



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra geografie

Diplomová práce

ÚNIKOVÉ HRY VE VÝUCE ZEMĚPISU NA 2. STUPNI ZŠ

Vypracovala: Bc. Ivana Cacková

Vedoucí práce: Mgr. Petra Karvánková, Ph.D.

České Budějovice 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci na téma jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě, elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích

.....

Poděkování

Mé velké poděkování patří Mgr. Petře Karvánkové, Ph.D., za odborné vedení, pomoc a rady při zpracovávání této diplomové práce. Děkuji také žákům a studentům, díky kterým bylo možné výukové aktivity realizovat v praxi. A samozřejmě děkuji rodině za trpělivost a podporu v průběhu celého mého studia.

CACKOVÁ, I. (2023): Únikové hry ve výuce zeměpisu na 2. Stupni ZŠ. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta, Katedra geografie, České Budějovice, 118 s.

Abstrakt:

Diplomová práce se zabývá možností využití únikové hry ve výuce zeměpisu na 2. stupni ZŠ. Hlavním cílem práce je vytvoření tří výukových aktivit využívajících metodu únikové hry. Předkládaná práce je tvořena dvěma částmi, částí teoretické a z ní vycházející částí praktické. Teoretická část má za úkol vymezit únikovou hru jako formu didaktické hry a možnosti jejího využití ve výuce, zvláště pak ve výuce zeměpisu na 2. stupni ZŠ. Tato část věnuje pozornost také obecným informacím týkajících se únikové hry (jako je historie, druhy únikových her aj.). Praktická část obsahuje tři vytvořené aktivity využívající metodu únikové hry a jiných metod (např. questing, geocaching, QR kódy a metodu BYOD), jejich metodiku, realizaci a následnou reflexi.

Klíčová slova:

Úniková hra, výuka zeměpisu, gamifikace

CACKOVÁ, I. (2023): The Use of Escape Game in Teaching Geography at lower secondary school. Diploma thesis. University of South Bohemia in České Budějovice, Faculty of Education, Department of Geography, České Budějovice, 118 s.

Abstract:

The diploma thesis deals with the potential use of Escape Games in Teaching Geography at lower secondary school. The main aim of the diploma theses is the creation of three educational activities using the method of Escape Game. The presented thesis consists of two parts, the theoretical part and the practical part based on it. The goal of theoretical part is to define Escape game as a kind of didactical game and its potential uses in teaching, especially in teaching Geography at lower secondary school. This part also gives attention to general information about the Escape Game (such as its history, its kinds etc.) The practical part contains the three created activities using the method of Escape Game and other methods (for example questing, geocaching, QR codes and the method of BYOD), its methodology, realisation and the following reflexion.

Key words:

Escape room/Escape game, teaching geography, gamification

OBSAH

1 ÚVOD A CÍLE PRÁCE	7
2 TEORETICKÁ VÝCHODISKA PRÁCE	9
2.1 Úniková hra	9
2.2 Úniková hra ve výuce	15
3 METODICKÝ MATERIÁL PRO REALIZACI VLASTNÍCH VÝUKOVÝCH AKTIVIT VYUŽÍVAJÍCÍCH KONCEPT ÚNIKOVÝCH HER	27
3.1 Aktivita <i>Terra Australis</i>	31
3.1.1.1 Metodická struktura	32
3.1.1.2 Realizace aktivity <i>Terra Australis</i> v praxi	52
3.1.1.3 Vlastní reflexe a případné návrhy na doplnění či korekci nedostatků	59
3.2 Aktivita <i>Unikneme s Questingem</i>	65
3.1.2.1 Metodická struktura	65
3.1.2.2 Realizace aktivity <i>Unikneme s Questingem</i> v praxi	77
3.1.2.3 Vlastní reflexe, případné návrhy na doplnění či korekci nedostatků	84
3.3 Aktivita <i>5. listopad</i>	89
3.1.3.1 Metodická struktura	89
3.1.3.2 Realizace aktivity <i>5. listopad</i> v praxi	97
3.1.1.3 Vlastní reflexe a případné návrhy na doplnění či korekci nedostatků	101
3.4 Hodnocení aktivit studenty JČU, dotazník budoucích pedagogů	105
4 ZÁVĚR	108
5 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH ZDROJŮ	110
6 SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK	116

1 ÚVOD A CÍLE PRÁCE

Současná generace žáků na základních školách vyrůstá obklopena neustále se vyvíjejícími technologiemi v internetem propojeném světě (Healy, 2019). Tato realita klade před učitele nové výzvy, jak zajistit, aby žáci projevovali zájem a motivaci k aktivnímu zapojení do výuky. Tato generace studentů vykazuje nižší zájem o tzv. učení se pomocí poslechu (*auditory learning*) a preferuje vyšší úroveň participace během výuky, namísto tradičního pasivního přístupu (Chun et al. 2015, in Healy, 2019).

Rovněž nároky na studijní výstupy nastavené společností a školským systémem, nejsou již založeny pouze na znalostech z jednotlivých oborů. Společnost a školský systém kladou stále větší důraz na podporu a rozvoj klíčových kompetencí, jak je uvedeno v kurikulárním dokumentu RVP ZV. Tyto kompetence jsou úzce spjaty s dovednostmi označovanými jako *soft skills* či *21st century skills*, tedy schopnostmi, které jsou důležité pro uplatnění se ve 21. století. Mezi tyto hlavní dovednosti se řadí *kritické myšlení a řešení problémů* (Taraldsen, 2022). Nynější situace vyzývá ke změnám v kurikulu a upozorňuje na nedostatek propojení technologických možností a požadavků společnosti na absolventy škol s reálnými zkušenostmi získanými na školách. V důsledku toho jsou vyučující vedeni k začleňování alternativních forem výuky do svých výukových plánů (Chun et al. 2015 in Healy, 2019).

Ve školním prostředí by se mělo dostávat většího prostoru praktické výuce, propojování učiva s reálnými situacemi. Využívání gamifikace (GBL) tedy používání hry jako didaktického nástroje ve výuce, nabízí naplnění těchto požadavků jako je podpoření aktivního učení, kreativity, schopnosti řešení problémů, sociální interakce a jiné (Bober, 2010 in Taraldsen, 2020). V poslední dekádě se velké popularitě dostává využívání únikových her, které podporují spolupráci žáků ve skupině, řešení problémů a komunikaci, zejména ve spojení s předměty STEM (Williams, 2018). Únikové hry vynikají svou schopností rozvíjet široké spektrum dovedností, jako je kritické a logické myšlení, a to během řešení různorodých problémů, výzev a úkolů v omezeném čase.

Autorka této práce se poprvé setkala s konceptem únikových her před několika lety při účasti na jedné komerční únikové hře. Tato zkušenost ji nadchla natolik, že začala zkoumat další dostupné reálné (face-to-face) únikové hry včetně verze deskových únikových her. V každé z těchto zkušeností viděla inspiraci a potenciál pro aplikaci této formy hry do výuky. Z tohoto důvodu, mimořádně zajímavého nástroje sloužícího

k obohacení výuky, se autorka rozhodla věnovat se tomuto tématu nejen v této diplomové práci. Vzhledem k autorčině oboru studia, zvolila jako hlavní tematické zařazení únikových her předmět zeměpis, který považuje za ideální pro aplikaci her ve výuce i co se týče možnosti propojování témat a mezipředmětových vazeb

Úkolem této diplomové práce je prostudování aktuálních zahraničních studií a článků věnujících se začleňování únikových her do výuky. Autorka se dále zaměří na situaci využívání reálných únikových her ve výuce zeměpisu. Cílem práce je vytvořit a prakticky realizovat tři aktivity inspirované konceptem únikových her, které budou aplikovatelné v předmětu zeměpis na 2. stupni základní školy a tematicky zařazeny dle RVP ZV. Tyto aktivity budou následně zhodnoceny, a na základě získaných poznatků se autorka pokusí navrhnout možná vylepšení. V závěru práce se autorka zaměří na shrnutí celkového procesu diplomové práce a dosažení stanovených cílů.

2 TEORETICKÁ VÝCHODISKA PRÁCE

Následující kapitola se zabývá komplexním shrnutím poznatků o únikových hrách a potenciálu těchto her k využití ve výuce. První část (2.1) se věnuje základním informacím o únikových hrách a jejich obecné charakteristice. Druhá část se zaměřuje na prostudování dostupných informací týkajících se zařazení únikové hry do výuky (2.2) Speciální pozornost je v této teoretické části věnována využití únikových her ve výuce zeměpisu.

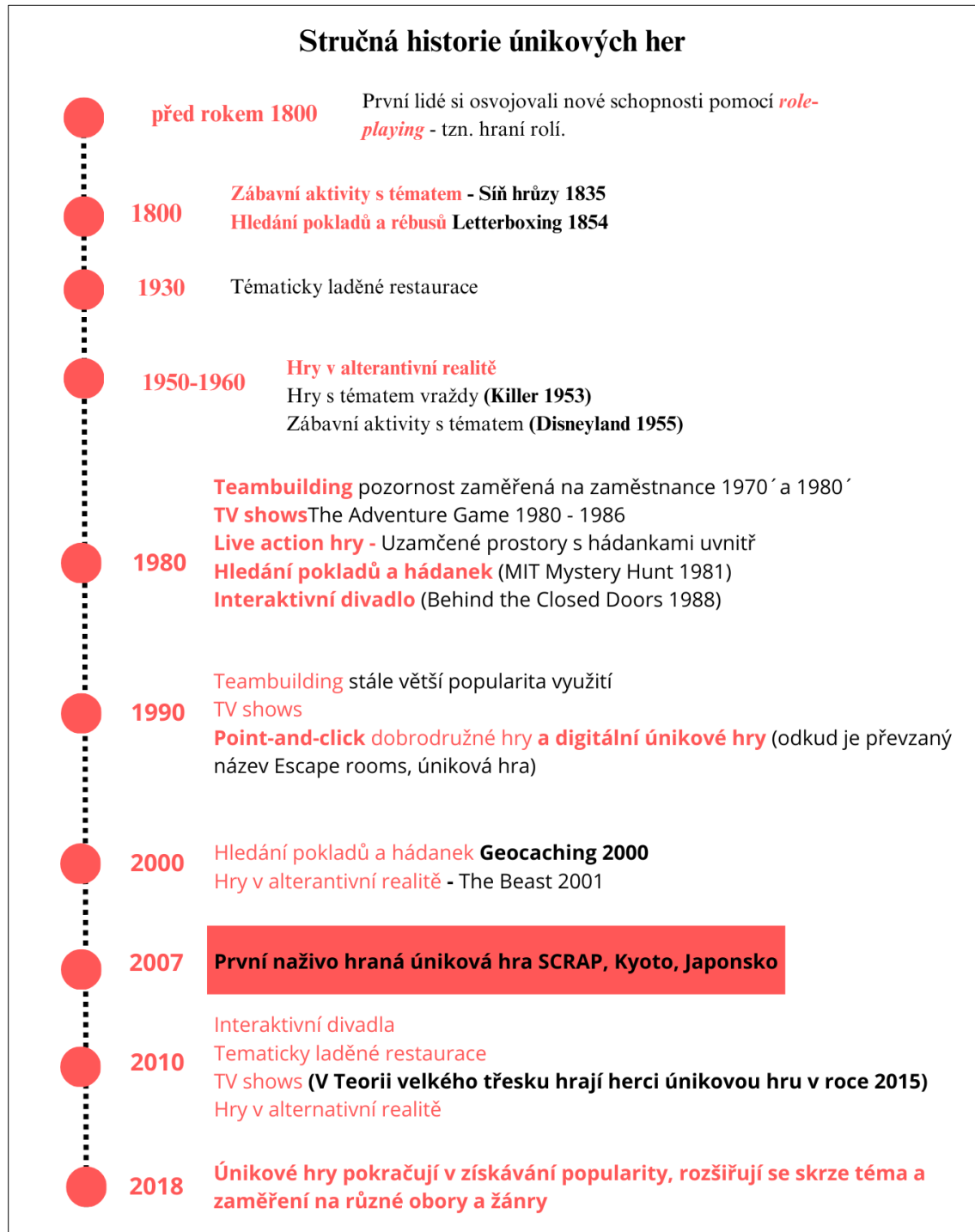
2.1 Úniková hra

Únikové hry (známé též pod anglickým názvem “*escape rooms*“) představují týmové hry, založené na aktivní účasti hráčů. Ti objevují nápovědy, řeší hádanky, plní úkoly v jedné nebo více místnostech s jediným cílem – dostat se z místnosti ven v omezeném časovém limitu (Nicholson, 2015). Přestože dnes jsou tyto hry považovány za trend volnočasových aktivit, přesné počátky historie únikových her je obtížné stanovit, jelikož nejsou daná přesná kritéria, která by definovala, co přesně zahrnuje termín “úniková hra“ (Nicholson, 2015). Jisté však je, že již z historie jsou známé druhy her a aktivit ať už *outdoor* či *indoor*, které postupným zdokonalováním, inspirováním se a adaptováním se na aktuální dobu, vyústily do dnešní podoby a inspirovaly únikové hry (Veldkamp, 2020). Nicholson (2015) a mnoho dalších autorů, včetně dnes již několika českých autorů, ve svých studiích popisují odhadované počátky a rozšíření únikových her. Pro podrobnější informace lze odkázat na dohledatelné studie autorů Nicholson, 2015; Penttilä, 2018; Veldkamp, 2020 či Prášilová, 2022.

Autorku svým vizuálním znázorněním zaujala časová osa vývoje únikových her, zpracovaná Katriinou Penttilä (2018), která zakomponovala nejvýznamnější milníky pravděpodobného ovlivnění vývoje a formování únikových her do přehledného znázornění. Zestručněná česká verze zpracovaná autorkou této diplomové práce se nachází na obr. č. 1. Zde lze spatřit náznaky počátku vývoje her, které později inspirovaly únikové hry. Za zmínku stojí na časové ose zmíněný *letterboxing*, což je venkovní aktivita z počátku 19. století ve stylu „*lovu pokladu*“ při které hráči „*loví*“ potřebná písmena a následně nachází voděodolný box, s *logbookem*, do kterého se hráči zapisují či si orazítkují svůj *logbook*, případně získávají další potřebné indicie (Carpenter, 2023). Další fázi, kterou gamifikace „*hledání pokladů*“ prošla ve 21. století je,

rovněž na obrázku zmíněný, Geocaching. *Cachers* používají GPS navigaci k lokalizaci jednotlivých, také voděodolných, *kešek* (Schlatter, 2005).

Obrázek 1 Stručná historie vývoje únikových her - časová osa



Zdroj: Penttilä (2018), (upraveno autorkou, 2023)

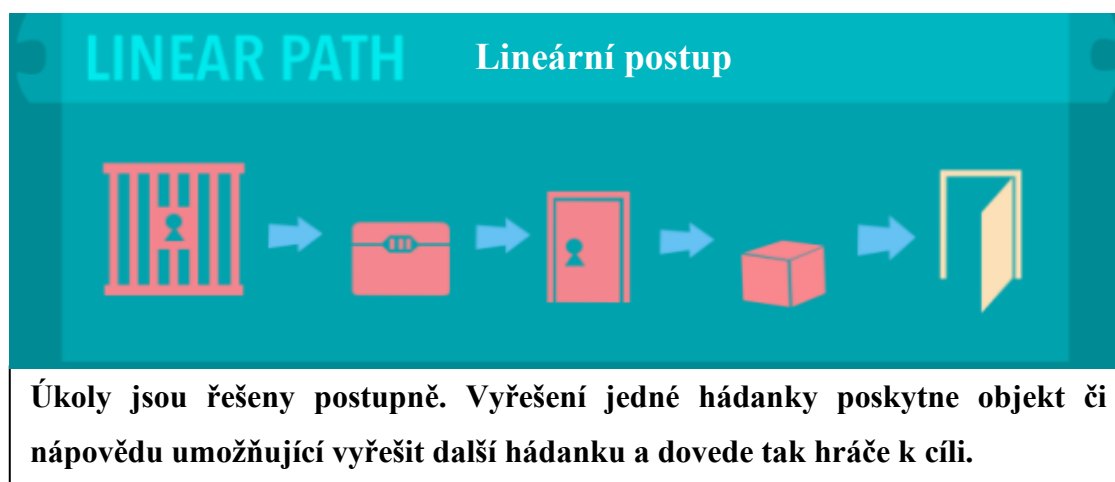
Jako první zdokumentovanou aktivitou, považující se za únikovou hru, nesoucí název *Real escape room*, byla hra vytvořená v japonském Kjótu od společnosti SCRAP

v roce 2007. Hráči, jejichž počet byl stanoven na 5-6 členů, měli za úkol uniknout z jedné místnosti prostřednictvím řešení šifer. Následně se tento styl hry rozšířil po Asii a dále do Evropy, Austrálie a Severní Ameriky (Nicholson, 2015). Moore a Campbell (2019 in Taraldsen, 2022) označují tuto formu zábavy za *současný mezinárodní fenomén*.

Název „úniková hra“, jak je již zmíněno – z anglického spojení „*escape room*“, může být někdy pro tvůrce či hráče zavádějící. Dle Nicholsona (2018) vystihuje pouze ty typy únikových her, které se odehrávají v uzavřené místnosti, ať už se jedná o jednu či více místností. Pokud se však jedná například o *outdoor* únikovou hru, nemůžeme v tom případě mluvit o unikání z pokoje (*room*), proto se také někdy využívá název *Escape games*, (únikové hry) který označuje nejen *indoor* únikovky, ale také ty *outdoor*, tedy venkovní verze této hry. Další variantou možnosti setkání se s touto aktivitou jsou online únikové hry. Tato diplomová práce, se zabývá pouze únikovými hrami v *offline* prostoru, a pro online únikové hry je možné odkázat na mnoho studií, návodů i videí, které jsou snadno dohledatelné na webu.

V současné době neexistuje žádný dokument, který by striktně definoval jasnou strukturu a charakteristiku únikové hry. Záleží vždy na tvůrci, cílové skupině, tématu a metodách využitých při plnění úkolů. Návod a jednu z mála ucelených charakteristik popisuje ve své studii Scott Nicholson, (2015) či např. Wiemker, Elumir, Clare (2015). Od, v pořadí druhých, zmiňovaných autorů, jsou převzaty následující obrázky. Obrázek č. 2 znázorňuje a popisuje lineární postup při hře, kdy pro splnění úkolu, případně získání klíče, je potřeba vyřešit předchozí úkol, který hráče dovede k následujícímu (Wiemker, Elumir, Clare 2015; Nicholson, 2015).

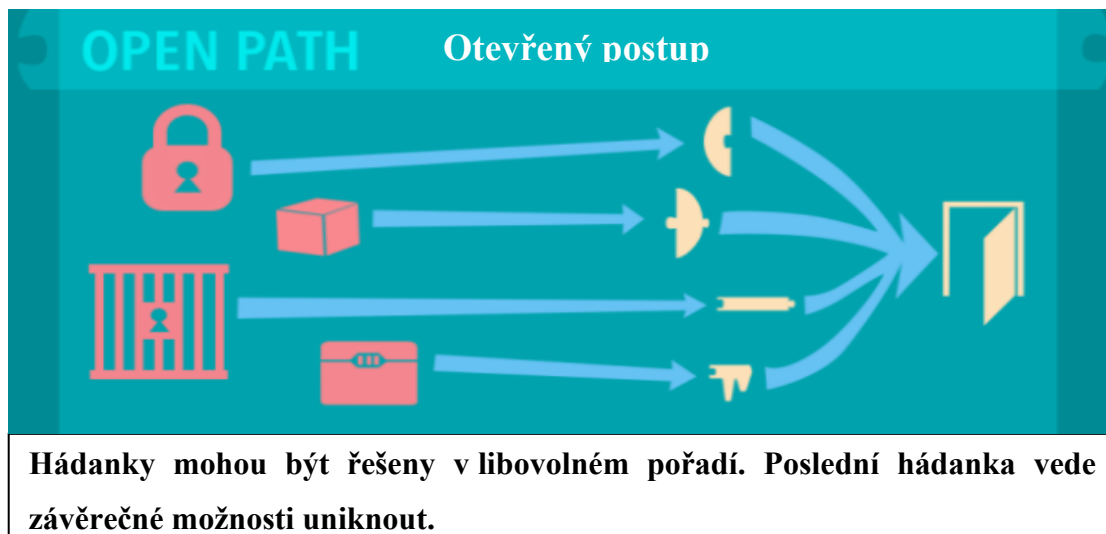
Obrázek 2 Lineární postup plnění úkolů dle Wiemker (2015)



Zdroj: Wiemker, Elumir, Clare 2015; Upraveno Autorkou, 2023

Druhý způsob se nazývá otevřený, jelikož hráči nemusí plnit úkoly postupně, ale mohou procházet úkoly nezávisle na sobě, což je dovede k závěrečnému rozluštění a uniknutí.

Obrázek 3 Otevřený postup plnění úkolů dle Wiemker (2015)



Zdroj: Wiemker, Elumir, Clare 2015; Upraveno Autorkou, 2023

Posledním zmíněným způsobem, jak lze jednotlivé úkoly sestavit v únikové hře, představuje *multi-lineární model*, který je kombinací předchozích dvou.

Obrázek 4 Multi-lineární postup plnění úkolů dle Wiemker (2015)

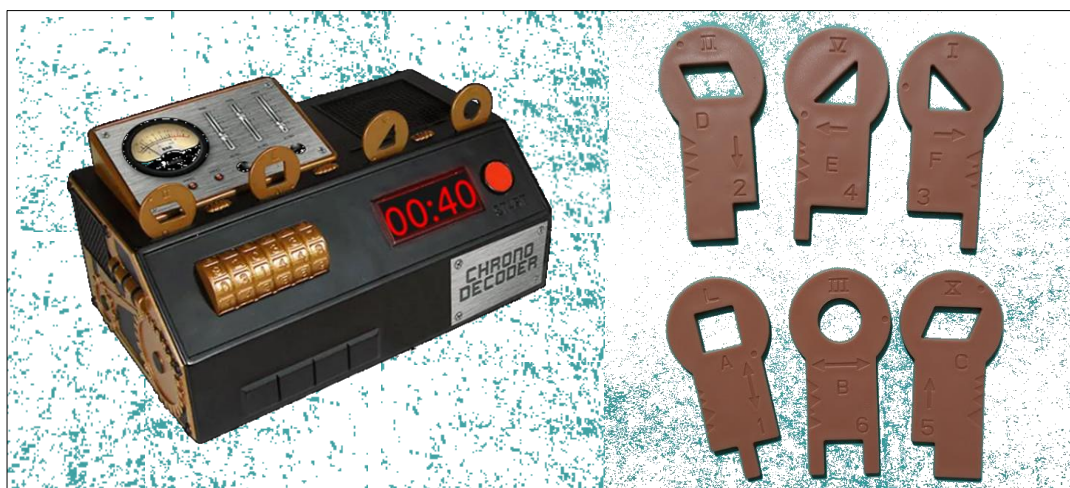


Zdroj: Wiemker, Elumir, Clare 2015; upraveno Autorkou, 2023

Někteří autoři (Nicholson, 2018; Sánchez-Martín et al., 2020; Yllana-Prieto, González-Gómez, Jeong, 2023) zdůrazňují důležitost propojení jednotlivých výzev, úkolů, tzv. *tasks* s tématem/příběhem v pozadí únikové hry, což hráče efektivněji zapojuje do hry (Yllana-Prieto, González-Gómez, Jeong, 2022). Nicholson (2016) uvádí diverzitu jak v tématech samotných, tak v preferencích jednotlivých hráčů. Někteří hráči preferují hru provázenou příběhem, někteří se naopak raději soustředí na samotné úkoly a průvodní téma ke hře *nepotřebují*. Témata pro únikové hry mohou zahrnovat širokou škálu aspektů, a to jak ty, které jsou přímo inspirované skutečným životem, jako např. záchran lidského života a poskytování lékařské péče (Adams et al. 2018), tak i ty, které se zabývají např. globálními problémy, jako jsou přírodní témata, ekologické či jaderné hrozby (Moore and Campbell, 2019 in Taraldsen, 2020). Clarke (2017) ve své studii uvádí tři druhy scénářů: hororový (zombie, vražda), tajemný (detektivní) a dobrodružný. Témata, která jsou v únikových hrách použita nejčastěji, se zabýval i Nicholson (2016), který analyzoval nejen jaká témata jsou u únikových her používána, ale také zmiňuje, kde na světě jsou daná témata nejvíce zastoupena. Výsledek jeho analýzy ukázal, že v Asii se nejčastěji využívá hororových témat, v Evropě jsou nejpopulárnější témata odkazující do minulého století a na historii jednotlivých států a v Americe pro změnu hráči upřednostňují témata *moderní doby*. Také názvy jednotlivých her, které jsou součástí deskové hry *Escape room* (jež se stala inspirací pro autorčinu tvorbu předkládaných tří aktivit popsaných v praktické části), reflektují možnost využití jakéhokoliv tématu při tvorbě únikové hry. Pro představu je uvedeno několik her ze zmiňované edice: *Útěk z vězení*, *Jaderná hrozba*, *Vesmírná stanice*, *Chrám Aztéků*, *Virus*, *Tajný agent*, *Dentista* či *Záhadná vražda*. (Escaperoomthegame.com)

Tato desková hra je dle autorky povedenou alternativou pro reálné únikové hry. Poskytuje hráčům simulaci, kdy je skupina lidí o maximálně šesti členech „zavřená“ a za 60 minut musí rozluštit šifry k „úniku“ vyřešením hádanek a rébusů. „*Důležitá je týmová práce, dobrá komunikace, vynalézavost, kreativita, logika a smysl pro detail*“ (Escaperoomthegame.com, 2023). Obsahem deskové hry *Escape Room* je speciální přístroj nazývaný *chronodekodér* (obr. 5), který spolu se speciálními klíči celou hru doprovází dramatickým zvukem, odpočítává 60 minut a vyhodnocuje správnost zvolených šifer, které se zadají pomocí klíčů do uvedeného přístroje.

