pozadím. Pro použití vlastního obrázku klikněte na *Vybrat* vedle *Obrázek* a poté na *Nahrát z počítače* nebo *Hledat na webu* a vyberte obrázek, který chcete použít. Klikněte na *Hotovo* a nastavení pozadí bude uloženo.



Obrázek 12: Editační prostředí v Google Slides, vlastní zpracování

Přidání odkazů k objektům nebo tvarům:

Nejprve otevřete prezentaci a vyberte snímek, na který chcete přidat odkaz. Klikněte na ikonu *Vložit* v horním menu a z nabídky vyberte *Tvar*. Zvolte geometrický tvar, který chcete použít, a poté jej kliknutím a táhnutím nakreslete přímo na snímek. Jakmile je tvar vložen, v horním menu vyberte *Barva výplně* a nastavte ji na *Průhledné*. To samé opakujte u možnosti *Barva ohraničení*. Poté klikněte pravým tlačítkem na tvar znovu a vyberte *Odkaz*. Zde můžete zadat webovou adresu nebo vybrat jinou část prezentace, na kterou chcete odkazovat. Klikněte na *Použít* a odkaz bude přidán do tvaru.

Sdílení:

Vyberte prezentaci, kterou chcete sdílet a otevřete ji v režimu úprav na svém Google účtu. Klikněte na tlačítko *Sdílet* v pravém horním rohu obrazovky. V dialogovém okně, které se otevře, musí být v části *Běžný přístup* vybrána volba *Všichni, kdo mají odkaz* a oprávnění na úrovni *Čtenář*. Klikněte na tlačítko *Zkopírovat odkaz* a ten následně můžete sdílet přes email nebo jinou komunikační platformu. Pamatujte, že sdílení prezentace přes odkaz s úrovní oprávnění *Editor* umožní ostatním uživatelům úpravy původní prezentace, takže buďte opatrní, když poskytujete takový přístup k vaší prezentaci. Pokud chcete zajistit, aby herní prostředí bylo atraktivnější pro hráče, zajistěte, aby bylo upraveno url, které sdílíte. Změňte v url část z */edit* na */preview?rm=minimal.* Google Slides zobrazí prezentaci bez navigačního panelu na spodní části obrazovky.

4.4.3 MS POWER POINT

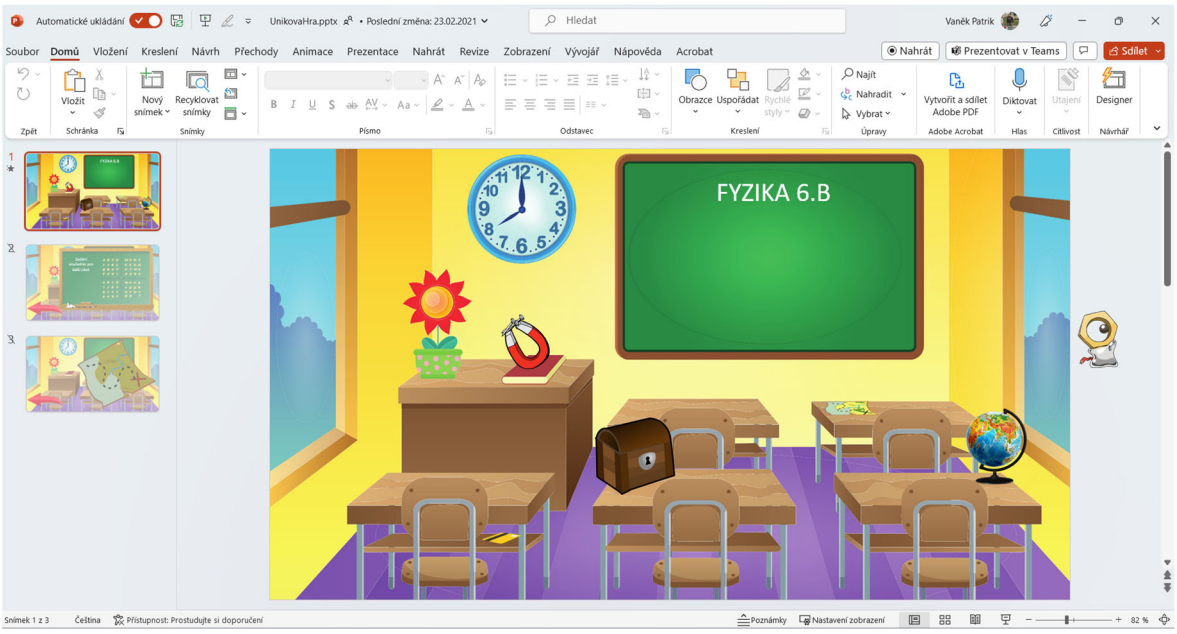
Únikové hry v Power Pointu se velmi podobají těm, které autoři tvoří v obdobném programu od Googlu. Příprava prostředí je metodicky téměř identická. Díky snímkům je možné vytvářet libovolný počet herních scén a tvořit složitější prostředí, které hráče zaujme a podnítí k prozkoumání každého pokoje nebo místnosti. Animace a pokročilé efekty nabízí skvělé možnosti rozšíření a zařazení logických úkolů do samotné hry. V době pandemie byl ale Power Point jako nástroj k tvorbě online her značně upozaděn, a to i z důvodů horšího sdílení.

Výhody:

- uživatelsky velmi intuitivní a spousta uživatelů s ním má zkušenosti z tvorby prezentací
- nabízí širokou škálu funkcí, jako jsou animace, přechody, práce se zvukem apod. To umožňuje vytvořit propracovaná herní prostředí s interaktivními prvky, tak jak je můžeme znát třeba z komerčních únikových místností
- funguje v offline režimu a k tvorbě není nutné mít připojení k internetu
- sdílení pro offline hraní ve formátu ppsx

Nevýhody:

- sdílení pro online hraní vyžaduje pokročilejší nastavení prezentace
- online hra není příliš přívětivá pro mobilní zařízení
- sdílení odkazu v případě uložení na cloudu One Drive v některých případech hlásí chyby, které se zatím nepodařilo odhalit a opravit



Obrázek 13: Úniková hra v rozhraní desktopové aplikace PowerPoint pro Windows, vlastní zpracování

Změna grafické scény:

Pro tuto část je třeba provést následující kroky. Nejprve otevřete prezentaci a vyberte snímek, na kterém chcete změnit pozadí. V horním menu klikněte na záložku *Návrh*. V části Návrh najdete možnost *Formát pozadí* - na ni klikněte. Otevře se nové okno *Formát pozadí*, kde si můžete vybrat různé možnosti pro úpravu pozadí snímku. Nejvhodnější možností je výplň obrázkem. V části Zdroj obrázku klikněte na Vložit… a nahrajte obrázek z počítače nebo z online úložiště. Po zvolení požadovaného obrázku se pozadí snímku automaticky nastaví.

Přidání odkazů k objektům nebo tvarům:

V požadované prezentaci klikněte na záložku *Vložení* v horním menu. Nyní můžete přidat objekt jeho vložením přes možnost *Obrázky*, nebo průhledný geometrický tvar pomocí možnosti *Obrazce*. Vyberte tvar, který chcete použít, klikněte na snímek a tažením myši upravte velikost. Poté označte vložený tvar a klikněte na záložku *Vložení*. Vyberte možnost *Odkaz*, která otevře okno *Vložit hypertextový odkaz*. Zde můžete zvolit, jaký typ odkazu chcete přidat: odkaz na jiný snímek v prezentaci, odkaz na webovou stránku, odkaz na soubor atd. Po zvolení požadované akce klikněte na *OK*. Nyní je tvar propojen s daným odkazem a pokud na něj během správně sdílené hry kliknete, provede se přesměrování na adresu nebo jiný snímek.

Sdílení:

Před závěrečným sdílením pro hráče je potřeba udělat v nastavení prezentace několik důležitý úprav. V horním menu klikněte na tlačítko *Prezentace* a vyberte možnost *Nastavit prezentaci*. V části *Typ prezentace* vyberte možnost *Automatické prohlížení* (celá obrazovka). V části *Zobrazit snímky* pak vyberte možnost *Od:* a jako počáteční snímek zvolte *Snímek 1*. Tímto krokem zajistíte zobrazení prezentace bez editačních oken. Pro závěrečné sdílení klikněte na oranžové tlačítko v pravém horním rohu *Sdílet*. V části *Kopírovat odkaz* vyberte v dalším nastavení volbu *Může zobrazit (nemůže provádět změny)* a klikněte na *Použít*. Otevře se nové dialogové okno s odkazem na hru. Tento odkaz je potřeba ještě upravit. Za poslední znak přidejte text *&action=embedview&wdSlideId=slideId* a nyní je vše připraveno pro maximální herní zážitek.

5 PLATFORMY PRO SYNCHRONNÍ VEDENÍ VÝUKY NA ZŠ VHODNÉ PRO REALIZACI ÚH

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (2020) v metodickém doporučení pro vzdělávání distančním způsobem v části materiálně-technické vybavení a softwarové nástroje doporučuje všem školám a institucím jednotnou komunikační platformu. Pro on-line komunikaci a synchronní vedení výuky jmenuje nástroje, jejichž doménou jsou individuální a skupinové chaty s podporou videohovorů. V systémech pro řízení výuky (LMS – Learning management systems) pak uvádí příklady – MS Teams, Google Classroom a Moodle. O výhodách těchto nástrojů pak píše Barešová (2003) a vyzdvihuje rozsáhlé možnosti řízení výuky, ukládání, stahování a využívání studijních materiálů. Možnosti hodnocení, sledování postupu na libovolném úkolu a evidenci hodnocení.

Pro realizaci online únikové hry však existují jistá specifika, která je třeba respektovat při výběru organizační formy hry. Těm se budeme věnovat v následujících podkapitolách.

5.1 SKUPINOVÁ PRÁCE

Odborníci na hru, gamifikaci a další popularizátoři únikových her jako Veldkamp a kol. (2020), Jirkovský (2007), Maňák (1990) nebo Nicholson (2015) se shodují, že jedním z klíčových aspektů při hraní je komunikace a vzájemná spolupráce. Hráči se mohou učit od sebe navzájem, rozvíjet sociální dovednosti a komunikaci. Během pandemie se tyto aspekty staly ještě důležitějšími, neboť distanční výuka mnohdy znamenala silné oslabení sociální interakce a minimum spolupráce a přímé komunikace mezi studenty.

Online únikové hry nabízí jedinečnou příležitost, jak tyto slabiny alespoň částečně odstranit. Výhodou je, že studenti mohou spolupracovat na úkolech v bezpečném online prostředí, dochází k podpoře kooperativního učení a posílení týmové spolupráce a klíčových kompetencí. Hráči mohou diskutovat o možných řešeních cvičení, hádanek a úkolů, sdílet své myšlenky a společně překonávat nástrahy herního prostředí. Kromě rozvoje sociálních dovedností a předmětových znalostí podporuje vzájemná spolupráce při řešení hádanek kreativitu a možnost přemýšlet mimo rámec tradičních postupů.

Je proto poněkud zklamáním, že podle výzkumu v praktické části této práce převažuje u zadaných únikových her samostatná práce, kterou aplikovalo více než 75 % všech dotazovaných pedagogů.

5.1.1 MS TEAMS

MS Teams umožňuje učitelům zakládat a vést videokonference. Nabízí možnosti prezentace, brainstormingů, vizuální spolupráce. Učitel může využít zaznamenávání schůzek, funkce chatu, sdílení obrazovky, přidávání titulků, zobrazení či stažení seznamu účastníků. Pro únikové hry disponuje aplikace MS Teams jednou klíčovou funkcí, a to jsou *Skupinové místnosti*. Díky nim může pedagog rozdělovat přihlášené studenty do menších skupin, ve kterých spolu mohou odděleně komunikovat a spolupracovat právě v průběhu hry. Podmínkou je, aby učitel vytvořil schůzku pomocí aplikace pro Windows nebo Mac. Vytvářet jednotlivé místnosti pak může buď před hodinou, nebo přímo v průběhu schůzky. Účastníky je možné rozdělit do týmů automaticky nebo ručně, pro přehled pojmenovat jednotlivé dílčí skupiny a nastavit pro každou časový limit, po kterém se všichni členové vrátí do původní schůzky. V průběhu práce pak může kantor k jednotlivým týmům přistupovat, zkontrolovat postup práce, případně poskytnout potřebnou nápovědu. Všechny skupiny mohou pomocí funkce oznámení obdržet hromadnou zprávu, kterou učitel může informovat o zbývajícím čase nebo předat kýžené informace k vyřešení úkolu. Případně může skupina požádat o pomoc vytvořením oznámení pro hlavního tvůrce schůzky. (Microsoft Teams, 2023)

Tuto funkci Microsoft spustil ve verzi pro vzdělávání v prosinci 2020. Do té doby se všechny skupinové činnosti v rámci únikových her odehrávaly ve vytvořených kanálech, které fungovaly na stejném principu. Jejich správa a nastavení byla ale pro učitele složitější a příprava náročnější. (Microsoft Teams, 2020)

5.1.2 GOOGLE CLASSROOM

Funkce pro vzájemnou spolupráci se ve službě Google Classroom využívá ve videokonferenční aplikaci Google Meet a jmenuje se *Dílčí místnosti*. Ta je dostupná až od července roku 2022 a proto ji většina učitelů, jejichž školy pracovaly v prostředí Google Workspace, v pandemii pochopitelně využít nemohla. (Google Meet, 2022)

Stejně jako v MS Teams může učitel v Google Meet dílčí místnosti vytvořit předem pomocí Google kalendáře, kde do jednotlivých místností přidá účastníky. Účastníky během hlavní schůzky můžeme rozdělit náhodně nebo ručně napsat jejich jména do dílčích místností, respektive přetáhnout do ní jejich jméno. Procházení učitelem je samozřejmost a pochopitelně nechybí ani funkce pro hromadnou zprávu. (Nápověda Učebna, 2023)

5.2 SAMOSTATNÁ A SPOLEČNÁ PRÁCE

Další organizační formy vhodné pro realizaci únikových her, které nevyžadují vzájemnou spolupráci, sice nevyužívají největší přednost únikových her – spolupráci, ale přesto se k nim učitelé z nejrůznějších důvodů uchylovali.

Samostatná práce v průběhu asynchronní části hodiny nevyžaduje v případě únikové hry náročnější požadavky na internetové připojení, což může být bohužel v některých případech nepřekonatelný problém. Učitel nemá přímou kontrolu nad procesem a poskytování zpětné vazby pro celou třídu je značně neefektivní. Na druhou stranu mohou žáci pracovat vlastním tempem a někteří se mohou cítit zbaveni sociálního tlaku a úzkosti ze skupinové práce.

Společná práce, nejčastěji frontální – kdy učitel sdílí obrazovku, prochází hru jako hlavní hráč a žáci pozorují, případně odpovídají na otázky a komentují, může být vhodná při prvotním použití. Žáci získají základní informace a strategie průchodu hrou jsou jim tak při další práci povědomé. Zároveň se mohou snáze seznámit s konceptem a pravidly hry. Tento způsob práce také umožňuje učiteli kontrolovat tempo hry a zajišťuje, že každý ze studentů v omezeném čase může zpracovávat konkrétní úkol. Nadanější a soutěživější žáci se však mohou tímto přístupem cítit frustrováni. Cítí, že jsou ochuzeni o podstatu hry, která spočívá především v komunikaci, kooperaci a vyřešení určitých problémů.

Obě tyto formy nevyžadují pokročilejší požadavky na asynchronní platformu pro vedení výuky. Přesto bych doporučil držet se osvědčených aplikací typu MS Teams a Google Classroom. Další videokonferenční programy pro tento styl mohou být například Zoom, Jitsi Meet, Cisco Webex nebo Adobe Connect.

6 VÝVOJ FENOMÉNU ONLINE ÚNIKOVÝCH HER

Na začátku nového semestru, konkrétně 6. října roku 2020, zveřejnila PhDr. Lucie Rohlíková, Ph.D. ve virtuální třídě v systému Moodle pod Západočeskou univerzitou v Plzni příspěvek *Diskuse nad dlouhodobým projektem v předmětu Počítačem podporovaná výuka*, kterým chtěla studenty vyzvat ke společnému vytvoření webových stránek, které budou sloužit učitelům k přípravě distanční výuky nebo i samotným dětem k vyučování. Zřejmě netušila, jakou lavinu tím spustí. O 12 dní později se totiž opět uzavřely všechny základní školy na území České republiky z důvodu pandemie COVID-19 a já jsem díky prvotnímu impulsu začal přemýšlet, jakým způsobem žákům oživit nudnou distanční výuku. Díky sdílení dobré praxe v odpovědi na mou otázku ve facebookové skupině Učitelé+ jsem se dostal k nástroji, který umožňoval spojit prostředí platformy MS Teams a zámkových mechanismů, a tak 19. října vznikla první online úniková hra v prostředí Microsoft Teams, kterou absolvovali žáci 9. ročníku 16. základní a mateřské školy v Plzni.

Reakce žáků byly úžasné, a protože jsem chtěl kolegům na Facebooku oplatit stejnou mincí, sdílel jsem s nimi návod k vytvoření a organizaci hry, který zaujal všechny aktivní učitele a další zájemce o vzdělávání. Komunita, kterou jsem v návaznosti na to založil, čítá k dubnu roku 2023 přes 10 tisíc členů. Od začátku druhé vlny pandemie jsem realizoval desítky webinářů i seminářů. Společně s dalšími kolegy získal na únikové hry akreditaci MŠMT, převzal z rukou rektora ZČU ocenění za mimořádný počin ve výuce, natáčel pro Národní pedagogický institut o online hrách popularizační video a hlavně získal nespočet zkušeností a dovedností do své učitelské a lektorské praxe.

Když se tedy ve druhé vlně pandemie, konkrétně 18. října 2020 objevil ve facebookové skupině Učitelé+ dotaz[1], který poptával online nástroje vypadající jako zámky v únikových místnostech, vyskytl se v komentářích odkaz na zajímavý článek na blogu *Dejte mi pevný bod a pohnu i českým školstvím*, který publikovala Petra Boháčková (2020). Ten odkazuje přímo na webovou stránku Flippity.net, která nabízí zdarma vytvoření online aplikací, z nichž jedna nese název *Make Your Own Virtual Breakout* a umožňuje vytvořit virtuální zámek, který otevře jen správný klíč (slovo, číslo apod.). Dotaz položený ve správnou chvíli, na správném místě a ochota ostatních kolegů podělit se o své praktické zkušenosti spustily

[1] https://www.facebook.com/groups/uciteleplus/posts/3348462715237311/

v následujících měsících něco, co nejspíše nikdo nečekal. Online hodiny, veřejný i mediální prostor zaplavily únikové hry.

Na online platformě pak 20. října 2020 absolvovali žáci 9. ročníku 16. základní a mateřské školy v Plzni pravděpodobně první online únikovou hru v MS Teams. Návod a metodika k dané hře byly ten samý den sdíleny s veřejností opět ve skupině Učitelé+, kde sklidily neskutečný úspěch[2]. Toho si všimli zástupci společnosti Microsoft, která aplikaci Teams vyvíjí, oslovili autora metodiky a o den později realizovali pro učitele 30minutový online webinář – Jak vytvořit v Microsoft Teams únikovou hru. Od té doby jako by se na učitele, kteří v době pandemie aktivně hledali inspiraci, vyřítila lavina. Komunita, která byla založená na sociální síti Facebook, měla 22. října 12 členů a 15. listopadu už to byly 2 tisíce.[3]

6.1 MÉDIA

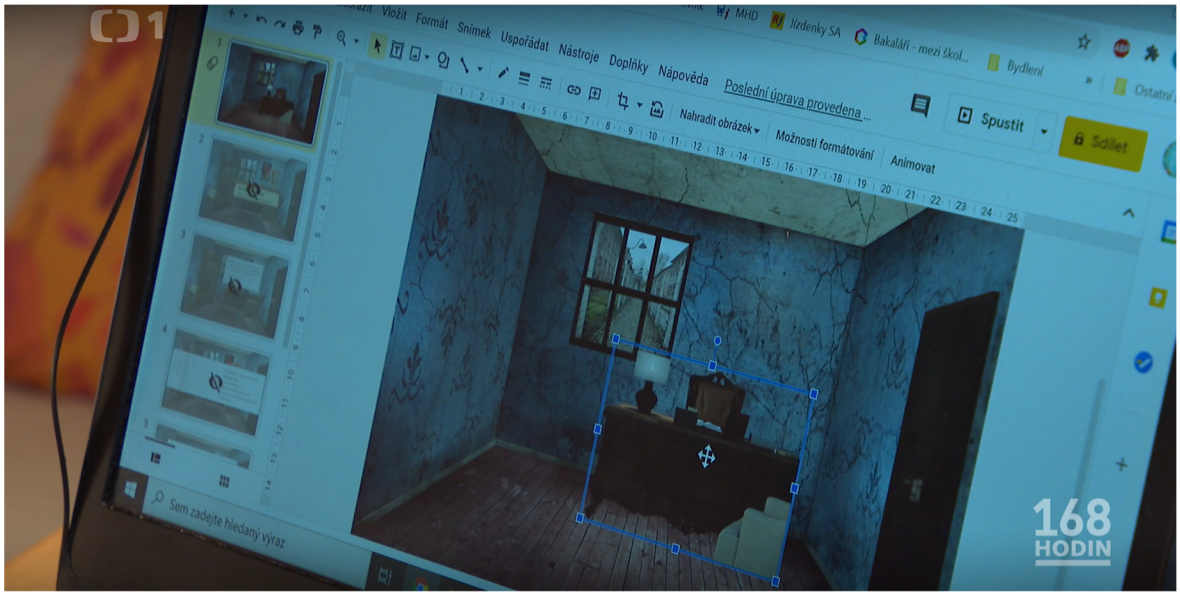
Z učitelů se v rámci distanční výuky stávali youtubeři, tiktokeři, kreativci, experimentátoři, kameramani, editoři, střihači a dirigenti ve světě krizového online vzdělávání. O vysokých nárocích na učitele mluví velmi trefně Holeček (2014, s. 9.), který říká, že: *„Když pracovníci v NASA hledali profesi, která by vyžadovala podobné vlastnosti osobnosti, jaké jsou kladeny na špičkového letce, počítač prý z několika stovek profesiogramů vyhodnotil jako nejbližší vhodné povolání profesi učitele. Je tedy možné konstatovat, že učit ve škole je stejně náročné jako řídit raketoplán, ne-li těžší a nebezpečnější.“*

Mimo všech klasických povinností, které jsou s pedagogickou profesí spjaté, museli učitelé v rámci pandemie v krizových podmínkách plnit také své role rodičů, partnerů nebo kamarádů.

Na home office se ocitly samozřejmě i další profese a nejen ony měly unikátní možnost prožívat vzdělávání svých dětí z první řady. Všímaly si toho i mediální domy, které referovaly o nových trendech, způsobech výuky, výhodách a úskalích, které pandemie přináší. Únikové hry se nemohly vyhnout ani České televizi, která 15. listopadu 2020 odvysílala reportáž s názvem Škola online hrou (168 hodin, č. 23:39 – 30:18). Autorka Martina Houdková v ní hovoří o únikových hrách, jako o: *„Největším hitu, který se mezi kantory šíří rychlostí světla.“* a dává v ní prostor několika učitelům, které kontaktovala právě ve facebookové skupině

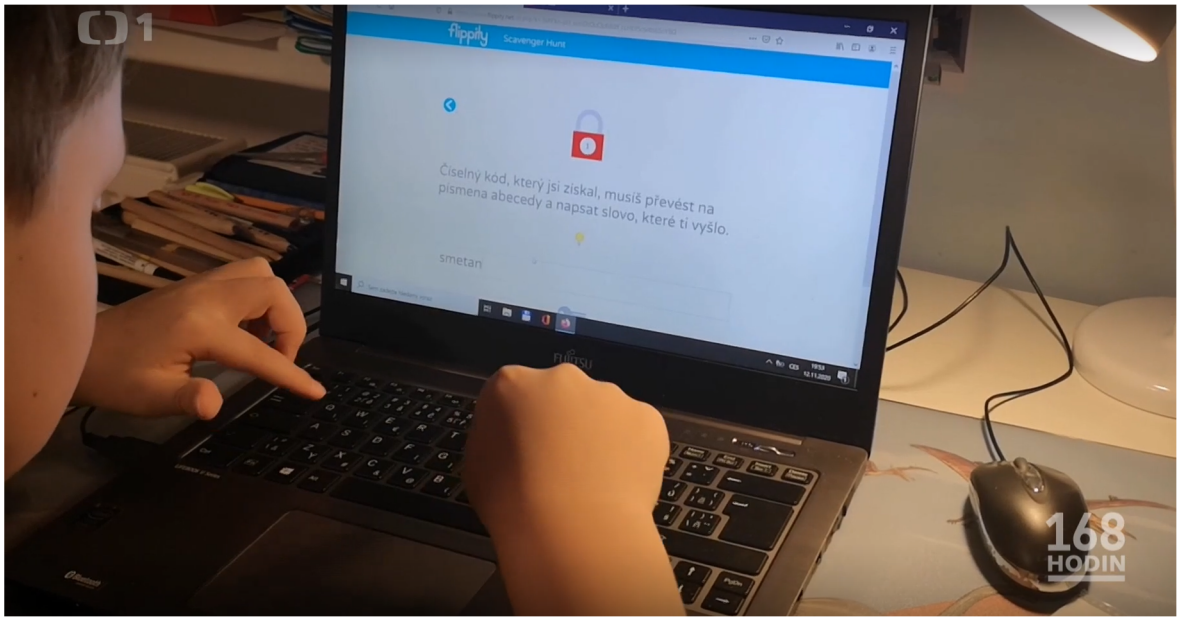
[2] https://www.facebook.com/groups/uciteleplus/posts/3353339804749602/
[3] https://www.facebook.com/groups/unikovky/posts/840949726725041/

Únikové hry ve školství[4]. Paní učitelka Marie Raiserová z Gymnázia mezinárodních a veřejných vztahů v Praze říká: *„Když děti něco baví, tak si to líp pamatují, což se mi potvrzuje právě u těch únikových her“*. Kolegyně Michaela Ďurišová ze Základní školy Dašice v Pardubicích dodává: *„Děti berou, že to je hra a přitom si opakujou a učí se. To je to podstatné, to klíčové a oni si to neuvědomují, protože hrajou, pro ně je to hra, ale pro nás učitele to je vlastně opakování nějakého učiva.“* O tom, jak náročná může být příprava, dále v reportáži mluví Pavla Vopatová ze ZŠ Meziboří: *„S druhou únikovou hrou jsem si trochu více pohrála, aby nebylo na první pohled vidět, kde najdou úkol, kde je schovaný, takže to mi trvalo třeba až pět hodin. Ale stálo to za to. Dětem se to moc líbilo.“*



Obrázek 14: Screen z reportáže 168 hodin - Škola online hrou

[4] https://www.facebook.com/groups/unikovky/posts/836560710497276/



Obrázek 15: Screen 2 z reportáže 168 hodin - Škola online hrou

Západočeské univerzita v Plzni (2021) o fenoménu únikových her vydala v únoru tiskovou zprávu s názvem: *Student vytvořil první únikovou hru pro MS Teams. Svoje znalosti a nápady sdílí s tisíci učiteli.* Ve zprávě se píše o úspěchu facebookové komunity, která narostla na pět tisíc členů. O tom, jak hry pozitivně ovlivňují výuku, jakým způsobem a kde mohou učitelé čerpat další inspiraci pro jejich použití a tvorbu. Toto sdělení Fakulty pedagogické v Plzni následně převzala další média a únikové hry se tak dostaly do povědomí široké veřejnosti.