Obrázek 5 Příklad přístroje *Chronodekoder* a klíče z deskové hry *Escape Room*



Zdroj: Escaperoomthegame.com, 2023

V České republice je možnost využít nejen koupi zmiňované deskové hry (v českém znění), ale zahrát si mnoho reálných únikových her. První únikové hry začaly v České republice vznikat kolem roku 2014. V březnu roku 2019 bylo v Česku okolo 300 únikových her, z nichž polovina se nachází v Praze (Prášilová, 2022). Podleserveru Exitgames (2022) je na českém území přístupných přes 160 únikových her. Autorka této diplomové práce se však domnívá, že jich je na české scéně mnohonásobně více vlivem současné popularity únikových her mezi hráči. A přesný počet dostupných her lze stěží určit. Mezi nejvýznamnější společnosti na české scéně udává Prášilová (2022) *The Chamber*, *Questerland*, *Midmaze*, *Endorfin World* nebo *Hunterm Games*. Autorka této diplomové práce ještě přidává další tvůrce, kterými jsou *Czech escape*, *Exit Games*, *4Exit*, *Escapemania* a *Unikneme!*. Mnoho webů proklamuje seznam všech únikových her na *trhu*, avšak dané weby nikdy neobsahovaly všechny veřejnosti dostupné hry. Autorka to dokládá na základě své drobné analýzy, kterou provedla při psaní této diplomové práce a žádný z *ucelených seznamů* neobsahoval hry, které autorka navštívila a inspirovala se z nich. Byly jimi hry, které byly vytvořeny společností *Unikneme!* a jsou veřejnosti dostupné v Jihlavě. Neucelené seznamy a vysoká dynamika vývoje, tvorby a oblíbenosti únikových her může být následkem pouhých odhadů celkového počtu dostupných únikových her na českém území, a tedy nepřesného počtu dostupných her.

Únikové hry je možné klasifikovat dle několika kritérií. Společnost Endorfin (2019) uvádí příklady těchto hledisek. Třídí hry podle žánru, tedy obdobně jako filmy, na hororové, sci-fi, dobrodružné či detektivní. Dále dle časového limitu,

nejběžněji na 60minutové, ale existují také 30minutové, či naopak 120minutové. Lze je klasifikovat dle doporučeného počtu hráčů, nejčastěji 2-6 lidí, avšak údajně existuje i uniková hra pro jednoho hráče, kterou uvedla firma Endorfin v roce 2018 (Endorfin, 2019 in Prášilová, 2022). Zajímavé je, že se v *České republice unikové hry mohou dělit na starou a novou generaci, podle doby vzniku a podle technických a technologických atributů. Hry staré generace údajně využívají zejména klíče, visací zámky, případně světla s ultrafialovým zářením. Hry nové generace využívají čipy, čidla a elektromagnety* (Prášilová 2022, s. 22).

Další aspekty rozdělení unikových her zmiňuje taktéž Prášilová (2022) a vymezuje hry na venkovní a vnitřní, jak již bylo výše zmíněno. Dále existuje rozdělení na základě cíle unikové hry, tedy zda je cílem najít klíč, kód či odpověď na položenou otázku. Velmi oblíbenou formou unikových her, jsou jejich, v poslední době hojně využívané i ve výuce, již zmiňované online verze unikových her.

2.2 Uniková hra ve výuce

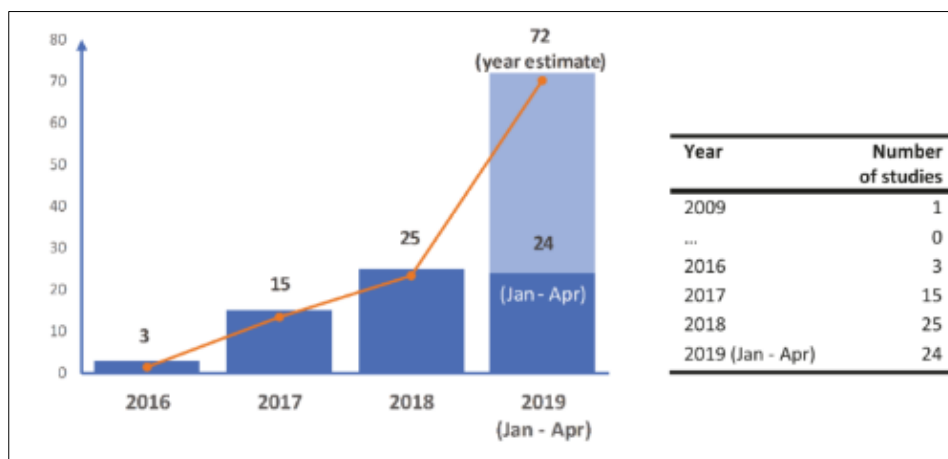
Doba, ve které vyrůstají dnešní studenti, nabízí dynamické a interaktivní digitální informace. Tudiž i přístup ke vzdělávání, vzdělávacím prostředím a požadavkům na vzdělávací proces se vlivem toho přirozeně mění. Tendence ve školství kladou důraz na ústup od pasivní účasti žáků k aktivnímu zapojení žáků při výuce. (Pozo-Sánchez, Lampropoulos & López-Belmonte, 2022, s. 307). Sami žáci si osvojují moderní metody získávání informací a snahou učitelů je připravit pro žáky podněty, které by v žácích mohly vzbudit zájem.

Gamifikace, případně zvaná *Game-based learning (GBL)* někdy také *Game-based pedagogy (pedagogický přístup založený na hrách)*, se stala oblíbeným a účinným nástrojem k částečné substituci tradiční výuky (Becker, 2017) a aplikování inovativních přístupů s cílem zlepšit angažovanost, motivaci a rozvoj žáků ve vzdělávání (Rossi et al, 2021 in Pozo-Sánchez, Lampropoulos & López-Belmonte, 2022, s. 308). Pro efektivní implementaci GBL, je nezbytné pečlivě vybrat vhodný kontext a problém, na který lze herní přístup aplikovat. (Schulz, Colby, 2017).

Využívání unikových her ve výuce je v klasickém školství stále ještě v rané fázi (Taraldsen, 2022), avšak i v prostředí českého školství se objevují tendence zařazení této aktivizující metody. Obrázek č. 6 prezentuje enormní nárůst studií věnujících se zařazování unikových her do výuky, vztažené k roku 2019. Tento graf zahrnuje jak střední školy (*higher school*) – 72,1 %; druhý stupeň ZŠ (*secondary education*) –

11,8 %, tak práce vytvořené v rámci prvního stupně (primary school) 7,3 %. Je nutno však zdůraznit rozmanitost a netotožnost rozdělení školních stupňů v různých zemích, aby nedošlo k mylné interpretaci (pozn. autorky).

Obrázek 6 Vývoj počtu studií o využití únikových her ve výuce v letech 2016-2019



Zdroj: Fortaris, 2019

Určitou roli ve vzniku fenoménu z únikových her sehrála pandemie COVID 19, která se markantně dotkla vzdělávacího systému. Vzdělávání bylo nuceně převedeno do digitální výuky a pro mnohé školy, učitele, žáky i rodiče nesla tato transformace mnoho nevýhod (např. z hlediska nedostatku zdrojů a digitálních kompetencí zúčastněných) (Heidari, et al. 2021, in Pozo-Sánchez, 2022). Naopak velkou výhodou byla snaha učitelů o zatraktivnění online výuky v tak *náročné době*. *Únikovky* během pandemie získaly oblibu. Ačkoliv v zahraničí byly únikové hry ve výuce integrovány delší dobu, čeští učitelé je začali hojně využívat až v době pandemie a následně sdílet s ostatními *kolegy* digitální verze. Na různých webových portálech jsou k dispozici k dohledání mnohé již vytvořené únikové hry. Na *youtube* lze nalézt podrobné návody na tvorbu únikových her a postupně tento fenomén svou netradičností, variabilitou a obrovským vzdělávacím potenciálem oslovoval více a více učitelů, jak ve své diplomové práci zmiňuje i Houšťová (2022). V tomto případě se hovoří o online únikových hrách. Nárůst popularity využívání *face-to-face* únikových her ve výuce pravděpodobně nezasáhl vliv. Tento trend je spjatý s rostoucím zájmem o únikové hry určené pro volný čas.

To, proč se únikové hry staly tak oblíbenými didaktickými nástroji, může způsobovat funkčnost a efektivnost jejich využívání a naplnění potřebných cílů. Jsou jimi mimo jiné kompetence k řešení problémů, komunikace, spolupráce a obzvláště naplnění

STEM předmětů (Williams, 2018). Fotaris (2019) ve své práci prezentované na 13. konferenci na téma Game-based Learning však apeluje na nedostatek empirických poznatků vlivu únikových her na výuku. Pro použití únikových her ve výuce Fotaris (2019) ve snaze poskytnout přehledné informace o zařazení únikových her do výuky, představuje jednotlivé aspekty, které je třeba zvážit při tvorbě a zařazení hry. Jsou jimi obor vzdělávání (školní předmět), cílová skupina a její charakteristika (věk, znalosti aj.) typ hry, lokace (indoor, outdoor, aj.), časový limit, velikost skupiny a požadované výsledky ze hry. Dále pojednává o výhodách zařazení hry do výuky a cílů, kterých se pomocí hry u studentů dosahuje. Jsou jimi motivace, spolupráce, leadership, týmová spolupráce, kreativita, *decision-making* – nutnost učinit rozhodnutí, aj. (Fortaris, 2019). Přestože tvorba a příprava únikové hry zabere učitelům hodně času, Fortaris (2019) i další autoři zmiňují tzv. *trvalost hry* tedy možnost opakovat ji či *upgradovat* dle potřeb aktuálního vzdělávání, a tudíž spatřují smysl ve věnování času k pečlivé přípravě hry.

Na rozdíl od komerčních únikových her, ve kterých je hlavním cílem „*to have fun*“ bavit se, využitím únikové hry ve výuce jako didaktického nástroje, je pozornost zaměřena na vyučovací proces (Fraguas-Sánchez, 2022). Oblibě tohoto didaktického trendu došlo skrze naplnění významných výukových cílů. Únikové hry se staly výborným nástrojem pro zvýšení efektivity osvojování znalostí, motivace a aktivního zapojení žáků do výuky (Fraguas-Sánchez, 2022). Clarke (2017) zmiňuje jako významný cíl výuky podpoření žáků v zapojení se do diskuse mezi sebou. Toto porovnává s online únikovými hrami, které také mají svůj velký přínos ve výuce, avšak pro sociální vazby, komunikaci, diskusi a interakci mezi hráči má fyzická přítomnost hráčů nesrovnatelné benefity. Hlavním cílem výuky je tedy fyzická přítomnost, účast žáků a zapojování se jednotlivých členů do diskuse možných řešení problematických úloh. Dle autora Fraguas-Sánchez (2022) je hlavním cílem *mobilizovat* znalosti studentů v atraktivním kontextu, podpořit žáky v rozvoji jejich intuice a řešení netradičních problémů v časovém limitu pomocí interakce mezi členy týmu za aktivní účasti emocí.

Taraldsen (2022) na základě své uskutečněné studie a analýzy uvádí, že mnoho autorů dává do spojitosti využívání únikových her spolu se čtyřmi tématy. Jsou jimi *scénář*, který provází celou hru, *kurikulum*, tedy obsah vzdělávání, *motivace* a tzv. *21st century skills*. Co je těmito *skills*, tedy dovednostmi, myšleno, objasňuje Geisinger (2016, s. 245) ve své studii, ve které píše: „*Dovednosti, o kterých se začalo mluvit již v roce 1999 jako o schopnostech, na které by se v následujících letech měl klást*

důraz, budou pro 21. století velmi důležité. V návaznosti na tento fakt je nutné provést postupné změny a zařadit tyto dovednosti do kurikula. Zmiňovanými schopnostmi je myšleno: *collaborative problem solving* (řešení problémů v týmu), *complex problem solving* (komplexní řešení problémů), *creativity* (kreativita) a *digital and information literacy* (informační gramotnost)“. Jůvová a spol. (2023) ve své publikaci definují *21st century skills* jako dovednosti představující *critical thinking* (kritické myšlení), *communication* (komunikace), *collaboration* (spolupráce) a *creativity* (kreativita). Ve stejné publikaci je zmíněno, že tyto dovednosti se často označují *4CS (four-C-skills)*.

Vyzdvihována je již zmíněná forma výuky, kterou úniková hra představuje, tedy upozadění role učitele, odstup od frontální formy výuky, ve prospěch vyšší účasti žáků a jejich aktivního učení a tím osvojování si jednotlivých klíčových kompetencí nenásilnou formou. Přínosem tedy nejsou pouze výsledné oborové znalosti získané pomocí hry, ale především zdokonalování jejich tzv. *soft-skills*, mezi které se řadí schopnost kritického myšlení, řešení problémů, kreativita a mimo jiné i mnoho dalších přínosných kompetencí, které se při týmové práci zdokonalují. (Fraguas-Sánchez, 2022).

Spolu s důrazem na výše zmíněné kompetence, které jsou i v kurikulárním dokumentu Rámcového vzdělávacího programu označovány jako klíčové, tedy nezbytné pro život a rozvoj žáků, se v poslední dekádě zaměřuje pozornost na koncept zvaný *STEM* (Yllana-Prieto, 2023). Tento vzdělávací koncept klade důraz na získávání nových poznatků z oborů *S – Science* (přírodních věd), *T – Technology* (technologie), *E – engineering* (techniky) a *M – Mathematics* (matematiky). Někdy se k těmto oborům přidává ještě čtení/psaní *R – Reading/wRitting* (čtení a psaní) a písmeno *A – Art*, tedy umění. Tento koncept tedy může být označován i jako *STREAM* (Samková 2020 in Kiš 2023). Tomuto proudu vzdělávání a důrazu na integraci těchto zásadních oborů se dostává pozornosti po celém světě. Jeho hlavním cílem je, aby byli žáci připraveni na technologické a další významné možnosti současné doby (Holmlund, Leisseig a Slavít, 2008 in Kiš, 2023).

Taraldsen (2022) udává ve spojitosti s využitím únikové hry také schopnosti, na které úniková hra často klade důraz. Jedna z nich je podpořena vhodným výběrem příběh, tedy průvodního scénáře, prostřednictvím kterého mohou studenti zažít *reálnou* situaci hrou, ve které si musí navzájem důvěřovat, spolupracovat jako tým, komunikovat a vypořádat se s omezeným časem a následky nedostatečně rychlé práce. To může velmi dobře simulovat například profese, spadající do lékařské péče. „*Takovéto scénáře jsou často používány k poskytnutí reálných situací a přináší tak větší autenticitu do studia*

daného oboru“. Zároveň hráči dostávají příležitost zažít si hravou formou práci pod tlakem, v časovém limitu a vlivem toho se rychle rozhodovat a domluvit se na řešení. I tento jev se může řadit k cílům výuky dosažených pomocí únikových her (Taraldsen, 2022 s.176).

Tyto všechny výše zmíněné benefity získané při výuce pomocí únikové hry mají za cíl především uvrhnout žáky do co nejvíce reálného prostředí a situace, dopřát jim nevšední zážitek ve výuce a nabídnout jinou možnost k získání a osvojení si vědomostí. To vše má za cíl zvýšit jejich zaměstnatelnost na trhu práce a připravenost na život. (Fraguas-Sánchez, 2022).

Učitel při únikové hře zastává funkci *Gamemastera*, což je zároveň jeden z charakterizujících elementů této hry. *Gamemaster* má při hře za úkol zajistit férový a plnohodnotný zážitek pro hráče, zajistit funkčnost úkolů, hádanek, rébusů a případně dalších materiálů a pomůcek, které jsou ve hře použity. Ve většině případů také zajišťuje pomoc při *uvíznutí* a při možné následné frustraci z časového presu a neschopnosti vyřešit požadovaný úkol (Nicholson, 2015). Učitel při použití únikové hry jako didaktického prostředku představuje klíčovou roli především v počátcích tvorby a výběru hry. Při samotné realizaci dané hry je učitelova role spíše sekundární. Hlavním úkolem učitele u většiny únikových her připravených pro výuku je dle Cain (2019) uvedení hry a představení příběhu hry hráčům/studentům na začátku aktivity. Podle provedených studií zabývajících se využíváním únikových her ve výuce volí někteří učitelé i pro tyto případy spíše pasivní formu své role. Využívají k tomu vzkazy, připravené průvodní texty či emailů, které si žáci přečtou sami. Další alternativu představují nahrané video či audio záznamy. Většinou je však učitel sám “uvaděč“, tedy ten, kdo žákům děj hry sdělí, případně přečte či přednese (Franco, DeLuca, 2019).

Do samotné hry se učitel může a nemusí zapojovat. Během hry však vyvstává několik okamžiků, kdy učitel zpravidla zasáhne a pomůže či navede žáky tak, aby došli ke zdárnému cíli. Otázkou však zůstává, kdy zasáhnout do společné práce studentů a vyrušit jejich práci, a na co se zaměřit, při poskytování nápovědy (Van Leeuwen, Jansen, 2019). Zajímavou a poměrně obsáhlou studii provedla Alice Veldkamp (2020), ve které rozdělila a analyzovala funkci učitelů v rámci únikové hry. Učitelé mohou zaujmout funkci pozorující (*monitoring*), průvodcovskou (*guiding*), poskytující nápovědy (*providing hints*) a na závěr funkci věnující se zpětné vazbě a hodnocení (*debriefing*).

V závěru hry se opět důležitost role učitele zvyšuje. Jak již bylo zmíněno, hlavním úkolem učitele je v závěru zpětná vazba. V této fázi hry je dle Nicholsona (2015) věnován čas uklidnění se, projevení emocí, uvolnění, popsání pocitů ze hry a ze svého výkonu. Probíhá výměna zkušeností a poznatků mezi hráči a *gamemasterem* (učitelem) se záměrem získat tzv. *feedback* neboli zpětnou vazbu od hráčů. V této části je možnost doptávat se na vhodný způsob řešení úkolů, na smysl jednotlivých hádanek a také na zhodnocení, jaké *skills* (dovednosti) museli žáci, potažmo hráči, použít pro úspěšné dokončení hry. Úkolem této části je také zhodnotit jednotlivé úkoly a znalosti, které byly pro rozklíčování důležité. Závěrečná hodnotící část má v mnoha případech také vliv na porozumění obsahu dané hry a je proto velmi pomocná a důležitá. (Friedrich et al., 2019)

Před začátkem tvorby únikové hry je nutné ujasnit si, pro kolik hráčů bude hra určena a na základě toho uzpůsobit jednotlivé úkoly a celkovou strukturu hry, potřebný čas a prostory (Fraguas-Sánchez, 2022). Na základě studie Alice Veldkamp (2020) lze dle realizace vybraných her určit, kolika početný tým pro únikovou hru je nejvhodnější. Samozřejmě zde bude záležet na místě realizace, obtížnosti daných úkolů a celkové struktuře a charakteru konkrétní hry. Studie však přesto prokázala, že dřívější tvůrci pro realizování svých výukových her a aktivit *sáhli* nejčastěji k verzi se skupinami o počtu 3-6 hráčů. Učitelé se tak snažili zamezit tomu, aby se hry nezúčastnilo pouze pár aktivních žáků a ostatní se tzv. *nevezli*. Předešli tomu tedy tím, že zvolili méně žáků, kteří se budou muset více zapojit, čímž se požitky ze hry a následné kognitivní benefity znalostní a také kompetenční zmnohonásobí (Adams, Burger, Crawford, et al. 2018). Pokud učitelé v předložené studii nezvolili takto početnou skupinu, ale skupinu s vyšším počtem účastníků, zpravidla v závěru své práce uvedli doporučení o snížení počtu účastníků na uvedených 3-6 hráčů. Stejná studie navíc uvádí, že pokud je počet účastníků hry roven čtyřem, všichni hráči mohou být aktivními účastníky hracího procesu (Watermeier a Salzmeda, 2019). Zároveň pokud se hry účastní více než šest hráčů, má tento počet negativní vliv na výsledný hrací čas. Studie uvádí, že týmy s více než šesti účastníky potřebují více času na hru vlivem *ztracení se v komunikaci a organizaci* během hry (Eukel et al, 2017). Autorka dodává fakt, že po zanalyzování dostupných českých komerčních únikových her, je 2-5 hráčů ve skupině nejčastěji doporučovaný počet. Deskové hry z edice *Escape room* udávají maximální počet hráčů – pět. Podobný počet účastníků je doporučován i při verzi *outdoor únikovky*.

Jak bude přibližně hra trvat dlouho určuje tzv. *play time* neboli hrací čas, který v únikové hře vymezuje limit na splnění úkolů. Dodává hře nutnost soustředit se a pracovat pod tlakem. Čas určený pro danou hru se může lišit v každé *únikovce*, jak je zmíněno již v obecné charakteristice únikových her. Vymezuje se jím ten podíl času, který hráči stráví při řešení jednotlivých úkolů a nepočítá se do něj čas na úvodní a závěrečnou část (Veldkamp, 2020). Dle analýzy Alice Veldkamp (2020) je většina únikových her sestavena tak, aby zabrala 20-120 minut, avšak nejčastěji je *play time* stanoven na 60 minut. Vždy však záleží na konkrétní hře, třídě a pedagogovi, jaký čas pro hru zvolí. Autorka této diplomové práce se domnívá, že pedagogové, kteří by zvažovali zařazení únikové hry do výuky, by uvítali hru koncipovanou na jednu vyučovací hodinu, tedy aby v celkovém čase (úvod, hra, i závěr) nezabrala více než 45 minut a žáci tak nebyli *ochuzeni* o přestávku či náplň hodiny nezasahovala do hodiny následující.

Neprodleně po hře je doporučeno dopřát žákům čas na uvolnění; tato fáze je u rekreační verze únikové hry známá jako *cooling down period*. V rámci tohoto času, mohou žáci sdělovat vlastní zkušenosti a zpětnou vazbu na danou aktivitu. Dále se může učitel zaměřit na jednotlivé úkoly a obsah hry. Může navázat zjišťováním toho, jaké dovednosti byly potřebné k vyřešení jednotlivých úkolů. Tím se utvrdí nejen získané znalosti získané, ale žáci si také uvědomí své vlastní schopnosti (Veldkamp, 2020). Zpětná vazba v edukačním prostředí podává informaci o vnímání hry z pohledu žáka tak, že učitel sděluje eventuální úskalí konkrétní hry a může proběhnout mnoha způsoby, jak zmiňuje Reitmayerová a Broumová (2007):

- Technika skupinové diskuse
- Techniky rychlého shrnutí zážitku: např. gestem, slovem, volbou pozice v místnosti na pomyslné škále oblíbenosti
- Techniky s využitím pomůcek – pro zvýšení názornosti
- Symbolizační techniky – např. *emoji* vyjadřující pocit
- Zpětná vazba tvořením
- Dramatická zpětná vazba – scénka či živý obraz

Holec (2022) uvádí jako cenný zpětnovazební prostředek interaktivní prezentační nástroj *Mentimetr*, který při hodnocení zapojí všechny studenty, navíc je anonymní a zároveň je možné z něho vytvořit výstup v podobě slovního mraku, hodnotící škály či grafů a dalších grafických znázornění. Jiným způsobem hodnocení může také být

použití tzv. *propustky* z hodiny na konci vyučování. Pomocí ní mohou žáci podat vyučujícímu informaci, na kterou jsou v propustce dotázáni a zároveň mají prostor pro osobnější sdělení (Bláhová Blahutová, 2021).

Zpětnou vazbu podali studenti lékařství po dokončení únikové hry vytvořené autory Moore a Campbell (Taraldsen, 2020). V hodnocení dané hry zaznávají věty jako „*ohromný, šokující, neuvěřitelně úžasný zážitek*“, dále „*skvělá zábava*“, „*každý moment byl vzrušující*“. Účastníci také popisovali hru jako „*skvělá ukázka toho, jak je potřeba v praxi fungovat jako jeden tým*“ či „*vyžadovalo si to spolupráci a každý přicházel s různými nápady, jak hádanky vyřešit*“. Další aspekt, který hodnotili, byl *ujasnění si priorit* a také zhodnocení hry jako *netradičního způsobu, jak se učit* (Moore, Campbell, 2019 in Taraldsen, 2020). Sami autoři popisují aktivitu jako intenzivní, *týmový zážitek plný hádanek, který se dá sbalit do kufru* a je tedy možné ho převést a použít v jakémkoliv prostředí.

Únikovou hru také připravila a ve své praxi vyzkoušela Kristen Healy (2019). Svoji práci na toto téma nazvala *Using an Escape-Room-Themed Curriculum to Engage and Educate Generation Z Students About Entomology*, pokusila se tedy připravit a použít únikovou hru pro Generaci Z (*jak sama zmiňuje, generaci, která vyrostla na technologiích*) tak, aby se z dané hry studenti naučili poznatky o hmyzu. Jedná se tedy o předmět biologie a údajně u studentů méně populární téma. V prvním kroku provedla vývojový diagram, ve kterém se zaměřila na čtyři otázky pro tvorbu únikové hry: WHEN, WHERE, WHO, HOW, díky kterým si odpověděla, na jaké téma chce únikovou hru vytvořit, kdy a kde ji realizovat a jaké metody k tomu využít. Podle stanoveného času vytvořila 6 aktivit, na které žáci měli 5-15 minut (na každou aktivitu).

Každá aktivita měla naučit žáky požadované znalosti a zároveň díky nim měli přijít na kód, kterým odemkli zámek a dostali se tak do dalšího *levelu*. Úkoly byly vytvořeny tak, aby nebylo snadné je vyřešit bez použití připravených materiálů, *týmové spolupráce a kritického myšlení*; zároveň však aby porozuměli entomologii. Aktivita proběhla na školní akci pro 50 studentů, kteří byli rozděleni do 10 skupin po 5 hráčích. Odhadovali čas na hru 45 až 50 minut. V úvodu byl žákům představen příběh o vraždě ženy, který obsahoval indicie a informace potřebné k objasnění prvního klíče. V příběhu byl zdůrazněn i čas, žáci měli 60 minut na objasnění příčiny smrti pro soudce. Měli zároveň 4 nápovědy, které mohli v průběhu hry použít. Žáci museli odemknout 4 boxy a získali tak další nápovědu. Následně po úspěšně dokončené hře probíhala 10minutová zpětná vazba a hodnocení s možností doptat se na nejasnosti (Healy, 2019).

Autorka této hry hodnotí proběhlou aktivitu jako skvělou příležitost pro studenty. V rámci evaluace žáci po hře vyplnili dotazník týkající se jejich spokojenosti. Z dotazníku vyplynulo, že si žáci hru velmi užili a odnesli si z ní mnoho informací nabytých zábavnou formou. Hra byla připravena pro studenty *High school*, v češtině často překládané jako střední škola. Avšak nutno zdůraznit odlišnosti systému školství v anglofonních zemích, kde *High school* trvá obvykle 7 let a navštěvují ji studenti ve věku od 11 do 18 let. V českém školství by se tedy jednalo o žáky druhého stupně a střední školy, případně příhodnější paralelou by mohla být osmiletá gymnázia (Wikipedia, 2023).

Únikovou hru pro výuku vytvořila skupina autorů Zaug, et al (2020) na podpoření týmové spolupráce zubního lékařství. Hra byla tedy určená pro starší hráče, kteří si obor zubního lékařství vybrali, tudíž se předpokládal velký zájem o téma. Hra byla umístěna do čtyř tříd a simulovala zubní ordinace. I tuto hru provázel scénář, který se týkal příběhu studentů ukončujících své studium. Zúčastnění byli zamčeni na fakultě a do *konce* studia jim zbývala pouhá hodina času, kdy mohli uniknout. Každá ze 4 místností sumarizovala poznatky týkající se informací získaných během jednotlivých roků na fakultě. Studenti byli doprovázeni *gamemasterem* (pravděpodobně jedním z učitelů, pozn. autorky). Skupinky byly tvořeny 4 hráči a témata, která byla vybrána, se týkala obecného a pediatrického zubního lékařství, zubní hygieny a dalších. Zařazeny byly také praktické úkoly jako např. práce s mikroskopem, rentgenovými snímky či vytvoření klíče pomocí drátku a kleští. Některé úkoly bylo třeba vyřešit na základě získaných teoretických poznatků. V rámci hry účinkovali další účastníci jako modelové při různých zubařských úkonech a jako *gamemasteři*. Autoři tohoto projektu hodnotí hru jako příležitost studentů pracovat v týmu, interagovat a komunikovat. Ukázalo se, že úniková hra je nástroj pro teambuilding. Vybrané úkoly zajistily zvýšení angažovanosti studentů a mobilizovali tak jejich profesní dovednosti v časovém limitu. Autoři hry také zmiňují, že daná úniková hra přispěla k vytvoření přívětivé a podporující atmosféry na jejich škole díky vytvoření vazeb mezi studenty, ale také mezi studenty a učiteli. Hra měla velký úspěch nejen co do ztvárnění a funkčnosti projektu, ale také co se týče pocitů, které si hráči ze hry odnášeli. (Zaug, et al., 2020).

Na základě uvedených realizovaných her lze soudit, že metody a způsoby se různí v závislosti na tvůrci, cíli výuky a charakteru skupiny. Metody, které lze při únikové hře využít mohou představovat jednoduché úkoly v podobě puzzlů, hádanek a křížovek ke složitějším a technicky náročnějším provedením. Ve výuce se hra také hodí k zaměření se na mezipředmětové vztahy a průřezová témata. Nabízí se také možnost aplikovat

digitální technologie, které jsou na školách běžně využívány, jako např. GPS, QR kódy a metody BYOD, jak zmiňuje Veldkamp (2020) ve své práci.

Metoda, kterou zmiňují autoři Domeño, Domeño (2018) pro použití ve spojitosti s únikovou hrou, je metoda CLIL. *Content and Language Integrated Learning*, tedy obsahově a jazykově integrované učení, je metoda využívající dvojjazyčné vzdělávání odborných předmětů neboli zařazování cizích jazyků do mimolingvistických hodin (Baladová, 2009), např. právě hodin zeměpisu. Pomocí cizího jazyku může být během únikové hry hráčům předávána důležitá informace, což uvádí cizí jazyk do aktivní formy osvojování a díky charakteru hry se žáci nesoustředí výhradně na cizí jazyk, ale na zadaný *task*, a jazyk je tedy osvojován tzv. *organickým způsobem*, jelikož žáci vidí smysl a motivaci v porozumění cizího textu (Domeño, Domeño 2018).

Na zmíněné autory jako je Alice Veldkamp (2020), Taraldsen et al. (2022) či Zaug et al. (2020) navazují další autoři, kteří aplikovali únikovou hru do výuky. Autorka v následujících odstavcích zmiňuje zahraniční studie, které byly zaměřeny na zeměpis či v sobě obsahují byť jen prvky zeměpisu. Pro výuku jsou v současné době velmi oblíbené a snadno dostupné online *únikovky*, šablony pro tvorbu únikových her či návody, jak únikovou hru vytvořit v programu *powerpoint*, *flippity* či *learningapps*. Zvláště pak ty, které jsou vytvořeny na geografická témata, jsou dostupné např. na stránkách Zachraň Zeměpis, ale je jich dohledatelných a za několik desítek korun dostupných mnoho jak na různých učitelských portálech se sdílenými materiály typu *Učitelnice* či *Učitelé učitelům* tak i volně na webu (pozn. autorky).

Při analýze využívání reálných *face-to-face* únikových her v zeměpisu narazila autorka na práci řeckých pedagogů. Autoři Moula a Malafantis (2020) vytvořili a zrealizovali únikovou hru s názvem Zachraňte Odysea, reálnou únikovou hru, která zakomponovává prvky geografie a zaměřuje se na území Středozemního moře. V závěru své práce popisují a velmi kladně hodnotí spolupráci, zapojení všech žáků, i těch slabších, kteří se běžně do výuky nezapojují. Zmiňují také vliv týmové práce jako prospěšný faktor pro vývoj osobnosti. V závěrečném hodnocení žáci sdělili, že by nebyli proti absolvovat hru znovu. Navíc zmiňovali, že by pro ně byla škola přátelštějším místem při využívání takovýchto aktivit.

Autoři Friedrichsen a Lehtonen (2023) vytvořili únikovou hru pro potřeby zeměpisu nikoliv však pro žáky základní školy, avšak pro studenty připravující se na dráhu učitelství. Studie měla prověřit připravenost těchto studentů na výuku klimatických změn a to, jak budou schopni reprodukovat výsledky k tématu únikové hry,

a jak budou schopni činit rozhodnutí při hře. Toto téma by dle autorky v transformované podobě mohlo sloužit také pro potřeby zeměpisu na 2. stupni ZŠ, jelikož je toto téma zařazeno mezi výstupy zeměpisu v RVP ZV (MŠMT, 2023): *uvádí na vybraných příkladech závažné důsledky a rizika přírodních a společenských vlivů na životní prostředí.*

O větší zapojení studentů do výuky pomocí únikové hry se na univerzitě v Melbourne pokusila Harsha M. Kurian (2021), která zmiňuje, že podobná hra by se dala zařadit do školních předmětů jako je zeměpis. Zmínka o geografii, respektive o geografické lokalizaci, zazněla i ve studii Claypool, Weible (2022), avšak ani tato studie se stejně jako předchozí zmíněné primárně nezajímá o využití únikové hry jako didaktického nástroje přímo ve výuce zeměpisu na druhém stupni ZŠ, případně pro žáky věkově odpovídající 2. stupni ZŠ. Zároveň je v těchto hrách zeměpis spíše sekundárním prvkem a jeho role pouze lokalizační. Resp. téma hry odkazuje na konkrétní lokalitu a v tom je vnímána role zeměpisu v rámci dané hry.

Gamifikace obecně je však v zeměpisu velmi častá, využívaná a je tématem mnohých diplomových a bakalářských prací. Například Jandová (2022) se ve své práci zaměřila na didaktické hry ve výuce zeměpisu cílené na vyšší úrovně kognitivních cílů Bloomovy taxonomie. Vytvořila několik návrhů na didaktické hry a jeden návrh nese prvky únikové hry. Využívá různé hry a metody určené k terénní výuce jako např. *geocaching*, *questing*, *letterboxing* aj. Obdobnému tématu se autorka této předkládané práce věnovala již ve své bakalářské práci. Studií, které se věnují výhradně únikovým hrám a jejich zařazení do výuky zeměpisu, je však mnohem méně. Jsou zároveň velmi aktuální a jejich obhajoby probíhají v posledních 3 letech. Důvodem bude fakt, že obecně obliba využívání únikových her ve světě, nejen těch edukativních, se váže k posledním 10 až 12 rokům, a je to tedy velmi čerstvé téma a dalo by se říct i trend posledních let. Do české republiky se tento fenomén přirozeně dostal ještě mnohem později.

Tvorbě únikových her ve výuce v České republice se ve své diplomové práci věnoval a následně publikoval v článku Radek Šťastný (2022). Práce nese název *Využití online únikových her k posílení mezipředmětových vztahů na 2. stupni ZŠ*. Autor zde využívá online únikové hry a velmi pečlivě popisuje tvorbu a možnosti využití jednotlivých online únikových her. Online únikovým hrám ve výuce se věnovala ve své bakalářské práci také Lucie Bláhová (2022), která vytvořila přímo manuál pro učitele

k vytváření online únikových her a také Patrik Vaněk (2023) který se zaměřil na online únikové hry v distanční výuce.

Autorku této práce však zajímaly *reálné (face-to-face)* únikové hry, tedy nikoli ty určené pro online prostředí. Bakalářská práce Veroniky Prášilové z roku 2022 nese název *Únikové hry jako výukový nástroj: příklad využití v zeměpisu*. Tato práce hodnotí možnosti využití únikové hry ve výuce a autorka předkládá konkrétní návrh k aplikaci v hodinách zeměpisu. Aktivita však nebyla realizována s vypovídajícím počtem účastníků. Nabízí se zde však možné navázání autorky v diplomové práci a realizaci jednotlivých her, které by tak dopomohly ke zhodnocení a popularizaci jak únikových her, tak především zeměpisu.

Práce Antonína Hrubého (2023) a jeho tvorba terénní únikové hry s využitím QR kódů byla pro autorku této práce inspirací. Poskytuje popis metodiky tvorby hry, vybraní lokace a její realizaci. Využívá souřadnice, QR kódy, šifry, metodu BYOD a krabičky uzamčené zámekem s dalšími indiciemi. Zároveň v závěru poskytuje hodnocení, kterému dává patřičný význam. Hra byla následně na základě zkušeností alterována a publikována veřejnosti v podobě PDF dokumentů a webových stránek <https://www.pokladnaradyni.cz/>.

Z probádaných zdrojů lze uvést, že v současné době je v České republice jen několik málo studií zabývajících se využitím reálných únikových her do výuky zeměpisu. Nejen proto dává autorce velký smysl pokusit se o tvorbu tří aktivit, které by dokázaly funkčnost a potenciál těchto her ve výuce. Následující kapitola představí jednotlivé aktivity.

3 METODICKÝ MATERIÁL PRO REALIZACI VLASTNÍCH VÝUKOVÝCH AKTIVIT VYUŽÍVAJÍCÍCH KONCEPT ÚNIKOVÝCH HER

Metodický materiál, obsahující popis jednotlivých aktivit, jejich realizaci a vlastní návrhy na zlepšení, je stěžejní částí této kapitoly. Při tvorbě posloužila autorce také její bakalářská práce (Hamerníková, 2018), na kterou tato diplomová práce volně navazuje. Bakalářská práce se zabývala *questingem*, což je hra obdobná cestě za pokladem a mohla se tedy stát také inspirací pro tvorbu některých aktivit. Autorka se však rozhodla věnovat se konceptu únikových her a téma *questingu* pouze částečně využít, jelikož lze *questing* zakomponovat do únikových her a autorka vnímá únikové hry jako snazší, více efektivní a lépe využitelnou metodu pro sebe i ostatní pedagogy.

Témata jednotlivých únikových her autorka vybírala se záměrem zaujetí žáků, podpoření vnitřní motivace, spolupráce mezi žáky ale i samostatnosti. Prioritou při tvoření byla možnost využití aktivit v klasické výuce, ale také mimo školu, ve venkovních prostorech, při terénním cvičení, školních výletech, škole v přírodě či projektových dnech. Aktivity jsou koncipovány tak, aby přispěly k získání všeobecného přehledu u žáků. Mimo zmíněné tematické zaměření jsou aktivity vytvořené na osvojení dovedností využitelných v reálném životě. Ať už se jedná o využití technologií (QR kódů, online atlasu, použití internetu pro vyhledání informací, GPS či buzoly), tradiční orientaci v terénu podle mapy/plánku, již zmiňovanou spolupráci, schopnost učinit společné rozhodnutí, komunikovat či pracovat samostatně a své názory si obhájit. Únikové hry by měly přispět k osvojování si tzv. *soft skills* a *21st Century skills*, které jsou mnohokrát zmíněny v teoretické části jelikož i v jednotlivých zahraničních člancích se velmi často objevovaly. Dále je koncept těchto her vytvořen ke zdokonalování klíčových kompetencí k řešení problémů, komunikačních dovedností, informační, sociální a pracovní a jiné. Zároveň mají aktivity přispět k podpoření mezipředmětových vazeb zeměpisu, biologie, historie nebo třeba angličtiny pomocí metody *CLIL*.

Dalším cílem těchto aktivit bylo zapojení všech studentů, i těch, kteří se běžně do chodu výuky nezapojují. Vzhledem k charakteru únikové hry a analýze realizovaných aktivit jiných autorů je zřejmé, že úniková hra je přímo koncipovaná tak, aby každý člen mohl přispět k úspěchu celé skupiny.

Popsání daných aktivit je pro přehlednost strukturováno stejným způsobem. V úvodu jsou aktivity představeny anotací, která obsahuje základní informace. Dále následuje metodická struktura popisující pro koho je aktivita určená, kolik času se předpokládá pro potřebu samotné realizace, jaké jsou potřebné pomůcky, a především jsou zde stanoveny cíle aktivity. Další praktickou částí, kterou se autorka zabývala v rámci jednotlivých aktivit, byla analýza kurikulárních dokumentů RVP ZV, podle kterých jsou jednotlivé hry, témata her a samostatné úkoly zařazeny. V této části věnovala autorka pozornost především zařazení hry a daného tématu, dotýkajícího se při plnění úkolů jednotlivých předmětů v rámci RVP ZV a zároveň zanalyzování průřezových témat a klíčových kompetencí. Klíčové kompetence byly jedny z hlavních schopností, které by měly tyto aktivity osvojovat a prohlubovat. Snahou autorky bude co nejpodrobnější popsání jednotlivých stanovišť a úkolů tak, aby byly aktivity využitelné nejen pro potřeby diplomové práce, ale aby plnily svoji funkci i nadále, měly využití v praxi a mohly být využitelné i pro ostatní tvůrce a učitele.

Samotné aktivity a jejich struktura staví na podobné bázi. Všechny tři aktivity jsou tvořeny několika stanovišti, na kterých jsou pro žáky připraveny úkoly. Žáci většinou nemají podrobné instrukce, jsou jim poskytnuty pouze stručné indicie či několikáslovné naváděcí věty. Vždy se klade důraz na spolupráci žáků a jejich schopnost zamyslet se nad daným úkolem. Učitel v této chvíli přebírá převážně roli pozorovatele a do hry zasahuje pouze v případě potřeby, jinak nechává žáky pracovat samostatně a dopřává jim možnost zažít i neúspěch *např. v podobě špatně zvolené trasy při orientaci*. Hlavním úkolem učitele je pečlivá a včasná příprava. Hry jsou vytvořeny tak, že žáci přichází na stanoviště, která jsou již připravená. Není doporučeno připravovat hru zároveň s žáky, jelikož by tak nemusely být naplněny cíle, a i celkový efekt hry a dojem z ní by mohl žákům uniknout. Každá z her obsahuje různý počet stanovišť a zaměřuje se také na různá témata. Společným znakem dvou představovaných her bude využití *chronodekodéru*, který je součástí deskových her *Escape room*. Pokud učitel tento *chronodekoder* nevládní, je možné využít klasický zámek na číselný kód. Zbylé pomůcky, které jsou pro přípravu využity, jsou běžnou součástí školy či jejich výroba není obzvlášť náročná, aby byly aktivity lehce využitelné pro všechny učitele. Po navštívení jednotlivých stanovišť žáci získají potřebný kód, indicii, informaci či směr, kam se mají vydat pro nalezení dalšího stanoviště.

Metody, které jsou využity v daných hrách, mají různou formu a jejich společným cílem je zvýšit vnitřní motivaci u žáků, zvýšit atraktivitu daných témat a výuky a zajistit

osvojování a procvičování si zeměpisných a jiných znalostí. Mezi hlavní a opakované metody patří geocaching, questing, CLIL, BOV, GRV, orientační běh, *treasure hunt* (cesta za pokladem), práce s atlasem i online atlasem a QR kódy.

Další společnou charakteristikou je počet účastníků, který je ideální pro realizování aktivity. Ideálním počtem je dle autorky, i na základě probádaných teoretických východisek dle Veldkamp (2020), skupinka o 4-6 žácích. Výjimkou je aktivita *Terra Australis*, která je koncipovaná tak, aby žáci nemuseli být rozděleni. Klade se důraz spíše na jejich samostatnost, zodpovědnost a případně volnou spolupráci mezi sebou. Časová dotace jednotlivých aktivit se může lišit v závislosti na místě realizace, délce trasy, počtu účastníků a dalších aspektech. Autorčin záměr byl také vytvořit aktivity tak, aby byly využitelné a lehce zařaditelné jednotlivé části předkládaných aktivit do výuky, nezabraly tak tolik času a nemusely se nutně realizovat mimoškolně s náročnější přípravou. V tomto případě mohou posloužit např. na začátku hodiny jako *warm-up aktivita*, na závěr jako opakování nebo jako úvod k danému tématu.

Výukové aktivity byly realizovány na několika školních i mimoškolních akcích a při souvislé praxi autorky. Souvislou praxi autorka absolvovala na Základní škole v Příbyslavi, což je městečko nedaleko autorčina bydliště. Dále měla autorka možnost všechny tři aktivity vyzkoušet s žáky tercie Gymnázia Česká z Českých Budějovic v rámci projektového týdnu na Šumavě, v Churáňově. A zároveň všechny tři aktivity byly vyzkoušeny 15 vysokoškolskými studenty Jihočeské univerzity, pedagogické fakulty z katedry geografie při předmětech věnovaných didaktice geografie. Jedna z aktivit byla vyzkoušena rovněž vysokoškolskými studenty na terénním cvičení v Rybníku, v Českém lese. Dvě z aktivit autorka připravila pro žáky gymnázia Česká pro badatelský kroužek specializovaný na zeměpis.

Počet účastníků, kteří si jednotlivé hry vyzkoušely udávají tabulky č. 1, 2 a 3 na následující straně. Na základě zkušeností a zpětných vazeb je v závěru každé hry věnovaná část autorčině reflexi, doporučení a poznámek, které by mohly posloužit ostatním pedagogům chystajícím se aktivity použít ve vlastní praxi tak, aby je vytvořily co nejkvalitněji a nejefektivněji.

Tabulka 1 Počet účastníků při realizaci aktivity *Terra Australis*

Aktivita	Termín	Škola	Počet žáků
Souvislá praxe	Září 2023	ZŠ Příbyslav	42
Churáňov	Říjen 2023	Gymnázium Česká, ČB	30
Výuka didaktiky Geografie JČU	Listopad 2023	JČU v Českých Budějovicích	15
Celkově			87

Zdroj: Autorka, 2023

Tabulka 2 Počet účastníků při realizaci aktivity *Unikneme s Questingem*

Aktivita	Termín	Škola	Počet žáků
Terénní cvičení v Rybníku	Květen 2022	JČU	25
Souvislá praxe	Červen 2022	ZŠ Příbyslav	10
Badatelský kroužek	Červen 2023	Gymnázium Česká	10
Churáňov	Říjen 2023	Gymnázium Česká	30
Didaktika geografie JČU	Listopad 2023	KGE, JČU	15
Celkově			90

Zdroj: Autorka, 2023

Tabulka 3 Počet účastníků při realizaci aktivity *5. listopad*

Aktivita	Termín	Škola	Počet žáků
Badatelský kroužek	Červen 2022	Gymnázium Česká	8
Souvislá praxe	Červen 2023	ZŠ Příbyslav	10
Churáňov	Říjen 2023	Gymnázium Česká, ČB	30
Výuka didaktiky Geografie JČU	Listopad 2023	JČU v Českých Budějovicích	15
Celkově			53

Zdroj: Autorka, 2023

3.1 Aktivita *Terra Australis*

Anotace:

Výuková aktivita *Terra Australis* byla vytvořena pro potřeby předmětu zeměpis pro žáky 2. stupně základních škol a její snahou je podpořit a naplnit klíčové kompetence a znalosti žáků v tématu Austrálie. Autorka si během své praxe a diskusí s několika učiteli z praxe uvědomila, že na téma Austrálie zbývá ve školním roce velmi málo času a prostoru a běžně se tak stává, že učivo, které by mělo být probíráno na konci 6. Ročníku, se *vynechá*, případně se k němu učitel okrajově vrátí na začátku 7. ročníku. Dle autorky je však téma Austrálie pro žáky neméně zajímavé a lze na něm demonstrovat mnoho jevů z fyzické geografie či biogeografie a vlivů na dané prostředí (*např. jev El Niño, endemitní druhy živočichů, objevné plavby, pohyb litosférických desek, vegetační pásma aj.*)

Samotná hra se skládá z několika stanovišť, ve kterých se žáci dozvídají informace z různých oblastí tématu Austrálie. Je určena na jednu vyučovací hodinu a není třeba dopředu připravovat žáky na dané téma. Důležité předpokládané znalosti žáků při této hře jsou znalost práce s QR kódy a logické myšlení. Žáci mohou spolupracovat a pomáhat si při doplňování jednotlivých informací. Úkoly jsou uzpůsobené tak, aby učitel nemusel v hlavní části hry v ideálním případě vůbec zasahovat do průběhu hodiny. Funkcí učitele je pouze připravit si pečlivě materiály na jednotlivá stanoviště. V úvodu a na závěr se role učitele zvyšuje, jelikož na úvod žákům představí příběh hry a uvede hráče do děje. Naopak na závěr dopomůže v případě neúspěšně vyřešených úkolů, a společně s žáky *dokončí* hru tím, že zkontroluje pracovní listy. Pokud učitel využil i *chronodekodér*, v závěru aktivity dovede žáky k přístroji, kde jim v případě potřeby vysvětlí, navede či pomůže ke správnému čtyřmístnému kódu, čímž se hra ukončí.

Aktivita je připravena do jakéhokoliv prostředí a nabízí se možnost zařazení nejen celé hry, tedy jako hlavní náplň hodiny, ale třeba část hry jako úvodní aktivitu k tématu Austrálie případně také jako závěrečnou opakovací hru. Úkoly z jednotlivých stanovišť jsou vytvořeny tak, aby mohly být také využity v běžné výuce jako zpestření hodiny, tedy nemusí být využity všechny. Pro zvýšení efektivity a podpoření motivace lze využít metodu únikové hry a dát žákům podmínku v podobě vyplněného pracovního listu jako klíč k opuštění třídy nebo vpuštění zpět do třídy. Tento model lze využít společně se zařazením *chronodekodéru*, kdy je úkolem žáků ze zjištěných informací najít ve vyznačených částech pracovního listu podle indicií čtyřmístný kód.

3.1.1.1 Metodická struktura

Věková skupina: 2. stupeň ZŠ

Počet žáků na hru: 10 žáků (může být i pro celou třídu – cca 25 žáků)

Časová dotace: 45-60 minut (+ 10 minut před realizací rozmístění stanovišť)

Pomůcky na přípravu: materiály k jednotlivým stanovištím, laminovačka, kalkulačka, atlasy, čísla jednotlivých stanovišť (1-11), případně *chronodekodér + klíče* (z edice *Escape room*), vytisknuté pracovní listy v počtu žáků

Pomůcky pro žáky (se kterými vcházejí na místo realizace hry): telefon, tužka

Cíl aktivity:

Tato aktivita má za úkol hravým způsobem seznámit žáky se základními charakteristikami Austrálie. Cílem aktivity je nenásilně a hravou formou seznámit žáky se základními znaky Austrálie. Žáci budou samostatně nebo ve spolupráci zaznamenávat požadované informace do připraveného pracovního listu (obr. 9 a 10), který může být následně součástí zápisu v sešitě, případně žákovského portfolia. Jedním z dalších cílů je získávat informace z různých zdrojů, využívat QR kódy, porovnávat Austrálii s ostatními kontinenty a získávat povědomí o její geografické poloze, demografii, historii, fauně a floře. Důležitým aspektem, který má tato aktivita rozvíjet, je kritické a logické myšlení, a to jak při individuální práci, tak při práci ve skupině. Celkový a hlavní cíl je motivovat žáky k učení a posílit jejich zájem o dané téma. Týmová spolupráce, schopnost učinit rozhodnutí, dohodnout se a komunikovat jsou klíčové dovednosti, na které se tato aktivita zaměřuje.