Student vytvořil první únikovou hru pro MS Teams. Svoje znalosti a nápady sdílí s tisíci učiteli

Studující Tisková zpráva Veřejnost

Student učitelství fyziky a informatiky pro 2. stupeň ZŠ Patrik Vaněk se v době online výuky začal více věnovat tvorbě únikových her. O své znalosti a zkušenosti se podělil prostřednictvím webináře pro společnost Microsoft, kde mimo jiné představil pravděpodobně zcela první únikovou hru určenou pro platformu MS Teams. Svoje nápady a inspiraci sdílí také s učiteli prostřednictvím facebookové skupiny. Komunita, která se kolem něj utvořila, čítá na pět tisíc členů.

Obrázek 16: Článek na webu info.zcu.cz - Únikové hry

plzen.cz ZPRAVODAJSKÝ PORTÁL

Plzeňský student VŠ vytvořil únikovou hru k distanční výuce dětí

Aktuálně Zpravodajství Hlavní zprávy Z Plzně Atraktivní zprávy

Od Marie Osvaldová - středa, 24. únor 2021 21:13

Obrázek 17: Článek o únikových hrách na webu plzen.cz

Zprávy » Regiony » Plzeňský kraj » Plzeňský student vysoké školy vytvořil únikovou hru k distanční výuce dětí

Plzeňský student vysoké školy vytvořil únikovou hru k distanční výuce dětí

Obrázek 18: Článek o únikových hrách na webu seznamzpravy.cz

PLZEŇSKÝ
deník.cz

On-line výuku zpestřuje únikovými hrami, jeho nápad zaujal tisíce učitelů

25.2.2021

Barbora Hájková
Krajská reportérka

Obrázek 19: Článek o únikových hrách na webu denik.cz

Plzeňská DRBNA

Aktuálně Zpı

Zprávy > Vzdělání > I distanční výuka může být zábava, student ZČU přišel s online vzdělávací únikovou

I distanční výuka může být zábava, student ZČU přišel s online vzdělávací únikovou hrou

Obrázek 20: Článek o únikových hrách na webu plzenska.drbna.cz

DENÍK

MinutaN.cz > Česko > Covid-19, Počítačové hry, Školství

24. února 2021 21:42

Student učitelství fyziky a informatiky na pedagogické fakultě Západočeské univerzity Patrik Vaněk vytvořil **virtuální únikovou hru k distanční výuce dětí. A slaví úspěch.**

Obrázek 21: Článek o únikových hrách na webu denikn.cz

Úžasným zjištěním byl také fakt, že úniková hra mohla v době pandemie pomoci tam, kde to bylo třeba. Na západě Čech totiž vznikla online hra z dílny Jana Žáka ze sokolovské základní školy Rokycanova, která si kladla za cíl pomoci českým zoologickým zahradám. Nápadem se inspirovaly také školy z Libereckého kraje nebo z jižní Moravy. (Hron, 2021)

iROZHLAS

Žák sokolovské školy vytvořil únikovou hru na podporu českých zoo. Vybral už přes 40 tisíc korun

Správně vyplnit všechny úkoly na několika stanovištích mapy pražské zoo. To je cílem originální únikové hry, se kterou přišel žák základní školy Rokycanova v Sokolově. Internetovou hru vytvořil především proto, aby přiměl lidi k finanční podpoře zoologických zahrad v Česku. Právě ty se teď kvůli pandemii koronaviru nacházejí v krizi.

Sokolov 11:31 26. března 2021

Obrázek 22: Článek o únikových hrách na webu irozhlas.cz

6.2 KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

Online únikových her si začali všímat také na české akademické půdě a studenti vysokých škol dotahovali prvotní myšlenky a nápady, přinášeli další rozšíření a začali zkoumat, jak se dají únikové hry dále využívat především ve vzdělávání. V Národním registru závěrečných prací, které sdružuje webový portál Theses.cz zaměřující se především na vysokoškolské kvalifikační práce, ve kterém je zapojeno 66 škol, nenajdeme ve sledovaných obdobích od roku 1998 do roku 2014 žádnou zmínku o únikových hrách. První vlaštovky se začaly objevovat v následujících letech a týkaly se především marketingu a možnosti využití únikových her v podnikatelských plánech. V katalogu najdeme dále „únikové cesty“, které jsou součástí požární bezpečnosti, na ty se ale náš výzkum nevztahuje.

Jedna z prvních studentských prací zkoumá únikové hry jako nástroj pro rozvoj logického myšlení a nestandardního zpracování informací, kterou v srpnu roku 2019 úspěšně obhájil Martin Loužil. V dalším roce se o únikových hrách píše v souvislosti s řešením terénní výuky v geografii na území Liberecka (Nováková, 2020), nástroji pro předávání místní kultury návštěvníkům Berouna (Černá, 2020) nebo v souvislosti s návrhem marketingové kampaně ve vybrané firmě (Šifferová, 2020) a bakalářskou práci Únikové hry ve výuce chemie (2020) úspěšně obhajuje Kydalová Radka. Rok 2021 přináší první konkrétní výzkumy soustředěné primárně na vzdělávání. Bohumil Vaněk (2021) se zabýval tvorbou výukových únikových her s využitím ICT. Kateřina Semerádová (2021) pak obecně únikovými a šifrovacími hrami ve vyučování. Ondřej Nosek (2021) se ve své bakalářské práci věnuje Kryptografické únikové hře a na Newton College a.s. vznikají hned dva dokumenty v souvislosti s online

únikovou hrou od Světa vzdělání od Terezy Foltýnové (2021) a Michaela Haroma (2021). Rok 2022 pak nabízí opravdu širokou nabídku kvalifikačních prací z univerzit veřejných i soukromých napříč celou republikou. To ukazuje, že únikové hry zasáhly opravdu všechny vzdělávací instituce:

- Venkovní úniková hra jako prostředek výuky teorie výtvarné výchovy (Nováková, 2022)
- Únikové hry ve výuce na 1. stupni ZŠ (Houšťová, 2022)
- Kritéria kvality únikových her v prostředí památkových objektů v ČR (Straka, 2022)
- Využití online únikových her k posílení mezipředmětových vztahů na 2. stupni ZŠ (Šťastný, 2022)
- Vzdělávací únikové hry ve výuce přírodopisu a biologie (Sobek, 2022)
- Únikové hry s fyzikální tematikou (Kantorová, 2022)
- Tvorba on-line únikových her pro přírodovědné předměty na ZŠ (manuál pro učitele) (Bláhová, 2022)
- Sada on-line únikových her pro distanční výuku tematického okruhu Pěstitelské práce (Křečková, 2022)
- Vývoj 2D únikové hry s procedurálním generováním mapy (Chramosta, 2022)

Tabulka 1: Data Národního registru závěrečných prací z katalogu Theses.cz, vlastní zpracování

Rok	ZP v jejichž názvu se vyskytuje slovo „úniková hra“	ZP, které zmiňují facebookovou komunitu „Únikové hry ve školství“	ZP zahrnující klíčové slovo „únikové“
1998 - 2014	0	0	0
2015	0	0	1
2016	0	0	3
2017	0	0	1
2018	0	0	2
2019	1	0	1
2020	2	0	4
2021	7	4	10
2022	10	5	13

6.3 OMEZENÍ PŘÍTOMNOSTI VE ŠKOLÁCH

Vývoj fenoménu výrazně ovlivnila skutečnost, že se žáci a studenti na podstatnou část vzdělávání museli přesunout mimo školní budovy. Následující kapitoly sumarizují daná období, která byla stěžejní pro vznik výše popsaného fenoménu.

6.3.1 ŠKOLNÍ ROK 2019/2020

Když 10. března roku 2020 podepsal ministr zdravotnictví Mgr. et Mgr. Adam Vojtěch, MHA mimořádné opatření vlády ČR, které bylo vydáno v souvislosti s nepříznivým vývojem epidemiologické situace ve výskytu onemocnění COVID-19, asi málokdo si dokázal představit, co české školství v následujících měsících zažije. První zákaz osobní přítomnosti žáků základních škol byl vydán v platnost ode dne 11. března 2020. (Ministerstvo zdravotnictví, 2020)

V České republice byl v tu dobu také vyhlášen nouzový stav, který umožňoval rychlejší řešení krizových situací. Další mimořádné opatření vláda vydala 15. dubna 2020 a

s účinností od 20. dubna 2020 opět zakázala osobní přítomnost žáků ve školách zřízených podle zákona č. 561/2004 Sb. (Ministerstvo zdravotnictví, 2020).

V pondělí 18. května nabylo na účinnosti další mimořádné opatření, které dále zakazovalo přítomnost žáků základních škol na výuce s výjimkou žáků 9. ročníků za účelem přípravy na přijímací zkoušky. Byla však přijata přísná hygienická opatření a žáci se mohli do tříd vrátit jen v 15členných skupinách. Docházka nebyla pro žáky povinná. (Ministerstvo zdravotnictví, 2020)

O týden později se do škol mohli vrátit žáci prvního stupně. Ministerstvo zdravotnictví v dalším ze svých mimořádných opatření povolilo dobrovolnou docházku žákům 1. stupně základních škol a dětem v přípravných třídách. Opět bylo třeba dodržet přísná hygienická opatření a maximální počet žáků v jedné skupině. Toto povolení se nevztahovalo na školy zřízené podle paragrafu 16 odst. 9 školského zákona. (Ministerstvo zdravotnictví, 2020)

S účinností od 1. června 2020 se do tříd mohli vrátit všichni žáci docházející na 1. stupeň a od 8. června pak všichni žáci 2. stupně ZŠ za účelem konání konzultací a třídnických hodin. Dále platila početní omezení ve třídě, hygienická opatření a dobrovolnost docházení do školy. (Ministerstvo zdravotnictví, 2020)

Poslední nařízení vlády, které omezilo docházení žáků do tříd ve školním roce 2019/2020 s účinností od 26. června umožnilo převzít dětem nebo zákonným zástupcům vysvědčení za první školní rok v historii České republiky, který byl poznamenán pandemií. (Ministerstvo zdravotnictví, 2020)

6.3.2 ŠKOLNÍ ROK 2020/2021

Školy se po první zkušenosti s distanční výukou připravovaly na nový školní rok 2020/2021. Neuběhl však ani první měsíc a žáci i zaměstnanci škol pocítili první omezení. Ministerstvo zdravotnictví nařídilo od 10. září do odvolání nosit ve všech společných prostorách (chodby, toalety apod.) ochranné prostředky dýchacích cest. (Ministerstvo zdravotnictví, 2020)

Další omezení už se týkalo samotného provozu. Vláda České republiky přijala 12. října další krizová opatření a omezila osobní přítomnost žáků na základním vzdělávání. Výjimku opět měly školy podle § 16 odst. 9 školského zákona a školy při zdravotnických zařízeních. (Vláda ČR, 2020) Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy následně informovalo o odlišnostech v organizaci školního roku od 12. do 25. října 2020. Na prvním stupni nebyla

docházka žáků omezena. Restrikce se částečně dotkly hudební výchovy, kdy byl zakázán zpěv. Na druhém stupni byla zavedena střídavá výuka. Cílem bylo snížit počet přítomných žáků ve škole. Ředitelé škol tak rozdělili paralelní třídy (pokud to bylo možné). Jedna část se vzdělávala prezenčně ve škole, druhá v povinné distanční formě. Na dny 26. a 27. října pak bylo ustanoveno speciální volno. (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2020)

Ke zlepšení epidemické situace nedocházelo, a tak Vláda České republiky přistoupila k dalšímu omezení. Dne 30. října 2020 došlo k usnesení, které od 2. do 20. listopadu 2020 zakázalo osobní přítomnost žáků na 1. a 2. stupni včetně přípravných tříd, i těch dle paragrafu 16 odstavce 9 školského zákona. Všechna výuka se tak musela realizovat distanční formou. (Vláda ČR, 2020)

Toto omezení bylo zrušeno dalším usnesením vlády České republiky z 16. listopadu 2020 a školy se pomalu vracely do říjnového provozu. S účinností od 30. listopadu do 12. prosince se pak na základě dalšího krizového opatření definitivně do školních lavic vrátili žáci přípravných tříd a prvního stupně, včetně nejstarších spolužáků z 9. ročníků. Žáci 6. až 8. tříd byli pak vzděláváni opět střídavě. Školy musely zařídit distanční vzdělávání v lichém týdnu pro jednu skupinu tříd a v sudém pro druhou. (Vláda ČR, 2020)

To se pro základní školy nezměnilo ani v dalším oznámení o provozu škol a školských zařízení od 7. prosince 2020. Žáci docházeli do škol za tehdejších režimových opatření a poslední školní den roku 2020 byl naplánován na pátek 18. prosince. Na 21. a 22. prosince pak byly vyhlášeny dny boje proti covidu. (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2020)

Nový rok 2021 se ve školství řídil nastavenými pravidly z 27. prosince předchozího roku. Povolena byla osobní přítomnost dětí v přípravných třídách, 1. a 2. tříd na prvním stupni. Ostatní žáci byli povinni vzdělávat se distančním způsobem. V únoru však došlo vzhledem k nepříznivé epidemiologické situaci k dalšímu omezení a na distanční výuku se přesunul kompletně celý první stupeň včetně žáků přípravných tříd. (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2020)

Distanční vzdělávání probíhalo celý březen. Ministerstvo zdravotnictví (2021) informovalo o záměru otevření škol od 12. dubna 2021. V týdenních rotacích se měli střídat žáci na prvním stupni. Prezenčně se mohly také vzdělávat třídy prvního stupně, pokud jejich

celkový počet nepřesáhl 75 žáků. Povoleny byly skupinové konzultace žáků ohrožených školním neúspěchem na 2. stupni a přítomnost žáků 9. ročníků v souvislosti s přípravou na přijímací řízení na střední školy.

S účinností ode dne 3. května 2021 se na základě dalšího mimořádného opatření vlády České republiky mohli do lavic vrátit rotačním způsobem žáci druhého stupně v Plzeňském, Královehradeckém a Karlovarském kraji. (Ministerstvo zdravotnictví, 2021) O dva dny později bylo mimořádné opatření rozšířeno na Liberecký, Pardubický a Středočeský kraj společně s hlavním městem Prahou. (Ministerstvo zdravotnictví, 2021)

První stupeň se kompletně vrátil do škol 17. května. Ministerstvo zdravotnictví (2021) umožnilo návrat bez rotací a v Karlovarském, Královehradeckém, Libereckém, Pardubickém, Plzeňském, Středočeském kraji a v hlavním městě Praze se bez rotace mohli do lavic vrátit i žáci druhého stupně. Zároveň byla zrušena povinnost homogenních tříd a skupin.

Poslední omezení přítomnosti pro žáky základních škol bylo zrušeno 24. května a do tříd se tak vrátili všichni negativně otestovaní žáci na prvním i druhém stupni bez rotací. (Ministerstvo zdravotnictví, 2021)

6.3.3 ŠKOLNÍ ROK 2021/2022

I další školní rok doprovázely obavy z opětovného uzavření škol. Veřejností se šířily nejrůznější zprávy a tak MŠMT (2021) před začátkem školního roku vydalo prohlášení, které mělo za cíl vyvrátit některé dezinformace a uvést na pravou míru chystaná protiepidemická opatření ve školách. Mimořádné opatření Ministerstva zdravotnictví ze dne 20. srpna 2021 rozhodlo o povinném testování všech žáků. Žáci (resp. zákonní zástupci), kteří odmítli absolvovat screeningové testování, museli po celou dobu výuky nosit ochranný prostředek dýchacích cest. Ti, kteří se odmítli testovat, se museli povinně vzdělávat distančním způsobem podle zákona č. 349/2020 Sb., kterým se změnil zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

Přestože vláda České republiky už v průběhu školního roku 2021/2022 nepřistoupila k plošnému uzavírání škol, vlivem opětovného nárůstu pozitivních COVID-19 žáků i učitelů byly v některých případech do karantény umisťovány nejen třídy, ale také celé školy.

Rozhodnutím krajských hygienických stanic se tak v průběhu výše zmíněného školního roku dostávali na distanční vzdělávání další a další žáci a studenti. Stav pandemické pohotovosti, který měl dopad na provoz škol, skončil v České republice 5. května 2022. S ním také povinnost nosit ochranu dýchacích cest ve školách, stejně jako povinné testování dětí i učitelů. (Ministerstvo zdravotnictví, 2022)

6.4 VÝUKA NA ZŠ BĚHEM PANDEMIE

Omezení přítomnosti žáků na výuce z důvodů covidové pandemie a uzavření škol přineslo celou řadu výzev a příležitostí. Sociální odloučení, nedostatečná psychohygiena, minimum zkušeností s distančním vzděláváním a zdravotní komplikace napříč populací měly vliv nejen na žáky a studenty, ale také na pracovníky školských zařízení a především na celé rodiny v České republice i zahraničí.

Šelepová (2021) dle dat Evropského střediska pro prevenci a kontrolu nemocí (ECDC, 2021) uvádí, že k 11. březnu 2021 byli čeští žáci a studenti na distančním vzdělávání nejdéle z celé Evropy. Celkem se k výše zmíněnému datu jednalo o 302 dní ať už částečně nebo zcela uzavřených škol na našem území. Například v Norsku nebo Švýcarsku nedošlo k částečnému uzavření škol a žáci se prezenční výuky neúčastnili dohromady jen 46 resp. 57 dní. Dle dostupných dat dále vyplývá, že ve srovnání s běžným školním rokem absentovali v českých školách nejvíce žáci 6. – 8. tříd, kteří měli 71% absenci. Nejméně naopak prvňáci a druháci, těm byla k 11. březnu 2021 omezena osobní přítomnost ve škole z 38 % školního roku. Žáci 3. – 5. tříd pak absolvovali distanční vzdělávání v 62 % a deváté ročníky z 58 %. Shodu o uzavření škol přinášejí také data UNESCO. Institute for Statistic (2022) uvádí, že české školy byly k 31. březnu 20 týdnů zcela uzavřené a 26 týdnů částečně. Bavíme se tedy o 322 dnech omezení přítomnosti žáků na výuce. Je tedy zřejmé, že český učitel musel v průběhu několika vln pandemie přizpůsobit svou výuku výrazně častěji než jeho evropští kolegové.

Tabulka 2: Pět zemí s nejdéle zavřenými ZŠ v Evropě dle ECDC k 11. 3. 2021

Země	Počet dnů plně uzavřených škol	Počet dnů částečně uzavřených škol	Počet dnů uzavřených škol dohromady
Česká republika	177	125	**302**
Lotyšsko	168	130	298
Rumunsko	164	92	256
Polsko	143	107	250
Slovensko	63	181	244

V situaci, kdy se žáci vzdělávali mimo školská zařízení a na všech školách začalo distanční vzdělávání, MŠMT (2020) ve svém doporučení pro organizaci distanční výuky doporučovalo rozlišit dva způsoby vzdělávání: synchronní a asynchronní.

Dle České školní inspekce (2021, s. 40) se *„Standardní hodiny synchronní výuky odehrávají ve videokonferenčním systému, kdy jsou žáci přihlášeni a zároveň s nimi je zpravidla přihlášen i učitel. Naproti tomu asynchronní výuka spočívá v plnění vzdělávacích povinností žákem v čase, který si sám zvolí, a bez přítomnosti učitele.“*

Učitelé měli tedy ve většině případů dvě možnosti, jak žáky vzdělávat. Online způsobem na digitálním zařízení, které disponovalo dostatečným připojením k internetu a splňovalo hardwarové i softwarové požadavky pro školou využívaný konferenční program nebo prostřednictvím úkolů, které mohly být online či v tištěné podobě. V prvním případě se velmi často neuvažoval fakt, že ne všichni žáci, resp. školy a učitelé mají potřebné vybavení a současně dovednosti a schopnosti je k těmto účelům využívat. Pro mě osobně důležitější proměnnou, která se promítala do obou případů, ale zahrnovala prostředí pro vzdělávání bylo sociální zázemí, vlastní pracovní prostor a schopnost zorganizovat a rozvrhnout si potřebný vzdělávací obsah.

Podle výsledků výzkumu PAQ Research (2022) se 8 % dětí nemohlo účastnit online vzdělávání vlivem nedostatečného technického vybavení. 11 % rodičů si stěžovalo na

nedostatečné internetové připojení a 9 % zmiňovalo nedostačující počet počítačů v domácnosti. I přesto, že MŠMT (2020) umožnilo školám čerpat mimořádné prostředky na pořízení ICT techniky, jsou tato data opravdu alarmující. V dalším výzkumu PAQ Research (2021) pak vychází na povrch další problém. 41 % žáků nevyužívalo pro výuku své vlastní digitální zařízení (počítač, notebook, tablet, mobil aj.). Třetina dětí se pak o zařízení musela dělit s rodiči nebo sourozenci a 6 % žáků mělo zařízení zapůjčené školou nebo jinou organizací. To může být samozřejmě problém ve chvíli, kdy byl v domácnosti k dispozici např. jen jeden počítač a rodiče ho museli v době pandemie využívat pro práci na home office. Podle ČŠI (2021) až 13 % učitelů vnímalo jako problém v průběhu distanční výuky rodinné zázemí žáka. Jak upozorňuje Matoušek (2003) nebo Helus (2015), vzdělávací úspěšnost dítěte ovlivňuje socioekonomický status rodiny zahrnující např. prestiž povolání, příjmy a vzdělání rodičů, výchovný styl v rodině a její struktura. Rodina může být neúplná (chybí otec nebo matka) a do struktury zasahují také sourozenci. Toto jsou všechno faktory, které je třeba vnímat při práci s žákem nejen v prezenčních hodinách, ale především v distanční formě. Velkým vykřičníkem pro české školství jsou pak další výsledky výzkumu Bicanové, Garguláka a Prokopa (2021), kteří zmiňují, že přes 46 % žáků z neúplných rodin a rodin s nižším vzděláním uvádělo, že se nestíhali naučit probírané učivo.

Nejen žáci, ale i učitelé tak museli v době pandemie čelit nelehkým a hlavně novým výzvám a kvalita výuky tak šla v mnoha případech stranou. Podle PAQ Research (2021) 80 % učitelů uvedlo, že jim v průběhu pandemie narostly pracovní povinnosti spojené především s přípravou výuky a mnohem více času museli také věnovat komunikaci s rodiči. Téměř 90 % učitelů vykazovalo příznaky depresivních stavů. Vyčerpání pociťovalo v období pandemie na jaře 2020 45 % pedagogů. V zimě 2021 pak dokonce o 10 % více. Tyto závěry potvrzují také data České školní inspekce (2021). Pozitivním zjištěním PAQ Research (2022) bylo využívání a zapojení digitálních technologií učiteli. Pedagogičtí pracovníci vnímají také jako úspěch to, že se v době pandemie naučili nové věci, komunikovali a udržovali vztah s žáky, snažili se pojmout výuku kreativním způsobem a část učitelů si také pochvalovala vzájemnou pomoc nebo komunikaci s kolegy. Na druhé straně učitelé vnímali své slabiny nejčastěji v zapojení žáků do výuky, v jejich motivaci a ve snaze najít rovnováhu mezi osobním a pracovním životem. Někteří učitelé měli problémy s využíváním technologií, hodnocením a zpětnou vazbou.

6.4.1 SYNCHRONNÍ VÝUKA

Distanční vzdělávání není samozřejmě žádnou novinkou. Výuka na dálku, e-learning nebo také online výuka je řadu let již prověřená forma vzdělávání, ve které jsou hlavními prvky fyzické oddálení učitelů a žáků během výuky a využití nejrůznějších technologií k usnadnění komunikace mezi všemi aktéry vzdělávání. Distanční vzdělávání se historicky zaměřovalo na specifické studenty, kterými byli např. zaměstnaní lidé, vojáci nebo třeba osoby žijící v odlehlých a těžko přístupných oblastech, které nemohly navštěvovat hodiny ve třídách. Distanční vzdělávání se nicméně stalo uznávanou součástí našeho světa a ukazuje se, že bude nadále růst. Pouze v americkém vysokoškolském vzdělávacím systému bylo na podzim roku 2009 zapsáno více než 5,6 milionu studentů univerzit do alespoň jednoho online kurzu. Přesná čísla o celosvětovém zápisu studentů do distančního vzdělávání nejsou k dispozici, ale data z dvou největších veřejných univerzit, které intenzivně využívají metody distanční výuky, nám mohou dát částečnou představu. Národní otevřená univerzita Indiry Gándhíové v Novém Dillí měla více než 1,5 milionu studentů v systému online vzdělávání. Čínská Univerzita rozhlasového a televizního vysílání v Pekingu pak půl milionu studentů. (Berg, G. A., Simonson, 2023)

O distančním vzdělávání se na začátku nového století hovořilo a psalo taky na našem území. Vděčíme za to především rozmachu informačních technologií. Tomuto tématu se věnovala např. Rohlíková (2001) na 3. mezinárodní konferenci TET s příspěvkem *Distanční vzdělávání na VŠ a nové role pedagogů*, nebo David Nocar (2004) svým příspěvkem ve sborníku *E-learning v distančním vzdělávání*.