Tematické zařazení aktivity podle RVP ZV a očekávané výstupy:

Zeměpis:

Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie

- Z-9-1-01 organizuje a přiměřeně hodnotí geografické informace a zdroje dat z dostupných kartografických produktů a elaborátů, z grafů, diagramů, statistických a dalších informačních zdrojů (práce s atlas.mapy.cz)
- Z-9-1-02 používá s porozuměním základní geografickou, topografickou a kartografickou terminologii (při analyzování vegetačních pásem Austrálie)

Přírodní obraz Země

- Z-9-2-02 rozlišuje a porovnává složky a prvky přírodní sféry, jejich vzájemnou souvislost a podmíněnost, rozeznává, pojmenuje a klasifikuje tvary zemského povrchu (vegetační pásma)
- Z-9-2-03 porovná působení vnitřních a vnějších procesů v přírodní sféře a jejich vliv na přírodu a na lidskou společnost (výhled do budoucna pro Austrálii vzhledem k pohybu litosférických desek)

Regiony světa

- Z-9-3-01 lokalizuje na mapách světadíly, oceány a makroregiony světa podle zvolených kritérií, srovnává jejich postavení, rozvojová jádra a periferní zóny (rozložení a hustota obyvatel Austrálie a příčiny)
- Z-9-3-02 porovnává a přiměřeně hodnotí polohu, rozlohu, přírodní, kulturní, společenské, politické a hospodářské poměry (porovnání rozlohy s ČR, vývoj historie a následky evropského objevování)

Společenské a hospodářské prostředí

- Z-9-4-01 posoudí na přiměřené úrovni prostorovou organizaci světové populace (hustota obyvatel, kde se koncentrují obyvatelé v Austrálii)
- Z-9-4-02 posoudí, jak přírodní podmínky souvisejí s funkcí lidského sídla, pojmenuje obecné základní geografické znaky sídel (důsledek přírodního prostředí na rozmístění obyvatelstva, výhled do budoucna)

Životní prostředí

- Z-9-5-01 porovnává různé krajiny jako součást pevninské části krajinné sféry, rozlišuje na konkrétních příkladech specifické znaky a funkce krajín (pouště a jejich neosídlenost)
- Z-9-5-03 uvádí na vybraných příkladech závažné důsledky a rizika přírodních a společenských vlivů na životní prostředí (El Niño, pohyb litosférických desek)

Dějepis

Člověk v dějinách

- D-9-1-03 orientuje se na časové ose a v historické mapě, řadí hlavní historické epochy v chronologickém sledu (časová osa událostí Austrálie)

Objevy a dobývání, počátky nové doby

- D-9-5-03 popíše důsledky objevných cest a poznávání nových civilizací pro Evropu (objevné cesty do Austrálie)

Matematika a její aplikace

Závislosti, vztahy a práce s daty

- M-3-2-02 popisuje jednoduché závislosti z praktického života (na základě dat o počtu obyvatel a rozloze, vypočítá hustotu obyvatel Austrálie)

Klíčové kompetence k:

- Učení, Řešení problémů, Digitální, Komunikativní, Občanské

Průřezová témata:

- Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Multikulturní výchova a Environmentální výchova

PLÁN VÝUKOVÉ AKTIVITY:

Úvodní část (cca 2-3 minuty):

Probíhá po vstupu do místnosti/prostoru se stanovišti. Nejdříve učitel žáky uvítá a poté na slepé mapě světa požádá skupinu žáků, aby lokalizovali Austrálii. Poté, co se žákům zdárně podaří kontinent identifikovat, požádá učitel žáky o zapojení svoji představivost a spustí úvodní řeč (obrázek č. 7).

Obrázek 7 Průvodní text k aktivitě *Terra Australis*

Vážení občané Austrálie, je mi moc líto, že jste se právě Vy stali obětí velkého požáru, který propukl vlivem jevu El Niño a museli jste opustit své domovy. Mám pro Vás však dobrou zprávu. Požár odezněl a vy se budete moci vrátit ke svým domovům. Pokud tak budete chtít učinit, budete však muset znovunabýt australské občanství, které získáte po vyplnění tohoto dotazníku. Je nám jasné, že jste pravděpodobně prodělali šok a spoustu informací o své milované vlasti jste zapomněli. K pomoci Vám budou jednotlivá stanoviště (případně já). Nebude to však tak jednoduché, jelikož v závěru budete muset ještě přijít na 4místný kód, kterým si zajistíte návrat domů (do třídy), pokud správně zvolíte vybrané klíče a vložíte do chronodekodéru, budete se moci vrátit zpět do svých domovů. Váš čas běží. Hodně štěstí!“

Zdroj: Autorka, 2023

Je možné doplnit informace o jevu El Niño, případně se doptat žáků, zda někdy o tomto jevu slyšeli. Zároveň je žákům ozřejmena struktura hry. Na stanovištích jsou připraveny materiály a všechna stanoviště jsou označena příslušným číslem (obr. 8). Žákům jsou rozdány pracovní listy (obr. 9 a 10). Skupině je představen přístroj

chronodekodér. Učitel oznámí, že po zapnutí bude přístroj odpočítávat 60 minut, což je čas, který mají na vyplnění pracovního listu (dotazníku potřebného k znovunabytí australského občanství). Dále učitel upozorní hráče na zeleně vyznačená místa v pracovních listech, která budou klíčová pro závěrečné rozuzlení, tedy určení čtyřmístného kódu pro zastavení odpočtu času na *chronodekodéru*. Od této chvíle učitel do aktivity zasahuje co nejméně, nechává žáky pracovat a zasahuje pouze v případě, pokud si to žáci vyžádají. Pro rychlé rozmístění je možné žákům před hrou rozdat čísla od 1 do 11 a žáci následně toto číslo stanoviště navštíví jako první. Následně postupují dle potřeb a na základě toho, které stanoviště je volné. Žáci mezi sebou mohou spolupracovat.

Obrázek 8 Připravená stanoviště 1-11 aktivity *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 9 Pracovní list k aktivitě *Terra Australis*, 1. strana

autor: Bc. Ivana Cacková

Austrálie

1

2 SLOŽ PUZZLE A ZAPIŠ DO MAPY NÁZVY JEDNOTLIVÝCH SPOLKOVÝCH STÁTŮ A TERITORIÍ

3

úředním jazykem Austrálie je

hlavním městem je

4 ENDEMIT =

T..... Č.....

K.....N

K.....A

P..... E.....

E.....S

5 Austrálie je nejvíce osídlená ve vnitrozemí

ANO/NE

Nejvíce obyvatel se nachází v mírném pásmu při pobřeží

ANO/NE

Velkou část Austrálie zabírají pouště, které jsou neobyvatelné

ANO/NE

Celé území Austrálie je BEZODTOKÉ = žádná voda z pevniny neodtéká do oceánu

ANO/NE

Rozložení obyvatel v Austrálii je velice

ROVNOMĚRNÉ/NEROVNOMĚRNÉ

6 Austrálie byla objevena Nizozemci v ____ století.

Původní obyvatelé, kteří s příjezdem a kolonizací Austrálie byli utlačováni se nazývají _____ a řadí se do _____ rasy.

Pro Velkou Británii objevil James _____ východní pobřeží Austrálie a spolu s dalšími jej zmapoval. Na 80 let se Austrálie stala tzv. _____ kolonií, jelikož sem byli umísťováni vězni z Británie. Ti se také stali základem dnešních obyvatel, jelikož se většinou do Británie nikdy nevrátili.

Austrálie spolu s dalšími 55 koloniemi Velké Británie je dodnes členem _____ of Nations

= volné sdružení států, jejichž formální hlavou státu je britský panovník, v současnosti _____.

Doplň si některé události z historie Austrálie a případně si doma dohledej další, co tě zajímá

← před 65 000 lety

↓ 17. století

↓ 1770


↓ 1788-1868

↓ současnost

Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 10 Pracovní list k aktivitě *Terra Australis*, 2. strana

7 **zakresli si vegetační pásma v Austrálii**



8 **Počet obyvatel (zaokrouhli přibližně):**

Rozloha Austrálie (zaokrouhli přibližně):

Hustota obyvatel v Austrálii je
4 obyvatel/km

9 **Jak se nazývá posvátná hora? Zjisti a zakresli do mapy, kde se nachází.**

10 **ROZLUŠTI PŘESMYČKY, 1. POJEM VYSVĚTLI A ZBYLÉ DVA ZAKRESLI DO MAPY**

ERECK

ORYEVO ZEJORE

URMAYR A GIARLDN

11 **Jakým směrem se pohybuje australská litosférická deska? Zkus se zamyslet, kam se pravděpodobně za pár milionů let dostane a jak to ovlivní přírodní ráz tamní krajiny?**

Zdroj: Autorka, 2023

Hlavní část (cca 30 minut):

Poté, co se žáci spolu s pracovními listy, telefony a tužkami rozmístí na jednotlivá stanoviště, čekají na ně úkoly. U některých mají jasné instrukce a návod, co mají dělat, u některých se musí zamyslet sami a přijít na řešení. Pracovní list je však připraven tak, aby nemuseli tolik váhat a jasně vědět, jaké informace mají doplňovat. Stanoviště na sebe nenavazují, a tudíž jimi mohou procházet, jak potřebují, nebo které stanoviště je zrovna volné. Číslo stanoviště odpovídá číslu úkolu v pracovním listě.

Na **1. stanovišti** nachází křížovku obsahující názvy 8 největších měst Austrálie a atlas. Jejich úkolem je zapsat názvy měst do bílých obdélníků v mapě buď z křížovky, pokud města znají anebo si je vyhledat v atlase.

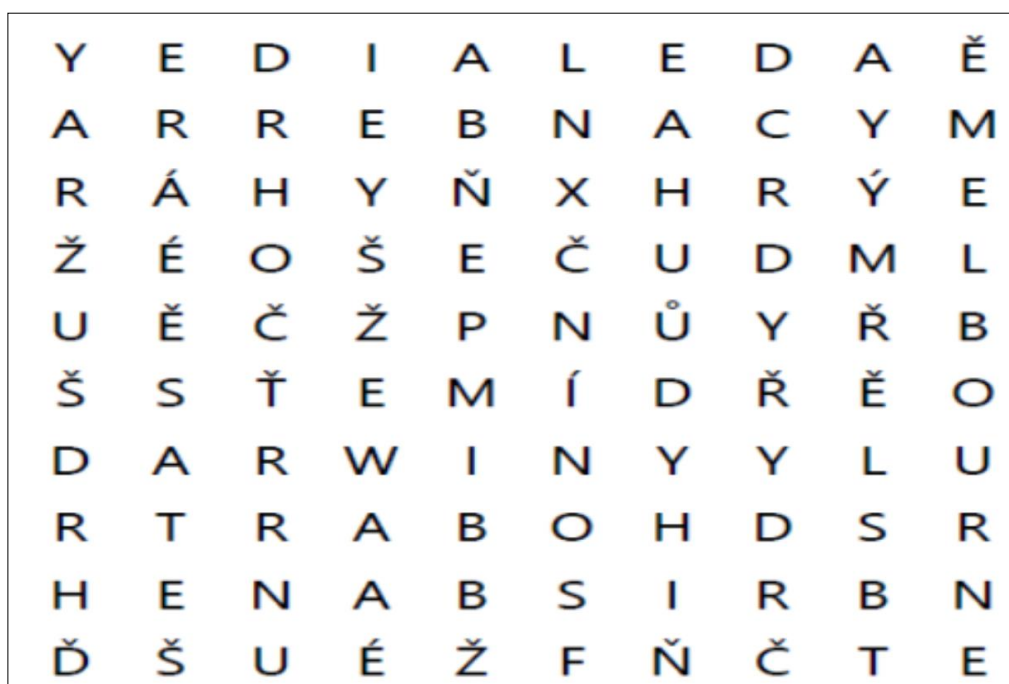
- Pro učitele: následující materiál vytiskněte, vystříhejte a zalaminujte

Obrázek 11 Pokyn ke stanovišti č. 1, *Terra Australis*

V KŘÍŽOVCE NAJDI 8 AUSTRALSKÝCH MĚST A ZAZNAMENEJ SI JEJICH NÁZVY V MAPĚ DO PRÁZDNÝCH POLÍČEK.

Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 12 Křížovka ke stanovišti č. 1, *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023

Když přistoupí ke **2. stanovišti**, poskládají rozstříhanou mapu Austrálie (obr. 13) a zapíšou si do mapy názvy jednotlivých států a teritorií.

- Pro učitele: následující mapu vytiskněte, rozstříhejte podle jednotlivých teritorií, zalaminujte a opět vystříhejte.

Obrázek 13 Administrativní mapa Austrálie, *Terra Australis*



Zdroj: Worldatlas.com, 2023

Úkolem **3. stanoviště** je seznámit se s vizuální podobou vlajky Austrálie (obr. 14), k dispozici jsou žákům pastelky (modrá, červená) a QR kód odkazující na mapu úředních jazyků světa, aby mohli do rámečku v pracovním listu doplnit, že úředním jazykem Austrálie je angličtina (atlas.mapy.cz).

- Pro učitele: na stanoviště připravte alespoň dvě modré a dvě červené pastelky, vytisknutý QR kód a vlajku Austrálie (ideálně zalaminovat).
- Správné řešení: **angličtina** a viz vlajka.

Obrázek 14 Vlajka Austrálie, *Terra Australis*



Zdroj: Wikipedia, 2023

Obrázek 15 QR kód - mapa
úředních jazyků, *Terra Australis*




Zdroj: Atlas.mapy.cz, 2023

Na **4. stanovišti** se nacházejí fotky vybraných endemitních a pro Austrálii typických druhů živočišstva a rostlinstva (obr. 18) a k nim kartičky s názvy (obr. 17), které žáci přiřadí a zapíšou si jejich názvy. Obrazový materiál má za cíl přispět k lepšímu ukotvení informací.

- Pro učitele: Vytiskněte obrázky australských endemitních zástupců flóry a fauny, rozstříhejte, zalaminujte a opět rozstříhejte. Zároveň vytiskněte názvy těchto zástupců a další informační texty a také rozstříhejte a zalaminujte.
- Správné odpovědi: *Tasmánský čert, klokan, koala, pštros Emu, Eukalyptus*

Obrázek 16 Náповěda ke stanovišti č. 4, *Terra Australis*

(pokud nevíš, co na obrázku je, vyfoť do mobilu, dej "sdílet a vyhledat obrázek přes google" a mělo by ti to najít, co obrázek znázorňuje)



Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 17 Pojmy ke 4. stanovišti - endemité, *Terra Australis*

AUSTRÁLIE JE BOHATÁ NA ENDEMITNÍ DRUHY ŽIVOČICHŮ I ROSTLIN

POKUD NEVÍŠ, CO ZNAMENÁ ENDEMITNÍ



KLOKAN

TASMÁNSKÝ ČERT

KOALA

EUKALYPTUS (BLAHOVIČNÍK)

JEŽURA

PŠTROS EMU

KOALA JE ZŘEJMĚ JEDINÉ ZVÍŘE, KTERÉ DOKÁŽE STRÁVIT LISTY EUKALYPTU, KTERÉ JSOU BOHATÉ NA SILICE.

Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 18 Australské endemitní druhy, *Terra Australis*



Zdroj: Wikipedia, 2023

Stanoviště 5. obsahuje mapu světových úmoří a QR kód s odkazem na hustotu osídlení světa, v pracovním listu u tohoto úkolu je pět otázek, jejichž odpovědi mohou žáci odhadnout na základě svých znalostí, případně dohledat na internetu či v online atlase. Zároveň mohou kdykoliv použít klasický školní atlas, kterých mají k dispozici hned několik. Nápomocné jim mohou být i přiložené informace (obr. 19). Žáci mohou také používat své telefony k získání informací na webu, dle potřeb.

- Pro učitele: vytisknout, zalaminovat a následně vystříhnout materiály, poskytnout školní atlas světa
- Správné řešení je: **NE, ANO, ANO, NE, NEROVNOMĚRNÉ**

Obrázek 19 Materiály ke stanovišti 5, *Terra Australis*

	<p>1/2 ÚZEMÍ AUSTRÁLIE JE BEZODTOKÁ - VYSYCHÁ A VODA NEODTĚKÁ DO MOŘE/OCEÁNU</p>
<p>HUSTOTA OSÍDLENÍ</p>	<p>TYPICKÉ PRO AUSTRÁLII JSOU ARTÉZSKÉ PÁNVE - podloží je specificky rozvrstvené a v podloží se nachází propustné a nepropustné vrstvy. V některých částech je uvězněna voda i několik milionů let. Když se navrtá, může být zdrojem pitné vody je však horká a silně mineralizovaná - musí se upravovat.</p>

Zdroj: Atlas.mapy.cz, 2023; Čapek, 2021

U **6. stanoviště** si žáci mohou chronologicky poskládat kartičky s historickými milníky (obr. 20), zapsat chybějící důležité informace do textu v pracovním listu a také vepsat dané události k vyznačené časové ose. Jednotlivé důležité události z historie Austrálie jsou popsány stručně, aby nebylo pro žáky náročné a *nudné* plnění tohoto úkolu. Zároveň však aby kartičky obsahovaly potřebné informace. V pracovním listu mají za úkol doplnit některé vynechané pojmy v textu. Jsou jimi pojmy postupně: **17. století, Aboriginci, ekvatoriální, Cook, trestaneckou, Commonwealth, Charles III.**

- Pro učitele: vytisknout, zalaminovat a následně vystříhnout jednotlivé *milníky*

Obrázek 20 Historické milníky, *Terra Australis*



tradiční hudební dechový nástroj se nazývá DIDGERIDOO.

AUSTRÁLCI - ABORGINCI
původní obyvatelé Austrálie
EKVATORIÁLNÍ RASA



celkem tvoří asi 3,3 % (400 000) obyvatel Austrálie a obývají především Severní teritorium a osady v odlehlých pouštích tzv. outback.



známým nástrojem Austrálců je bumerang

v roce 1770 bylo údajně v Austrálii asi půl milionu - milion Aboriginců. V přímém důsledku britské kolonizace - Britové je vyvražдили a rozšířili pro Austrálce neznámé nemoci - neštovice, spalničky, tuberkulózu... Britové zároveň odebírali původním obyvatelům jejich děti a "převychovali" Aboriginci neměli ani občanství a byli považováni za obyvatele "druhé kategorie" - tot jednáni by se dalo nazvat GENOCIDOU



17. století - první zaznamenání australské pevniny
Evropany - Nizozemci



Hollandia Nova/ Nové Holandsko



1770 - Britský námořní poručík **James Cook** vylodění v Botany Bay (Botanickém zálivu) a spolu s přírodovědcem **Josephem Banksem** zmapovali východní pobřeží a doporučili, aby se Austrálie stala trestaneckou kolonií.

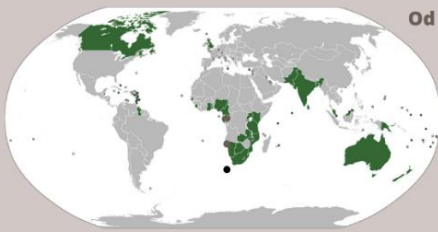


1788 - 1868 **AUSTRÁLIE SE STALA TRESTANECKOU KOLONIÍ PRO VELKOU BRITÁNII**

Bylo přivezeno asi 161 000 trestanců (v Británii se již nevěšili do vězení)



ti se stali základem dnešního obyvatelstva - odpykali si trest, ale málokdo se vrátil domů (neměli na to peníze a ani je tam nečekalo nic dobrého) V Austrálii v té době bylo velmi lehké získat půdu a založit si např. vlastní farmu



Od roku 1931 členem

BRITISH COMMONWEALTH OF NATIONS

= volné sdružení bývalých kolonií Britského impéria - oficiální hlavou státu je král/královna Velké Británie, který má převážně reprezentativní funkci

Charles III.

skládá se z 56 autonomních států tzv. dominí

Zdroj: Čapek, 2021; Wikipedia, 2023; vytvořeno Autorkou, 2023

Výtvarné schopnosti, orientaci na mapě a práci s QR kódy *prověří 7. stanoviště*. Na něm žáci nachází QR kód (obr. 21) s odkazem na online atlas mapy, konkrétně přímo na vegetační pásma. Dále jim jsou k dispozici pastelky v barvách jednotlivých vegetačních pásem. Jejich úkolem na tomto stanovišti je seznámit se s australskými vegetačními pásy a také osvojit si základní kartografické dovednosti. Učitel zde může žáky upozornit na vhodnost vytvoření legendy k jednotlivým barvám.

- Pro učitele: vytisknout QR kód, zalaminovat a připravit pastelky dle barev vegetačních pásem v online atlasu: zelená, žlutá, oranžová, růžová

Obrázek 21 QR kód - vegetační pásma Austrálie, *Terra Australis*

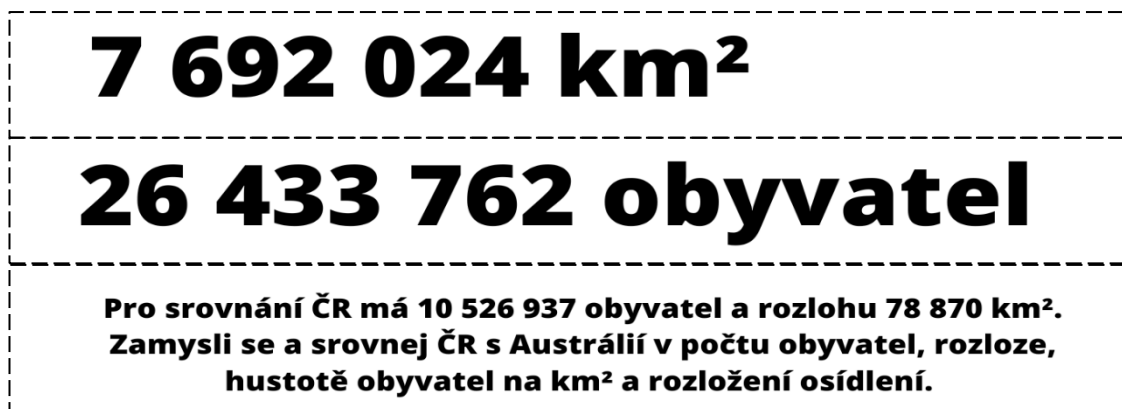


Zdroj: Atlas.mapy.cz, 2023; Autorka, 2023

Na **8. stanovišti** jsou pouze dva údaje. Počet obyvatel Austrálie a rozloha (obr. 22). V pracovním listě mají místo na zapsání si zaokrouhleného počtu obyvatel a rozlohy a následně okénko pro vypočítání hustoty obyvatel, přičemž jednotku (obyv./km²) je uvedena. To, že mají údaj vypočítat jim napovídá přiložená kalkulačka. Dále se zde nachází stejné informace vztahující se k České republice pro srovnání a lepší představu velice řídkého australského osídlení.

- Pro učitele: vytisknout informace k počtu obyvatel a rozloze a na stanoviště připravit kalkulačku.
- Správné řešení: počet obyvatel/rozloha (26 430 000/ 7 692 000 = **3,4**)

Obrázek 22 Údaje k vypočítání hustoty obyvatel Austrálie, *Terra Australis*

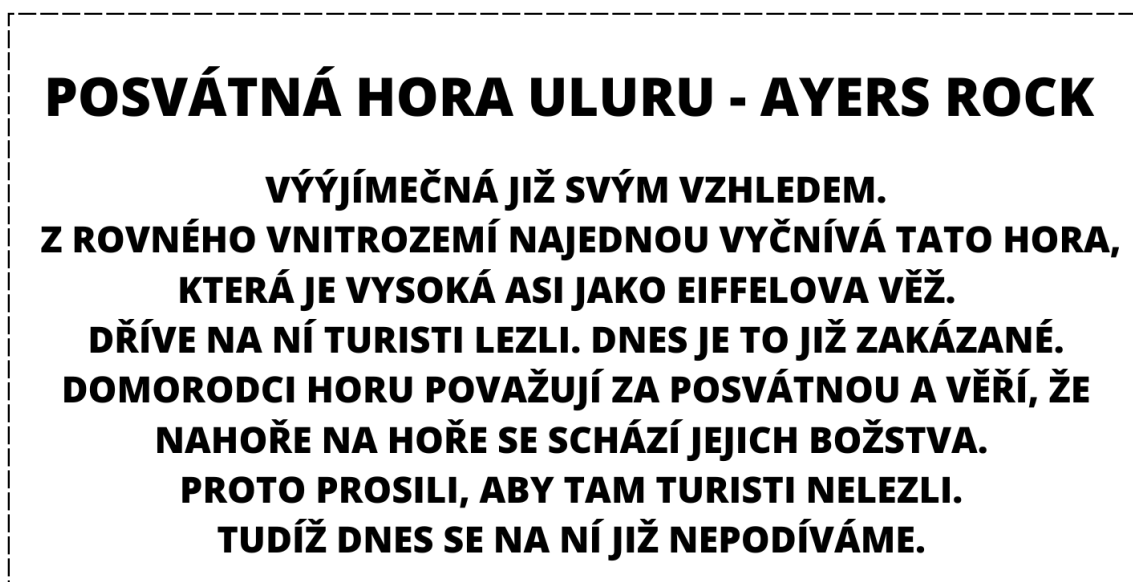


Zdroj: Wikipedia, 2023

9. stanoviště je pouze informativní a podává základní a zajímavé informace o australské fyzickogeografické a kulturní raritě, posvátné hoře Uluru/Ayers Rock. Žáci si zde mohou o hoře něco přečíst a podle atlasu zakreslit do mapy v pracovním listě, kde se daná hora nachází.

- Pro učitele: Vytiskněte, zalaminujte, vystříhnete obrázky 23 a 24

Obrázek 23 Informace ke stanovišti č. 9, *Terra Australis*



Zdroj: Čapek, 2021

Přesmyčky na 10. stanovišti mohou být náročné pro žáky, kteří se s tématem teprve seznamují. Toto stanoviště bude pravděpodobně nejčastějším kamenem úrazu při vyplňování a rozluštění správné podoby slov a vysvětlení pojmů se může přesunout až do závěrečné části, ve které proběhne společná kontrola pracovních listů. Přesmyčky

po rozluštění odkazují k pojmům CREEK, EYREOVO JEZERO, DARLING A MURRAY + informace k Artézským pánvím.

- Pro učitele: Vytiskněte, zalaminujte, rozstříhejte (obr. 25)
- Správná odpověď: **CREEK – vysychající koryta řek, DARLING A MURRAY – největší řeky v Austrálii, EYREOVO JEZERO**

Obrázek 24 Hora Uluru/ Ayers Rock, st. 9, *Terra Australis*



Zdroj: Wikipedia, 2021

Obrázek 25 přesmyčky pojmů z hydrosféry Austrálie, st. 10, *Terra Australis*

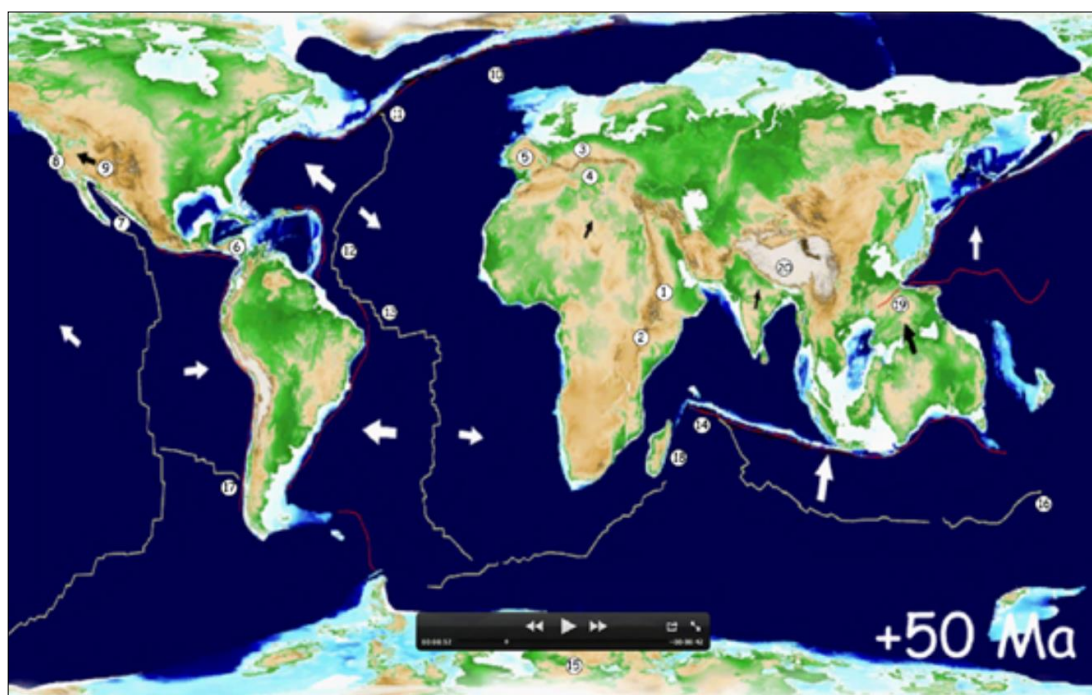


Zdroj: Autorka, 2023

Poslední, tedy **11. stanoviště** obsahuje obrázek předpokládaného stavu následku pohybů litosférických desek za cca 50 mil. let. (obr. 26). Dále si zde mohou žáci přečíst informace k zamyšlení se o tom, jaký vliv tato změna bude mít na klima Austrálie a co všechno pravděpodobně změna klimatu bude mít na svědomí. U textu je pro zajímavost vytvořen i QR s odkazem na video (obr. 27) týkající se právě vývoje kontinentů z minulosti a předpokládaným vývojem stavu do budoucna.

- Pro učitele: Vytiskněte, zalaminujte, vystříhejte následující
- Správná odpověď: odpovědi se mohou lišit, je zde prostor pro fantazii a zamyšlení se nad tím, jak podnebná pásma ovlivňují vegetaci, geomorfologii, podnebí aj. Žáci se mohou také zamyslet nad tím, jaký vliv bude tato změna mít na lidi a případně na osídlení Austrálie. Odpověď může tedy znít např. takto: *„Australská litosférická deska se pohybuje směrem na sever, k Asii. Pravděpodobně dojde k setkání s jinou litosférickou deskou a přesunu kontinentu do jiného, mnohem vlhčího podnebného pásu. To pravděpodobně ovlivní vegetaci, sníží se rozloha pouští a mohlo by to mít i za následek jinou strukturu rozmístění obyvatelstva. Zároveň může dojít ke kolizi desek vznikají mohou nová pohoří a sopky“.*

Obrázek 26 Posun litosférických desek, st. 11, *Terra Australis*



Zdroj: Scotese, 2015

Obrázek 27 Informace ke stanovišti 11, *Terra Australis*

To, že se litosférické desky hýbou pro nás není žádná novinka, vidíte?

Ale víte, jaký to bude mít v budoucnu dopad?

V současnosti se Austrálie považuje za nejsušší kontinent na Zemi (když pomíneme Antarktidu). Ale pokud se bude nadále pohybovat stejným směrem, za několik milionů let se dostane do úplně jiného podnebného pásma. Podívejte se na mapu a zauvažujte, jak se asi promění přírodní krajina.

Zároveň jisté následky má posun litosférických desek již dnes. Austrálie se nepohybuje závratnou rychlostí. Ale i nějakých 5 cm za rok zapříčinilo to, že museli Australané překalibrovat mapy, jelikož dané souřadnice neodpovídaly skutečnosti. Děsivé, že?

Pokud se chcete podívat jak to vypadalo před několika miliony let a jaká je prognóza do budoucna, navštivte tento odkaz



A black arrow points from the text 'navštivte tento odkaz' to a square QR code on the right side of the text box.

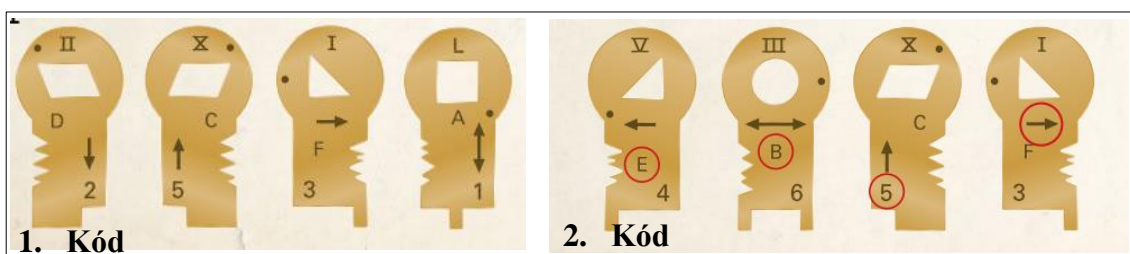
Zdroj: Čapek, 2021; Scotese, 2015

Předchozí stanoviště však nemusí být nutně poslední. Nejen vzhledem k tomu, že na sebe stanoviště nenavazují, ale zároveň si každý učitel může přidat mnoho dalších stanovišť obsahující informace k Austrálii, které považuje za zajímavé a důležité a v předkládaných materiálech nejsou zmíněné. Zároveň se předpokládá, že předchozí stanoviště týkající se pohybu litosférických desek vzbudí v žácích zájem, podpoří jejich abstraktní myšlení a kreativitu a podnítl je k zamyšlení se, na co všechno mají přírodní podmínky vliv z hlediska fauny, flory, demografických ukazatelů aj.

V případě, že má některý z žáků či skupina žáků vyhotoven pracovní list dříve než ostatní, mohou pomoci zbylým studentům a prohloubí se tak vzájemná spolupráce a smysl pomáhat. Pokud si učitel zvolí hru ve formě *únikovky* s použitím *chronodekodéru* či zámku s kódem, přichází v závěru této hlavní fáze čas na následující úkol.


Žáci mají v pracovních listech vyznačená čtyři místa (stačí zvýrazňovačem označit, viz zelené čtverečky v pracovních listech na obrázcích č. 9 a 10), která se týkají čísel, či písmen, jež budou muset pomocí klíčů zadat do *chronodekodéru*. Lze vybrat jakékoliv části tak, aby následný klíč odpovídal a *chronodekodér* vydal zvuk oznamující správný kód a následně zastavil odpočítávající čas). Autorka v tomto případě vybrala písmena a čísla tak, aby byl v tomto případě využitelný *chronodekodér* z deskové hry *Escape room 2*, konkrétně příběh *Záhadná vražda*, kde je potřeba do *chronodekodéru* zadat tři kódy. Vztaženo na hru *Terra Australis*, autorka při tvorbě vybrala pouze poslední kód a úkolem učitele je během práce studentů na stanovištích zadat do *chronodekodéru* dva kódy, aby následující třetí byl ten, který žáci vyluští z pracovních listů, zadají do *chronodekodéru* a zastaví tím čas odpočítávání, jelikož jim přístroj odpočítává 60 minut od začátku (pokud je aktivita určena na jednu vyučovací hodinu, je třeba *chronodekodér* zapnout dříve, ještě před zahájením hodiny). Kódy, které je třeba zadat, jsou zobrazeny na obrázku 28. Je nutné je zadat ve správném pořadí, tedy 1. kód a následně 2. kód.

Obrázek 28 Kódy k zadání do *chronodekodéru*, *Terra Australis*

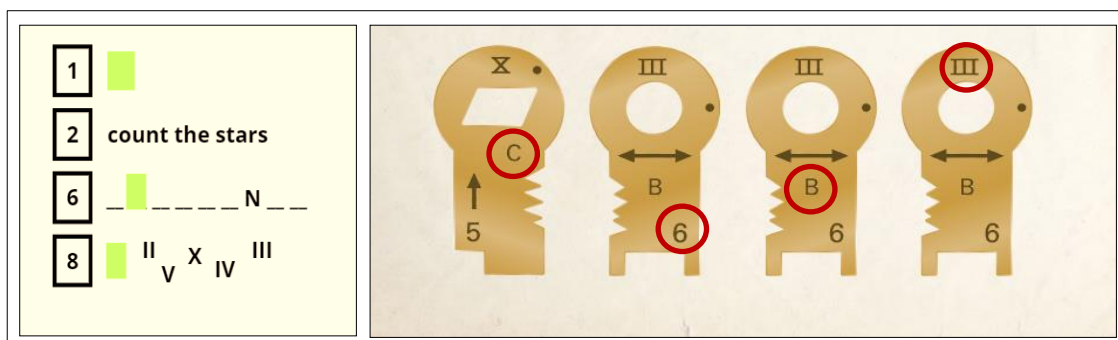


Zdroj: www.escaperoomthegame.com, 2023

V pracovním listu lze vyznačit u prvního úkolu část, kam žáci budou zapisovat první písmeno hlavního města Austrálie, tedy **písmeno C**. Další bude označen úkol č. 2 a na pomocné kartičce přilepené přímo na *chronodekodéru* je vepsáno „count the stars“ což má žákům metodou CLIL napovědět, že mají spočítat hvězdy na vlajce Austrálie a tím získají **číslo 6**. Další cvičení označené zvýrazňovačem bude úkol č. 6 a v něm políčko, kam žáci zapíší název původních obyvatel Austrálie, tedy **ABORGINCI**, a na *chronodekodéru* je zřetelně zakresleno, že se hledaná část slova nachází na druhém místě ve slově, tedy **písmeno B**. Poslední část kódu odkazuje na úkol č. 8. V pomocné kartičce jsou zapsány římské číslice a hledané číslo je číslo 3, jež žáci dostanou po vypočítání hustoty obyvatel Austrálie. Autorka do pracovních listů ručně vpisovala desetinnou čárku a za ní číslo 4. Políčko, kam žáci vpisovali výslednou

hodnotu, vypadalo zhruba takto , 4. A to proto, aby bylo žákům zřejmé, že hledané číslo je právě číslo 3. Římské číslice na *chronodekodéru* však napovídají, že se jedná o klíč s římskou III. na sobě. Výsledný kód a pomocná tabulka vypadaly následovně (obr. 29).

Obrázek 29 Výsledný kód k aktivitě *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023 a www.escaperoomthegame.com, 2023

Závěrečná část (12 minut):

Žáci interpretují nově nabyté informace, společně s učitelem procházejí jednotlivá stanoviště a upřesňují záměr a cíl jednotlivých zastavení. Společně s učitelem vyhodnocují vlastní vypracování a interpretaci výsledných odpovědí. V případě realizace aktivity ve třídě, se nabízí možnost promítnutí správných výsledků na interaktivní tabuli pro jasnou kontrolu všech žáků.

Při dostatku času je tento čas také vhodný pro provedení sebereflexe. V praxi je možné použít několik možných forem sebehodnocení. Za zmínku stojí v teoretické části zmiňovaný *mentimetr* s pokynem „Napiš pět věcí, které se ti vybaví, když se řekne Austrálie“. Autorka ve své praxi zvolila metody propustek (obr. 30).

Obrázek 30 Propustka z únikové hry *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023

3.1.1.2 Realizace aktivity *Terra Australis* v praxi

Autorka měla možnost si aktivitu *Terra Australis* vyzkoušet při několika příležitostech v praxi – v rámci souvislé praxe v Příbyslavi, na sportovně turistickém týdnu Gymnázia Česká v Churáňově a na Jihočeské univerzitě se studenty geografie v rámci předmětu týkajícího se didaktiky zeměpisu.

Aktivity probíhaly na stejné bázi všechny s využitím *chronodekodéru*. Před jednotlivými realizacemi byl vybrán prostor, kde budou stanoviště umístěna, materiály a příběh únikové hry spolu s pracovním listem se neměnily. Na ZŠ v Příbyslavi zvolila autorka prostory školní chodby před učebnou, v Churáňově venkovní prostor před chatou a na katedře geografie rovněž chodbu před učebnami. Dalším faktorem, který se dá porovnávat, byl věk aktérů. V Příbyslavi a na Churáňově byl věk totožný – žáci osmé třídy a tercie, s tím rozdílem, že v Příbyslavi se jednalo o žáky základní školy a v Churáňově o studenty víceletého gymnázia. Skupina, která se věkově vymykala byli studenti Jihočeské univerzity.

U všech třech skupin byl použit *chronodekodér* avšak na ZŠ v Příbyslavi byl záměrně zapnut dříve, aby hra nezabrala 60 minut a více, ale stihla se odehrát během jedné vyučovací hodiny i společně se závěrečnou reflexí. U všech skupin také proběhlo závěrečné hodnocení pomocí autorkou vytvořených „propustek“, které hráči v závěru hry vyplnili a poskytli tak sobě i autorce zpětnou vazbu a hodnocení.

První realizace aktivity proběhla během praxe ze zeměpisu na Základní škole v Příbyslavi v září 2023. Po konzultaci s uvádějícím učitelem, byly vybrány dvě třídy osmého ročníku k jejímu představení. Aktivitu při této příležitosti vyzkoušelo 42 žáků ze tříd 8.A a 8.C druhého stupně. Žáci neměli téma Austrálie vlivem nedostatku času *probrané*, avšak absolvovali přednášku rodilého Australana v předchozím školním roce, tudíž nějaké povědomí o Austrálii měli, a proto uvádějící učitel stanovil tento ročník jako tematicky nejvhodnější.

Aktivita byla uzpůsobena tak, aby zabrala pouze jednu vyučovací hodinu a nenarušovala nijak systém 45minutových vyučovacích hodin. Obě třídy jsou v hodinách zeměpisu vyučovány stejným učitelem, zároveň byla aktivita zařazena do stejného týdne, aby bylo zamezeno případným rozdílům ve znalostech. Počet žáků byl v jedné třídě 22 a ve druhé 20.

Obrázek 31 Třída 8.A, ZŠ Příbyslav, *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 32 Třída 8.A, ZŠ Příbyslav, *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023

Žáci si rozebrali pracovní listy a také jim byla rozdána čísla 1-11, to autorka zvolila pro rychlé rozmístění žáků na jednotlivá stanoviště. Zároveň byli upozorněni na to, aby v závěru vyplňování listu věnovali pozornost zeleně vyznačeným částím a autorka také zmínila fakt, že žákům běží na *chronodekodéru* čas. Studenti se ve dvojicích případně samostatně přemístili k jednotlivým stanovištím a začali

pracovat. Postupně se vystřídali všichni u všech stanovišť. Úkoly v pracovním listu na sebe navzájem nenavazují, a tudíž nebylo potřeba postupovat popořadě. S pochopením celého konceptu hry neměli problém. Plnění úkolů také nevyžadovalo vnější zásah autorky či učitele.

Obrázek 33 Třída 8.C, ZŠ Příbyslav, *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023

Výjimkou však byla jedna účastnice, která nemohla najít Austrálii ani v online atlase, ani na mapě a zároveň měla celkově problém s pochopením jednotlivých úkolů a částí. Autorkou jí bylo doporučeno, aby se přesunula k jinému (lehčímu) stanovišti, na kterém již informace vyhledat dokázala. Žáci pracovali zpočátku ve dvojicích, poté se průběžně kombinovala spolupráce ve více lidech a individuální práce. Asi 10 minut před koncem odpočtu (na chronodekodéru ubíhá čas od 60 minut k 0), se žáci na pokyn autorky s vyplněnými listy přesunuli k *chronodekodéru*. Obě třídy závěrečný kód vyluštily, a tak se mohli vrátit ke svým věcem do třídy a *znovunabyli australské občanství*.

V závěru hry byla již ve třídách v lavicích provedena společná korekce pracovních listů a ve zbylém čase rozdala autorka žákům „propustky“, kde měli vyjádřit svůj postoj k aktivitě vybarvením jedné z emotikon, napsat tři pojmy za *hashtagy* vystihující aktivitu případně Austrálii a dále uvést, co se v rámci proběhlé aktivity dozvěděli.

Další příležitostí, při které autorka měla možnost hru představit, byl projektový týden žáků českobudějovického gymnázia v Churáňově v říjnu 2023 (obr. 34, 35 a 36), kde bylo přítomno 30 žáků tercie, tedy stejně starých jako v prvním případě. Úvod proběhl obdobně jako u žáků na ZŠ v Příbyslavi, s tím rozdílem, že byla stanoviště rozmístěna před chatou. Důležité je zmínit, že teplota vzduchu se pohybovala kolem 9°C.

Zároveň po přechozí zkušenosti, zařadila na úvod aktivity autorka lokalizaci Austrálie na velké slepé mapě světa. Aby všichni žáci jasnou vizuální představu o tom, kde se Austrálie nachází.

Obrázek 34 Realizace aktivity *Terra Australis*, Churáňov



Zdroj: Dvořák, 2023

Aktivita proběhla během jednoho dopoledne, kdy všech 30 žáků bylo rozděleno do tří skupin a po zhruba jedné hodině se skupiny střídaly, tudíž vždy se naráz účastnilo aktivity 10 studentů. Zbylé dvě skupiny, které se v daném čase neúčastnily hry *Terra Australis*, měly od ostatních pedagogů připravený jiný edukační program. Některé úkoly byly umístěny na zemi, jiné byly rozmístěny po stolech a na zídce vždy tak, aby žáci neměli problém s hledáním stanoviště, a aby měli dostatek místa na jednotlivé úkoly v případě větších skupinek. Vzhledem k povětrnostním podmínkám, museli být materiály na stanovištích zatíženy kameny, jelikož jsou z velké většiny vyrobeny z papíru.

K dispozici na jednotlivých stanovištích byly pro žáky školní atlasy. V závěrečné fázi se studenti přemístili k *chronodekodéru*, kde společnými silami vyluštili správný čtyřmístný kód. Poté následovala kontrola správnosti jednotlivých úloh a dodatečné informace případně diskuse. Tato fáze se již odehrávala uvnitř chaty v prostorách vstupní haly. Před odchodem na další aktivitu byli žáci požádáni o vyplnění propustek a poté byli *propuštěni*. Tímto způsobem se na aktivitě *Terra Australis* vystřídal všech 30 žáků.

Obrázek 35 stanoviště č. 8., aktivita *Terra Australis*, Churáňov



Zdroj: Autorka, 2023

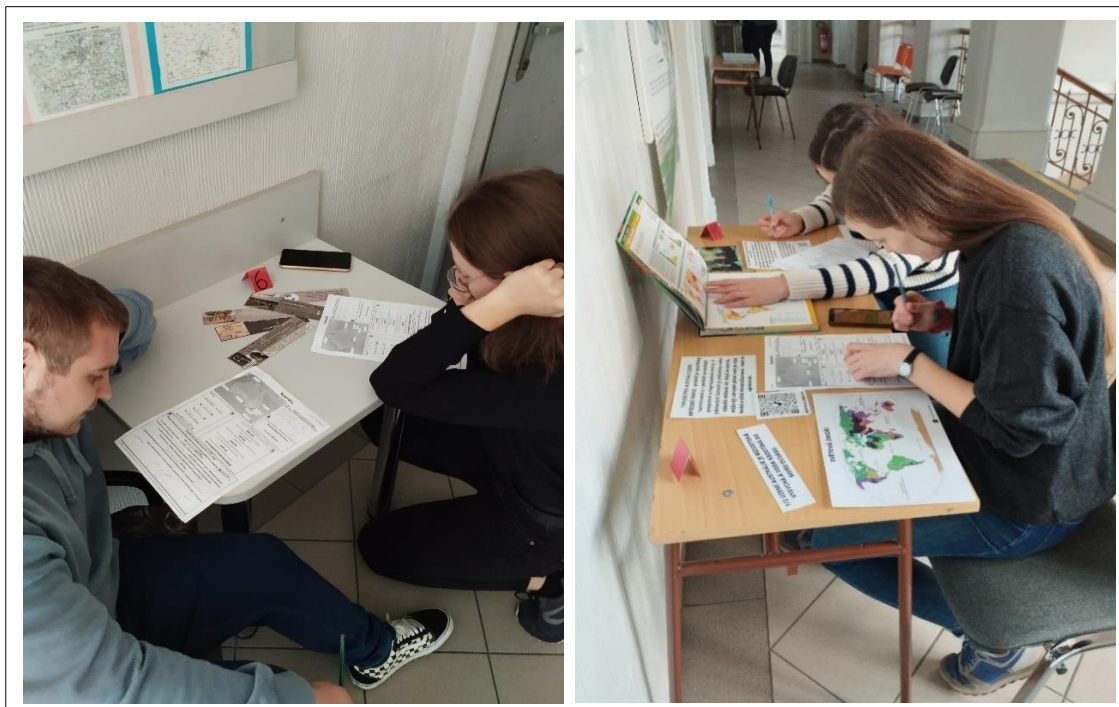
Obrázek 36 Realizace aktivity *Terra Australis*, Churáňov



Zdroj: Autorka, 2023

Autorka také využila nabídku vedoucí své diplomové práce Mgr. Petry Karvánkové, Ph.D., vyzkoušet aktivitu se studenty Jihočeské univerzity. Cílem aktivity v tomto případě bylo předvést studentům didaktiky geografie možnost pojetí výuky Austrálie na 2. stupni ZŠ.

Obrázek 37 Realizace aktivity *Terra Australis* na Katedře Geografie, JČU



Zdroj: Autorka, 2023

Aktivitu si vyzkoušelo všech 15 studentů. Stanoviště autorka rozmístila ve společných prostorách chodby na katedře geografie. Stejně jako u předchozích realizací byl použit *chronodekodér*, nastavený na odpočítávání 60 minut. Studenti byli rovněž požádáni o zaznamenávání si možných dodatků a poznatků, co se praxe a využití ve výuce týče. Studenti pracovali ve skupinách, dvojicích i samostatně, dle preferencí jednotlivců. Někteří, z důvodu částečně paralelních hodin, došli později a hra jim byla dodatečně vysvětlena a mohli si alespoň část vyzkoušet. Většina studentů měla po půl hodině hotový vyplněný pracovní list a někteří věděli i jaký kód se bude muset zadat do přístroje. Počkali však ještě na své kolegy a poté se společně přesunuli k *chronodekoderu*, kde vyluštili závěrečný kód. Zde nastal drobný problém s nedostatkem klíčů – více ve vlastní reflexi.

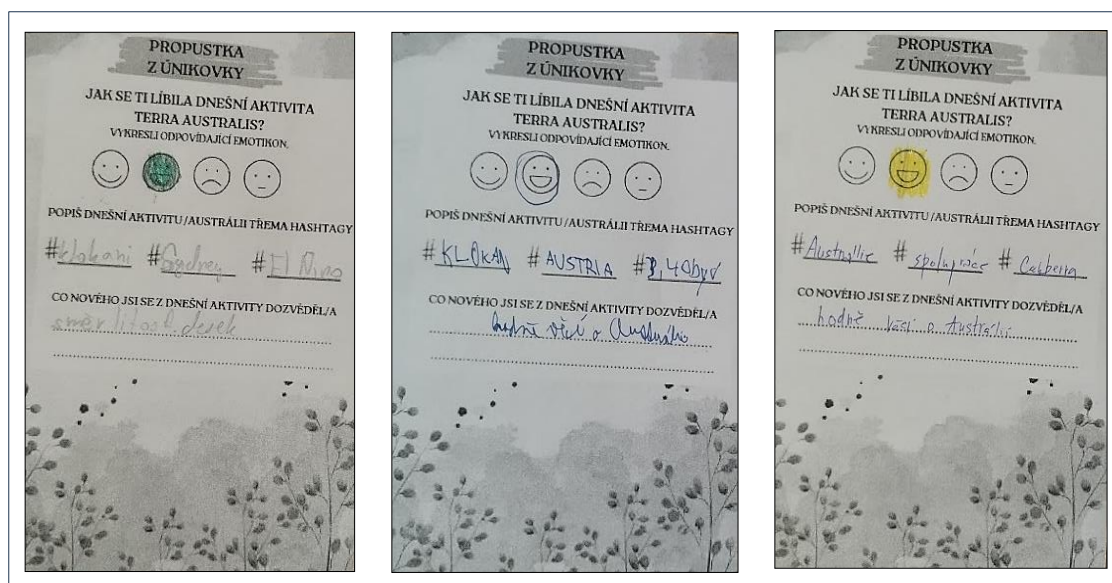
Obrázek 38 Realizace aktivity *Terra Australis* na Katedře Geografie, JČU



Zdroj: Autorka, 2023

I studenti JČU následně vyplnili propustky a ten samý den ještě absolvovali zbylé dvě představované aktivity této diplomové práce. Po realizaci všech tří aktivit vyplnili také *Dotazník budoucích pedagogů* (obr. č 78, str. 107) vztahující se k porovnání jednotlivých aktivit, zhodnocení, vyjádření svého názoru k zařazování těchto aktivit do výuky a případného doporučení pro autorku na vylepšení jednotlivých aktivit.