Dle doporučení MŠMT ze září 2020 (s. 8) je *„Při synchronní výuce učitel propojen s dětmi/žáky/studenty zpravidla prostřednictvím nějaké komunikační platformy v reálném čase. Skupina ve stejný čas na stejném virtuálním místě pracuje na stejném/podobném úkolu“*. Tuto příležitost využila právě spousta učitelů k odehrání online únikových her. Během tohoto procesu se studenti spojí a spolupracují na řešení série hádanek nebo konkrétních úkolů a cvičení, které je vedou k dosažení cíle hry. Učitel může být průvodcem nebo pozorovatelem, který sleduje pokrok studentů a poskytuje podporu nebo nápovědu v případě potřeby.

Česká školní inspekce (2021) ve zprávě o distančním vzdělávání uvádí, že téměř všechny sledované hodiny nabízely žákům bezpečné online prostředí, které je nezbytným

předpokladem pro kvalitní synchronní výuku. Naopak nejslabším článkem byly technické problémy na straně učitelů i žáků. Velkým vykřičníkem jsou pak skutečnosti, že velká část hodin nezahrnovala aktivity, během kterých by mohli žáci mezi sebou interagovat. To totiž *„naznačuje upozadění zájmů žáka a jeho rozvoje ve prospěch probrání vzdělávacího obsahu, což je sice přístup z jistého hlediska pochopitelný, ale s ohledem na velmi dlouhé období distanční výuky jistě ne vhodný.“* (ČŠI, s. 44) Podpora neverbální komunikace a vizuálního kontaktu má zásadní význam pro klima a dynamiku třídy. Velkým negativem tak byl také fakt, že v mnoha sledovaných hodinách měla řada studentů vypnutou kameru. Je rovněž překvapivé, že ve více než 40 % hodin na gymnáziích nepoužíval kameru ani učitel. Z další části výzkumu vyplývá, že studenti gymnázií používají kameru během synchronní výuky nejméně často. Vizuální kontakt je pro učitele i studenty nezbytným prvkem komunikace a jeho nedostatek výrazně ztěžuje soustředění a snižuje úroveň duševní pohody, která je potřebná pro efektivní učení.

Je evidentní, že distanční vzdělávání, které je vedené synchronní formou, přináší pro všechny aktéry spoustu nástrah, ale také zajímavých výzev. Klíčovým faktorem je dostupné digitální zařízení, kvalitní internetové připojení, klima třídy, pozitivní vztah mezi vzdělávacími partnery a proaktivní přístup učitele.

6.4.2 ASYNCHRONNÍ VÝUKA

V souladu s metodickým doporučením pro distanční vzdělávání, které vydalo Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (2021), lze při organizaci distančního vzdělávání rozlišovat mezi synchronní a asynchronní částí. Jak už bylo zmíněno v předchozí kapitole, během standardních hodin synchronní výuky se žáci a učitel přihlašují do videokonferenčního systému, zatímco právě asynchronní výuka umožňuje žákům plnit vzdělávací povinnosti ve vlastním čase a bez přítomnosti učitele. Česká školní inspekce (2021) uvádí, že už během jarního období první částí pandemie zjistila část učitelů, že synchronní výuka je efektivnější, pokud je redukována časová dotace vyučovací jednotky, tak aby žáci lépe udrželi pozornost. Metodické doporučení MŠMT také uvádí vhodný týdenní rozsah synchronní výuky. Na základě zkušeností z první vlny pandemie mnoho škol upravilo rozvrh pro on-line distanční výuku tak, aby nebyl pouhým klonem rozvrhu prezenční výuky, ale aby se více přizpůsobil specifické situaci v době uzavření škol a celkovým možnostem distančního vzdělávání. Během jarního období v první fázi pandemie probíhala pravidelná výuka každý den pouze

v méně než polovině základních škol. Oproti tomu po roce zkušeností s distančním vzděláváním se on-line (synchronní) výuka uskutečňuje téměř na všech školách pravidelně každý den.

MŠMT (2020) ve svém doporučení dále uvádí, že *„Při asynchronní výuce děti/žáci/studenti pracují v jimi zvoleném čase vlastním tempem na jim zadaných úkolech a společně se v on-line prostoru nepotkávají. Využívány pro tento druh práce mohou být nejrůznější platformy, portály, aplikace atp., a to jak k samotnému vzdělávání, tak i k zadávání úkolů a poskytování zpětné vazby.“* (s. 9) Velká většina škol zahrnovala tuto variantu především na začátku pandemie. Východiskem byla také pro školy, jejichž žáci neměli přístup k digitálním technologiím a byli tak odkázáni na práci s tištěnými materiály.

Velká část výuka probíhala také kombinovanou formou. *„Distanční výuka podle rozvrhu pro prezenční výuku nemusí vždy znamenat jen synchronní výuku. Často jde o zhruba 50 % synchronní výuky a zbývající výuka je asynchronní.“* (ČŠI, s. 40)

Schopnost udržet pozornost je v dnešní době klíčová nejen pro žáky, ale také pro učitele. V domácím prostředí má člověk spoustu známých vjemů a možností, které ho mohou odvádět od práce. Proto byla v době pandemie asynchronní část výuky pro žáky mnohem náročnější ve chvíli, kdy to byla jediná organizační forma. Výzkumy potvrzují, že žákům chyběl sociální kontakt, a proto je kombinace obou metod považována za nejlepší řešení. Žáci mohou na úkolech pracovat individuálně, ale zároveň jsou v pravidelném spojení se školou a spolužáky. Udržují si nastavený rytmus, mají stanovená pravidla a povinnosti, zároveň jsou ale flexibilní a mohou si rozvrhnout jednotlivé úkoly do více časových úseků a pracovat vlastním tempem.

Další zjištění PAQ Research (2021) ukazuje, že množství a rozmanitost úkolů a látky se v druhém období pandemie zvýšily, ale také diverzifikovaly. Větší počet učitelů (60 %) využíval online prostředí pro zadávání úkolů několikrát týdně a kantoři byli v jejich zadávání kreativnější, žáci zpracovávali nejrůznější projekty formou videí apod. Přestože se zvýšil počet aktivit, nepřispělo to k tomu, že by si rodiče mysleli, že jsou jejich děti učivem přetěžovány. Naopak, podíl rodičů, kteří si to mysleli, se snížil z 39 % na 33 %. Učitelé získali více zkušeností a dokázali tak látku lépe rozvrhnout a postupně dávkovat. Jedním z největších pozitiv byl nárůst slovního hodnocení (z 21 % na 43 %), kde došlo téměř

ke dvojnásobnému zvýšení. Téměř polovina žáků tak dostávala pravidelnou zpětnou vazbu ve formě slovního hodnocení i několikrát týdně.

Distanční vzdělávání se tak stává běžnější součástí našeho školního systému i díky novele školského zákona č. 349/2020 Sb., která distanční výuku řadí do povinné části školní docházky. Školy a učitelé se snaží přizpůsobit své metody a rozvrhy tak, aby co nejlépe vyhovovaly potřebám žáků a učitelů v rámci on-line prostředí. Tímto způsobem se zvyšuje efektivita a kvalita vzdělávání, která je poskytována na dálku.

Je však důležité rozlišit kvalitní distanční vzdělávání a výuku, která byla realizována v krizové situaci a v mimořádných podmínkách. Rohlíková (2020) uvádí, že nemůžeme na základě zkušeností z distanční výuky z dob COVID-19 hodnotit obecnou kvalitu distančního vzdělávání jako formy studia adodává: *„Víme už, že technologie jsou tu k dispozici a můžeme se o ně opřít v případě nouze i jindy. Ale víme velmi málo o skutečném distančním vzdělávání, které je významným fenoménem v celoživotním vzdělávání na celém světě. Vnímejme ten rozdíl, vstupme pootevřenými dveřmi do světa on-line vzdělávání a využijme v budoucnu všech jeho výhod na maximum!“*

II. PRAKTICKÁ ČÁST

Tato diplomová práce zahrnuje tři praktické oblasti. První z nich je náhled do facebookové skupiny *Únikové hry ve školství*, kterou jsem založil a jejíž moderování a správě se věnuji prakticky od začátku pandemie až do současnosti. V druhé části se věnuji výsledkům dotazníkového šetření, které bylo realizováno online, právě ve výše zmíněné skupině. Třetím výstupem je pak webová stránka unikovkyveskole.cz, která vznikla v kooperaci s členy facebookové komunity a snaží se odrážet jejich potřeby a požadavky.

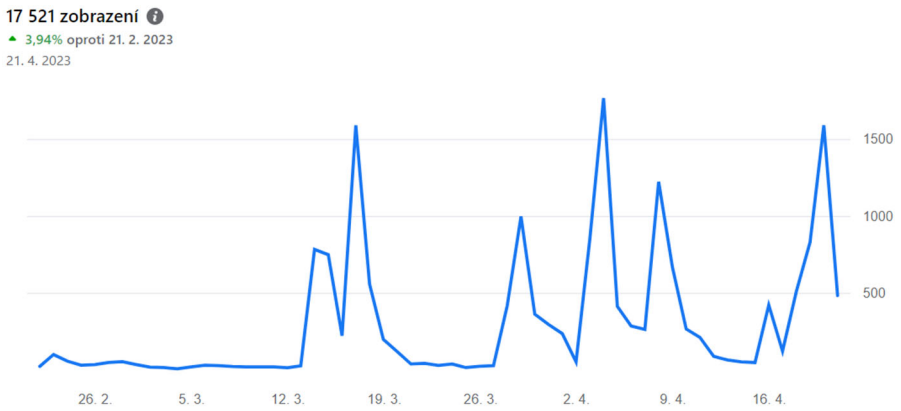
7 FACEBOOKOVÁ SKUPINA – ÚNIKOVÉ HRY VE ŠKOLSTVÍ

Facebook je americká sociální síť, která je součástí podnikatelského subjektu Meta. V roce 2004 ho na Harvardské univerzitě spustili Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz a Chris Hughes. Je tou nejrozšířenější a nejpopulárnější sociální sítí na světě, která v roce 2021 registrovala téměř 3 biliony uživatelů. Prvotně ho používali ke sdílení informací a fotografií ze svého života pouze studenti vysokých škol, kde jich v červnu roku 2004 bylo více než 250 tisíc. (Hall, 2023)

V současné době Facebook umožňuje uživatelům chatovou komunikaci, hraní her, sledování a sdílení multimediálního obsahu, prodej a nákup věcí a služeb, vybírání financí na dobročinné účely, prodej a inzerci reklamy, vytváření zájmových stránek a skupin. (Facebook.com, 2023)

Poslední zmiňovaná funkce byla v době pandemie využita právě k založení komunity (21. října 2020), která měla za cíl sdružovat zájemce z řad učitelů, rodičů, studentů a veřejnosti o únikové hry ve školství a sdílet s nimi tipy, triky a nápady k únikovým hrám.

K 23. 4. 2023 má skupina 10 069 členů a za posledních 60 dnů zaznamenala 17 521 zobrazení. K dispozici je momentálně 18 témat a 374 odkazů na hry vytvořené uživateli napříč celou komunitou. Nejvíce příspěvků se týká 1. stupně (105), následuje Český jazyk (69) a Cizí jazyk (53). Ve skupině najdou zájemci návody, otázky a odpovědi, odkazy na online tutoriály a další rady, tipy a triky.



Obrázek 23: Admin insights, data od 21. 2 do 23. 4. 2023, facebooková skupina Únikové hry ve školství

Skupinu a její členy k výzkumům pro bakalářské a diplomové práce využilo již několik autorů. Například Šebestová (2023, s. 24) ve své práci Úniková hra ve výuce matematiky hodnotí, že: *„Ve facebookové skupině Únikové hry ve školství probíhá sdílení již vytvořených her, ale také různých nápadů a návodů, jak hru vytvořit. Pro některé učitele byla místem, kde se s únikovou hrou jako výukovou metodou setkali poprvé a zároveň i prakticky jediným místem, kde na začátku tohoto boomu mohli získat potřebné informace o tom, jak hru vytvořit (Houšťová, 2022, s. 39; Semerádová, 2021, s. 29). Skupina je znatelně méně aktivní než v době distanční výuky, nicméně stále se objevují nové příspěvky. Mezi online únikovými hrami lze najít i pár reálných, které učitelé sdílejí jako inspiraci pro ostatní. Uživatel Ondřej Kr (2022) se takto podělil o svou únikovou hru v angličtině. Příběh doprovázející hru se týká Vánoc a hráči mají za úkol vrátit v čase zatoulaného Ježíška zpět do Betléma.“*

Houšťová (2019, s. 39) ve své analýze výzkumného šetření uvádí, že většina dotazovaných se s únikovou hrou: *„Poprvé setkala při vypuknutí pandemie koronaviru, na začátku roku 2020. Nejčastěji v této souvislosti zmiňují Facebook a komunitní skupiny učitelů. Takové skupiny, kde si mezi sebou pedagogové sdílí nápady, náměty, aktivity a další inspiraci pro výuku. V rozhovorech častokrát zazněla skupina Únikové hry ve školství, která se právě zaměřuje na fenomén únikové hry.“*

Skupina vyžaduje pravidelnou správu, aktualizaci, reagování na nové trendy, schvalování příspěvků a dohled nad pravidly, které schvalují všichni zájemci před vstupem do komunitní diskuse. Její podíl na úspěšném šíření povědomí o únikových hrách v oblasti českého školství je nezpochybnitelný.

8 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ

Cílem dotazníkového šetření bylo zjistit, jaký měl boom kolem únikových her dopad na organizační formy distančního vzdělávání žáků během pandemie a jak tomu pomohla organizace informací na sociální síti. Sběr dat probíhal ve facebookové skupině Únikové hry ve školství, kterou jsem založil 21. října 2020 za účelem sdílení návodů, tipů, triků a inspirace k únikovým hrám. Do online dotazníkového šetření se zapojilo 156 pedagogů. Přesto, že se může zdát, že vzorek je oproti počtu členů poměrně nízký, je třeba brát v potaz specifika online prostředí skupin na sociálních sítích, kde ne všichni členové jsou vždy aktivní, a ne každý si pravidelně zobrazí obsah nebo se zapojí do diskuse. Chci poděkovat všem respondentům za jejich čas, který dotazníku věnovali. Komunita, která se kolem únikových her vytvořila, byla nejaktivnější v druhém období uzavření škol a díky všem aktivním členům mohou učitelé i dnes využívat všechny sdílené hry, návody, úkoly a šifry pro své vzdělávací i soukromé potřeby.

8.1 METODIKA

V analytické části se opírám o metodu smíšeného výzkumu (Hendl, 2016). Hlavní metodou sběru dat byl online dotazník, který měl za cíl získat od respondentů především kvantifikovatelná data, o které se opírá kvantitativní výzkum. Švaříček, Šeďová a kol. (2014, s. 22) tvrdí, že jádrem kvantitativního výzkumu je identifikace jasně stanovených proměnných, sledování jejich rozšíření v rámci populace a analýza vztahů mezi nimi. Kvantitativní přístup zahrnuje deduktivní logické uvažování, které začíná existujícím teoretickým tvrzením, jež je následně převedeno na hypotézy prostřednictvím pečlivé operacionalizace a ověřování. Výsledkem tohoto výzkumu je potvrzení určité hypotézy nebo teorie. Podle Hendla (2016, s. 43) je pak typickou vlastností pro kvantitativní výzkum výběr jedinců ze známé populace (např. zájemci o únikové hry na sociální síti Facebook) a měření jasného počtu definovaných proměnných (v našem případě 3 hlavní části dotazníku).

Výsledky dále interpretuji na základě zúčastněného pozorování. To může být podle Hendla (2005) důležité v případě, že je zkoumaný jev nedostatečně prozkoumán a veřejnost o něm nemá hlubší povědomí a ucelené informace. Výhodou také je, že autor studie je součástí celého problému a má možnost sledované proměnné aktivně ovlivňovat. Švaříček, Šeďová

a kol. (2007) pak upozorňují, že velkým rizikem zúčastněného pozorování může být časová náročnost a jisté přehlcení danou problematikou.

Dotazník byl distribuován mezi členy facebookové komunity pouze v online formě a byl rozdělen na tři hlavní části:

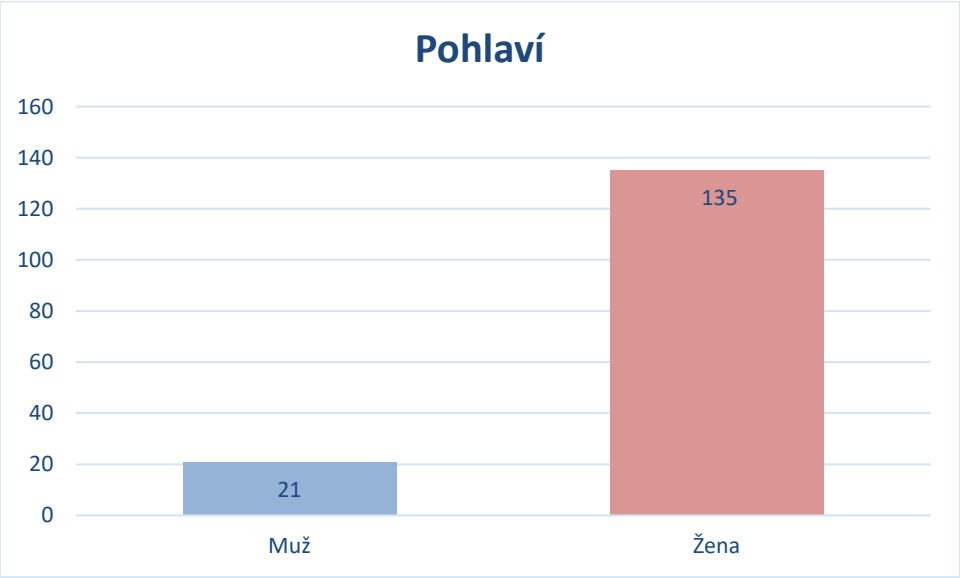
1. Facebooková komunita
2. Pedagog a úniková hra
3. Tvůrci únikových her

Obsahoval celkem 36 otázek. Z toho některé byly uzavřené a další pak otevřené ve variantě výběrové a výčtové s možností doplnění vlastní odpovědi. Všechny otázky však mohli zodpovědět pouze ti, kteří realizovali v rámci distanční výuky hodinu s online únikovou hrou a současně únikovou hru vytvořili. První část dotazníku neobsahovala filtrační otázku, a tak se jí zúčastnilo všech 156 respondentů. Mezi nimi bylo 148 pedagogů, kteří odpověděli, že v roli pedagoga během distanční výuky realizovali aktivitu s únikovou hrou. Do poslední části dotazníku se zapojilo 105 autorů online únikových her.

Mimo obecný rámec diplomové práce bylo cílem získat cennou zpětnou vazbu pro další vývoj a směrování skupiny Únikové hry ve školství. Vzhledem k početné členské základně a potenciálu metody je žádoucí, aby všechny materiály, které všichni členové vytvořili, byly stále k dispozici všem zájemcům i s potřebnými návody.

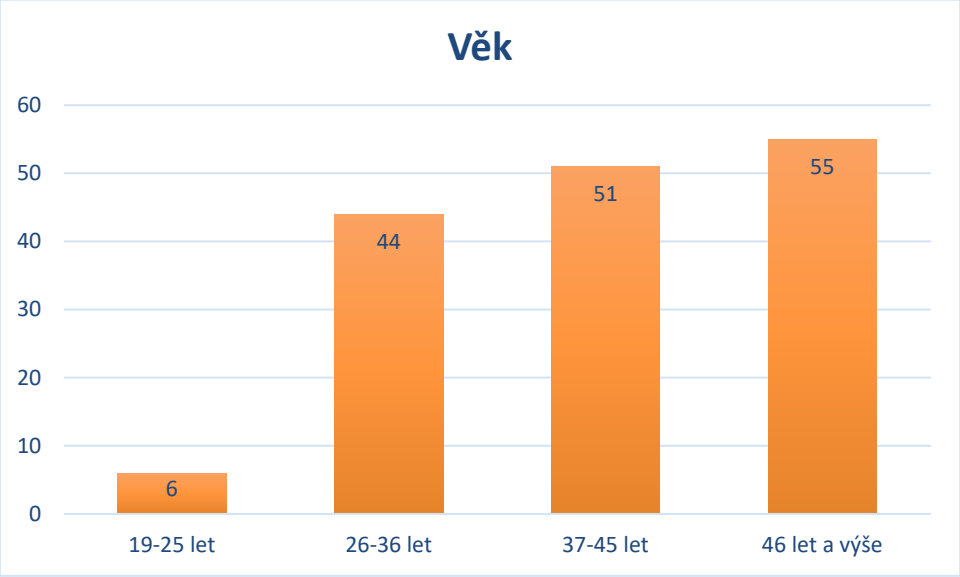
8.2 VÝSLEDKY DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ

Do výzkumu se z 87 % zapojily převážně ženy. Toto zjištění obecně reflektuje rozložení pohlaví u učitelů nejen v České republice, ale v celé Evropě, kde např. na prvním stupni hovoříme o 85% zastoupení a na druhém o 70%. (Evropa v datech, 2019)



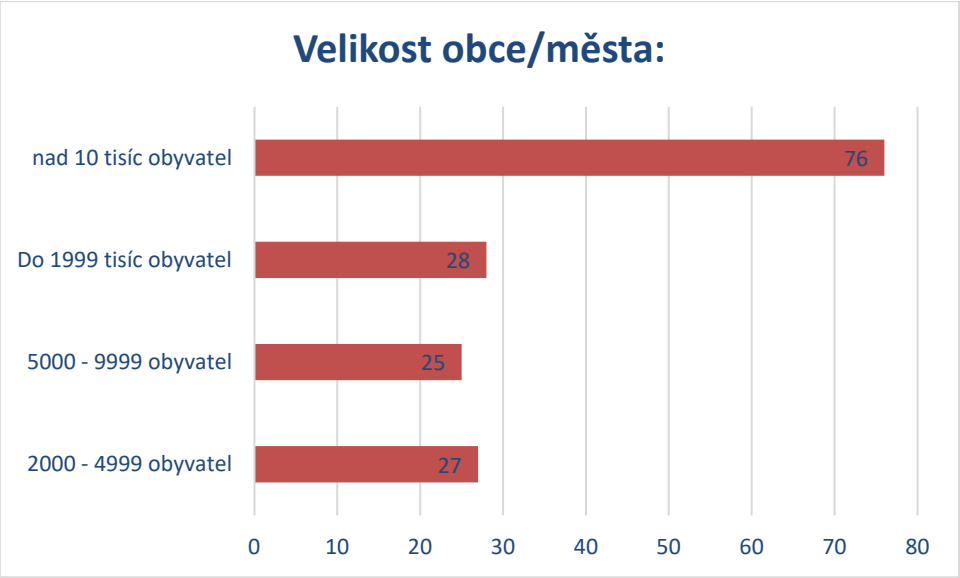
Graf 1: Respondenti podle pohlaví

Ve věkovém zastoupení převažují osoby starší 46 let a výše. Pokud se na výsledky opět podíváme optikou vzdělávání, kde průměrný věk učitele v regionálním školství je 47,2 let, můžeme říci, že tato data opět sedí na učitelskou populaci v ČR. (MŠMT, 2019)



Graf 2 Respondenti podle věku

Skoro 50 % všech dotazovaných pochází z obce nebo města, které má více než 10 tisíc obyvatel.

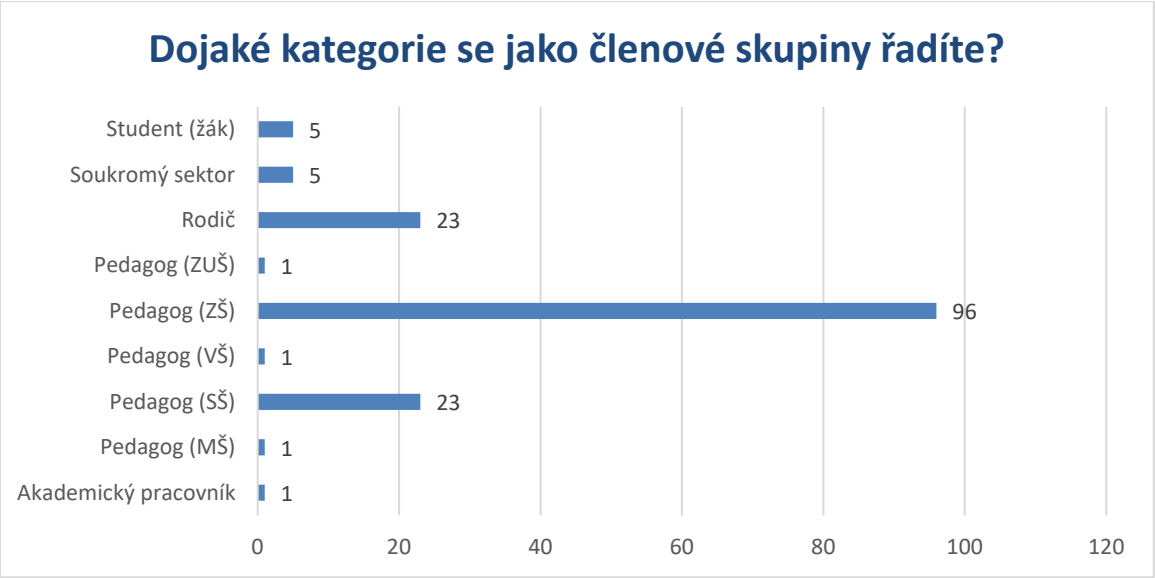


Graf 3: Respondenti dle velikosti města/obce

Zajímavým avšak ne příliš překvapujícím zjištěním je, že 97 % dotazovaných má vysokoškolské vzdělání, které je v České republice podmínkou pro profesní dráhu učitele. Zájemci o únikové hry ale představují široké spektrum osob. Lze ale předpokládat, že se únikové hry v distanční výuce týkaly především pedagogů.