Obrázek 39 Ukázka vyplněných propustek, *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023

3.1.1.3 Vlastní reflexe a případné návrhy na doplnění či korekci nedostatků

Hlavním důvodem, proč si autorka pro jednu z aktivit vybrala téma Austrálie byl již zmiňovaný fakt o nedostatečném množství času, které lze Austrálii v reálné výuce věnovat. Proto bylo cílem aktivity seznámit žáky s kontinentem Austrálie netradičním způsobem během jedné vyučovací hodiny. Autorka vytvořila pracovní list a stanoviště s materiály. Tvorba hry nebyla náročná, vzhledem k jednoduché struktuře. Náročnější na přípravu bylo vytvoření pracovního listu tak, aby odpovídal představám, byl přehledný a funkční. Materiály na jednotlivá stanoviště byla po vytvoření či nalezení povětšinou pouze vytištěna a zalaminována. Více času zabrala pouze tvorba historických *milníků* na šestém stanovišti.

Koncept *únikovek* někteří žáci znali a často po hře zazníval názor, že nejlepší byl konec, kdy měli zadat správný kód do *chronodekodéru*. Několik účastníků do propustek zapsali poznámku ve smyslu „*je vlastně super, že jsme se toho hodně naučili, a přitom jsme si hráli*“. Kladně bylo žáky hodnoceno i využití telefonů, QR kódů a variabilita práce (ve skupině či jednotlivci). Žáci v Příbyslavi také ocenili fakt, že „*na stanovištích nebyly fronty*“. Pozitivně lze také zhodnotit angažovanost všech studentů a jejich zapálenost a *vžití se do role*. Při hře zaznělo i několik poměrně vtipných *hlášek* jako např. když jednomu z žáků uletěl pracovní list, další ho na to upozornil slovy: „*uletěl ti papír, tvé australské občanství!*“.

Co se týče struktury hry a limitu na hru, v ideálním případě by autorka volila vždy čas 60 minut. Vzhledem k tomu, že při souvislé praxi na ZŠ v Příbyslavi měla k dispozici pouze klasických 45 minut, museli žáci pracovat pod větším tlakem, případně nestihli všechny úkoly. Ty si však mohly následně doplnit společně při závěrečné kontrole či tomuto věnovat několik minut další hodiny zeměpisu. V návaznosti na to, by dle autorky bylo dobré poskytnout žákům při závěrečné kontrole pracovních listů, vyplněný vzor, ideálně promítnutý na tabuli, aby žáci nepřišli o správné řešení. Dále by bylo vhodné poskytnout žákům celou hodinu na práci plus další čas na úvod a závěrečné hodnocení. Žáci by tak měli více času a větší klid na práci. Případně vypustit např. dvě poslední stanoviště, která by si žáci mohli vyplnit doma či v další hodině zeměpisu a snížit tak požadavky pro splnění během kratšího časového limitu. Pro použití v hodině autorka navrhuje také možnost využít pouze některá stanoviště jako samostatné úkoly a zpestřit jimi tradiční výuku.

Velikost skupiny byla vždy dána okolnostmi. Autorka se však přesvědčila, že je aktivita vhodná jak pro celou třídu (cca 25 žáků), tak pro skupinku o 15 i 10 lidech. Zároveň předpokládá, že i pro méně početné skupinky by byla aktivita funkční. Z hlediska věkového charakteru skupiny je aktivita vytvořena pro žáky 2. stupně do výuky zeměpisu na téma Austrálie. Aktivita je rovněž vhodná pro využití při mimoškolních programech. Zkušenost s realizací aktivity na univerzitě pro vysokoškolské studenty vnímá autorka také velmi kladně. Jelikož zde nedostali znalosti a přidanou hodnotu výhradně žáci, ale rovněž autorka této diplomové práce, jelikož studenti navrhovali mnohá vylepšení a upozorňovali na chyby, na které je třeba dát si pozor. Obecně však hodnotili aktivitu velmi kladně a mnoho z nich v závěrečném dotazníku uvedlo tuto aktivitu jako nejlépe propracovanou a rovněž nejlépe zařaditelnou do výuky. Zároveň tedy hodnotili tuto zkušenost jako velmi přínosnou pro jejich budoucí praxi jakožto budoucí učitele zeměpisu. Což autorka vnímá také jako velmi smysluplné využití aktivity. Není nutné dodávat, že studenti KGE na JČU neměli žádný problém s vyplněním listu (pravděpodobně by nemuseli ani používat pomocné materiály na jednotlivých stanovištích). Nejvíce se aktivita hodí pro žáky 2. stupně ZŠ. Pravděpodobně by plnila dobrou funkci i na středních školách, k tomuto vzorku studentů se autorka zatím nedostala, ale pokud bude v rámci vlastní praxe možnost, jistě studentům středních škol hru představí.

V průběhu realizací nenastávaly větší problémy při vyplňování pracovních listů. U studentů VŠ nenastal žádný problém, na ZŠ se několik menších *překážek* vyskytlo. Jeden společný *kamen úrazu*, který byl u obou skupin (ZŠ Příbyslav i Gymnázium Česká) společný, bylo stanoviště č. 8, tedy vypočítání hustoty obyvatel pomocí kalkulačky a informací o počtu obyvatel a rozloze Austrálie. Našli se tací, kteří si raději hustotu vyhledali v atlase či na webu. Nebyl by to problém, pokud by se však informace z různých zdrojů nelišily (Austrálie je často vyučována společně s tématem Oceánie, a tak bývá v atlasech uveden celkový počet těchto dvou geografických celků). Žáci měli v pracovním listu vyplnit výslednou hodnotu 3,4 (číslo 3 bylo důležité pro kód do *chronodekodéru*). Často k tomuto číslu nedošli také proto, že při výpočtu prohodili počet obyvatel a rozlohu při počítání, tedy rozlohu dělili obyvateli. Po navedení na správný výpočet již dokázali vše správně vypočítat. Další problém, zmiňovaný již v předchozí kapitole věnované realizaci aktivity, se ukázala být samotná lokalizace Austrálie. Z tohoto důvodu při zbylých realizacích zařadila na úvod autorka úkol se slepou mapou světa na uvědomění si polohy Austrálie. Další potíž, kterou autorka

předem odhadovala u studentů, pro které by téma Austrálie bylo naprosto nové, nastala u stanoviště č. 10. Úkolem stanoviště bylo rozluštit přesmyčky slov *Creek*, *Eyerovo jezero* a názvy řek *Murray a Darling*. Obtížnost tohoto stanoviště zřejmě umocňoval i nedostatek informací na daném stanovišti, kdy žáci nevěděli přesně, co mají hledat za slova. Stanoviště, která byla pro žáky snadná na pochopení, a kde nepotřebovali žádné dodatečné informace, byly stanoviště č. 3, které žáky seznámilo s vlajkou Austrálie a úředním jazykem, stanoviště číslo 4 týkající se biosféry Austrálie, kde žáci měli pouze zapsat názvy jednotlivých zvířat či rostlin, dále stanoviště číslo 6, týkající se historie Austrálie, ve kterém byla úkolem žáků práce s textem a vyhledávání požadovaných informací. A také stanoviště číslo 9, kde nejtěžší úkol byl lokalizovat horu *Uluru* na mapě.

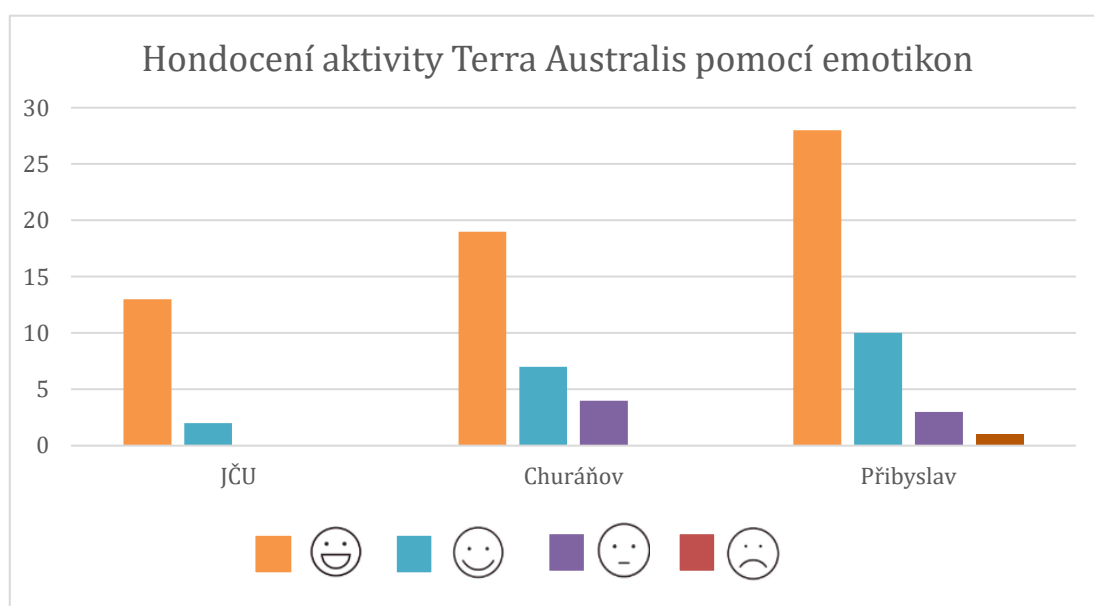
Stanoviště, která nebyla pro žáky jednoduchá či jednoznačná a pochopitelná bylo, mimo výše zmíněné, stanoviště č. 2, kde žáky občas zmátlo, do které mapy mají názvy teritorií zapisovat. Zároveň stanoviště č. 1. Žáci komentovali nefunkčnost křížovky, pokud města neznají a spíše zvolili možnost využít atlas či telefon. Stanoviště číslo 11, které se týkalo posunu litosférických desek, kde si žáci mohli pustit video pomocí QR kódu, které zobrazovalo prognózu vývoje planety, konkrétně posunu litosférických desek, vyvolalo v žácích mnoho emocí, představivost a zájem. Nebylo pro ně obtížné na pochopení, spíše naopak. Dále žáky zaujalo porovnávání hustoty a počtu obyvatel v kontrastu s Českou republikou.

Celkově hodnotí autorka aktivitu velmi pozitivně. Splňuje cíle a účel, který byl aktivitě stanoven, žáky převážně bavila tato forma výuky, zajímavé pro ně bylo využití *chornodekodéru*. Toto využití s sebou nese samozřejmě některé technické komplikace. Např. v Churáňově, kde byl *chronodekodér* umístěn dlouho venku, se nezastavil odpočet i přesto, že žáci zadávali správný kód, není zřejmě určen do chladu a poslední skupinka neměla možnost dekodér zastavit. Doporučuje se tedy využívat uvnitř či ho chránit před deštěm a chladem, tedy po čas vyplňování listů, přemístit přístroj do budovy a následně ho zpřístupnit na závěr aktivity. Další věc technického charakteru je nutnost kontroly nabitých baterií. Pokud se *chornodekodér* využívá v hodině je také třeba vypočítat čas, kdy je nutné zapnout odpočítávání tak, aby konec vycházel zhruba na 45 minut a méně, aby se stihla závěrečná reflexe ještě v rámci vyučovací hodiny. Pro využití takto ve 45 minutách by autorka doporučila vynechat např. dvě stanoviště, kterým by se věnovali s žáky společně např. následující hodinu nebo by si je žáci mohli vyplnit sami doma. A to z důvodu kratšího času. S verzí na 60 minut problém s časovým limitem nebyl a žáci stihli všechna stanoviště. Další technický problém nastal při realizaci

na JČU, kde žáci sice znali správný kód, ale u chronodekodéru neměli k dispozici potřebný počet klíčů. Autorce se pravděpodobně smíchaly jednotlivé klíče dohromady s klíči od druhého *chronodekodéru* využívaného v aktivitě *Unikneme s Questingem*. Autorka studentům donesla tyto klíče od druhého přístroje a pozitivním zjištěním bylo, že lze používat všechny klíče pro oba přístroje. Studenti JČU alespoň mohli vidět, jaké nesnáze se při výuce normálně dějí. A poučující zkušenost to byla hlavně pro autorku.

Pozitivní hodnocení také vyplývá z velmi kladných ohlasů neprodleně po hře, při hře i vyjádřením se v *propustkách*. Následující graf ukazuje postoj všech 87 žáků k právě absolvované hře. Z grafu lze vyčíst, který emotikon hráči nejčastěji zaškrtili či vybarvili. Z celkového počtu 87 hráčů, 60 z nich zaškrtno nejpozitivnější smějící se smajlík, pozitivní usměvavý smajlík vyjadřoval emoce 19 hráčů, neutrální emoce hra vzbudila u 7 hráčů a jeden hráč si vybral nespokojeného smajlíka pro vyjádření svého postoje ke hře. Nutno podotknout, že v propustce je nevhodně zvolené pořadí smajlíků a je prohozený smějící se spolu s usmívajícím se. Žáci sami následně chodili a říkali, že si nevšimli, že ten *nejlepší* je až druhý. Mohlo to tedy působit nejasně. I přesto hra získala velmi pozitivní hodnocení napříč všemi skupinami. Nejvíce procent toho nejpozitivnějšího hodnocení získala aktivita od studentů JČU, kteří velice často zmiňovali výhodu v tom, že se dá aktivita využít ve výuce a že za jednu vyučovací hodinu lze obsáhnout celé téma Austrálie hravou formou.

Graf 1 Hodnocení aktivity *Terra Australis* pomocí emotikon



Zdroj: Autorka, 2023

Pozitivně vnímá autorka i milou zpětnou vazbu od studentů JČU a také jednotlivých vyučujících, kteří realizací aktivity přihlíželi a projevíli zájem o materiály ke hře s vidinou využití aktivity ve své výuce. Tento potenciál využití dělá autorce velkou radost a lepšího ohodnocení a důkazu o smysluplnosti své práce, se hře ani autorce pravděpodobně nemohlo dostat. Proto je i tato aktivita, která je pravděpodobně nejlépe využitelná ve výuce (z tří předkládaných aktivit), popsána a strukturovaná tak, aby kdokoliv, kdo se k práci dostane a vytiskne vše potřebné, mohl aktivitu ve výuce využívat.

Dále se žáci v propustkách vyjadřovali pomocí tří hashtagů. Pro přehlednost a případné použití v hodině pro ukotvení daného tématu, vytvořila autorka v *myšlenkové mapě* v následujícím obrázku (č.40). Nebyly zde však zaznamenány odpovědi, které se nevztahovaly k tématu Austrálie, například v případě Churáňova, kde byla aktivita umístěna před chatou a žáci byly celou hodinu téměř bez pohybu venku v nepříznivém počasí, se podepsalo v tom, že nejčastějším slovem, které zapsali bylo slovo *ZIMA*. Další pojmy, které žáci zapisovali a jsou zpracovány i ve výstupní myšlenkové mapě Austrálie byly povětšinou informace, které žáci získali v průběhu hry (např. el Niño, endemit, trestanecká kolonie aj.)

Obrázek 40 Myšlenková mapa pojmů, *Terra Australis*



Zdroj: Autorka, 2023

Na základě zkušeností z realizací, dotazníků budoucích pedagogů a vyhodnocených propustek, vytvořila autorka SWOT analýzu (obrázek č. 41) představované aktivity týkající se tématu Austrálie. Stručně a v bodech představuje silné a slabé stránky aktivity, příležitosti, kterým se dá pomoci aktivity dosáhnout a hrozby, tedy možné stavy, které mohou nastat a je i není možné jim v praxi předejít či úplně.

Obrázek 41 SWOT analýza aktivity, *Terra Australis*

	POMOCNÉ dosažení cíle	ŠKODLIVÉ dosažení cíle
VNITŘNÍ PŮVOD atributy organizace	<ul style="list-style-type: none"> • nenáročné na přípravu • nenáročné na realizaci • aktivita pro celou třídu • aktivita na jednu vyučovací hodinu • různorodost úkolů • výsledkem pracovní list • zodpovědnost za své znalosti 	<ul style="list-style-type: none"> • mnoho úkolů různých témat • probrané pouze povrchově • učitel nemá kontrolu nad znalostmi žáků
VNĚJŠÍ PŮVOD atributy prostředí	<ul style="list-style-type: none"> • téma Austrálie <ul style="list-style-type: none"> • výstupy RVP • různé metody: BYOD, QR kódy, online atlas, GPS, videa • Austrálie v souvislostech • zamyšlení se 	<ul style="list-style-type: none"> • pomalejší žáci nestihnou vše a mohou se zaseknout na jednom úkolu či nepochopit, co mají dělat • kopírování od spolužáků bez snahy

Zdroj: Autorka, 2023

3.2 Aktivita *Unikneme s Questingem*

Anotace:

Výuková aktivita *Unikneme s Questingem* byla vytvořena pro žáky 2. stupně základní školy. Obsahuje prvky *geocachingu*, *questingu* a *únikové hry*. Hráči se během této hry snaží dostat z výchozího startovního bodu přes několik stanovišť zpět ke startu, kde na ně čeká *chronodekodér* odečítající jim čas. Úkolem je přemýšlet, zorientovat se na mapě, splnit úkoly na jednotlivých stanovištích, které podají informace o poloze dalších stanovišť, a získat čtyřmístný kód, který zastaví odpočítávání 60 minut. Při této hře nebyl využit žádný příběh ani sjednocující téma. Stanoviště se týkají různých témat napříč zeměpisu. Žáci budou prověřovat své znalosti z České republiky, Jižní Ameriky a schopnosti použití buzoly ke stanovení světových stran. Dále po vzoru geocachingu budou hledat stanoviště pomocí GPS navigace. Do jiného bodu je navede povel popsán Morseovou abecedou a pro získání telefonního čísla, které jim oznámí kód pro zastavení času a pro *uniknutí*, musí žáci prověřit svoji pečlivost a práci s textem. Aktivita je připravená primárně pro venkovní prostory, avšak lze ji uzpůsobit různým prostorům stejně tak věku a i času. Představovaná verze je vytvořena jako *outdoor únikovka* pro žáky 2. stupně a stanovený časový limit je 60 minut, plus další čas potřebný na úvod a závěrečné hodnocení. Cílem aktivity je především podpoření týmové spolupráce, orientace v terénu a logické a strategické uvažování. Aktivita má za úkol zpestřit výuku a lze ji využít při školním výletě, mimoškolní akci, zeměpisném kroužku, v rámci zážitkové pedagogiky či může být použita v rámci terénního cvičení. Klade si slibný vliv na vnitřní motivaci k učení, dále jsou zde podpořeny mezipředmětové vazby a základní klíčové kompetence.

3.1.2.1 Metodická struktura

Věková skupina: 2. Stupeň, (SŠ i VŠ)

Časová dotace: cca 1,5 – 3 hodiny (časová relevance se odvíjí od délky trasy, počtu studentů a skupin), ideální počet osob ve skupině cca 5 osob

Pomůcky: (podrobný popis jednotlivých stanovišť je popsán v plánu aktivity)

Na úvod: vytištěná mapa dané lokality (do které si mohou psát a zakreslovat), anglická věta na 6 slov vztahující se k dané lokalitě, tužky, buzola, GPS, atlasy, případně *chronodekodér* či kufřík uzamčený čtyřmístným kódem. Dále jsou

zapotřebí materiály k jednotlivým stanovištím, přiložené v plánu aktivity, případně popsané či vyfocené.

Pomůcky pro žáky: tužka a telefon (stačí jeden do skupiny)

Cíl aktivity:

Hlavním cílem aktivity je v žácích, potažmo v hráčích, zanechat zážitek a předvést důležitost znalosti praktického zeměpisu. A znalosti kartografických informací. V návaznosti na to se zde klade velký důraz na práci s GPS případně i jinými technologiemi. Na druhou stranu zde není potlačena ani tradiční forma zeměpisu a orientace v mapě a terénu pomocí buzoly a jednoduchého souřadnicového systému. Spolu s těmito hlavními cíli, se aktivita zaměřuje také na okrajovou lokalizaci vybraných regionů světa (Jižní Ameriky) a zároveň hráče prověřuje ve znalosti českých měst a krajů. Dalším, nikoliv primárním, avšak velmi přínosným cílem pro hráče je pohyb a pobyt venku, spolupráce ve skupině, zdokonalení si prostorového myšlení a orientace v místním regionu či rozvoj tvůrčích a vůdčích schopností. V této hře by měly být podpořeny mezipředmětové vazby mezi obory zeměpis, matematika, český jazyk, tělesná výchova a informatika. Neméně důležitým cílem je také podpora jednotlivých klíčových kompetencí, zejména sociální a k řešení problémů, bez nichž se hráči při hře prakticky neobejdou.

Tematické zařazení aktivity podle RVP ZV a očekávané výstupy:

Zeměpis

Geografické informace, zdroje dat, kartografie a topografie

- Z-9-1-02 používá s porozuměním základní geografickou, topografickou a kartografickou terminologii

Regiony světa

- Z-9-3-01 lokalizuje na mapách světadíly, oceány a makroregiony světa podle zvolených kritérií, srovnává jejich postavení, rozvojová jádra a periferní zóny

Česká republika

- Z-9-6-01 vymezí a lokalizuje místní oblast (region) podle bydliště nebo školy
- Z-9-6-04 lokalizuje na mapách jednotlivé kraje České republiky a hlavní jádrové a periferní oblasti z hlediska osídlení a hospodářských aktivit

Terénní geografická výuka, praxe a aplikace

- Z-9-7-01 ovládá základy praktické topografie a orientace v terénu

- Z-9-7-02 uplatňuje v praxi zásady bezpečného pohybu a pobytu v krajine, uplatňuje v modelových situacích zásady bezpečného chování a jednání při mimořádných událostech

Informatika

Digitální technologie

- I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého druhu

Český jazyk a literatura

Komunikační a slohová výchova

- ČJL-9-1-08 využívá základy studijního čtení – vyhledá klíčová slova

Tělesná výchova

- TV-9-1-05 uplatňuje vhodné a bezpečné chování i v méně známém prostředí sportovišť, přírody, silničního provozu; předvídá možná nebezpečí úrazu a přizpůsobí jim svou činnost
- TV-9-2-01 zvládá v souladu s individuálními předpoklady osvojované pohybové dovednosti a tvořivě je aplikuje ve hře, soutěži, při rekreačních činnostech

Člověk a svět práce

Využití digitálních technologií:

- ČSP-9-7-01 ovládá základní funkce digitální techniky

Klíčové kompetence:

- Komunikativní, Řešení problému, Sociální a personální, Pracovní, Digitální

Průřezová témata:

- Osobní a sociální výchova, Environmentální výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

PLÁN VÝUKOVÉ AKTIVITY:

Úvodní část (10 minut):

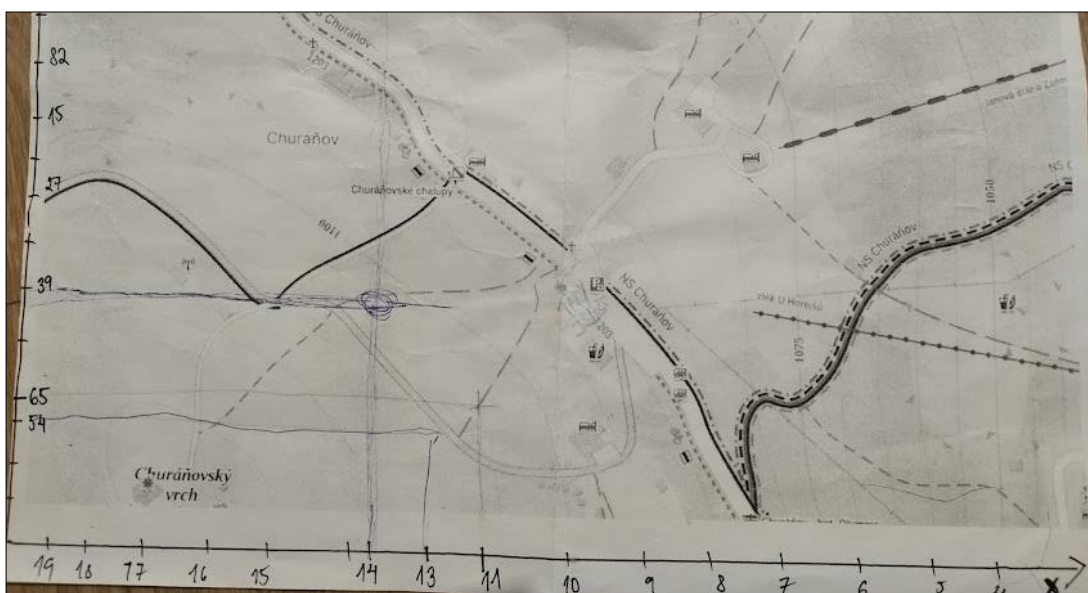
Nejprve se žáci rozdělí do skupinek zhruba po pěti až deseti, záleží na počtu žáků. Přichází na start, kde je učitel velmi stručně seznámí s následující aktivitou a jejím cílem. Poté je jim sděleno, že budou pracovat společně a za pomoci několika stanovišť získají čtyřmístný kód, se kterým se vrátí zpět na start a zadají ho do *chronodekodéru*. Dále učitel zdůrazní, že jim do jejich práce bude co nejméně zasahovat. Může dodat něco ve smyslu „*hodně štěstí, teď je to na vás.*“ Na startu se nachází zjednodušená mapa dané trasy

s načrtnutou osou x a y (obr. 42). Mapu trasy lze vytisknout na portálu seznam.mapy.cz, pro toto využití je dostačující černobílá verze. Je však nutné, aby byla viditelná celá trasa.

Dále je třeba si před počátkem aktivity stanovit umístění jednotlivých stanovišť, dle toho uzpůsobit jednotlivé indicie a také číselnou osu na mapě tak, aby mapa hráče dovedla zdárně k cíli. Na startu hráči najdou 6 kartiček s anglickými pojmy. Obrázek č. 43 ukazuje strukturu zobrazení obou stran kartiček. Žáci potřebují zjistit polohu prvního stanoviště. K dispozici mají pouze mapu a kartičky. Pokud větu složí správně a zároveň někoho ze skupiny napadne kartičky otočit, zjistí tak, že např. dle vzoru, odpovídá poloha dalšího stanoviště souřadnicím x 11, y 65 na mapě.

- Pro tvůrce: Je třeba si připravit mapu s číselnou osou. Dále vyznačit místo, kde se bude nacházet 1. stanoviště a stanovit si čísla, která vyjdou na startu po složení věty. Při použití chronodekodéru je nyní třeba zadat kód 1622 (zadává učitel ideálně v nepřítomnosti žáků). Vytahuje klíče z *chronodekodéru* a může následovat žáky.

Obrázek 42 Mapa trasy v Churáňově, *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Mapy.cz, 2023

Obrázek 4316 Schéma kartiček k získání souřadnic 1. stanoviště

Přední strana kartiček					
The Bohemian	is in Czech known as	Šumav	and in	as	Böhmerwald
Zadní strana kartiček					
x	1	1	y	6	5

Zdroj: Autorka, 2023

Hlavní část (cca 45 minut):

Poté, co žáci přicházejí na to, že následující stanoviště se nachází na spojnici bodu x_{11} a y_{65} , vydávají se tam. Záměrně je v celé hře použito co nejméně instrukcí, aby žáci zapojili svoji iniciativu a nespokojili se s pouhým plněním zadaných instrukcí. Skupinky mohou absolvovat trasu samostatně či za přítomnosti učitele, záleží na počtu dostupných pedagogů. V ideálním případě je však dobré pověřit někoho dalšího z pedagogů či asistentů, aby na startu zůstal a očekával příchozí skupinku a mohl tak hlídat *chronodekodér*. Zbylé skupinky třídy musí mít připravený jiný program.

Na **1. stanovišti** nacházejí hráči kruh vytvořený např. z větví či šišek případně provazu a uprostřed kruhu buzolu a průvodní text (obr. 44):

Obrázek 44 Průvodní text k 1. stanovišti, *Unikneme s Questingem*

<i>„Jádrem celé této mise je místo, kde se nacházíš. Podle buzoly teď rozmísti se a čtyři světové strany obsadíš!</i>	<i>Nyní člověk jednou stranou světa stává se tedy jih severu do očí dívá se. Nyní, když každý má své místo, přichází úkol, kdy bys měl mít v mysli čisto.</i>
---	---

Podle instrukcí se ubírej:

***x1** Ten, jenž stojí na východě, nechť otočí své tělo o 90° nalevo.*

Tam nachází se první souřadnice osy x .

***x2** Pro získání druhého čísla osy x , Západe, koukni na severovýchod.*

***y1** Nyní sever musí splnit svou část úkolu: Severe, čelem vzad, kolikátku vidíš,
prozrad'!*

***y2** Poslední část souřadnice vidí Jih, když západně otočí se.*

Zdroj: Autorka, 2023

Žáci by předložené instrukce měli pochopit tak, že se čtyři členové rozmístí na to místo v kruhu, které představuje jednotlivé světové strany, které pomocí buzoly určí. V prostoru stanoviště jsou umístěna 4 čísla (nalepena na stromě, vytvořena z šišek v dohledné vzdálenosti), která představují souřadnice x_1 , x_2 , y_1 a y_2 a díky nim po zakreslení do mapy a zjištění polohy dalšího stanoviště se žáci mohou přesunout dále. Doprovázející učitel vrátí materiály zpět na své místo (pro další skupinu) a žáci mohou pokračovat sami dál, učitel se k nim postupně přidá.

Pro tvůrce: Toto stanoviště je vhodné umístit mezi stromy a z větvíček či šišek vytvořit kruh. Doprostřed se umístí vytištěný text, zatíží kamenem a přiloží se buzola. Dále se na stromy připevní 4 čísla, která budou odpovídat souřadnicím dalšího stanoviště a zároveň musí být upevněna podle popisu v textu, tedy na správných světových stranách. Autorka vystříhla vždy čísla z černých a zelených čtvrtek a na stromy je nalepila oboustrannou izolepou. Některá čísla byla vytvořena z přírodnin (šišek a větvíček).

Při příchodu na **2. Stanoviště** (může být u cesty označeno třeba šipkou z větvíček) naleznou hráči 3 obálky, které jsou označeny římskými číslicemi I.-III. a k nim je připsán pokyn „*dodržuj pořadí!*“ Dále stanoviště obsahuje puzzle krajů ČR a GPS navigaci.

Obrázek 45 Materiály ke stanovišti č. 2, *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

- I. Obálka obsahuje puzzle krajů České republiky (obr. 45). Autorka zde použila puzzle, které se dají koupit v *Levných knihách* – jeden kraj představuje jeden puzzle. Puzzle lze i vyrobit třeba ze čtvrtky či kartonu, je důležité zde bodem vyznačit alespoň krajská města. Žáci puzzle složí a přechází k II. obálce
- II. Obálka obsahuje 7 kartiček s čísly od 1 do 7 (obr. 46), provázek a papírky na kterých je napsáno „*zde si můžeš zaznamenat výsledný tvar*“. Jednotlivé očíslované kartičky obsahují popis 7 českých měst pomocí *hashtagů*,

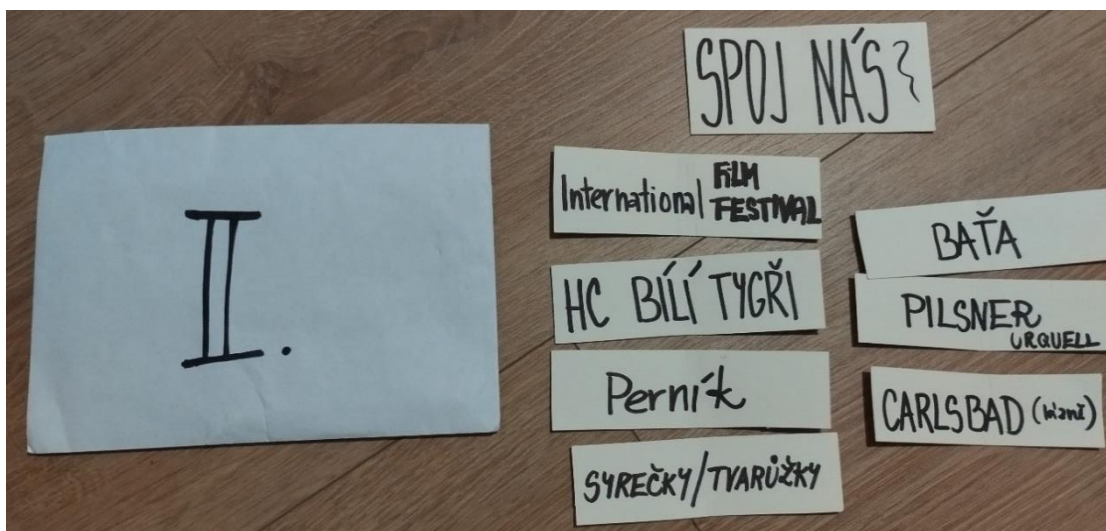
vystihující daná města. Úkolem je spojit body na mapě z puzzlů představující jednotlivá města přiloženým provázkem, tímto spojením vytvoří provázek tvar, který si žáci mohou poznamenat či zapamatovat a přechází k poslední obálce

- III. Obálka obsahuje GPS navigaci a text charakterizující jeden z českých krajů (obr. 47). Zde žáci musí otočit puzzle představující popsany kraj, kde se nacházejí souřadnice dalšího stanoviště. (Různé souřadnice se nacházejí na líci všech puzzlů, aby nebylo hned zřejmé, o který kraj se jedná, ale pouze popsany kraj nese správné souřadnice dalšího stanoviště).

Souřadnice zadají žáci do GPS navigace a pomocí ní se přemístí ke třetímu stanovišti. Doprovázející učitel opět uvede toto stanoviště do původního stavu pro následující skupinky.

Pro tvůrce: Před realizací, při přípravě hry, je třeba zaměřit si souřadnice GPS následujícího stanoviště, aby mohly být nalepeny na daném puzzlu. Pro toto stanoviště je hra především určena do venkovního prostoru, jelikož je možné, že by *GPSka* uvnitř budovy nefungovala z nedostatku signálu k navigování.

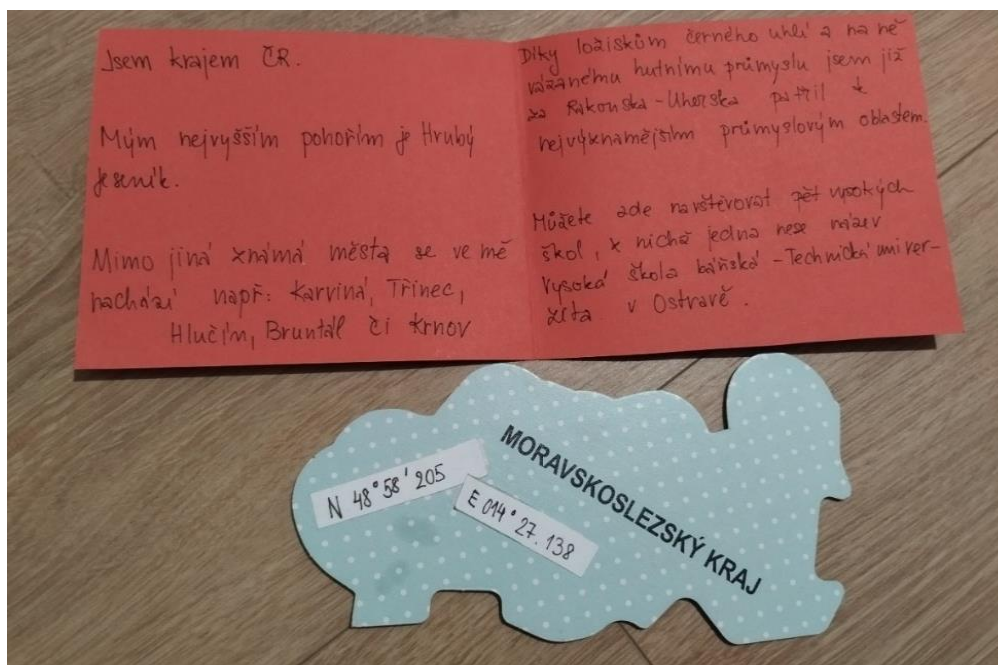
Obrázek 46 Pojmy z II. obálky, st. č. 2, *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

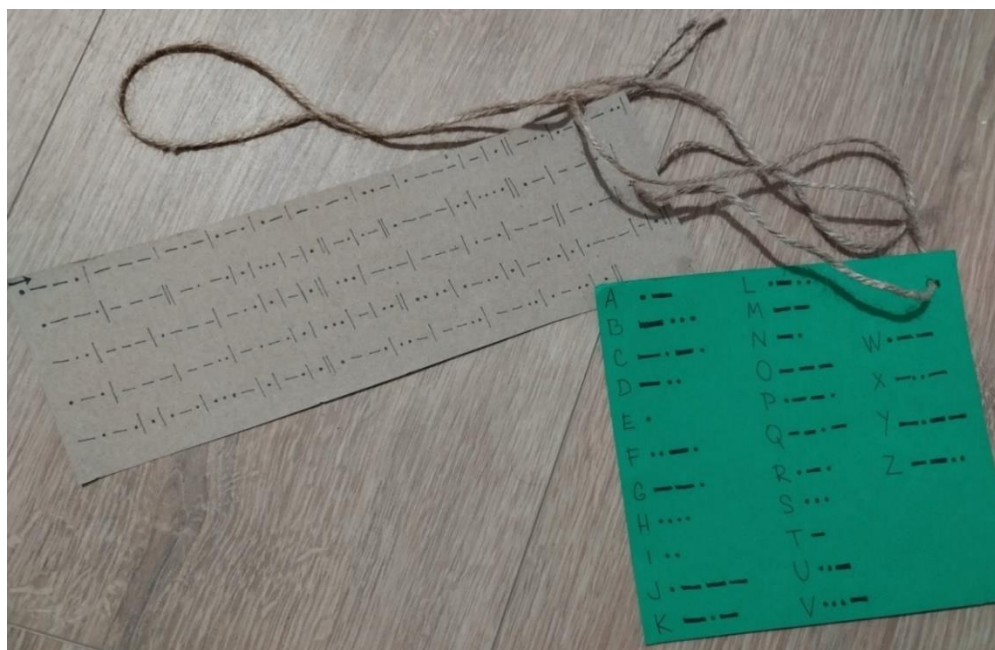
Žáci přicházejí do cílového bodu **třetího stanoviště** na uvedených souřadnicích nachází dvě ruličky papíru s textem přivázané na větvi stromu (obr. 48). Po rozvinutí ruličky vidí pouze několik teček a čárek v řadě, text je totiž psán Morseovou abecedou. V druhé ruličce je klíč k rozluštění. Text obsahuje pokyn, kam se mají žáci přemístit dále ve stylu „bezte ke vstupni brane“ nebo „jdete k meteo stanici“.

Obrázek 47 Popis Moravskoslezského kraje, st. 2, *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 48 Popis cesty Morseovkou, *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

Když žáci přijdou ke **čtvrtému stanovišti**, naleznou velké puzzle Jižní Ameriky (obr. 49). Zde Autorka použila puzzle vytisknuté na 3D tiskárně, kde každý kousek představoval jeden stát Jižní Ameriky. Spolu s jednotlivými puzzly se na stanovišti nachází atlas a z obou stran popsané čtyři kartičky. Jedna strana kartiček obsahuje informace x1, x2, y1 a y2 a z druhé strany jednotlivých kartiček jsou napsané souřadnice 4 jihoamerických měst. Záleží na žácích, jaký postup zvolí. Zda prvně složí mapu Jižní Ameriky či zda začnou vyhledávat, co představují jednotlivé souřadnice v atlase.

Mohou pracovat paralelně, vzhledem k vícečetným skupinkám někdo může hledat body v atlase a někdo skládat puzzle. Poté co identifikují všechny 4 body, tedy najdou hlavní města, přiřadí kartičky ke státům. Všechny puzzly mají z druhé strany napsaná jednotková čísla. A díky tomu žáci určí polohu pátého stanoviště. Když např. souřadnice města Lima budou napsané na kartičce s nápisem x1, otočí puzzle státu Peru a získají tak první část x souřadnice. Tímto postupem následně získají lokalizují následující stanoviště.

Obrázek 49 Puzzle Jižní Ameriky, st. č. 4, *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

Pro tvůrce: Autorka vybrala souřadnice měst x1: Santiago de Chile ($33^{\circ}27'j.š.$, $70^{\circ}40'z.d.$) – puzzle státu Chile; x2: Brasília ($15^{\circ}47'j.š.$, $47^{\circ}52'z.d.$) – puzzle státu Brazílie; y1: Lima ($12^{\circ}2'j.š.$, $77^{\circ}1'z.d.$) – puzzle státu Peru a y2: Caracas ($10^{\circ}30's.š.$,

66°56'z.d.) – puzzle státu Venezuela. Na vybrané čtyři státy se zapíše čísla, která odpovídají x_1 , x_2 , y_1 a y_2 na mapě a nasměrují tak hráče k pátému stanovišti. V tomto případě jsou souřadnice dalšího stanoviště x_{14} y_{39} (obr. 51).

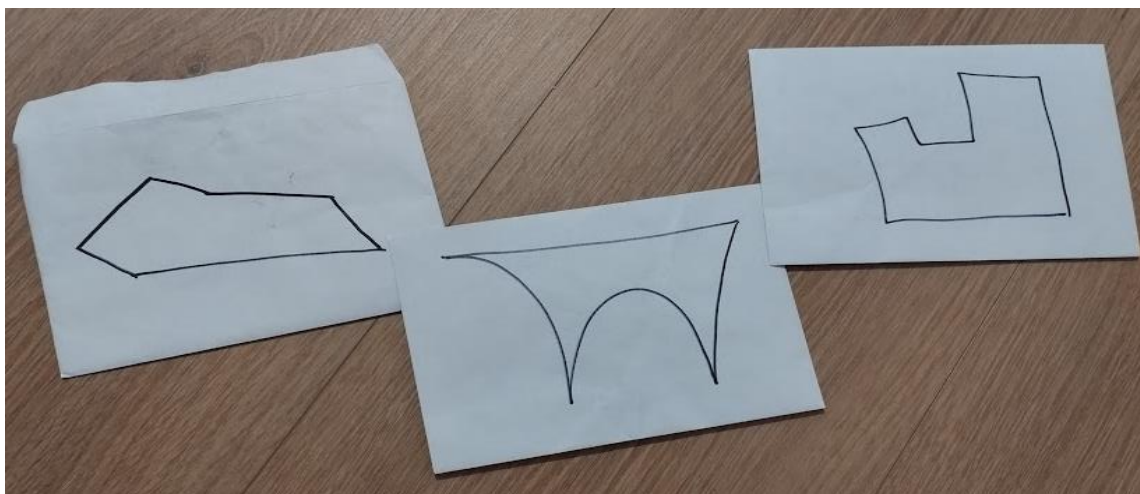
Obrázek 50 Souřadnice 5. stanoviště, získané na st. 4, *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

Na pátém zastavení čekají na žáky tři obálky (obr. 51). Všechny na sobě nesou určitý tvar. Jeden z tvarů odpovídá tvaru vytvořenému provázkem na mapě ČR při navštívení druhého stanoviště. Úkolem žáků je zaměřit se pouze na obálku se zmiňovaným tvarem. Zbylé dvě mohou nechat bez pozornosti. Tuto informaci však nemají nikde napsanou ani jim ji učitel nesděljuje.

Obrázek 51 Obálky ze st. 5, *Unikneme s Questingem*



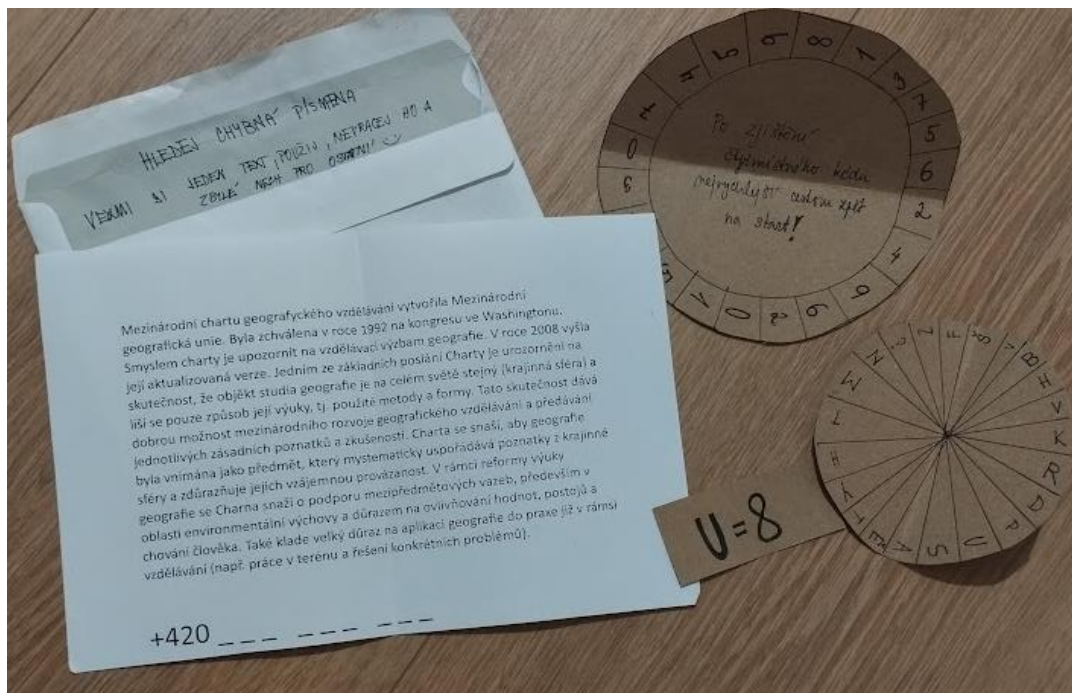
Zdroj: Autorka, 2023

Může se stát, že žáci otevřou i zbylé dvě, tam na ně čekají úkoly zaměřené na zeměpis (např. přiřazení hlavního města ke státu a v druhé vlajky daných států, či zařadit jakékoliv jiné poznatky ze zeměpisu např. témata horotvorných jevů), které však nemají s hrou a hledáním čtyřmístného kódu nic společného a jsou považovány za tzv. *distractors*.

Když však žáci zaměří svoji pozornost pouze na obálku se správným tvarem, obsah obálky je zavede na správnou cestu. Tím obsahem je text, který se věnuje tamní lokalitě, může se však týkat jakéhokoliv jiného téma. Dále žáci naleznou pokyn $U=8$ a dva papírové *disky* (obr. 53), přičemž jeden obsahuje písmena a druhý číslice. Jsou utvořeny tak, aby vždy jedno písmeno odpovídalo jednomu číslu. Na větším disku je napsán pokyn „po získání kódu zamiřte co nejrychlejší cestou zpět k cíli“. Navíc mají u textu napsáno „najděte chybná písmena a dešifrujte“. Pod textem je ještě prostor pro zapsání si dešifrovaných čísel, záměrně ve tvaru: + 420 _ _ _ _ _ _ _ _ , tak aby bylo žákům jasné, že v této části bude potřeba vytočit na telefonu výsledné číslo.

Číslo, na které žáci mají zavolat je +420 604 475 961. Pokud na číslo zavolají, ozve se hlas, který volajícímu sdělí čtyřmístný kód, konkrétně je to kód 5411. Tato nahrávka je použita přímo z deskové hry edice *Escape room 1*, konkrétně ze hry *Jaderná hrozba*.

Obrázek 52 Obsah obálky, st. 5, *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

Pro tvůrce: Na jednu z obálek nakreslete výsledný tvar, který vznikl po spojení bodů na mapě ČR představující česká města, která byla popsána hashtagy (obr. 51). Do této obálky umístíte text s *překlepy*. Text se může týkat čehokoliv. Může obsahovat některé z průřezových témat, či z jiných předmětů, informace o místě, cokoliv, co by žáky mohlo zajímat. Vyrobite dvě papírová kolečka, na jedno napište písmena, na druhé číslice (obr. 53). V textu musí být devět překlepů tak aby devět písmen odpovídalo devíti číslicím z telefonního čísla. Je třeba věnovat pozornost tomu, aby se tam náhodou neopakovala písmena či číslice, aby nedošlo k mystifikaci. Zbylá políčka je třeba vyplnit dalšími číslicemi a písmeny.

Závěrečná část (cca 15 minut):

V závěrečné fázi hry se žáci přesunou zpět ke startu, kde zadávají získaný kód do *chronodekodéru*. Vzhledem k tomu, že je tento kód druhý v pořadí ze tří v originální únikové hře, je třeba do *chronodekodéru* zadat ještě jeden kód. Ten mohou žáci obdržet v obálce poté, co všichni vyplní *propustku z únikovky* (obr. č. 54) a tím se aktivita ukončí. Potřebný kód k zastavení odpočtu času na přístroji se skládá z čísel 5234.

**Obrázek 53 Propustka z únikové hry
*Unikneme s Questingem***

**PROPUSTKA
Z ÚNIKOVKY**

JAK SE TI LÍBILA DNEŠNÍ AKTIVITA
VYKRESLI ODPOVÍDAJÍCÍ EMOTIKON.

☺ ☺ ☹ ☹

JAK BYS DNEŠNÍ HRU POPSAL/A DVĚMA HASHTAGY ?

_____ # _____

CO SE TI PŘI ÚNIKOVCE PAVEDLO?

.....

.....

Zdroj: Autorka, 2023

3.1.2.2 Realizace aktivity *Unikneme s Questingem v praxi*

Aktivita byla realizována během několika příležitostí, při kterých ji mělo možnost vyzkoušet celkem 90 hráčů/žáků. Větší část hráčů, představovali žáci 2. stupně ZŠ a víceletého gymnázia, přesně 50 žáků. Zbýlých 40 aktérů představovali studenti VŠ z Jihočeské univerzity. Realizace proběhly během tvorby diplomové práce a výsledné reflexe a zkušenosti se tak staly cenným materiálem pro hodnocení této aktivity.

Před každou realizací bylo třeba nejdříve promyslet umístění samotné trasy a jednotlivých stanovišť. Vzhledem k náročné přípravě hry před samotnou realizací, se autorka snažila vyhradit si čas dostatečně dopředu, aby trasu prošla a fyzicky zhodnotila vhodné umístění jednotlivých stanovišť. Toto se netýkalo realizace v Příbyslavi a při badatelském kroužku na gymnáziu Česká, jelikož v těchto dvou případech byla aktivita umístěna do třídy, a tudíž nebylo nutné promýšlet trasu dopředu. Při realizaci v Churáňově měla autorka dostatek času na přípravu, ne vždy však tato přípravná fáze mohla proběhnout z důvodu logistiky a časové náročnosti. Např. při realizaci pro studenty z JČU, nebyl prostor pro přímou návštěvu vybrané lokality pro trasu předem, a tak autorka zvolila trasu tzv. *od počítače*. Trasa byla v tomto případě vytyčena pomocí portálu mapy.cz a umístění stanovišť bylo odhadováno.