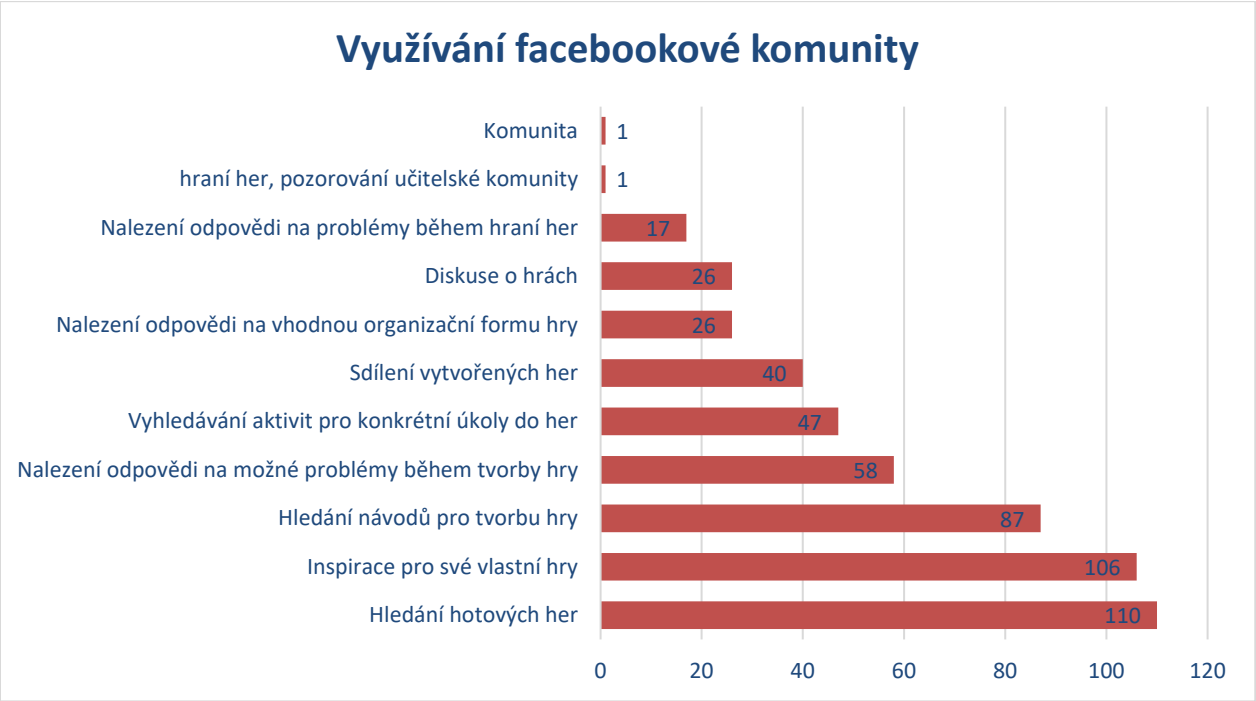
Graf 4: Respondenti dle nejvyššího dosaženého vzdělání

O tom vypovídá i následující graf, ve kterém bylo cílem identifikovat respondenty z hlediska jejich působení ve skupině. V této otázce bylo možné zvolit více možností, protože motivace pro sledování komunity může být různá. Výsledky odráží data z grafu číslo 4. Nejvíce zájemců z kolektivu pedagogů se řadí mezi ty ze základních škol.



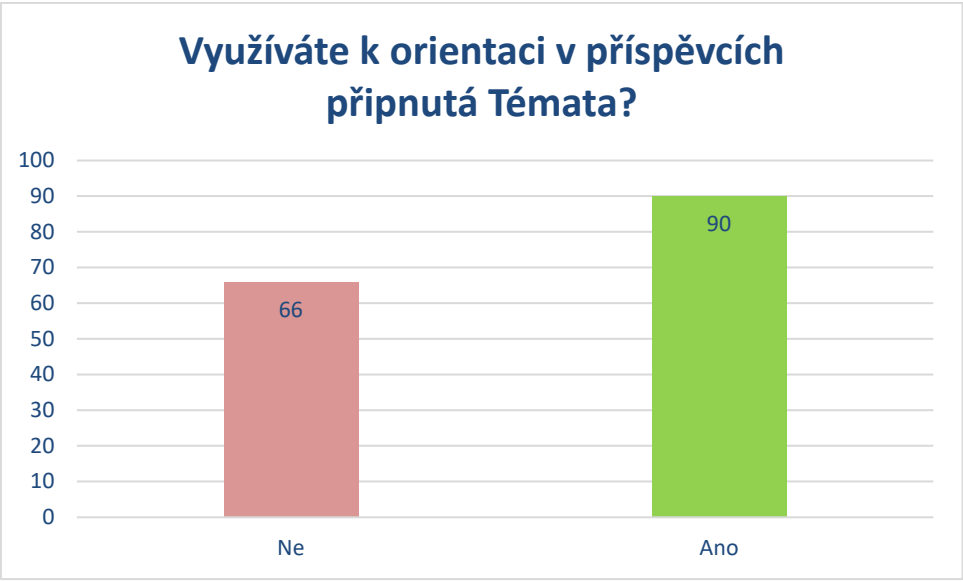
Graf 5: Role v komunitě

Učitelé, kterých je ve skupině Únikové hry ve školství pochopitelně nejvíce, využívali v době pandemie komunitu především pro hledání hotových her. Tuto možnost uvedlo téměř 70 % všech respondentů. Můžeme tedy odhadovat, že hotové hry, které sdíleli ostatní autoři, byly následně využívány během distanční výuky. Srovnatelné procento dotazovaných také uvedlo, že příspěvky ve facebookové skupině sloužily jako inspirace pro své vlastní hry. 58 % pak využívalo skupinu k vyhledávání návodů pro tvorbu online únikových her, 17 % mělo problém s organizační formou hry a 11 % potřebovalo odpověď v průběhu hraní. Návody a diskuse pak umožnily zájemcům nalézt odpovědi na problémy, se kterými se mohli v průběhu tvorby setkat. Tuto možnost zvolilo 58 osob. Téměř 30 % uživatelů vyhledávalo konkrétní úlohy a úkoly, které jsou s únikovými hrami spojené. Jeden respondent uvedl, že skupiny využíval k hraní her a dva zajímala komunita, která se v době pandemie o především online únikové hry zajímala.



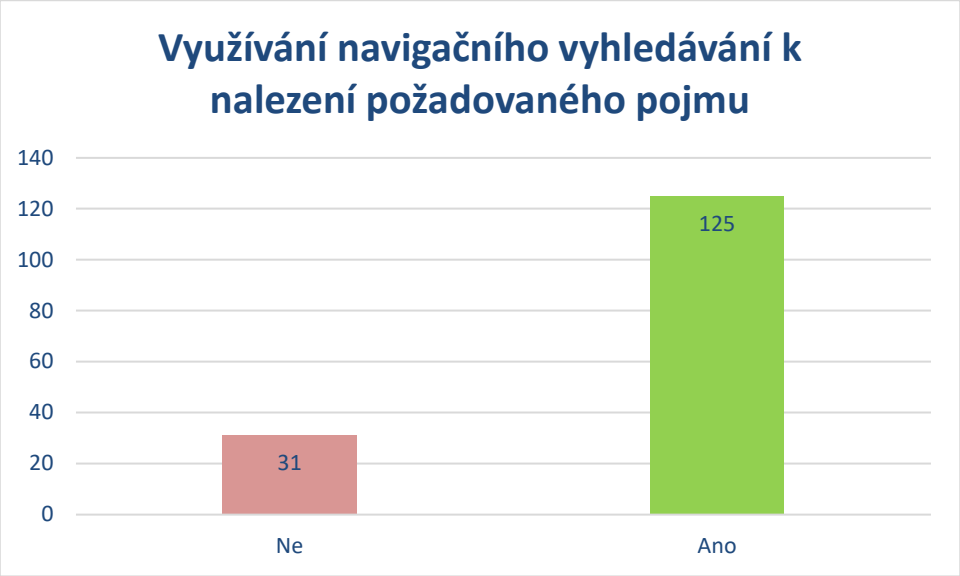
Graf 6: K jakým účelům využívají respondenti skupiny nejčastěji

Orientace ve skupině a přehlednost příspěvků může být pro členy velmi důležitá. Proto Facebook umožňuje jednotlivé příspěvky označovat štítkem, které pak fungují jako filtr a třídění. Témata příspěvků jsou užitečným nástrojem a využívá je 90 % dotazovaných. Pro zlepšení vyhledávání ve skupině by bylo vhodné zvážit další možnosti, jak zefektivnit navigaci a usnadnit přístup k informacím.



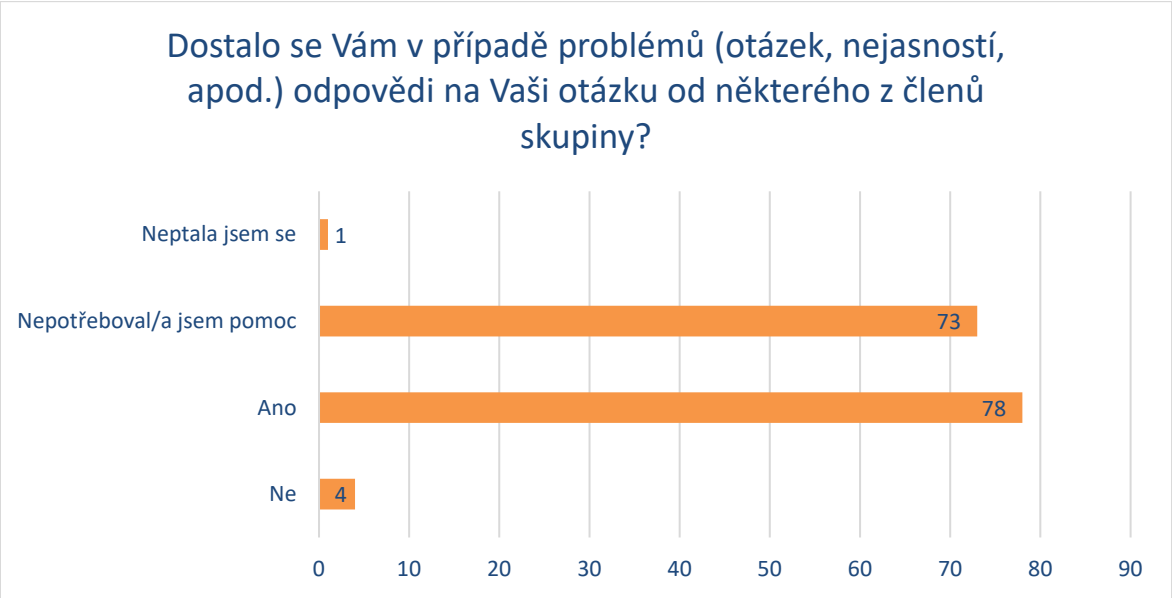
Graf 7: Využívání funkce "Témata příspěvků“

Dobrou zprávou ale je, že přes 80 % respondentů využívá k nalezení požadovaného pojmu nebo příspěvku navigační vyhledávání. To značí, že tato funkce, která je ve skupinách na Facebooku integrovaná, je pro většinu uživatelů efektivní a užitečná. Nabízí vyhledávání nejen na základě klíčových slov, ale umožňuje také v kanálu příspěvku zobrazit jména autorů, která se objevují nejen v příspěvcích, ale také v komentářích. (META, 2023)



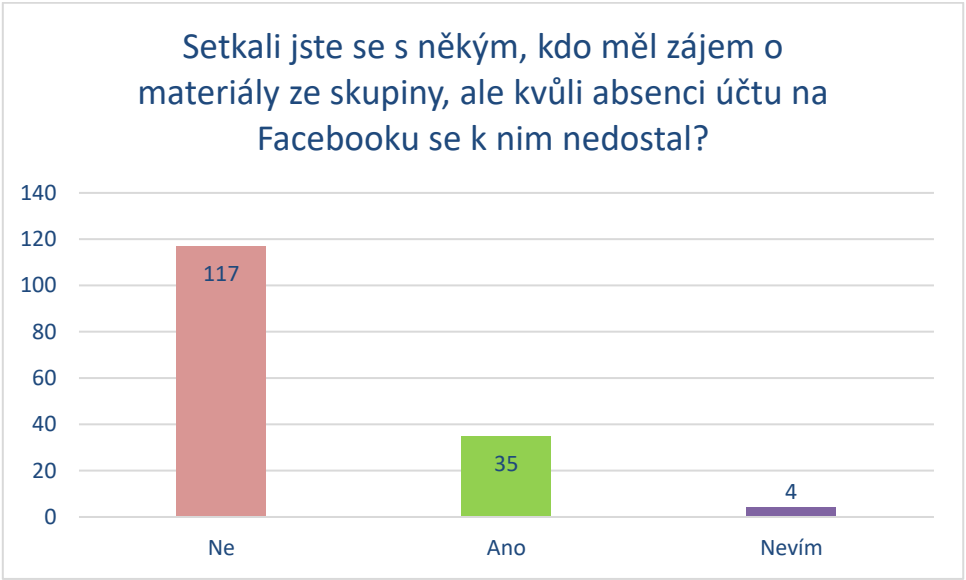
Graf 8: Využívání funkce "Navigační vyhledávání"

Velmi dobrou vizitkou pro správce a celou komunitu je fakt, že pouze 3 % respondentů nenalezly nebo nedostaly ve skupině v případě problémů odpověď na svou otázku. To ukazuje, že skupina funguje jako efektivní zdroj podpory pro členy. Je také pozoruhodné, že 47 % dotazovaných uvedlo, že pomoc nepotřebovali, což naznačuje, že skupina nabízí dostatek informací a zdrojů.



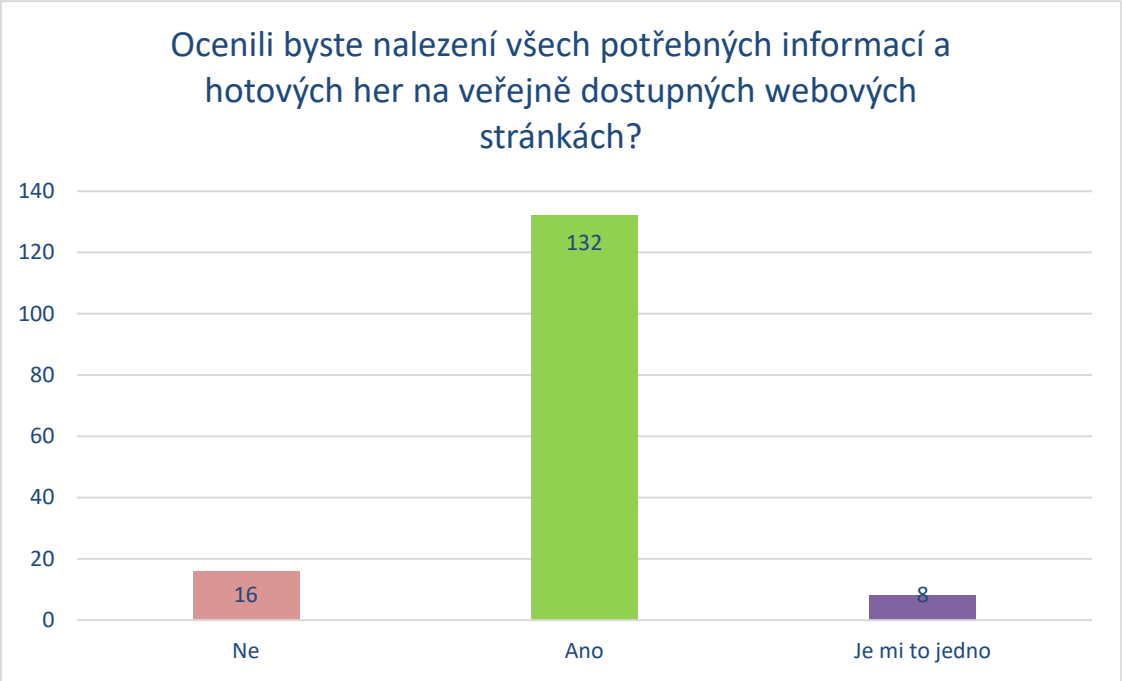
Graf 9: Pomoc od členů komunity

30 % dotazovaných se setkalo s někým, kdo měl zájem o materiály ze skupiny, ale kvůli absenci FB účtu se k nim nedostal. Naopak většina (117) se nikým takovým nesetkala. Tyto výsledky naznačují, že sociální síť Facebook byla účinným prostředkem pro sdílení a organizaci informací o únikových hrách během pandemie. Sociální sítě přinášejí výhody, ale někteří se svobodně rozhodli zůstat mimo, ať už z obav o soukromí anebo z důvodu ochrany dat. Časová náročnost je další faktor, kdy lidé raději investují čas do smysluplnějších aktivit. Je třeba tak hledat jiné zdroje, kterými můžeme informace předávat.



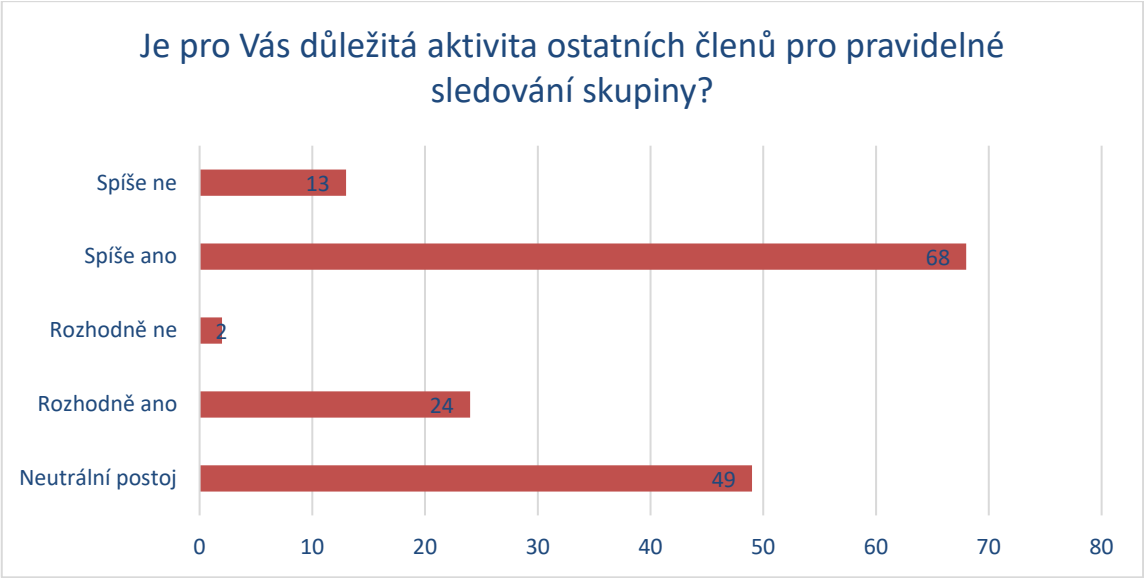
Graf 10: Účet na Facebooku jako překážka k získání informací

Více než 85 % osob by ocenilo možnost nalézt všechny potřebné informace a hotové hry na veřejně dostupných webových stránkách. Tento trend naznačuje, že učitelé a další zájemci o únikové hry hledají snadněji přístupné a centralizované zdroje informací, které by jim usnadnily práci s materiály. Pouze 16 respondentů uvedlo, že by takovou možnost neocenili, což může být způsobeno již existujícími preferencemi nebo zvyklostmi v práci s informacemi ve facebookové skupině. Osm respondentů uvedlo, že jim toto uspořádání nevadí, což může svědčit o flexibilitě v přístupu k získávání informací a materiálů týkajících se únikových her.



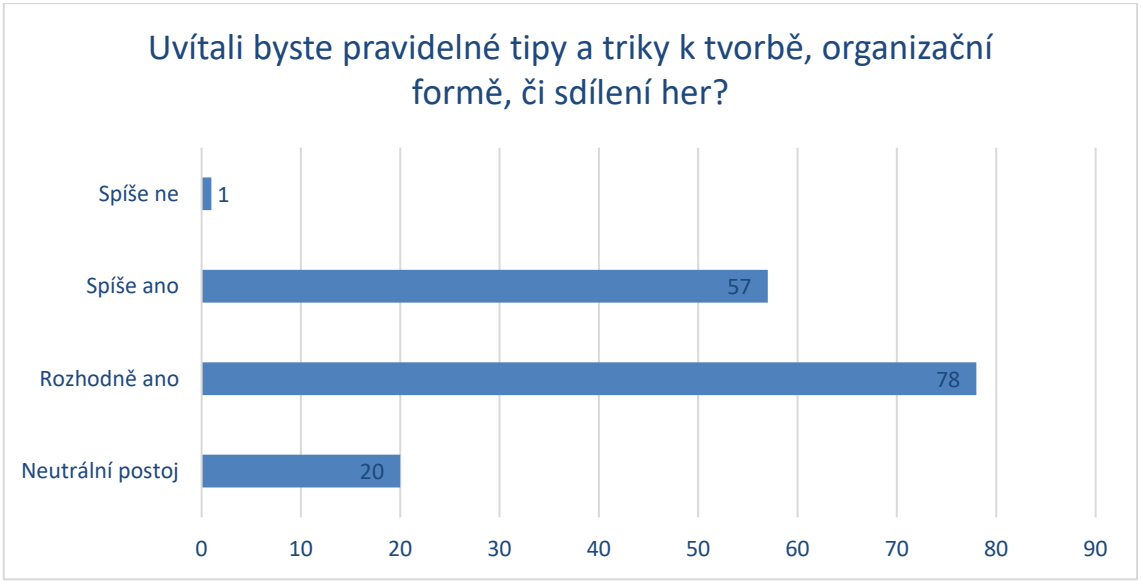
Graf 11: Webové stránky, jako vítaný nástroj pro sumarizaci informací

Z dalších výsledků výzkumu vyplývá, že pro většinu respondentů je aktivita ostatních členů skupiny důležitá pro její pravidelné sledování. To naznačuje, že pro tyto zájemce o únikové hry je aktivní komunita a sdílení informací a zkušeností zásadní. Může je to inspirovat v další tvorbě nebo mohou díky tomu rozšířit obzory lidem ze svého okolí. Na druhou stranu 13 respondentů uvedlo, že pro ně aktivita ostatních členů není důležitá, a 2 respondenti odpověděli, že pro ně rozhodně není důležitá. Tyto výsledky mohou značit, že někteří členové skupiny jsou schopni nalézt potřebné informace sami, bez nutnosti interakce, nebo stejně jako 47 dotazovaných, kteří zaujmuli neutrální postoj, sledují skupinu občas a nezávisle na aktivitě, kterou skupina produkuje.



Graf 12: Aktivita ostatních členů skupiny, jako důvod pro pravidelné sledování novinek

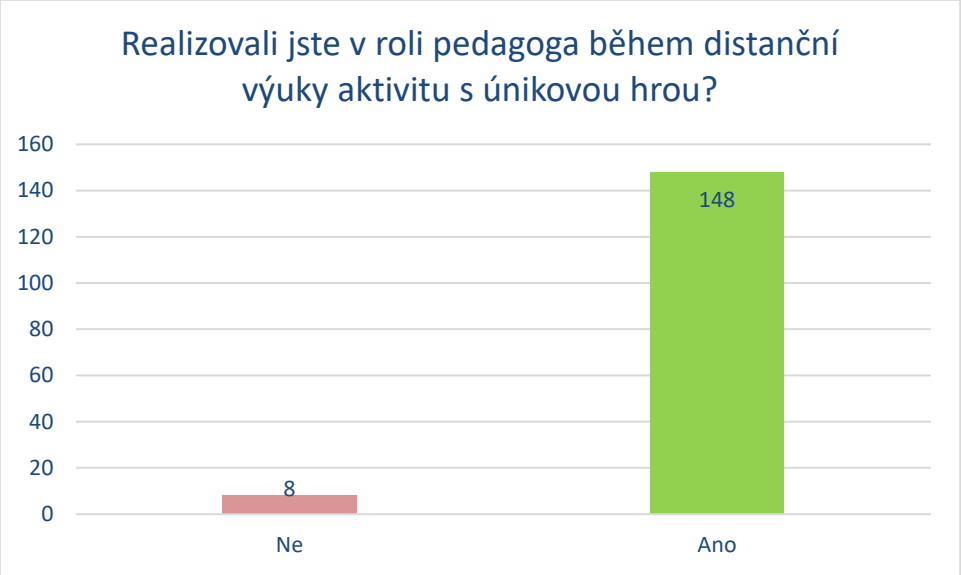
Reakce na další otázku ukazují, že drtivá většina dotazovaných by uvítala pravidelné tipy a triky k tvorbě, organizační formě nebo sdílení únikových her. To ukazuje, že existuje značný zájem o sdílení odborných znalostí a zkušeností v oblasti únikových her ve vzdělávání. Pouze jeden respondent uvedl, že by pravidelné tipy a triky spíše neuvítal, což naznačuje, že téměř všichni respondenti považují sdílení informací a návodů za užitečné. 12 % respondentů zaujímá neutrální postoj, což může značit, že tito učitelé a zájemci o únikové hry mohou být již zkušení v dané oblasti nebo využívají jiné zdroje informací.



Graf 13: Pravidelná aktivita ve skupině, jako vítaná aktivita správců

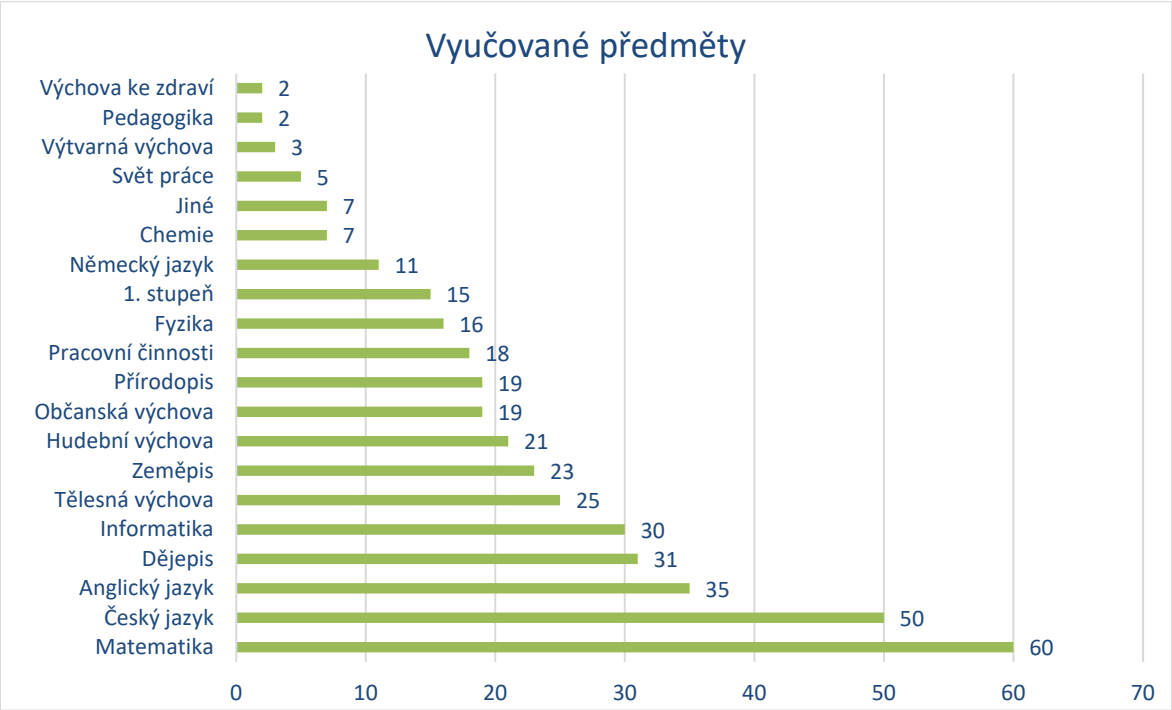
Celkem 148 respondentů, tedy téměř 95 % účastníků výzkumu, uvedlo, že v roli pedagoga zařadili únikovou hru do distanční výuky. Tato čísla naznačují, že únikové hry se staly

populárním a účinným nástrojem pro zapojení žáků a studentů během období distančního vzdělávání. Pouze 5 % uvedlo, že během distanční výuky nezařadilo únikovou hru do svých aktivit. Důvody mohou být různé, například nedostatek zkušeností s platformami pro synchronní vedení výuky, nedostatek času na jejich přípravu nebo preferují jiné metody vzdělávání. Je možné, že někteří respondenti nezařadili únikovou hru do distanční výuky, protože mají jinou než pedagogickou profesi.



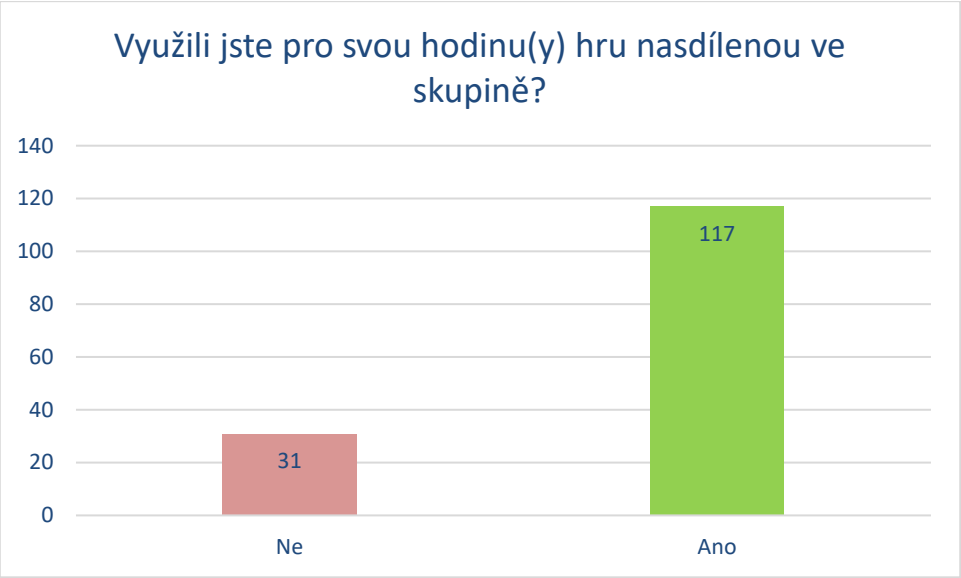
Graf 14: Realizace aktivity během distanční výuky mezi respondenty

Mezi dotazovanými bylo nejvíce učitelů matematiky (60), českého (50) a anglického jazyka (35). Spousta škol v době pandemie upravovala rozvrhy pro synchronní vedení výuky, a protože se jedná o maturitní předměty a zároveň předměty, ze kterých se nejčastěji skládají přijímací zkoušky na střední školy, můžeme odhadovat, že právě učitelé těchto předmětů hledali pro své hodiny nové a zajímavé aktivity. Kromě klasických předmětů typických pro základní školy, se v našem výzkumu objevili i respondenti vyučující pedagogiku, psychologii, španělštinu, francouzštinu, elektrotechniku a odborný výcvik. To ukazuje, že online únikové hry se v době pandemie dostaly mezi široké spektrum učitelů všech aprobací.



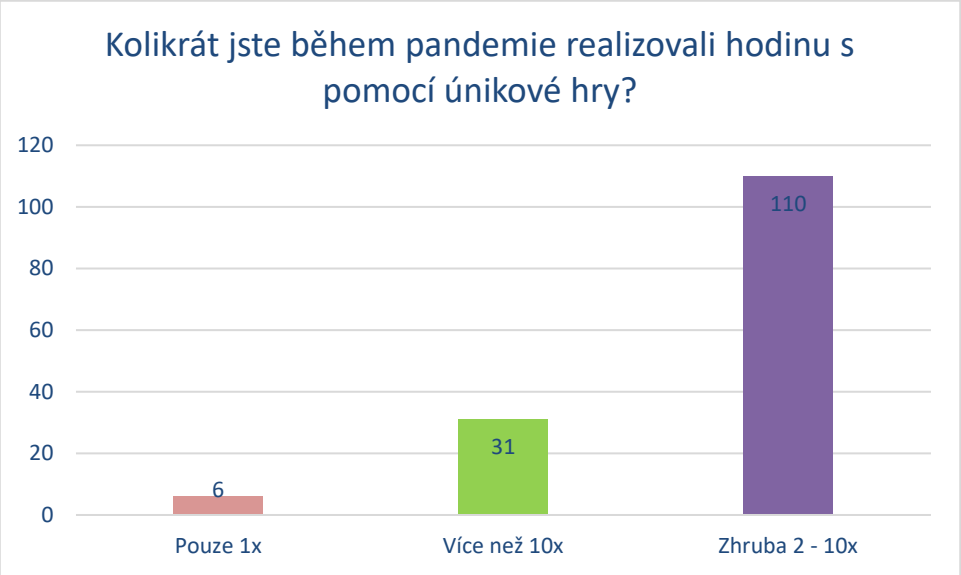
Graf 15: Jaké předměty vyučují respondenti, kteří realizovali únikovou hru v distanční výuce

Z další části výzkumu vyplývá, že většina dotazovaných využila ve svých hodinách online hru sdílenou ve facebookové skupině Únikové hry ve školství, což značí vysokou míru zapojení a spolupráce mezi členy komunity. Tyto sdílené hry poskytují učitelům inspiraci, nápady a materiály, které mohou upravit nebo zcela převzít a použít pro svoje potřeby. 31 respondentů uvedlo, že pro své hodiny sdílenou hru ze skupiny nevyužili. Tito respondenti možná upřednostňovali vytváření vlastních her nebo si nebyli jisti, jak přizpůsobit sdílené hry svým potřebám a žákům, nebo jen nenašli hru pro svůj předmět a téma.



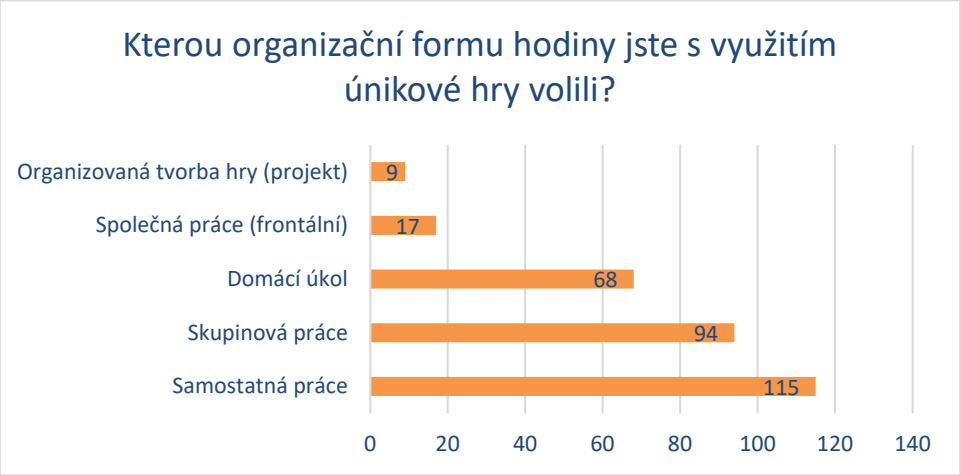
Graf 16: Respondenti, kteří využili ve vyučování hru sdílenou ve skupině

Během pandemie si pedagogové osvojili únikové hry jako jednu z inovativních a atraktivních forem výuky. Z výsledků výzkumu vyplývá, že 6 respondentů realizovalo hodinu s únikovou hrou pouze jednou. Větší část respondentů (110) však v průběhu pandemie realizovala hodiny s únikovými hrami zhruba 2-10krát, což ukazuje na jejich zájem o tento způsob výuky a snahu přinést žákům zábavnější a motivující aktivity. Dále 31 respondentů uvedlo, že během pandemie realizovali hodinu s únikovou hrou více než 10krát, což naznačuje, že se jim tento přístup osvědčil a přijali jej jako součást své praxe během distančního způsobu výuky.



Graf 17: Počet realizovaných aktivit v průběhu pandemie

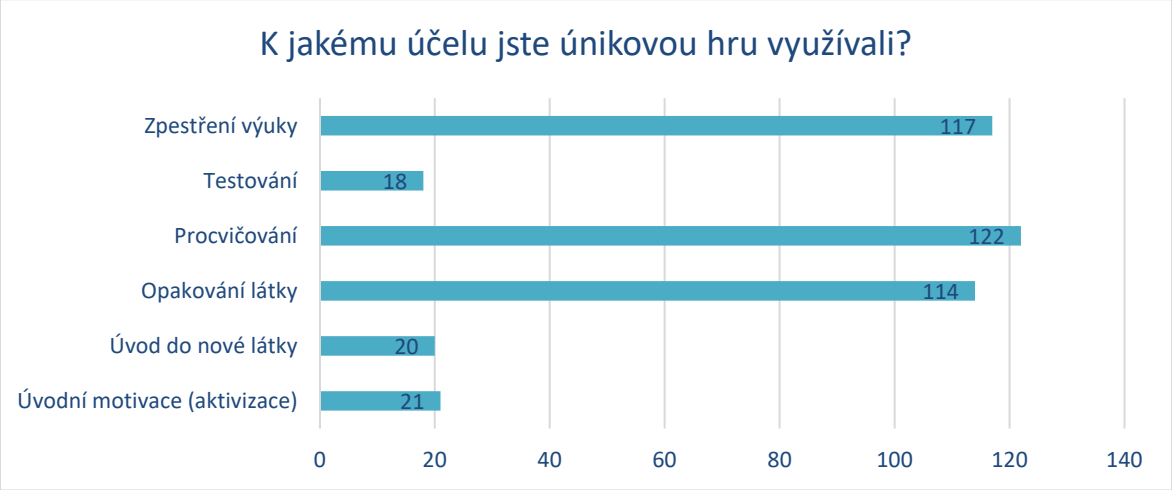
Pedagogové experimentovali s různými organizačními formami při využití únikových her ve výuce. Výsledky ukazují, že 115 respondentů zvolilo samostatnou práci jako nejčastější formu, která umožňuje žákům pracovat individuálně a vlastním tempem. Přestože je hlavní výhodou únikových her podpora spolupráce, komunikace a řešení problémů. Samostatná práce v tomto kontextu může omezit tyto pozitivní aspekty únikových her, protože žáci pracují individuálně a nevyužívají plně potenciál spolupráce s ostatními. Je třeba zohlednit omezení distanční výuky, kdy se samostatná práce mohla zdát jako nejpraktičtější volba vzhledem k technologickým, organizačním výzvám a digitální gramotnosti pedagogů. Skupinová práce pak byla druhou nejčastější volbou (94). Domácí úkol, který zahrnoval únikovou hru, byl zvolen 68 respondenty. Méně častou volbou byla společná práce ve frontální — synchronní formě (17 respondentů) a organizovaná tvorba hry jako projekt (9 respondentů). Tyto výsledky naznačují, že pedagogové se snažili najít nejvhodnější organizační formy pro online únikové hry, které by vyhovovaly potřebám a zájmům žáků v rámci distanční výuky a které jistým způsobem reflektovali digitální gramotnost učitelů i jejich přístup k distančnímu vzdělávání.



Graf 18: Organizační forma hry během distanční výuky

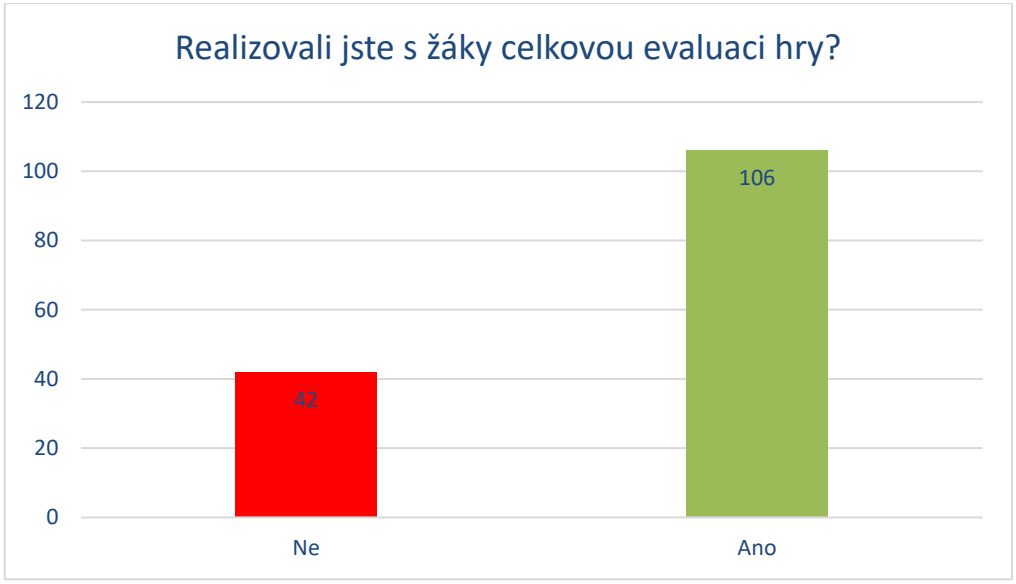
Účastníci výzkumu využívali online únikové hry ve výuce pro různé účely. Nejčastěji byly únikové hry používány pro procvičování (122), protože žákům poskytují nevšední, zábavný a interaktivní způsob, jak si osvojit a uplatnit naučené znalosti nebo dovednosti. Díky atraktivnímu hernímu prostředí se žáci více angažují a snáze si udrží pozornost. Úniková hra figurovala v mnoha hodinách také jako zpestření (117) rutinní distanční výuky. Zábavný a neformální přístup k učení může zvýšit motivaci žáků a zlepšit jejich postoj k předmětu. Hry přinášejí prvky dobrodružství a soutěživosti, které mohou mít pozitivní vliv na klima

třídy i duševní zdraví žáků, které bylo postižené dlouhým obdobím uzavření škol. Únikové hry se ukázaly vhodné také jako nástroj pro opakování látky (114). Nabízejí příležitosti pro žáky k aktivnímu přemýšlení a diskusi o probíraných tématech. Tímto způsobem se podporuje dlouhodobější udržení informací v paměti. Menší počet pedagogů (20) použil únikové hry jako úvod do nové látky. Důvodem může být, že průchod hrou vyžaduje předchozí znalosti, které žáci potřebují k řešení úkolů a cvičení. Někteří pedagogové (21) využili únikové hry jako úvodní motivaci nebo aktivizaci. Hry mohou podnítit zájem žáků o dané téma a zvýšit motivaci a výkonnost v daném předmětu. Únikové hry byly méně často používány také pro testování (18), což může souviset s obtížemi při hodnocení výkonu žáků a srovnání výsledků v herním prostředí.



Graf 19: Využití v procesu vyučování

Z výsledků výzkumu vyplývá, že většina pedagogů (106) provedla s žáky celkovou evaluaci únikové hry. To ukazuje, že učitelé považují zpětnou vazbu a hodnocení za důležité součásti výuky. Evaluace může pomoci žákům reflektovat svůj výkon, osvojit si nové poznatky, zlepšit své dovednosti a učitelé zjistí, jak aktivitu vylepšit. Na druhou stranu 42 učitelů neuvedlo, že by realizovali celkovou evaluaci hry se svými žáky. Důvodem může být nedostatek času, nejasnost ohledně nejlepšího způsobu evaluace nebo přesvědčení, že hra samotná poskytuje dostatečnou zpětnou vazbu. Nicméně je důležité zdůraznit význam zpětné vazby a evaluace při použití jakékoli aktivity ve výuce.



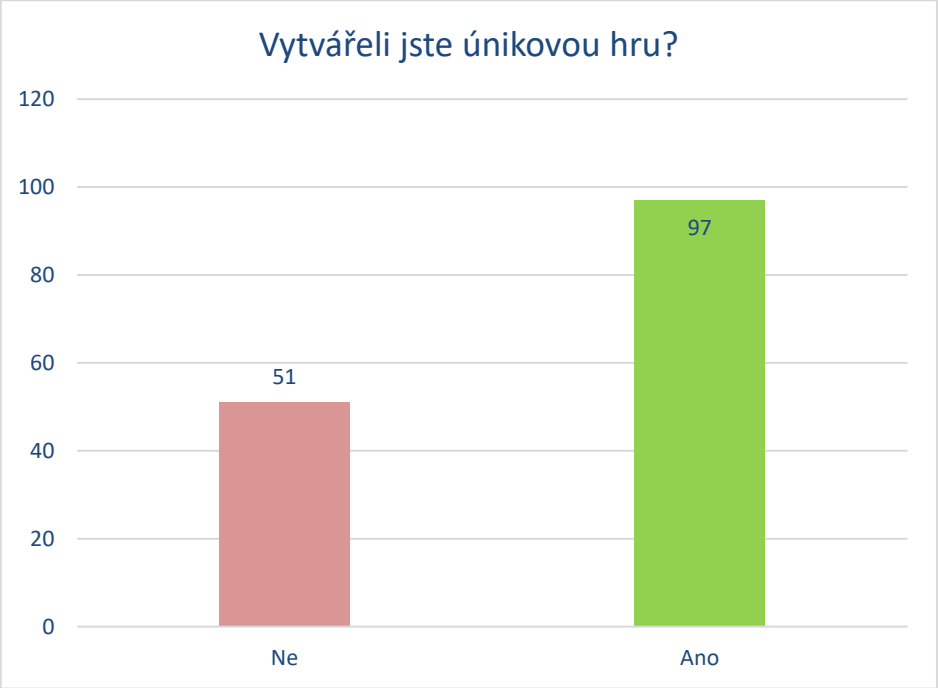
Graf 20: Evaluace hry z hlediska průchodu, srozumitelnosti herních prvků, pocitu z herního prostředí, spolupráce hráčů apod.

Pouze 8 pedagogů uvedlo smíšené reakce žáků na zařazení únikových her do distančního vzdělávání. Tyto smíšené reakce mohou být způsobeny rozdílnými preferencemi žáků, úrovněmi schopností nebo nevyhovující organizační formou. Nicméně, vzhledem k drtivé většině pozitivních reakcí žáků je zřejmé, že únikové hry představují zajímavý a motivující způsob, jak zpestřit distanční vzdělávání a podporovat aktivní účast žáků v procesu učení.

Graf 21: Reakce žáků na únikové hry v distanční výuce

Výsledky otázky v dotazníkovém šetření ukazují, že 97 pedagogů si vytvořilo vlastní únikovou hru pro použití v distančním vzdělávání, což je téměř dvojnásobek počtu těch, kteří to neudělali (51). Tato skutečnost naznačuje, že mnoho učitelů bylo motivováno a inspirováno k tomu, aby se aktivně podíleli na tvorbě únikových her, které by byly

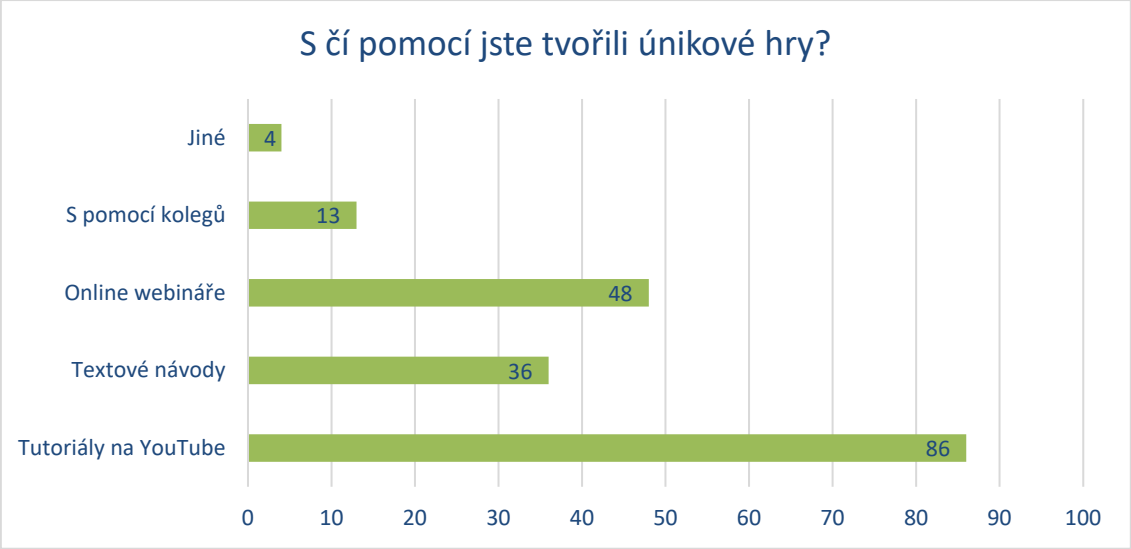
přizpůsobeny potřebám a zájmům jejich žáků. Tento trend také ukazuje, že pedagogové nejenže využívali sdílené únikové hry ve skupině, ale také se angažovali ve vlastní tvorbě, což jim umožňovalo lepší kontrolu nad obsahem a cíli hry. Vytváření únikových her je zcela jistě považováno za projev kreativity a jistý způsob inovace v pedagogickém přístupu, který pomáhal motivovat nejen žáky, ale také ostatní učitele.



Graf 22: Respondenti jako tvůrci únikových her

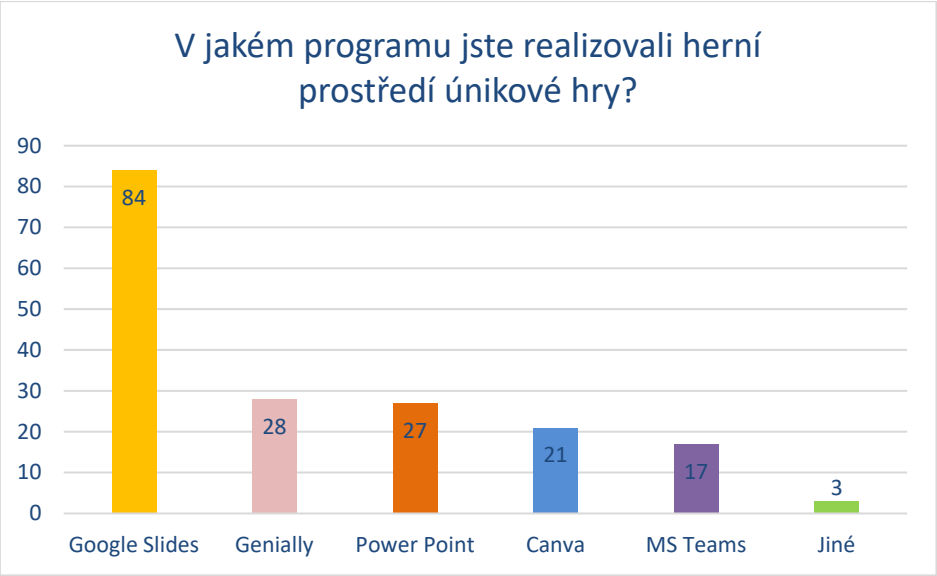
Nejvýraznějším pomocníkem při tvorbě online únikových her byly tutoriály a návody na YouTube (86). Jedním z důvodů může být individuální tempo, které platforma YouTube umožňuje. Učitelé mohou videa pozastavit, přetočit nebo zrychlit podle svých potřeb. Soustředit se cíleně na konkrétní části a pasáže spojené s tvorbou nebo sdílením. Nejsou vázáni konkrétním časem a video si mohou pustit kdykoli a kdekoli. Vizuální a interaktivní způsob učení může být pro některé učitele atraktivnější než textové návody nebo jiné metody. Díky tomu mohou pedagogové snáze pochopit a následovat kroky potřebné pro tvorbu únikových her. Online webináře byly dalším oblíbeným zdrojem pomoci (48 pedagogů). Poskytovaly možnost učit se od odborníků nebo zkušenějších tvůrců a získávat informace v reálném čase. Online schůzky navíc umožňují klást dotazy a učitelé tak mohou společně diskutovat nad problémy a čerpat vzájemnou, okamžitou inspiraci. Textové návody byly třetím nejpopulárnějším zdrojem (36 pedagogů), ačkoli mohou být méně interaktivní než ostatní metody. Někteří pedagogové se spoléhali na pomoc kolegů (13),

což ukazuje důležitost spolupráce a sdílení znalostí mezi učiteli. Další jednotlivci dále zmiňovali, že pomoc nepotřebovali, zkoušeli metodou pokus – omyl nebo jim k tvorbě vypomohla tištěná úniková hra.



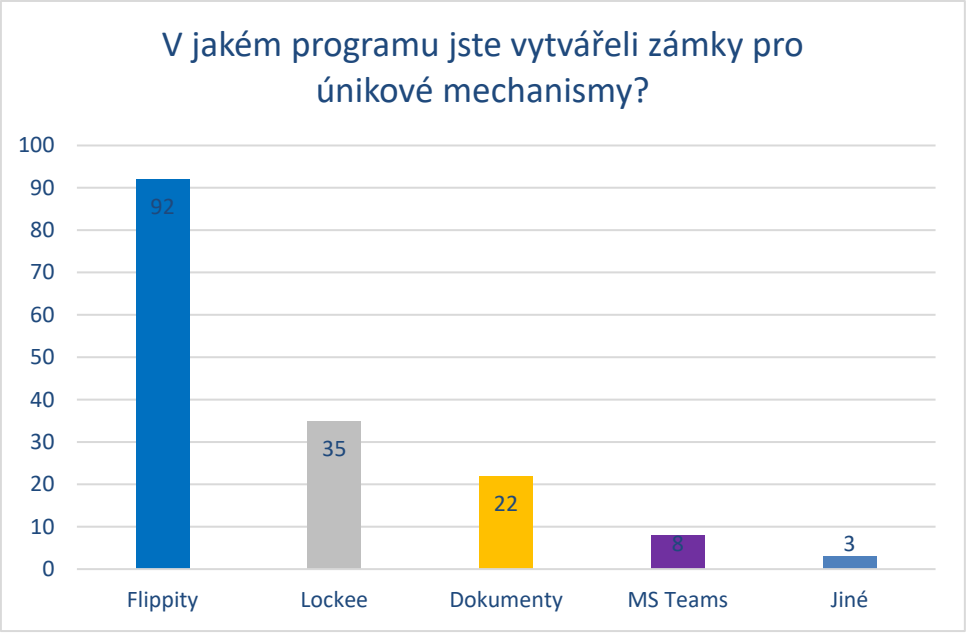
Graf 23: Pomoc při tvorbě únikové hry

Nejpopulárnějším nástrojem pro tvorbu únikových her jsou dle respondentů Google Slides, které vyzkoušelo téměř 80 % respondentů. Odpovídají tomu také hry publikované a sdílené ve facebookové komunitě. Ve prospěch Google nástrojů hovoří především možnost tvorby grafických herních scén a návaznost na Google Workspace, které spousta škol využívala pro organizaci a vedení distančního vzdělávání. Ostatní nástroje a aplikace jsou zastoupeny ve srovnatelné míře. Mezi dotazovanými se dále objevila aplikace Flippity.net a LearningApps.org, které ve velmi zjednodušené formě bez grafického prostředí také umožňují vytvoření jednoduché únikové hry. Kompletní výhody a nevýhody jednotlivých platforem byly popsány v teoretické části této práce.



Graf 24: Program pro tvorbu herního prostředí

Mezi nejoblíbenější online zámkové mechanismy patří web Flippity.net, který je navázán na Google tabulky. Ve svých hrách tento nástroj použilo 92 osob. Druhou nejčastější aplikací jsou zámky a klávesnice Lockee.fr. Tuto webovou aplikaci, která nabízí až 12 různých typů klávesnic s kódem, zmínilo 35 respondentů. Zaheslované složky, PDF soubory, sešity aj. využilo 22 dotazovaných a 17 respondentů zmínilo, že pro zámek v online únikové hře použilo týmy v MS Teams. Jednotliví respondenti dále uvedli, že jako zámkový mechanismus využili web LearningApps.org, zaheslovaný přechod mezi slidy v aplikaci Genially (genial.ly) nebo klíč v tištěné únikové hře.



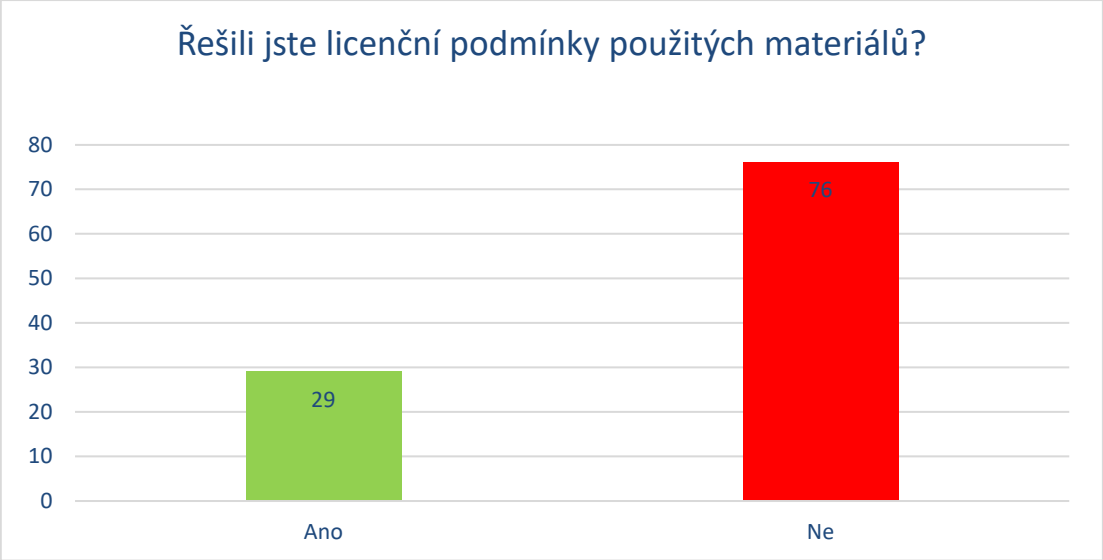
Graf 25: Nástroje pro únikové mechanismy

Data i jednotlivé hry ukazují, že učitelé do online únikových her zařazovali nejrůznější typy úkolů a cvičení. V návaznosti na organizační formu her, kdy převažovala samostatná práce, si můžeme všimnout, že vcelku logicky nejčastějším typem úkolů jsou ty z aplikací s automatickou zpětnou vazbou. Na základě vlastního pozorování můžu říct, že 99 % online únikových her zahrnuje cvičení nebo hru z aplikace LearningApps.org. To je pravděpodobně důsledek snadného vložení do herního prostředí, pohodlného sdílení a okamžité zpětné vazby pro žáky. Logické úkoly s řešením v herním prostředí byly již méně oblíbené. Ty do her využilo jen 37 pedagogů, přestože poskytují žákům zábavný způsob, jak rozvíjet kognitivní dovednosti a řešit problémy v kontextu hry. Domnívám se, že se učitelé obávali možného nepochopení ze strany žáka, což by mohlo znamenat ztrátu motivace a neúspěšné absolvování hry. Vlastní úkoly s nutnou kontrolou byly zařazeny 24 pedagogy. Tyto úkoly mohou být navrženy tak, aby se přizpůsobily konkrétním potřebám třídy nebo učiva, ale mohou vyžadovat více času a úsilí ze strany učitele při přípravě a hodnocení.

Graf 26: Typy úkolů v únikových hrách

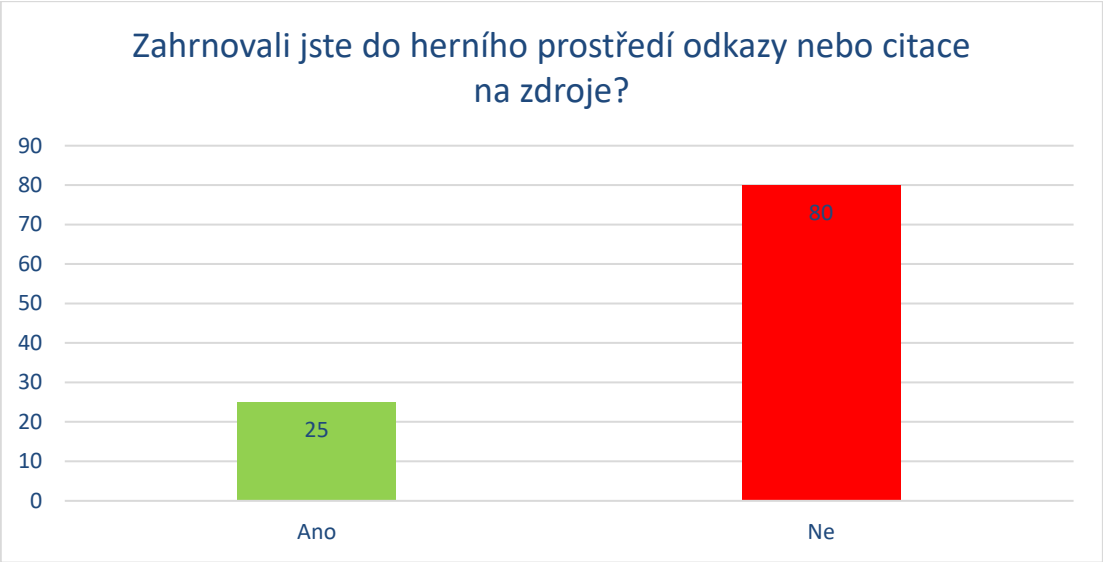
Z výzkumu dále vyplývá, že otázka licenčních podmínek použitých materiálů byla pro mnoho pedagogů a tvůrců méně důležitá. Zatímco 29 respondentů uvedlo, že řešili licenční podmínky použitých materiálů, grafických prvků nebo textů, 76 z nich to neudělalo. Toto zjištění by mohlo naznačovat, že pedagogové mohou být méně obeznámeni s licenčními otázkami nebo že tyto otázky nebyly pro ně při tvorbě únikových her prioritou. I přesto, že hry mohly být používány primárně pro osobní a vzdělávací účely jednotlivých tříd, je důležité myslet a mít povědomí o licencích a autorských právech, aby se zabránilo

neoprávněnému použití. Porušení autorských práv může mít vážné právní důsledky, je třeba u žáků a studentů podporovat etické jednání, zodpovědný přístup k právům a zájmům tvůrců obsahu a respektování kreativní práce druhých.



Graf 27: Řešení licenčních podmínek při tvorbě hry

Z výsledků předchozí otázky vyplývá, že většina respondentů neřešila licenční podmínky použitých materiálů. V souvislosti s touto otázkou se ukázalo, že pouze 25 respondentů zahrnovalo do herního prostředí odkazy nebo citace na zdroje, zatímco 80 z nich tak neučinilo. Tento nedostatek uvádění odkazů a citací může být problematický, jak už bylo zmíněno, zejména v kontextu důležitosti licenčních podmínek a autorských práv. Učitelé by měli být vedeni k tomu, aby zdroje a citace uváděli, šli dobrým příkladem svým studentům a připravovali je pro budoucnost v digitálním světě.



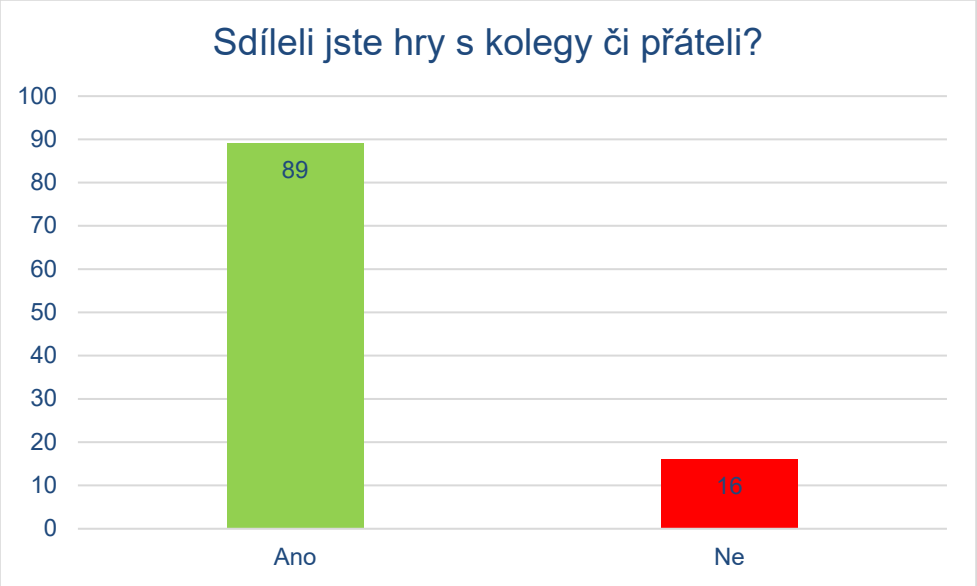
Graf 28: Zdroje a citace v herním prostředí

Výsledky ukazují, že pedagogové se rozdělili téměř rovnoměrně, pokud jde o sdílení svých únikových her s dalšími členy ve skupině Únikové hry ve školství. 50 respondentů uvedlo, že své hry sdílelo, zatímco 55 z nich to neudělalo. To může naznačovat, že někteří učitelé se cítí pohodlněji sdílet své materiály, zatímco jiní buď nemají zájem o sdílení, nebo si chtějí zachovat určitou míru originality. Dalším důvodem může být buď nejistota ohledně kvality hry, případně strach z negativní kritiky ze strany veřejnosti.

Graf 29: Sdílení vytvořené hry s dalšími členy komunity

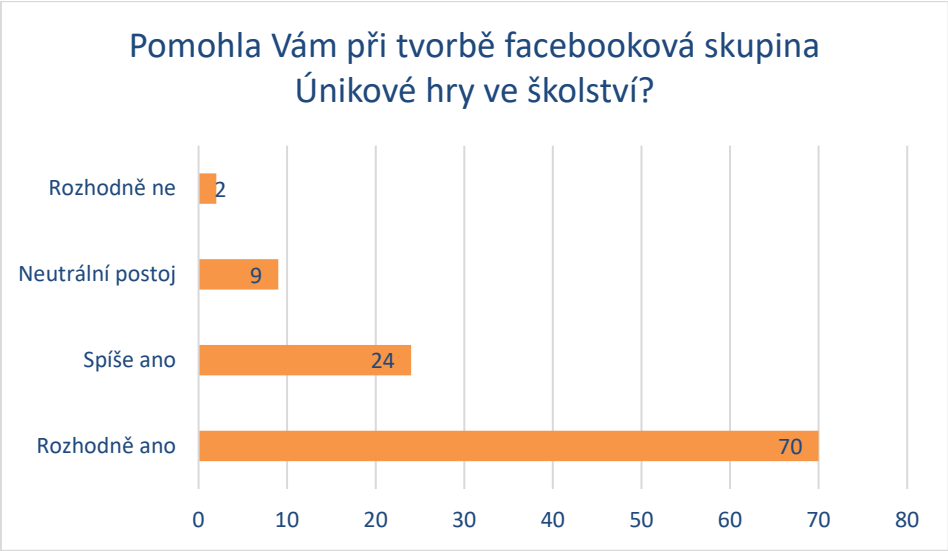
Další část ukazuje, že autoři sdíleli raději své hry s kolegy či přáteli. Odpovědělo tak 89 dotazovaných. To může dokazovat, že si učitelé uvědomují důležitost sdílení zkušeností

a materiálů se svými kolegy, aby vytvořili efektivní výukové prostředí a podpořili spolupráci mezi učiteli napříč svojí vzdělávací institucí. Sdílení únikových her a dalších materiálů může obecně pomáhat šířit příklady dobré praxe, nové nápady a inspiraci. Ukazuje to také, že sdílení s lidmi, kteří jsou nám bližší ať už profesně či osobně, je pro spoustu autorů přijatelnější, ať už z hlediska přijímání kritiky a zpětné vazby nebo udržením si kontroly nad případným zneužitím či nevhodným uplatněním.



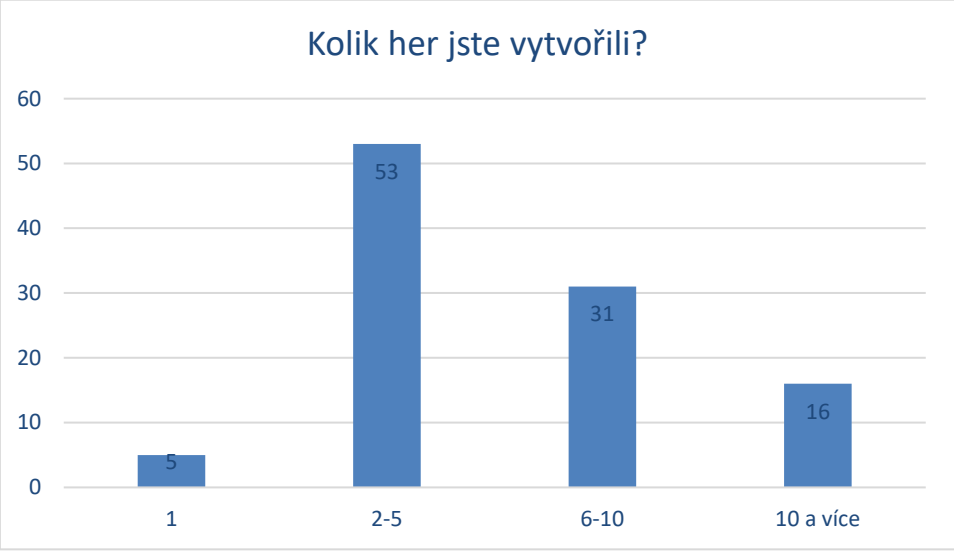
Graf 30: Sdílení vytvořené hry s kolegy či přáteli

Více než 90 % autorů považuje facebookovou skupinu Únikové hry ve školství za užitečnou až velmi užitečnou při tvorbě her. Neutrální postoj zaujímá 6 % dotazovaných a pouhé 1 % uvedlo, že jim skupina vůbec nepomohla. Tyto výsledky ukazují, že skupina hrála pro většinu pedagogů důležitou roli při tvorbě online únikových her a poskytla jim podporu, inspiraci a potřebné zdroje.



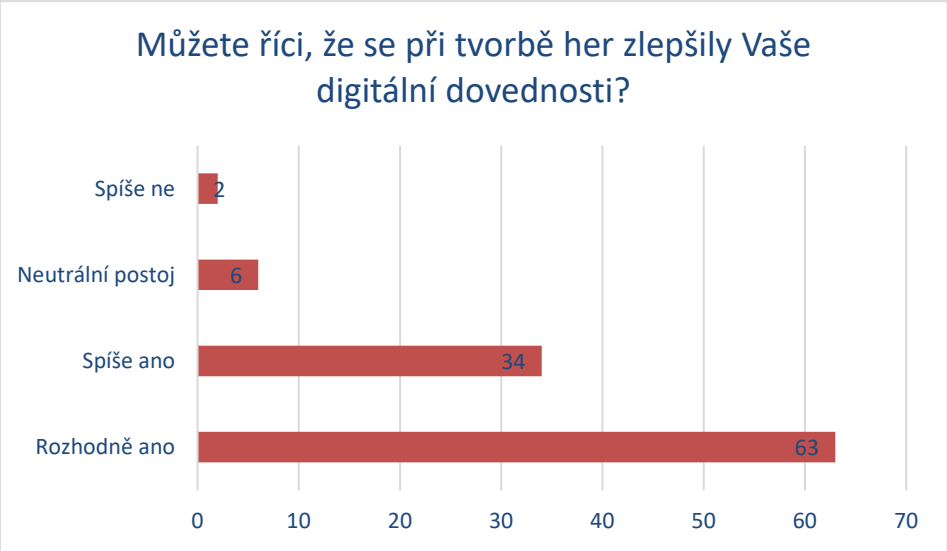
Graf 31: Pomoc komunity při tvorbě únikové hry

Z dat zjištěných z dotazníků můžeme vyčíst, že více než 90 % autorů vytvořilo více než 1 únikovou hru. Polovina respondentů vytvořila během pandemie mezi 2 a 5 hrami. Skupina autorů, kteří vytvořili 6 až 10 her, představuje téměř 30 % dotazovaných a necelých 15 % dotazovaných vytvořilo více než 10 her. Výsledky naznačují, že únikové hry zaujaly mnoho pedagogů a staly se oblíbenou aktivitou během distančního vzdělávání. Nadšení některých autorů bylo natolik velké, že se úniková hra stala prakticky nedílnou součástí výuky. Mnoho z nich během tvorby a aplikace nabralo spoustu zkušeností a mohlo tak sdílet své nápady a postřehy s dalšími zájemci.



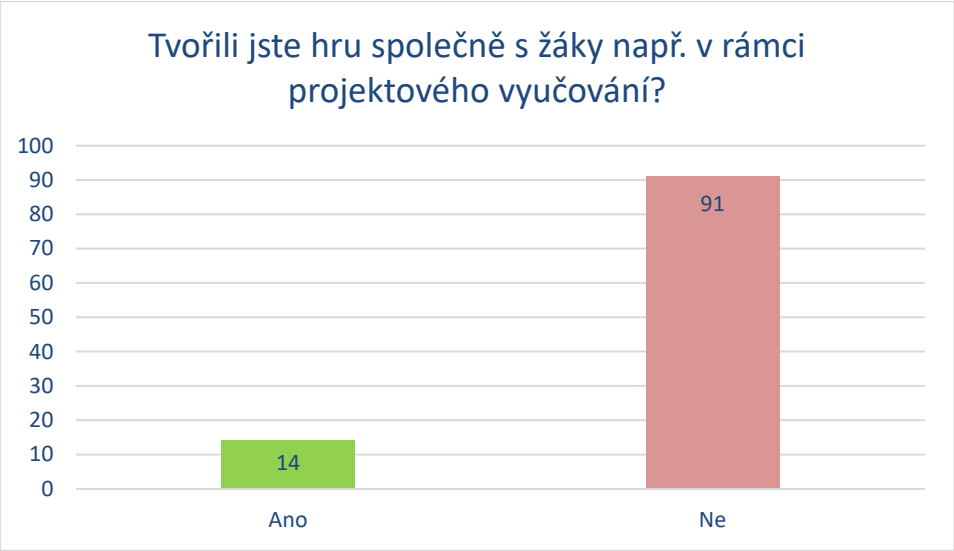
Graf 32: Počet vytvořených her

Odpovědi v další části dotazníku naznačují, že tvorba únikových her měla pozitivní vliv na digitální dovednosti zapojených respondentů. Více než 92 % to uvedlo v odpovědi na tuto otázku. Autoři během kreativního procesu musí zapojit různé technologie, aplikace a editory. To může zvýšit jejich schopnost efektivně využívat a adaptovat technologie do hodin nejen s metodou únikové hry. Pouze 8 respondentů vyjádřilo neutrální postoj nebo byly jejich schopnosti v této oblasti natolik vysoké, že jim samotná tvorba hry nepřinesla nic nového. Obecně lze ale říci, že tvorba únikových her může mít velmi dobrý dopad na digitální dovednosti autorů, ale také hráčů, kteří se s nimi v průběhu hraní setkávají.



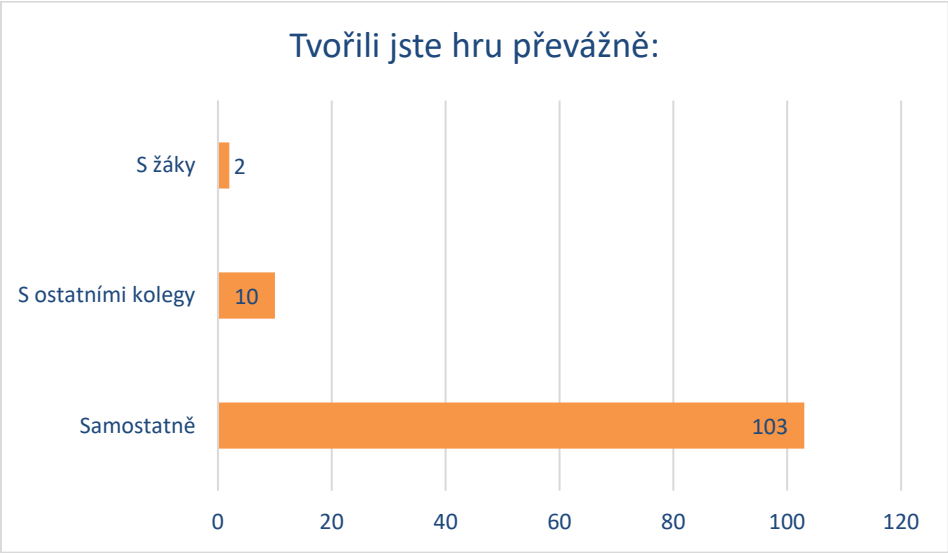
Graf 33: Vliv na digitální dovednosti tvůrců únikových her

Většina respondentů (91 z celkových 105, což představuje 86,7%) nevyužila tvorbu únikových her společně s žáky v rámci projektového vyučování. Na druhou stranu, 14 respondentů (13,3%) se rozhodlo pro spolupráci s žáky nebo studenty na tvorbě her v rámci projektového vyučování. Tato data naznačují, že ačkoliv projektové vyučování může poskytnout zajímavou možnost zapojení žáků kreativního procesu, většina pedagogů se rozhodla pro samostatnou tvorbu. To může být způsobeno různými faktory, jako je nedostatek času, potřebou kontroly nad obsahem a finálním výstupem nebo obavy z obtížnosti koordinace spolupráce se žáky na dálku v době pandemie.



Graf 34: Úniková hra jako žákovský projekt

Výzkum také ukazuje, že tvorba hry byla především doménou samostatné práce jednotlivých autorů. Pouze 9 % zvolilo možnost spolupráce, někteří si vyzkoušeli obě varianty a jen 2 autoři zapojovali do tvůrčího procesu převážně žáky a studenty. Výhodou může být především efektivnost práce, kontrola nad obsahem nebo preference v individuálním tempu práce. Projekty a spolupráce mohou být obecně náročnější na koordinaci, komunikaci a časová dotace se v takovém případě samozřejmě také zvyšuje.



Graf 35: Způsob tvorby a spolupráce únikové hry

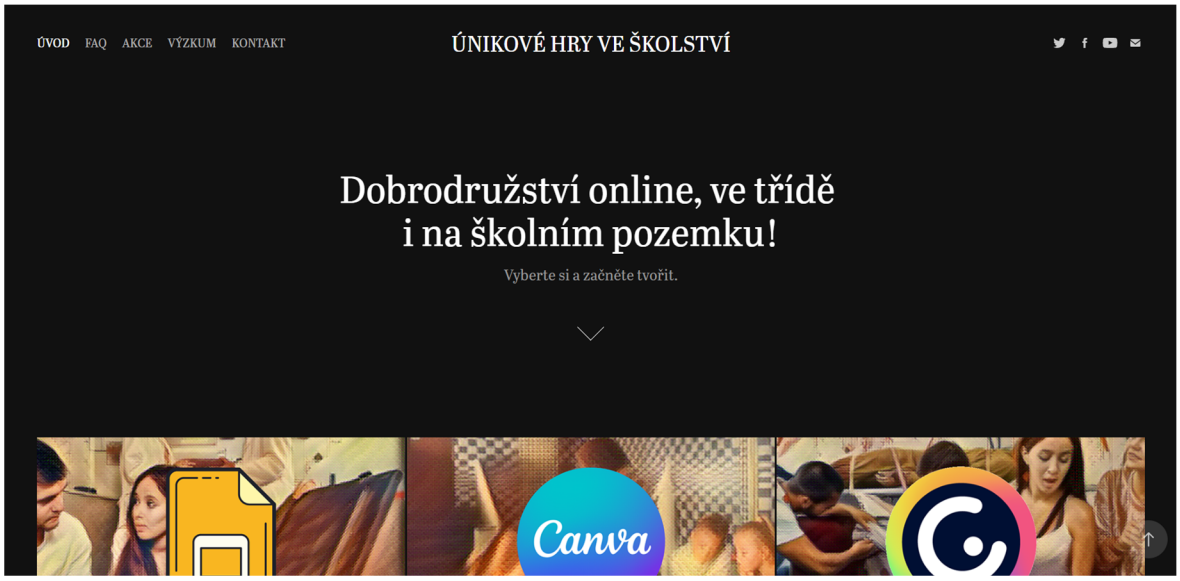
Přestože, výsledky jsou do jisté míry ovlivněné především zapojením učitelů nadšenců, můžeme na jejich základě vysledovat velký přínos pro žáky a studenty během pandemie. Jeden z mála podobných výzkumů, s kterými můžeme data porovnávat od Manzano-León

a kol. (2021) potvrzuje, že edukativní online únikové hry byly mezi studenty a účastníky jejich výzkumu velmi oblíbené a měly výrazný vliv na motivaci a pozitivní dopad na jejich učení. Sami autoři pak vnímali aplikaci únikové hry v jejich studijním programu jako inovativní vzdělávací zážitek, který se výrazně odlišoval od ostatních stylů výuky během pandemie COVID-19. Výsledky studie potvrzují fenomén únikových her ve vzdělávání i na vysokých školách. U studentů dokázaly hry probudit zvědavost a zvýšit zájem o studovaný obor. Další výhodou pro vysokoškolské pedagogy byl pak kooperativní charakter hry, který umožňoval studentům pracovat a zlepšovat klíčové kompetence, jako např. komunikace a vzájemná spolupráce. Na rozdíl od výsledku v této práci, kde učitelé online hry nejčastěji zařazovaly jako samostatnou práci, bylo pro zapojené respondenty ve výzkumu *Online Escape Room during COVID-19: A Qualitative Study of Social Education Degree Students' Experiences* opravdu klíčové vzájemně spolupracovat a komunikovat. I tato sudia má stejně jako řada dalších svá omezení, nebylo například možné provést indivudální rozhovory se všemi studenty a podrobněji rozebrat jejich pocity a aspekty motivace. Autoři v alteraci navrhují zlepšení reflexe a pokusit se více vysvětlit prvotní cíle hry, s jejichž pochopením měl zlomek účastníků výzkumu problém.

V oblasti dalšího výzkumu vidím u únikových her obrovský potenciál. Budoucí badatelé mohou podrobně analyzovat hry, které vytvořili v době pandemie učitelé. Můžeme studovat konkrétní dopady na motivaci, osvojování si nejrůznějších kompetencí a prozkoumávat a porovnávat únikové hry s dalšími strategiemi kooperativního a aktivního učení.

9 WEBOVÉ STRÁNKY – UNIKOVKYVESKOLE.CZ

S cílem poskytnout učitelům, studentům, školám a dalším zájemcům přehledný zdroj informací byly vytvořeny webové stránky, které se zabývají nejen online únikovými hrami, ale poskytují informace o tom, jak tuto metodu využít ve školních třídách. Tento koncept představuje alternativní a inovativní způsob, jak zvýšit motivaci žáků, rozvíjet jejich schopnosti řešit problémy, spolupracovat a také podpořit mezipředmětové vazby. Stránka slouží jako platforma, kde návštěvník nalezne nápady a osvědčené postupy pro zlepšení výuky prostřednictvím únikových her, které se opírají o poslední zahraniční výzkumy a odbornou i populárně naučnou literaturu.

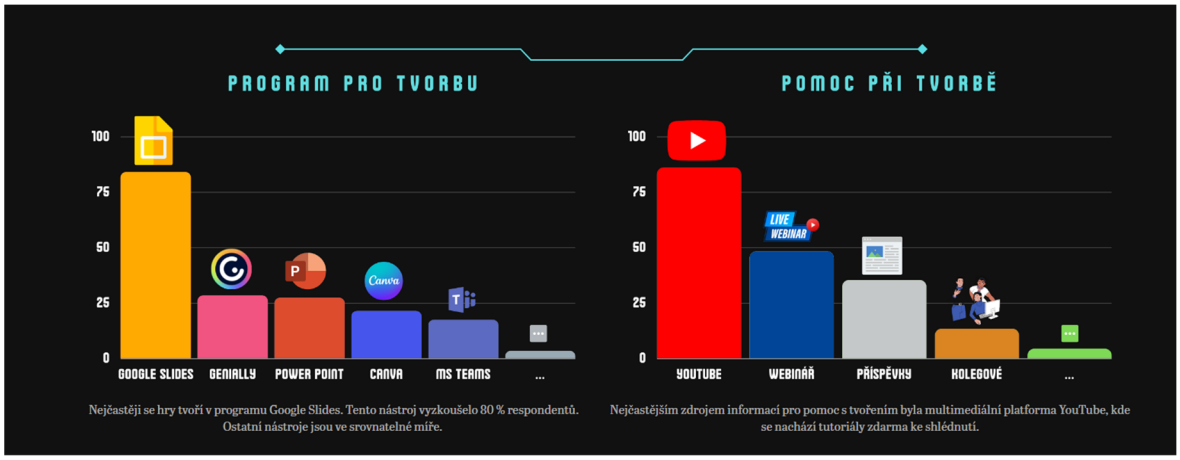


Obrázek 24: Úvodní stránka webové prezentace https://unikovkyveskole.cz/, vlastní zpracování

Na webu jsou popsány postupy a sdíleny video návody pro vytvoření online únikových her na platformách Google Slides, Canva, Genially, Power Point a MS Teams. Návštěvníci zde najdou odpovědi na nejčastěji kladené otázky, které se pravidelně objevovaly ve facebookové skupině. Část, která napoví, jak únikovou hru vytvořit v rámci projektového vyučování, informace o možných úkolech a hádankách, které do her zařadit, včetně konkrétních ukázek, popsané zámkové mechanismy a výzkumnou část, která je také součástí této práce a další zdroje pro rozšiřující studium o únikových hrách.

V plánu je webové stránky nadále rozšiřovat a doplňovat o nejnovější trendy a poznatky z oboru únikových her a popularizačním způsobem publikovat další výzkumy. Jak bylo zmíněno v předchozích kapitolách. Zájem o únikové hry rapidně narůstá nejen mezi hráči,

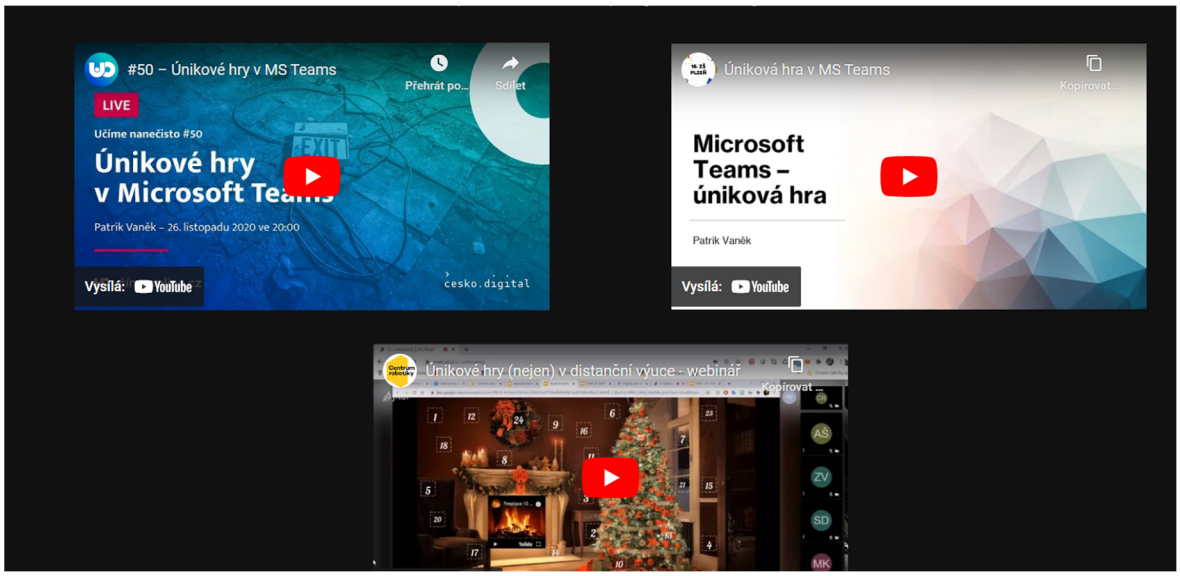
ale také mezi studenty a výzkumníky z vysokých škol. Můžeme se tak v budoucnu dočkat dalších zajímavých poznatků, které by si na webu zcela jistě našly svoje místo.



Obrázek 25: Stránka VÝZKUM webové prezentace https://unikovkyveskole.cz/, vlastní zpracování

Velký prostor je taky v aktualizaci a realizaci obsahu únikových her, které se odehrávají v prostředí IRL. Protože je toto téma velmi komplexní a obecně příprava zábavných a zajímavých her ve školním prostředí velmi náročná, je třeba věnovat tomuto tématu zvýšenou časovou dotaci.

Velkou výhodu samotného webu spatřuji také v souhrnu a sumarizaci výukových videí pro tvůrce a autory. Každá platforma má vlastní, komentované tutotirály a k dispozici jsou také záznamy z nejrůznějších webinářů.



Obrázek 26: Stránka MS Teams webové prezentace https://unikovkyveskole.cz/, vlastní zpracování

Web: https://unikovkyveskole.cz/ **Platforma:** https://portfolio.adobe.com/

ZÁVĚR

Na základě zjištěných skutečností z dotazníkového šetření a dlouhodobého zúčastněného pozorování můžu konstatovat, že komunita založená kolem únikových her významně přispěla k lepšímu zvládnutí distančního vzdělávání během pandemie. Toto zlepšení bylo patrné především na didaktické a metodické úrovni – učitelé měli možnost sdílet a aplikovat osvědčené postupy, diskutovat o účinných strategiích a navzájem se podporovat v návrhu a implementaci efektnivních únikových her do své výuky. Komunita tak představovala klíčový zdroj pedagogické inspirace, odborných rad a praktických nástrojů pro zvládání dílčích výzev spojených s distančním vzděláváním. Aktivní členové skupiny pomáhali učitelům využívat a vytvářet kvalitní a zajímavé únikové hry pro žáky, což zpříjemnilo a obohatilo vzdělávací proces. Online únikové hry jsou nástrojem ke smysluplné, tvořivé a bezpečné práci s technologiemi a rozvoji digitální gramotnosti. Žák vyhledává, posuzuje, získává, sdílí a sděluje informace. K tomu volí postupy, strategie a způsoby, které odpovídají konkrétní situaci a účelu. Identifikuje problémy a možnosti jejich řešení pomocí digitálních prostředků. Zvažuje a kriticky hodnotí různá řešení problémů, v případě potřeby přizpůsobuje digitální nástroje pro konkrétní postupy.

Výsledky dotazníkového šetření odhalily jisté mezery, které mohou nastat v případě organizační formy práce v hodině. Řada učitelů totiž v době pandemie volila pro své žáky únikovou hru jako samostatnou práci. Téměř všichni autoři se v odborné literatuře shodují, že únikové hry jsou ideálním nástrojem k rozvoji klíčových kompetencí a dovedností, které se týkají komunikace, řešení problémů a vzájemného učení. Ty jsou však nejvíce posílené právě při práci v týmu a vzájemné spolupráci. I přes tyto závěry byly však reakce žáků na zařazení únikové hry do výuky v době pandemie v drtivé většině pozitivní.

Mírným zklamáním může být zjištění, že více než polovina autorů nesdílela svoje výtvory společně s dalšími členy facebookové skupiny Únikové hry ve školství. V úložištích učitelů se tak nachází další hry, které nejsou veřejně přístupné a mohly by pomoci vzdělávat další žáky.

Dalším nedostatkem je pohled učitelů na zdroje a licence ve vytvořených online hrách. Zdroje nebo citace nezveřejňovalo více než 75 % autorů a licenční podmínky u prvků použitých v grafickém zpracování vůbec neřešilo 67 %. Můžeme se domnívat, že učitelé pod

časovým presem a tlakem v době pandemie nevědomky a při enormně zvýšené pracovní zátěži prostě jen neměli čas a chuť věnovat další část tvorby zásadám autorských práv nebo v tomto oboru nejsou dostatečně edukováni. Je potřeba tento fakt neignorovat a zaměřit se na osvětu v dalším vzdělávání i tvorbě návodů.

Naopak pozitivním zjištěním je, že přes 70 % pedagogů realizovalo kompletní evaluaci hry se svými žáky a většina tvůrců uvedla, že se při tvorbě zlepšily jejich digitální dovednosti. Online únikové hry tak měly v době pandemie pozitivní vliv nejen na žáky, ale také na učitele.

RESUMÉ

Tato práce se zabývá rolí online únikových her v kontextu distančního vzdělávání, které se stalo nezbytným během pandemie COVID-19. Prostřednictvím detailního zkoumání komunity vytvořené na Facebooku kolem únikových her ve školství, práce odhaluje, jak tato platforma podpořila učitele v efektivnějším zvládání distančního vzdělávání. Práce také poukazuje na výhody online únikových her jako nástroje pro rozvoj digitální gramotnosti a klíčových kompetencí u žáků. Zjištění naznačují, že ačkoliv práce s únikovými hrami byla v době pandemie přijata pozitivně, existují i určité výzvy, včetně otázek týkajících se organizační formy práce a správného využití zdrojů a licencí. Práce ukazuje, že online únikové hry mohou mít pozitivní dopad na distanční vzdělávání, ale také zdůrazňuje potřebu dalšího výzkumu a vzdělání v tomto odvětví.

SUMMARY

This study examines the role of online escape games in the context of distance learning, which became a necessity during the COVID-19 pandemic. Through a detailed exploration of the community formed on Facebook around escape games in education, the work reveals how this platform supported teachers in more effectively managing distance learning. The work also highlights the benefits of online escape games as a tool for developing digital literacy and key competencies in students. The findings suggest that while work with escape games was positively received during the pandemic, there are also certain challenges, including questions regarding the organizational form of work and the correct use of resources and licenses. The work demonstrates that online escape games can have a positive impact on distance learning, but it also underscores the need for further research and education in this field.

SEZNAM LITERATURY

BICANOVÁ, Jana; GARGULÁK, Karel; PROKOP, Daniel. *Zkušenosti českých učitelů s distanční výukou.* Online. *PAQ Research*. 2021. Dostupné z: https://drive.google.com/file/d/1LAfGoeGHTGElbwI91GavJE2DmSz9X2Eq/view [Citováno 2023-05-27].

BLÁHOVÁ, Lucie. *Tvorba on-line únikových her pro přírodovědné předměty na ZŠ (manuál pro učitele).* Online. Plzeň, 2022. Dostupné z: https://theses.cz/id/ilk9wu/. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta pedagogická. Vedoucí práce Mgr. Lenka Benediktová, Ph.D. [Citováno 2023-04-22].

BOHÁČKOVÁ, Petra. *Zámečky kam se podíváš*. Dejte mi pevný bod a pohnu i českým školstvím, ISSN 2788-1377. Zveřejněno 17. ledna 2020. Dostupné z: https://dejtemipevnybod.cz/2020/01/zamecky-kam-se-podivas/ [Citováno 2023-05-27].

ČAPEK, Robert. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod.* Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3450-7.

ČERNÁ, Anna. *Úniková hra jako strategický nástroj pro předávání místní kultury návštěvníkům Berouna*. Online. Praha, 2020. Dostupné z: https://theses.cz/id/79xbdj/. Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická v Praze. Vedoucí práce Irena Tyslová. [Citováno 2023-04-22].

ČERNOCHOVÁ, Miroslava; KOMRSKA, Tomáš; NOVÁK, Jaroslav. *Využití počítače při vyučování: Náměty pro práci dětí s počítačem*. Vydání první. Praha: *Portál*, 1998. ISBN 80-7178-272-6.

ČESKÁ ŠKOLNÍ INSPEKCE. PAVLAS, Tomáš; ZATLOUKAL Tomáš; ANDRYS Ondřej; NEUMAJER Ondřej. *Distanční vzdělávání v základních a středních školách: Přístupy, posuny a zkušenosti škol rok od nástupu pandemie nemoci covid-19*. Online. 2021. Dostupné z: https://www.edu.cz/wp-content/uploads/2021/03/TZ_Distancni-vzdelavaniv-ZS-a-SS_brezen-2021.pdf [Citováno 2023-05-27].

ČESKÁ TISKOVÁ KANCELÁŘ. *Plzeňský student vysoké školy vytvořil únikovou hru k distanční výuce dětí*. Online. *Seznam Zprávy*. 24. 2. 2021. Dostupné z: https://www.seznamzpravy.cz/clanek/plzensky-student-vysoke-skoly-vytvoril-unikovou-hru-k-distancni-vyuce-deti-144145 [Citováno 2023-03-30].

DUZBABOVÁ, Zuzana. *I distanční výuka může být zábava, student ZČU přišel s online vzdělávací únikovou hrou.* Online. *Plzeňská Drbna*. 28. 02. 2021. Dostupné z: https://plzenska.drbna.cz/zpravy/vzdelani/5069-i-distancni-vyuka-muze-byt-zabava-student-zcu-prisel-s-online-vzdelavaci-unikovou-hrou.html [Citováno 2023-03-30].

EUROPEAN CENTRE FOR DISEASE PREVENTION AND CONTROL. *Influenza virus characterisation summary, Europe, February 2021.* Online. 2021. Dostupné z: https://www.ecdc.europa.eu/en/publications-data/influenza-virus-characterisation-summary-europe-february-2021 [Citováno 2023-03-30].

EVROPA V DATECH. Ženy mezi učiteli. Online. 2019. Dostupné z: https://www.evropavdatech.cz/clanek/33-zeny-mezi-uciteli/ [Citováno 2023-04-14].

FOLTÝNOVÁ, Tereza. *Podnikatelský plán - online únikové hry od Světa vzdělání*. Online. Praha, 2021. Dostupné z: https://theses.cz/id/g5z62e/. Bakalářská práce. Vysoká škola Newton, a.s., NEWTON College a.s. Vedoucí práce Ing. Dagmar Palatová. [Citováno 2023-04-22].

Google. Google Meet. meet.google.com. Online. 2023. https://meet.google.com/?authuser=0 [Citováno 2023-04-22]

Google. Nápověda Učebna. support.google.com. Online. 2023 https://support.google.com/edu/classroom/answer/10099500?hl=cs#zippy=%2Cvoliteln%C3%A9-funkce-d%C3%ADl%C4%8D%C3%ADch-m%C3%ADstnost%C3%AD%2Cp%C5%99e%C4%8Dt%C4%9Bte-si-jak-funguj%C3%AD-bezpe%C4%8Dnostn%C3%AD-funkce-v-d%C3%ADl%C4%8D%C3%ADch-m%C3%ADstnostech [Citováno 2023-04-22]

HÁJKOVÁ, Barbora. *On-line výuku zpestřuje únikovými hrami, jeho nápad zaujal tisíce učitelů.* Online. *Plzeňský deník*. 25. 02. 2021. Dostupné z: https://plzensky.denik.cz/zpravy_region/on-line-vyuku-ucitel-zpestruje-unikovymi-hry-20210225.html [Citováno 2023-03-30].

Hall, Mark. Facebook. Encyclopedia Britannica. Online. 2023. Dostupné z: https://www.britannica.com/topic/Facebook [Citováno 2023-04-22]

HAROM, Michael. *Návrh marketingové strategie pro online rodinné únikové hry od Světa vzdělání.* Online. Praha, 2021. Dostupné z: https://theses.cz/id/5no37a/. Bakalářská práce. Vysoká škola Newton, a.s., NEWTON College a.s. Vedoucí práce Mgr. Bc. Michal Mervart, MBA. [Citováno 2023-04-22].

HELUS, Zdeněk. *Sociální psychologie pro pedagogy. 2., přepracované a doplněné vydání*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4674-6.

HOLEČEK, Václav. *Psychologie v učitelské praxi*. Praha: *Grada*, 2014. Pedagogika (Grada). ISBN 9788024737041.

HOUŠŤOVÁ, Michaela. *Únikové hry ve výuce na 1. stupni ZŠ*. Online. Brno, 2022. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/spr8v/. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Iva FRÝZOVÁ. [Citováno 2023-04-22].

HRON, Dominik. *Žák sokolovské školy vytvořil únikovou hru na podporu českých zoo. Vybral už přes 40 tisíc korun.* Online. iRozhlas. 26. 3. 2021. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/zpravy-domov/zak-skola-sokolov-unikova-hra-zoo-podpora_2103261131_tzr [Citováno 2023-03-30].

CHRAMOSTA, Jakub. *Vývoj 2D únikové hry s procedurálním generováním mapy.* Online. Hradec Králové, 2022. Dostupné z: https://theses.cz/id/bixdke/. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové, Fakulta informatiky a managementu. Vedoucí práce Ing. Milan Košťák. [Citováno 2023-04-22].

JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. ISBN 978-80-904387-3-6.

KANTOROVÁ, Nikol. *Únikové hry s fyzikální tematikou.* Online. Ostrava, 2022. Dostupné z: https://theses.cz/id/vokb59/. Závěrečná práce studenta celoživotního vzdělávání. Ostravská univerzita, Přírodovědecká fakulta. Vedoucí práce doc. RNDr. Libor Koníček, PhD. [Citováno 2023-04-22].

KORELUS, Pavel. *Nevytvářejme si vztah k distančnímu vzdělávání podle nouzového stavu, upozorňuje Lucie Rohlíková*. Online. Západočeská univerzita v Plzni - CŽV. 8. 6. 2020. Dostupné z: https://info.zcu.cz/clanek.jsp?id=2932 [Citováno 2023-03-30].

KŘEČKOVÁ, Jana. *Sada on-line únikových her pro distanční výuku tematického okruhu Pěstitelské práce.* Online. Plzeň, 2022. Dostupné z: https://theses.cz/id/20umsi/. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta pedagogická. Vedoucí práce Mgr. Lenka Benediktová, Ph.D. [Citováno 2023-04-22].

KURILENKO, Victoria; BIRYUKOVA, Yulia; AKHINA, Kristina. *Gamification As Successful Foreign Languages E-Learning For Specific Purposes.* 2020. Katowice. Online. Dostupné z: https://us.edu.pl/wydzial/wsne/wp-content/uploads/sites/20/Nieprzypisane/el-2020-12-09.pdf [Citováno 2023-04-21]

KYDALOVÁ, Radka. *Únikové hry ve výuce chemie*. Online. 2020. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/119950/130286186.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Přírodovědecká fakulta, Katedra učitelství a didaktiky chemie. Vedoucí práce Teplá, Milada. [Citováno 2023-04-22].

LOUŽIL, Martin. *Únikové hry jako nástroj rozvoje logického myšlení a nestandardního zpracování informací.* Online. Hradec Králové, 2019. Dostupné z: https://theses.cz/id/auglnr/. Diplomová práce. Univerzita Hradec Králové, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Michal Musílek, Ph.D. [Citováno 2023-04-22].

MANZANO-LEÓN, A.; AGUILAR-PARRA, J.M.; RODRÍGUEZ-FERRER, J.M.; TRIGUEROS, R.; COLLADO-SOLER, R.; MÉNDEZ-AGUADO, C.; GARCÍAHERNÁNDEZ, M.J.; MOLINA-ALONSO, L. *Online Escape Room during COVID-19: A Qualitative Study of Social Education Degree Students' Experiences*. Educ. Sci. 2021, 11, 426. Dostupné z: https://doi.org/10.3390/ educsci11080426 [Citováno 2023-04-21]

MAŇÁK, Josef. *Nárys didaktiky*. 1. vyd. *Brno*: Masarykova univerzita, 1990. 111 s. ISBN 80-210-0210-7.

MARŠÍKOVÁ, Michaela; JELEN, Václav. *Hlavní výstupy z Mimořádného šetření ke stavu zajištění výuky učiteli v MŠ, ZŠ, SŠ a VOŠ*. Online. 2019. *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy: odbor školské statistiky, analýz a informační strategie*. Dostupné z: https://www.msmt.cz/file/50371/ [Citováno 2023-04-14].

MATOUŠEK, Oldřich. *Rodina jako instituce a vztahová síť*. 3., rozš. a přeprac. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2003. Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 8086429199.

Microsoft. Microsoft Teams for Education. microsoft.com. Online. 2023. https://www.microsoft.com/cs-cz/education/products/teams [Citováno 2023-04-22]

Microsoft. Podpora. Support.microsoft.com. Online. 2020. https://support.microsoft.com/cs-cz/topic/vytv%C3%A1%C5%99en%C3%AD-a-spr%C3%A1va-skupinov%C3%BDch-m%C3%ADstnost%C3%AD-b%C4%9Bhem-sch%C5%AFzek-t%C5%99%C3%ADdy-18b340cd-1106-4fa5-a852-5676614f7e7d#ID0EBF=For_educators. [Citováno 2023-04-22]

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. *Informace k provozu škol a školských zařízení od 27. února 2021 do 21. března 2021*. Online. Praha. 2021. Dostupné z: https://www.msmt.cz/file/54685/ [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. *Informace o mimořádných prostředcích na ICT*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.msmt.cz/informace-o-mimoradnych-prostredcich-na-ict [Citováno 2023-05-27].

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. Metodika pro distanční vzdělávání. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.edu.cz/methodology/metodika-pro-vzdelavani-distancnim-zpusobem-2/ [Citováno 2023-03-30].

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. *Reakce MŠMT k dezinformacím o aktuálních protiepidemických opatřeních ve školách*. Online. Praha. 2021. Dostupné z: https://www.edu.cz/reakce-msmt-k-dezinformacim-o-aktualnich-protiedpidemickych-opatrenich-ve-skolach/ [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. *Školství podle PES 3 od pondělí 7. 12*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.msmt.cz/skolstvi-podle-pes-3-od-pondeli-7-12 [citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ ČR. *Mimořádné opatření - nošení ochranných prostředků dýchacích cest s výjimkami s účinností od 10. 9. 2020 do odvolání*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/wp-content/uploads/2020/09/Mimoradne-opatreni-noseni-ochrannych-prostredku-dychacich-cest-s-vyjimkami-s-ucinnosti-od-10-9-2020-do-odvolani.pdf [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ ČR. *Mimořádné opatření – omezení provozu škol a školských zařízení od 18. 5. do 25. 5. 2020*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/wp-content/uploads/wepub/19223/41417/Mimo%C5%99%C3%A1dn%C3%A9%20opat%C5%99en%C3%AD%20-%20omezen%C3%AD%20provozu%20%C5%A1kol%20a%20%C5%A1kolsk%C3%BDch%20za%C5%99%C3%ADzen%C3%AD%20od%2018.%205.%20do%2025.%205.%202020.pdf/ [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ ČR. *Mimořádné opatření – omezení provozu škol a školských zařízení s účinností od 25. 5. 2020 do odvolání*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/wp-content/uploads/wepub/19249/41473/Mimo%C5%99%C3%A1dn%C3%A9%20opat%C5%99en%C3%AD%20-%20omezen%C3%AD%20provozu%20%C5%A1kol%20a%20%C5%A1kolsk%C3%BDch%20za%C5%99%C3%ADzen%C3%AD%20s%20%C3%BA%C4%8Dinnost%C3%AD%20od%2025.%205.%202020%20do%20odvol%C3%A1n%C3%AD.pdf [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ ČR. *Mimořádné opatření – omezení provozu škol a školských zařízení s účinností od 1. 6. 2020 do odvolání*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/wp-content/uploads/2020/05/Mimo%C5%99%C3%A1dn%C3%A9-opat%C5%99en%C3%AD-omezen%C3%AD-provozu-%C5%A1kol-a-%C5%A1kolsk%C3%BDch-za%C5%99%C3%ADzen%C3%AD-s-%C3%BA%C4%8Cinnost%C3%AD-od-1.-6.-2020-do-odvol%C3%A1n%C3%AD.pdf [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ ČR. *Mimořádné opatření – omezení provozu škol a školských zařízení s účinností od 22. 6. do 30. 6. 2020*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/wp-content/uploads/2020/07/Mimo%C5%99%C3%A1dn%C3%A9_opat%C5%99en%C3%AD_%E2%80%93_omezen%C3%AD_provozu_%C5%A1kol_a_%C5%A1kolsk%C3%BDch_za%C5%99%C3%ADzen%C3%AD_s_%C3%BA%C4%8Dinnost%C3%AD_od_22._6._do_30._6._2020.pdf [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ ČR. *Mimořádné opatření – uzavření škol a školských zařízení, s účinností od 20. 4. 2020*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/wp-content/uploads/wepub/19011/40951/Mimo%C5%99%C3%A1dn%C3%A9%20opat%C5%99en%C3%AD%20-%20uzav%C5%99en%C3%AD%20%C5%A1kol%20a%20%C5%A1kolsk%C3%BDch%20za%C5%99%C3%ADzen%C3%AD,%20s%20%C3%BA%C4%8Dinnost%C3%AD%20od%2020.%204.%202020.pdf [Citováno 2023-03-22]

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ ČR. *Mimořádné opatření – uzavření základních, středních a vysokých škol od 11. 3. 2020*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/wp-content/uploads/wepub/18696/40547/Mimo%C5%99%C3%A1dn%C3%A9%20opat%C5%99en%C3%AD%20-%20uzav%C5%99en%C3%AD%20z%C3%A1kladn%C3%ADch,%20st%C5%99edn%C3%ADch%20a%20vysok%C3%BDch%20%C5%A1kol%20od%2011.%203.%202020.pdf [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ. *Mimořádné opatření - omezení provozu škol a školských zařízení, s účinností od 3. 5. 2021 do odvolání*. Online. Praha. 2021. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/mimoradne-opatreni-omezeni-provozu-skol-a-skolskych-zarizeni-s-ucinnosti-od-3-5-2021-do-odvolani-2/ [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ. Mimořádné opatření - omezení provozu škol a školských zařízení, s účinností od 3. 5. 2021 do odvolání. Online. Praha. 2021. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/wp-content/uploads/2021/04/Mimoradne-opatreni-omezeni-provozu-skol-a-skolskych-zarizeni-s-ucinnosti-od-3-5-2021-do-odvolani-1.pdf [Citováno 2023-03-23].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ. *Mimořádné opatření - omezení provozu škol a školských zařízení, s účinností od 17. 5. 2021*. Online. Praha. 2021. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/mimoradne-opatreni-omezeni-provozu-skol-a-skolskych-zarizeni-s-ucinnosti-od-17-5-2021/ [Citováno 2023-03-23].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ. *Mimořádné opatření - opatření ve školách s 1. fází rozvolnění, s účinností od 12. 4. 2021 do odvolání.* Online. Praha. 2021. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/mimoradne-opatreni-opatreni-ve-skolach-s-1-fazi-rozvolneni-s-ucinnosti-od-12-4-2021-do-odvolani/ [Citováno 2023-03-22].

MINISTERSTVO ZDRAVOTNICTVÍ. *Zrušení několika mimořádných opatření, s účinností od 1. 5. 2022*. Online. Praha. 2022. Dostupné z: https://www.mzcr.cz/zruseni-nekolika-mimoradnych-opatreni-s-ucinnosti-od-1-5-2022/ [Citováno 2023-03-24].

MORRIS, Julia. *Escape Rooms in Education: A practical guide*. Great Britain: Amazon, 2020. ISBN 9798550449660.

NOCAR, David. E-learning v distančním vzdělávání. In: *Distanční vzdělávání v České republice - současnost a budoucnost*. 1. ed. Brno: Centrum pro studium vysokého školství, 2004, s. 231-237. ISBN 80-86302-02-4.

NOSEK, Ondřej. *Kryptografická úniková hra* [online]. Brno, 2021 [cit. 2023-04-22]. Dostupné z: https://theses.cz/id/o1fx48/. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně.

NOVÁKOVÁ, Alice. *Venkovní úniková hra jako prostředek výuky teorie výtvarné výchovy* Onlin]. Brno, 2022. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/ry3qx/. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Marta KOVÁŘOVÁ. [Citováno 2023-04-22].

NOVÁKOVÁ, Zuzana. Možnosti řešení terénní výuky v geografii na území Liberecka. Online. 2021. Dostupné z: https://dspace.tul.cz/handle/15240/160127. Diplomová práce. [Citováno 2023-04-22].

OSVALDOVÁ, Marie. *Plzeňský student VŠ vytvořil únikovou hru k distanční výuce dětí*. Online. *Plzen.cz*. 24. 2. 2021. Dostupné z: https://www.plzen.cz/plzensky-student-vs-vytvoril-unikovou-hru-k-distancni-vyuce-deti [Citováno 2023-03-30].

PROKOP, Daniel. *Distanční vzdělávání v roce 2020 pohledem rodičů*. Online. *PAQ Research*. 2022. Dostupné z: https://www.paqresearch.cz/post/distancni-vzdelavani-v-roce-2020-pohledem-rodicu [Citováno 2023-05-27].

PROKOP, Daniel; MARKOVÁ, Lucie. *Distanční vzdělávání na jaře a podzim 2020: Pohled rodičů.* Online. *PAQ Research*. 2022. Dostupné z: https://drive.google.com/file/d/10LWBdLMSyWFHHoDKfKMGc2FSlVU2IeKz/view [Citováno 2023-05-27].

ROHLÍKOVÁ, L. Distanční vzdělávání na VŠ a nové role pedagogů. In: *3. mezinárodní konference Telekomunikace ve vzdělávání (TET 2001)*. Sborník příspěvků. NVF Praha 2001

SEMERÁDOVÁ, Kateřina. *Úniková, šifrovací hra ve vyučování – vytvoření, aplikace a kvalitativní výzkum.* Online. Brno, 2021. Dostupné z: https://theses.cz/id/ut9d0w/. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Adam Veřmiřovský, Ph.D. [Citováno 2023-04-22].

SIMONSON, Michael; BERG, A. Gary. *Distance learning*. In: Encyclopedia Britannica. Online. 2023. Dostupné z: https://www.britannica.com/topic/distance-learning [Citováno 2023-05-12].

SOBEK, David. *Vzdělávací únikové hry ve výuce přírodopisu a biologie* [online]. Ostrava, 2022 [cit. 2023-04-22]. Dostupné z: https://theses.cz/id/fmnscj/. Diplomová práce. Ostravská univerzita, Přírodovědecká fakulta. Vedoucí práce Mgr. Michaela Drozdová, Ph.D.

STARÁ, Šárka. *Student vytvořil první únikovou hru pro MS Teams. Svoje znalosti a nápady sdílí s tisíci učiteli.* Online. Západočeská univerzita v Plzni – Fakulta pedagogická. 24. 02. 2021. Dostupné z: https://info.zcu.cz/clanek.jsp?id=3337 [Citováno 2023-03-30].

STRAKA, Vincenc. Kritéria kvality únikových her v prostředí památkových objektů v ČR. Online. Praha, 2022. Dostupné z: https://vskp.vse.cz/87952_kriteria-kvality-unikovych-her-v-prostredi-pamatkovych-objektu-v-cr?order=year&page=1313. Vedoucí práce Irena Tyslová. [Citováno 2023-04-22].

ŠEBESTOVÁ, Barbora. Úniková hra ve výuce matematiky na 1. stupni ZŠ. Online. Olomouc, 2023. Dostupné z: https://theses.cz/id/8ptzgu/. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce doc. PhDr. Radka Dofková, Ph.D. [Citováno 2023-04-22].

ŠELEPOVÁ, Eva. *Už i jedničkáři jsou bez motivace. Za rok od zavření škol strávili doma nejvíce času vysokoškoláci*. Online. *iRozhlas*. 11. 3. 2021. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/zpravy-domov/rok-od-zavreni-skol-online-vyuka-skoly-zaci_2103110558_jab [Citováno 2023-03-30].

ŠIFFEROVÁ, Monika. *Návrh nové marketingové kampaně ve vybrané firmě*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2020. Dostupné z: http://hdl.handle.net/10563/48910. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta managementu a ekonomiky, Ústav managementu a marketingu. Vedoucí práce Tomancová, Lucie. [Citováno 2023-04-22].

ŠŤASTNÝ, Radek. Využití online únikových her k posílení mezipředmětových vztahů na 2. stupni ZŠ. Online. Plzeň, 2022. Dostupné z: https://theses.cz/id/n0y8ul/. Diplomová práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta pedagogická. Vedoucí práce Mgr. Lenka Benediktová, Ph.D. [Citováno 2023-04-22].

TOLLU, Cindy a Rémy STROBBE. *Únikovka*. Ilustroval Emmanuel GRARD, přeložila Anna ŽILKOVÁ. Praha: Albi, 2021. *Mozkovna*. ISBN 9788087958216.

UNESCO INSTITUTE FOR STATISTICS. *Global Monitoring of School Closures due to COVID-19 - Country Dashboard*. Online. 2022. Dostupné z: https://covid19.uis.unesco.org/global-monitoring-school-closures-covid19/country-dashboard/ [Citováno 2023-03-30].

VLÁDA ČR. *Informace pro školy a školská zařízení o vydání krizového opatření vlády vzhledem ke covid-19*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.msmt.cz/file/54685/ [Citováno 2023-03-22].

VLÁDA ČR. *Omezení škol od 30. listopadu*. Online. Praha. 2020. Dostupné z: https://www.vlada.cz/assets/media-centrum/aktualne/Omezeni-skol-od-30--listopadu-1199.pdf [Citováno 2023-03-22].

VLÁDA ČR. *Usnesení vlády České republiky - Provoz škol*. Online. Praha.2020. Dostupné z: https://www.vlada.cz/assets/media-centrum/aktualne/2--provoz-skol-1022.pdf [Citováno 2023-03-22].

Zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ

Obrázek 1: Schéma jednoduché online únikové hry, vlastní zpracování 14
Obrázek 2: Schéma jednoduché online únikové hry s grafickým náhledem, vlastní zpracování 15
Obrázek 3: Schéma složitější online únikové hry, vlastní zpracování 16
Obrázek 4: Schéma složitější online únikové hry s grafickým náhledem, vlastní zpracování 17
Obrázek 5: Ukázka jednoduchého úkolu z webu LearningApps.org, vlastní zpracování 20
Obrázek 6: Ukázka numerické a barevné klávesnice v programu lockee.fr, vlastní zpracování 26
Obrázek 7: Grafické prostředí zámků na webu Flippity.net, vlastní zpracování 27
Obrázek 8: Návrh konceptu prostředí únikové hry v MS Teams, vlastní zpracování 28
Obrázek 9: Postup pro klíčové vygenerování kódu, vlastní zpracování 28
Obrázek 10: Herní koncept posunu ve hře pomocí vygenerovaných kódů, vlastní zpracování 29
Obrázek 11: Editační okno v programu Google Slides, vlastní zpracování 30
Obrázek 12: Editační prostředí v Google Slides, vlastní zpracování 31
Obrázek 13: Úniková hra v rozhraní desktopové aplikace PowerPoint pro Windows, vlastní zpracování 33
Obrázek 14: Screen z reportáže 168 hodin - Škola online hrou 40
Obrázek 15: Screen 2 z reportáže 168 hodin - Škola online hrou 41
Obrázek 16: Článek na webu info.zcu.cz - Únikové hry 42
Obrázek 17: Článek o únikových hrách na webu plzen.cz 42
Obrázek 18: Článek o únikových hrách na webu seznamzpravy.cz 42
Obrázek 19: Článek o únikových hrách na webu denik.cz 43
Obrázek 20: Článek o únikových hrách na webu plzenska.drbna.cz 43
Obrázek 21: Článek o únikových hrách na webu denikn.cz 43
Obrázek 22: Článek o únikových hrách na webu irozhlas.cz 44
Obrázek 23: Admin insights, data od 21. 2 do 23. 4. 2023, facebooková skupina Únikové hry ve školství 58
Obrázek 24: Úvodní stránka webové prezentace https://unikovkyveskole.cz/, vlastní zpracování 86
Obrázek 25: Stránka VÝZKUM webové prezentace https://unikovkyveskole.cz/, vlastní zpracování 87
Obrázek 26: Stránka MS Teams webové prezentace https://unikovkyveskole.cz/, vlastní zpracování. 87

Tabulka 1: Data Národního registru závěrečných prací z katalogu Theses.cz, vlastní zpracování 46
Tabulka 2: Pět zemí s nejdéle zavřenými ZŠ v Evropě dle ECDC k 11. 3. 2021 51

Graf 1: Respondenti podle pohlaví 61
Graf 2: Respondenti podle věku 61
Graf 3: Respondenti dle velikosti města/obce 62
Graf 4: Respondenti dle nejvyššího dosaženého vzdělání 62
Graf 5: Role v komunitě 63
Graf 6: K jakým účelům využívají respondenti skupiny nejčastěji 64
Graf 7: Využívání funkce "Témata příspěvků“ 64
Graf 8: Využívání funkce "Navigační vyhledávání" 65
Graf 9: Pomoc od členů komunity 66
Graf 10: Účet na Facebooku jako překážka k získání informací 66
Graf 11: Webové stránky, jako vítaný nástroj pro sumarizaci informací 67
Graf 12: Aktivita ostatních členů skupiny, jako důvod pro pravidelné sledování novinek 68
Graf 13: Pravidelná aktivita ve skupině, jako vítaná aktivita správců 68
Graf 14: Realizace aktivity během distanční výuky mezi respondenty 69
Graf 15: Jaké předměty vyučují respondenti, kteří realizovali únikovou hru v distanční výuce 70
Graf 16: Respondenti, kteří využili ve vyučování hru sdílenou ve skupině 71
Graf 17: Počet realizovaných aktivit v průběhu pandemie 71
Graf 18: Organizační forma hry během distanční výuky 72

Graf 19: Využití v procesu vyučování 73
Graf 20: Evaluace hry z hlediska průchodu, srozumitelnosti herních prvků, pocitu z herního prostředí, spolupráce hráčů apod. 74
Graf 21: Reakce žáků na únikové hry v distanční výuce 74
Graf 22: Respondenti jako tvůrci únikových her 75
Graf 23: Pomoc při tvorbě únikové hry 76
Graf 24: Program pro tvorbu herního prostředí 77
Graf 25: Nástroje pro únikové mechanismy 77
Graf 26: Typy úkolů v únikových hrách 78
Graf 27: Řešení licenčních podmínek při tvorbě hry 79
Graf 28: Zdroje a citace v herním prostředí 80
Graf 29: Sdílení vytvořené hry s dalšími členy komunity 80
Graf 30: Sdílení vytvořené hry s kolegy či přáteli 81
Graf 31: Pomoc komunity při tvorbě únikové hry 82
Graf 32: Počet vytvořených her 82
Graf 33: Vliv na digitální dovednosti tvůrců únikových her 83
Graf 34: Úniková hra jako žákovský projekt 84
Graf 35: Způsob tvorby a spolupráce únikové hry 84

PŘÍLOHY

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: Dotazník pro facebookovou skupinu Únikové hry ve školství..... II

Únikové hry v distanční výuce

Dotazník pro členy facebookové skupiny - Únikové hry ve školství

Krásný den všem milovníkům Únikových her,

obracím se na Vás s prosbou o vyplnění dotazníku pro mou diplomovou práci s názvem Únikové hry v distanční výuce. Jsem učitel informatiky, fyzika a robotiky, student Fakulty pedagogické Západočeské univerzity v Plzni a zároveň autor, správce, popularizátor únikových her skrze jednu z největších skupin na sociálních sítích, která se zabývá vzděláváním.

Cílem dotazníku je získat data od členů naší komunity "Únikařů" a zjistit, jaký měl boom kolem únikových her dopad na distanční vzdělávání žáků během pandemie a jak pomohl pedagogům a široké veřejnosti.

Mimo to poskytne cennou zpětnou vazbu pro další vývoj a směrování skupiny Únikové hry ve školství. Potenciál je zde obrovský a rád bych, aby všechny materiály, které členská základná autorů vytvořila byly stále k dispozici všem zájemcům i s potřebnými návody, radami, tipy a triky.

Proto bych Vás chtěl požádat o kompletní vyplnění, aby bylo možné dotazník zpracovat. Dotazník je určen pro členy FB skupiny Únikové hry ve školství a další zájemce, kteří se během pandemie s touto metodou setkali.

Předem Vám moc děkuji za Vámi věnovaný čas a vyplnění dotazníku

Bc. Patrik Vaněk

* Označuje povinnou otázku

Základní údaje

1. Pohlaví: *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Žena
- ◯ Muž
- ◯ Jiné: _____

2. Věk: *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Do 18 let
- ◯ 19-25 let
- ◯ 26-36 let
- ◯ 37-45 let
- ◯ 46 let a výše

3. Velikost obce/města:

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Do 1999 tisíc obyvatel
- ◯ 2000 - 4999
- ◯ obyvatel 5000 -
- ◯ 9999 obyvatel

nad 10 tisíc obyvatel

4. Nejvyšší dosažené vzdělání: * *Označte jen jednu elipsu.*

- ◯ Základní
- ◯ Střední vzdělání, s maturitou, odborné
- ◯ Vysokoškolské, vč. vyššího odborného

Facebooková komunita

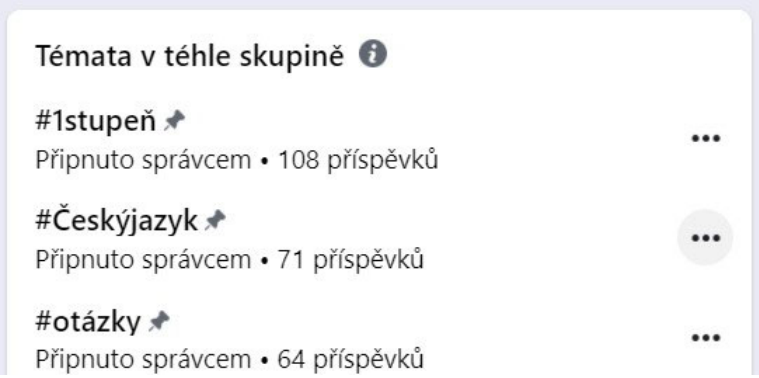
5. Do jaké kategorie se jako členové skupiny řadíte? *
Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- ☐ Student (žák)
- ☐ Rodič
- ☐ Soukromý sektor
- ☐ Akademický pracovník
- ☐ Pedagog (ZŠ)
- ☐ Pedagog (ZUŠ)
- ☐ Pedagog (SŠ)
- ☐ Pedagog (MŠ)
- ☐ Pedagog (VŠ)
- ☐ Jiné: _____

6. K čemu skupinu nejčastěji využíváte? *
Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- ☐ Hledání hotových her
- ☐ Vyhledávání aktivit pro konkrétní úkoly do her
- ☐ Inspirace pro své vlastní hry
- ☐ Hledání návodů pro tvorbu hry
- ☐ Nalezení odpovědi na možné problémy během tvorby hry
- ☐ Nalezení odpovědi na problémy během hraní her
- ☐ Nalezení odpovědi na vhodnou organizační formu hry
- ☐ Sdílení vytvořených her
- ☐ Diskuse o hrách
- ☐ Jiné: _____

7. Využíváte k orientaci v příspěvcích připnutá Témata? *



Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

8. Využíváte k nalezení požadovaného pojmu navigační vyhledávání? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

9. Dostalo se Vám v případě problémů (otázek, nejasností, apod.) odpovědi na Vaši otázku od některého z členů skupiny? *

Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- ☐ Ano
- ☐ Ne
- ☐ Nepotřeboval/a jsem pomoc
- ☐ Jiné: _____

10. Setkali jste s někým, kdo měl zájem o materiály ze skupiny, ale kvůli absenci účtu na Facebooku se k nim nedostal? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

11. Ocenili byste nalezení všech potřebných informací a hotových her na veřejně dostupných webových stránkách?

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

12. Je pro Vás důležitá aktivita ostatních členů pro pravidelné sledování skupiny? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Rozhodně ano
- ◯ Spíše ano
- ◯ Neutrální postoj
- ◯ Spíše ne
- ◯ Rozhodně ne

13. Uvítali byste pravidelné tipy a triky k tvorbě, organizační formě, či sdílení her? *

Označte jen jednu elipsu.

- Rozhodně ano
- Spíše ano
- Neutrální postoj
- Spíše ne
- Rozhodně ne

Pedagog a úniková hra

Stromová otázka určená pro pedagogy, kteří během distanční výuky pracovali s žáky metodou únikové hry?

14. Realizovali jste v roli pedagoga během distanční výuky aktivitu s únikovou hrou? *

Označte jen jednu elipsu.

- Ano *Přeskočte na otázku 15*
- Ne *Přeskočte na otázku 24*

Přeskočte na otázku 23

Hodina s Únikovou hrou

15. Jaké předměty vyučujete? *

Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- [ ] Anglický jazyk
- [ ] Český jazyk
- [ ] Dějepis
- [ ] Fyzika
- [ ] Hudební výchova
- [ ] Informatika
- [ ] Chemie
- [ ] Matematika
- [ ] Německý jazyk
- [ ] Občanská výchova
- [ ] Přírodopis
- [ ] Pracovní činnosti
- [ ] Svět práce
- [ ] Tělesná výchova
- [ ] Zeměpis
- [ ] Jiné: _____

16. Využili jste pro svou hodinu(y) hru nasdílenou ve skupině? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

17. Kolikrát jste během pandemie realizovali hodinu s pomocí únikové hry? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Pouze 1x
- ◯ Zhruba 2 - 10x
- ◯ Více než 10x
- ◯ Jiné: _____

18. Kterou organizační formu hodiny jste s využitím únikové hry volili? *

Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- [ ] Samostatná práce
- [ ] Skupinová práce
- [ ] Společná práce (frontální)
- [ ] Domácí úkol
- [ ] Organizovaná tvorba hry (projekt)
- [ ] Jiné: _____

19. K jakému účelu jste únikovou hru využívali? *
Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- [ ] Úvodní motivace (aktivizace)
- [ ] Úvod do nové látky
- [ ] Opakování látky
- [ ] Procvičování
- [ ] Testování
- [ ] Zpestření výuky
- [ ] Jiné: _____

20. Jakou zpětnou vazbu jste poskytovali žákům k jednotlivým úkolům? *
Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- [ ] Automatické vyhodnocení (nastavené v aplikaci)
- [ ] Individuální kontrola úkolů
- [ ] Skupinová kontrola úkolů
- [ ] Jiné: _____

21. Realizovali jste s žáky celkovou evaluaci hry z hlediska průchodu, srozumitelnosti herních prvků, pocitu z herního prostředí, spolupráci hráčů apod.? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

22. Jaké byly reakce žáků na zařazení únikových her do distančního vzdělávání? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Rozhodně pozitivní
- ◯ Spíše pozitivní
- ◯ Smíšené
- ◯ Spíše negativní
- ◯ Rozhodně negativní
- ◯ Jiné: _____

Autoři únikových her

Vytvářeli jste pro žáky/kamarády/kolegy/veřejnost Únikovou hru

23. Vytvářeli jste Únikovou hru? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano *Přeskočte na otázku 24*
- ◯ Ne

Tvůrci únikových her

Tato sekce je určená pro autory Únikových her.

24. S čí pomocí jste tvořili únikové hry? *

Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- ☐ Tutoriály na YouTube
- ☐ Textové návody
- ☐ Online webináře
- ☐ S pomocí kolegů
- ☐ Jiné: _____

25. V jakém programu jste realizovali herní prostředí únikové hry? *

Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- ☐ MS Teams
- ☐ Google Slides (Google Sites)
- ☐ Power Point
- ☐ Genially
- ☐ Canva
- ☐ Jiné: _____

26. V jakém programu jste vytvářeli zámky pro únikové mechanismy? *

Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- ☐ Flippity
- ☐ Lockee
- ☐ Zaheslované formuláře
- ☐ Zaheslované stránky slidů
- ☐ Zaheslované týmy v MS Teams
- ☐ Jiné: _____

27. Jaké úkoly jste do her zařazovali? *

Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- ☐ Úkoly z aplikací s automatickou zpětnou vazbou
- ☐ Logické úkoly s řešením v herním prostředí
- ☐ Vlastní úkoly s nutnou kontrolou
- ☐ Jiné: _____

28. Řešili jste licenční podmínky použitých materiálů? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

29. Zahrnovali jste do herního prostředí odkazy nebo citace na zdroje? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

30. Sdíleli jste hry s dalšími autory v rámci skupiny Únikové hry ve školství? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

31. Sdíleli jste hry s kolegy či přáteli? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

32. Pomohla Vám při tvorbě facebooková skupina Únikové hry ve školství? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Rozhodně ano
- ◯ Spíše ano
- ◯ Neutrální postoj
- ◯ Spíše ne
- ◯ Rozhodně ne

33. Kolik her jste vytvořili? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ 1
- ◯ 2 - 5
- ◯ 6 - 10
- ◯ 10 a více

34. Můžete říci, že se při tvorbě her zlepšily Vaše digitální dovednosti? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Rozhodně ano
- ◯ Spíše ano
- ◯ Neutrální postoj
- ◯ Spíše ne
- ◯ Rozhodně ne

35. Tvořili jste hru společně s žáky např. v rámci projektového vyučování? *

Označte jen jednu elipsu.

- ◯ Ano
- ◯ Ne
- ◯ Jiné: _____

36. Tvořili jste hru převážně: *

Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- ☐ Samostatně
- ☐ S ostatními kolegy
- ☐ S žáky
- ☐ Jiné: _____