Trasa, pokud byla umístěna v terénu, vždy zabírala cca 2 km. Jednotlivá stanoviště od sebe byla umístěna alespoň 100 m, aby nedošlo ke zmatení při orientaci v mapě a stanovování jednotlivých souřadnicových bodů. Jedno ze stanovišť je určováno pomocí GPS, a tak bylo třeba bod dopředu zaměřit jeho GPS souřadnice. Zároveň stanoviště, do kterého hráči dojdou pomocí instrukce podané *Morseovkou*, bylo třeba stanovit na základě charakteru trasy a nějakého *záchytného bodu* (např. *jděte stále po cestě až dojdete k lavičce*).

Předem se musel vytvořit také text z posledního stanoviště, kde žáci hledají chyby a pomocí šifer je text navede na telefonní číslo. Tento text se týkal vždy vybrané lokality či *zájmu* hráčů. Pro příklad při realizaci v Rybníku pojednával text o historii z doby po 2. větové válce a vysídlení obce Rybník, která se nachází v pohraničí. Při realizaci v Churáňově žáci četli text o historii bývalé dřevařské a sklářské osady Churáňov a o nynější meteorologické stanici a jejím významu. Studenti JČU, kteří se pravděpodobně chystají v květnu následujícího roku ke státním závěrečným zkouškám z Didaktiky geografie, si četli text týkající se Mezinárodní charty geografického vzdělávání. Jednotlivé texty byly vždy připravovány s předstihem bez ohledu na trasu hry

a byly vyištěny s „*potřebnými překlady*“. Celkově všechna stanoviště doporučuje autorka připravit dostatečně s předstihem a přehledně si rozdělit materiály k jednotlivým stanovištím např. do euro folií, aby bylo předejito k chaosu před realizací.

Velikost skupiny se vždy odvíjela od celkové velikosti třídy a počtu žáků a časovým možnostem. Při realizaci na ZŠ a badatelském kroužku na gymnáziu Česká se hra musela uzpůsobit podmínkám, a tudíž byly skupinky tvořeny po více účastnících, než je dle Veldkamp (2020) stanoveno jako vhodné, tedy ideálně čtyři účastníci, případně v rozmezí 2-6 účastníků. V případě zmiňovaných realizací na druhém stupni, byly skupiny vždy tvořeny po 10 žácích, tak aby byla hra realizovatelná během jedné vyučovací hodiny. Výhodou pro stanovení počtu skupinek byly mimoškolní aktivity v podobě realizace v Rybníku a se studenty JČU ve Stromovce. Vzhledem k nižšímu počtu studentů a volnějšímu časovému prostoru, mohly být skupiny tvořeny v průměru 5 hráči. Při realizaci v Churáňově bylo 30 žáků rozděleno po deseti hráčích. V situacích, kdy bylo skupin více, bylo třeba také vymyslet náplň pro zbylé skupiny v době čekání. Případně nezařazovat do hry *chornodekodér*, pouze si zapsat čas výběhu a *posílat* skupinky v kratších intervalech než 60 minut, což bylo aplikováno při realizaci v Rybníku. V tomto ohledu je vhodné organizovat aktivitu za pomoci více organizátorů.

Obrázek 54 Realizace aktivity *Unikneme s Questingem*, Rybník



Zdroj: Autorka, 2023

V případě realizace hry v Rybníku nastal problém v závěrečné fázi hry, kdy měli hráči zavolat na telefonní číslo. To však bylo ztíženo nedostatečným pokrytím obce

signálem. Dalším problémem, který měl vliv na průběh hry v Churáňově, se stalo prozrazení požadovaného závěrečného hesla jedním z účastníků první skupiny, studentovi z druhé. To narušilo motivaci některých žáků ve skupině a jejich *chut'* do plnění úkolů.

V květnu 2023 proběhla realizace hry na badatelském kroužku zeměpisu na gymnáziu Česká v Českých Budějovicích. Autorka měla k dispozici 10 žáků sedmé třídy, kteří pravidelně docházejí na badatelský kroužek se zaměřením na zeměpis. Vzhledem ke špatnému počasí byla aktivita umístěna do prostor jedné třídy a místo mapy pro orientaci posloužil pouze autorkou načrtnutý plánek. Krom toho byla aktivita totožná a úkoly nezměněny. Autorky obava o nefungující GPS navigaci v budově nebyla naplněna a žáci si tak vyzkoušeli jak práci s buzolou, tak práci s GPS i ve třídě. Zdárně došli ke konci a *chronodekodér* oznámil pozitivní melodii jejich úspěch. Autorku nadchlo zapálení a znalostní přehled žáků, což bylo zřejmě způsobeno tím, že se jednalo o zeměpisný kroužek, kam přirozeně docházeli pouze ti žáci, kteří mají o zeměpis výjimečný zájem.

Obrázek 55 Stanoviště 1, aktivita *Unikneme s Questingem*, Churáňov



Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 56 Realizace aktivity *Unikneme s Questingem*, Churáňov



Zdroj: Autorka, 2023

Následně byla aktivita představena i studentům gymnázia Česká na projektovém týdnu na Šumavě (obr. 56, 57, 58 a 59), konkrétně v Churáňově, v říjnu 2023. Hra byla umístěna na trasu začínající kousek od chaty a pokračovala lesa, kolem meteorologické stanice Churáňov a zpět ke startu. Celkový počet žáků v Churáňově byl 30, přičemž byli rozděleni do třech skupin. Aktivita probíhala jedno celé odpoledne a žáci na její absolvování měli vždy 60 minut. Všechna tři družstva stihla projít či proběhnout trasu do cca 45 minut, poté vždy následovala reflexe pomocí metody propustek a také krátkým slovním hodnocením, při kterém autorce hráči sdělili dojmy ze hry.

Trasa byla rozložena tak, aby nebylo příliš obtížné identifikovat místo, ke kterému souřadnice odkazují (křižovatka cesty, brána u meteorologické stanice, místa podél lesní cesty nikoliv uvnitř lesa). I přesto se stalo, že některé skupinky zvolili špatný směr. Nakonec však všichni došli zdárně do konce. Autorka vždy trasu procházela s žáky. A tak bylo možné vidět funkčnost hry a zároveň zaslechnout poznámky, které daly znát, že žáci jsou do hry *vtaženi*. Padaly poznámky ve stylu „*Hm možná dává smysl koukat se kolem*“, či když procházeli kolem nějakého vyvýšeného kanálku tak jeden z žáků dodal „*kámo, poklop, tam bude taky indicie!*“, což poskytlo autorce informaci o tom, že žáci jsou hrou zaujati a nadšeni v hledání dalších indicií.

Obrázek 57 Spolupráce při aktivitě *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

Jednotlivé skupinky se lišily v nadšení, motivaci, znalostech i spolupráci. Tím, že byly skupiny po deseti, stávalo se, že někteří žáci nemohli využít svůj potenciál, jelikož se úkolu zhostil někdo jiný. Pouze v jedné skupince se autorka setkala s větším nezájmem asi tří žáků, kteří si navíc zjistili od předchozí skupinky závěrečný číselný kód a v průběhu hry ho několikrát sdělovali. Zjištění tohoto kódu bylo pro žáky vždy velkým překvapením a většina z nich si myslela, že číslo, na které zavolali, patřilo jejich učitelů. Všechny skupinky byly znepokojené s funkčností GPS navigací a někteří ztráceli trpělivost a raději zvolili použití svého telefonu.

Problém nastal u všech skupinek na stanovišti číslo 2, kde měli přijít na to, že mají spojit jednotlivá města provázkem a získat tak určitý tvar. Instrukce u popisu sedmi měst byly pouze „spoj nás“ a v obálce byl přiložen provázek. V tomto případě, byly skupinky navedeny autorkou na správný postup. Jiné problémy během hry nenastávaly. Objektivně lze zhodnotit, že třetí skupina pracovala nejvíce jako tým, všichni se snažili zapojit, projevovali známky nadšení a také došli do cíle jako první i přesto, že na začátku zvolili delší trasu k prvnímu stanovišti než zbylé dvě skupinky.

Obrázek 58 Kartografické prvky aktivity *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

Poslední možnost realizace této hry, zmíněná v rámci předkládané diplomové práce, se autorce naskytl v listopadu 2023, a byla připravena pro studenty JČU v parku Stromovka v Českých Budějovicích (obr. 60).

Obrázek 59 Realizace aktivity *Unikneme s Questingem*, JČU

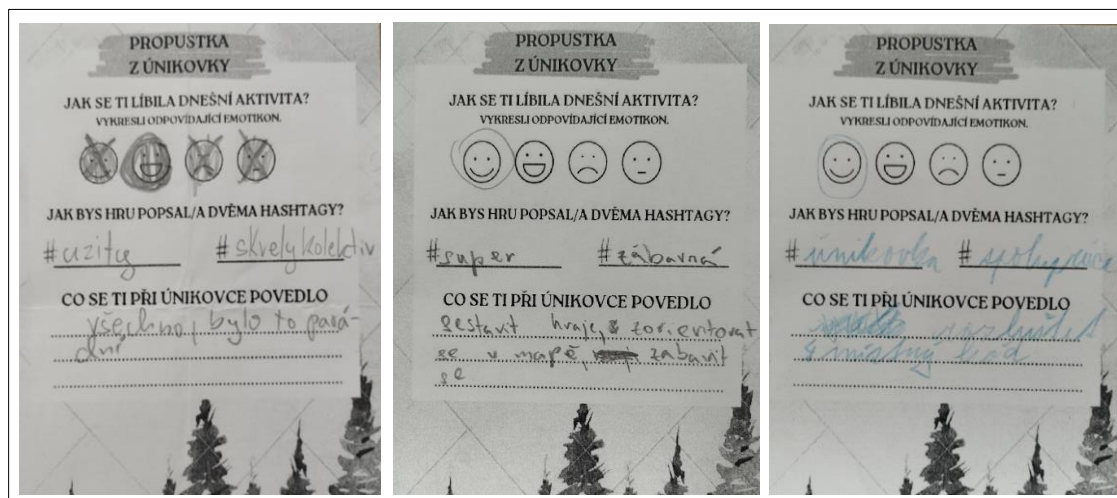


Zdroj: Autorka, 2023

Jednalo se o studenty, kteří se během svého studia již setkali s praxí didaktiky zeměpisu. Ten samý den dopoledne měli možnost vyzkoušet si aktivitu *Terra Australis*, následně poté, v odpoledních hodinách se dostavili k rybníku Bagr v parku Stromovka. Autorka se chtěla do parku vydat den předem, aby si osobně prohlédla prostor a mohla naplánovat umístění jednotlivých stanovišť. Vzhledem k obtížné situaci s dojížděním z domova a osobními povinnostmi, se to nepovedlo takto včas provést a autorka byla okolnostmi donucena navrhnout trasu bez znalosti parku skrze online mapy. To s sebou neslo několik problémů a následků, které mohly mít vliv na celé pojetí hry při realizaci. Chyba také nastala v důsledku nesprávně zaměřeného bodu, tedy špatnými souřadnicemi třetího stanoviště, zadanými do GPS, které studenty nenašly k danému bodu. Zároveň byla zvolena příliš dlouhá trasa, která při realizaci zabrala více času, než by bylo vhodné.

Studenti v celkovém počtu 15 se rozdělili na tři skupiny, počet hráčů v jedné skupině tedy odpovídal doporučenému počtu při reálných *únikovkách* (Veldkamp, 2020). Postupně se skupiny vystřídaly na třech aktivitách – této, *Unikneme s Questingem*, na aktivitě *5. listopad*, která bude popsána následně a další aktivitě, která nebyla z tvorby autorky této diplomové práce. Za pomoci kolegyně Bc. Adély Rejmanové a Bc. Olgy Laštovičkové studenti postupně jednotlivé aktivity absolvovali. Tím, že si studenti dopoledne vyzkoušeli i aktivitu *Terra Australis*, v jeden den měli možnost projít všechny tři předkládané aktivity této diplomové práce. Na základě tohoto faktu, se autorka rozhodla požádat studenty o vyplnění dotazníku *Budoucích pedagogů* (obr. 78), který pro tuto příležitost vytvořila, a ve kterém byl zjišťován postoj studentů k proběhlým aktivitám, osobního názoru, porovnání, doporučení a obecně celková zpětná vazba.

Obrázek 60 Ukázka vyplněných propustek, aktivita *Unikneme s Questingem*



Zdroj: Autorka, 2023

3.1.2.3 Vlastní reflexe, případné návrhy na doplnění či korekci nedostatků

Tato aktivita byla první vymyšlenou autorčinou hrou. Inspirací při tvorbě bylo několik zkušeností odehraných únikových her deskových i klasických. Nemały dík patří pedagožce a kamarádce Mgr. Tereze Maccechini, která autorce velmi pomohla konzultacemi při tvorbě této hry po odborné a didaktické stránce. Z pohledu materiálů potřebných k dané aktivitě lze konstatovat, že není potřeba mnoho vytvářet. Z přístrojů k měření jsou to buzola a GPS navigace, které většinou bývají ve vybavení školy.

Pomůcky, které je třeba pořídit, ale samozřejmě se dají vyrobit, to jsou Puzzle Krajů ČR, zakoupené v Levných knihách (*aktuálně k dostání i na webu, cena cca 100Kč, pozn. autorky*), které se dají uplatnit na několik variant i v běžné výuce. *Chronodekodér* s odpočítáváním času, který ke hře není nezbytný, ale dodá hře na napětí a zajímavosti je součástí deskové hry Escape room 1 (desková hra obsahující 4 scénáře jsou již dražší, pohybují se cenově kolem 1000,-, ale zážitek ze hry stojí dle autorky za pořízení nejen proto, že se dá zároveň lehce využít ve výuce). Zbylé pomůcky je možné snadno vyrobit z různých materiálů. Mapa Jižní Ameriky je vytištěna na 3D tiskárně, ostatní pomůcky pouze z tvrdých barevných papírů, vše zalaminované, určené k opakovanému používání.

Nejsložitější fází při přípravě hry je vymezení trasy, zakreslení jednotlivých číselných souřadnic a synchronizování číselných informací na mapě s materiály jednotlivých stanovišť (např. napsání čísla souřadnic na puzzle Jižní Ameriky, či vyrobení čísel na stanoviště 1) a rozmístění pomůcek na jednotlivá stanoviště tak, aby učitel včas vše připravil a žáci se v mapě vyznali. Autorka při této části doporučuje pečlivou a včasnou přípravu a pokud je možnost, vzít si s sebou někoho k ruce jak při přípravě, tak při samotné hře. Trasu je dobré si vytyčit s dostatečným časovým předstihem a zjistit její vzdálenost a obtížnost. Na základě autorčiných zkušeností je vhodná trasa dlouhá cca 1 - 2 km vedená zajímavým terénem, ideálně lesem s velmi nízkou pravděpodobností pohybu jiných lidí a aut. Při rozmístování jednotlivých stanovišť je vhodné držet se vyznačených tras lehce zakreslitelných do turistické mapy. Mapy se osvědčilo autorce tisknout turistické z mapového portálu mapy.cz v adekvátním měřítku, aby byly viditelné záchytné body pro orientaci, ale vždy postačily v černobílé verzi. Měřítko součástí výstřižku mapy je pro tyto účely výhodou, nikoliv však nutností. Jednotlivá stanoviště byla vždy rozmístěna minimálně cca 100 m od sebe.

Specifické pro přípravu je umístění třetího stanoviště, na kterém hráči naleznou instrukce v Morseově abecedě. Bod, kde toto stanoviště bude umístěno je třeba předem

zaměřit pomocí GPS navigace a dané souřadnice nalepit na kraj, který je charakterizován na stanovišti č. 2. Ke stanovišti s *morseovkou* by autorka doporučila zvolit delší text, aby byl čas pro zapojení ostatních anebo použít metodu více vzkazů, kdy by na sebe vzkazy navazovaly a tím se zapojili všichni studenti do luštění. Autorka díky studentům z JČU při realizaci zjistila, že existuje aplikaci na dešifrování *morseovky* a zároveň ji byla doporučena metoda systematického dešifrování, pro rychlejší průběh. Také umístění čtvrtého stanoviště je třeba věnovat větší pozornost, a to z toho důvodu, aby popsání trasy k němu od třetího stanoviště nebylo nijak náročné a dalo se shrnout do jedné věty, pro snazší překlad do Morseovy abecedy a zároveň pro snadnou lokalizaci, jelikož v tomto případě, jako jediném, není pro lokalizaci použit žádný souřadnicový systém, pouze slovní navigace. Zbylá stanoviště není třeba nikterak specifikovat, lze však na jejich umístění přímo v terénu poukázat např. hromadou šišek, šipkou z větviček či kamenů. Jiné označení nebylo v průběhu realizací provedeno, avšak na doporučení studentů JČU, by autorka při další možnosti realizace zvolila označení jednotlivých stanovišť například fáborcky či nějakým jednotným poznávacím znakem. Především při realizaci v parku Stromovka, by se takovéto označení hodilo, jelikož v parku bylo v ten čas rozmístěno více naučných cest a indicie k nim mohly hráče této hry zmást a svést s cesty.

Další důležitou částí, která však není výše výrazněji zmíněna je rozdělení žáků do skupin. Žáci se mohou do skupin rozřadit sami nebo mohou být rozděleni učitelem. Na toto rozřazení lze použít mnoho zábavných metod. V otázce velikosti skupin si je autorka vědoma problému v případě realizace v Churáňově, kde byli žáci rozděleni do skupin po deseti. Bylo zjevné, že ne všichni se mohou naplno zapojit do řešení úkolů a vzniká tak podhoubí pro nezaujatost a nudu. I přesto to však nemělo výrazný vliv na celkový dojem ze hry na základě prožité atmosféry a následné zpětné reflexe od žáků. I skupinky po deseti hodnotily hru velmi kladně a byl to pro ně příjemný zážitek. Autorka by však upřednostnila rozdělení do méně početných skupinek, pokud to však v dané situaci lze. Je možné zvolit dvě varianty formy hry. Pro více skupinek je výhodnější z časového hlediska nevyužívat *chronodekodér*, ale spíše truhlu se zámkem na číselný kód, v tom případě je tento zámek třeba pořídit, a žáky posílat s časovým rozestupem. Pokud se však jedná o méně početnou skupinu a lze žáky rozdělit do tří skupinek po zhruba 6 lidech, je využití *chronodekodéru* vhodné a aktivita tak zabere zhruba 3 hodiny. Autorka měla možnost vyzkoušet obě možnosti, jak s časovými rozestupy, tak způsobem, že každá skupinka na hru měla celých 60 minut a pro žáky to nemělo vliv

na efekt ze hry s výrazným rozdílem. Pro organizaci je však náročnější varianta s časovými rozestupy, o to více, pokud je zaměření na výsledný čas, a tudíž je třeba zapisovat čas startu a cíle. Na druhou stranu tak aktivita nezabere příliš mnoho času.

Z hlediska úkolů na jednotlivých stanovištích není třeba dle autorky významných korekcí. Ze zkušenosti je třeba vhodně zakreslit osy souřadnic a v textu u prvního stanoviště si dát pozor, aby nebyly popleteny strany a nesvedlo tak žáky na scestí. Tato situace nastala, avšak díky tomu, že autorka skupinu doprovázela, chybu opravila a následující skupiny na ni upozornila.

Obtížnost jednotlivých stanovišť hodnotí autorka jako lehce zvládnutelné a pochopitelné pro všechny skupiny, avšak při realizaci opakovaně nastávalo zmatení na stanovišti č. 2, kdy žáci nevěděli, co mají s provázkem a charakteristikami měst dělat, v tomto ohledu bylo třeba pomoci. V návaznosti na zmiňovaný vyšší počet studentů ve skupinkách, než by bylo ideální, by dle autorky např. na stanovišti č. 4 pomohlo více atlasů, aby se při hledání hlavních měst dle zeměpisných šířek a délek mohlo zapojit více žáků a případný výsledek porovnat. Ke stanovišti č. 5, tedy tomu, které obsahuje tři obálky s nakresleným tvarem lze zmínit fakt, že u některých skupinek zafungovalo zmatení zbylých obálek. Na druhou stranu dle autorky mělo toto stanoviště nejnapínavější vyústění. To bylo způsobeno tím, že žáci museli pro heslo zavolat na telefonní číslo, které vyluštili pomocí šifry. Velká otázka vyvstávala ohledně toho, koho byl onen hlas v telefonu, tedy komu se dovolali. Při umístění tohoto stanoviště je také enormně důležité, aby bylo v oblasti s dobrým pokrytím signálu, což např. při realizaci v Rybníku, nebylo, jak je již zmíněno v kapitole pojednávající o realizaci aktivit.

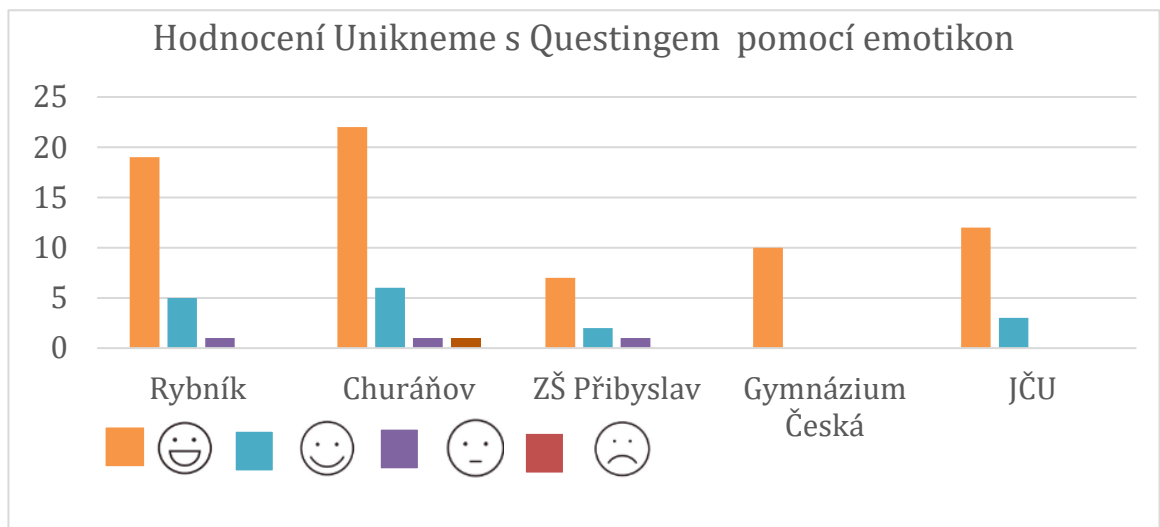
Autorka také zmiňuje nastalý problém s předáním kódu druhé skupince. Vyvstává zde otázka, jak předejít tomuto problému. Nabízí se možnost použití vnější motivace pomocí nějaké odměny pro vítěze s nejlepším časem. To by pravděpodobně zamezilo sdělování a pomoci soupeřícím skupinám. Autorka však nechce vytvářet podhoubí pro možné soupeření a případnou nevraživost mezi skupinkami či porovnávání se mezi sebou. Již tak často žáci očekávali odměnu za odvedenou činnost. Autorčin idealistický přístup zde z tohoto důvodu zatím zůstává ponechán a snaží se klást důrazu na požitek ze hry a dobrý pocit ze svých dovedností. I proto je v každé propustce zmíněna otázka týkající se uvědomění si vlastních schopností a dovedností, které přispěly k úspěchu celé skupiny. Toto téma nenechává autorku chladnou, a i proto v *dotaznících budoucích pedagogů* zjišťuje pohled ostatních studentů JČU. Pohled všech 15 studentů JČU na téma odměn za absolvovanou aktivitu byl zastáván stejný a pouze 1 studen/ka zakroužkoval/a

druhou možnost odpovědi, která zněla „*Nevím co si o tomto tématu a obecně o hodnocení mám myslet.*“. Zbytek, naštěstí pro autorčin klid v duši, zakroužkovalo odpověď první ve znění „*Však v poho, mají z toho dobrej pocit a pohyb venku. Sladký se stejně nemá jíst*“. Třetí odpověď, ke které se nepřihlásil ani jeden student JČU, což autorku trochu překvapilo, jelikož předpokládala, že alespoň z *recese* někdo tuto variantu zakroužkuje, zněla „*Určitě jsem pro, žáky odměňovat a takto „motivovat“ a dost mě štve, že jsme nějaký bonbon dneska nedostali. Úplně zbytečná snaha to byla*“. Autorka by chtěla poznamenat, že záměrně zvolila nespisovnou češtinu a tento dotazník sloužil pouze pro autorčin přehled o tom, co si o hodnocení myslí ostatní studenti a nedá se tento dotazník považovat za formální, splňující kritéria odborných dotazníků diplomových prací. Dotazník však nebyl cíleně myšlen pro využití v této práci. Jeho úkolem bylo poskytnout možnost studentům JČU vyjádřit se k jednotlivým hrám a dodat, co během realizace vyjádřit nestihli. Zároveň nespisovné podání těchto výroků mělo dodat studentům pocit, že mají prostor a možnost vyjádřit se naprosto upřímně i vzhledem k tomu, že dotazníky byly anonymní. Díky tomu vnímá autorka tuto zpětnou vazbu přínosnou pro její vlastní *feedback*.

Autorka celkově hodnotí hru jako velmi náročnou na organizaci a přípravu, rovněž rozmíst'ování stanovišť neprodleně před realizací bývá náročné, hektické a snadno se udělá chyba. Avšak energie tomu věnovaná je mnohonásobně zhodnocena zpětnou vazbou žáků i přihlížejících pedagogů. Samozřejmě vždy byla hra závislá na tom, jaké skupinky byly utvořeny, jaká očekávání autorka i studenti měli. Co se týče realizací, které proběhly v terénu, pokaždé přálo počasí a žáci byli velmi spokojeni s pobytem venku, což zmiňovali i v propustkách. Nepředvídatelnost atmosféry skupinek a obecně klima třídy je však naprosto běžná i při klasických hodinách. Přesto je však dle autorky tato aktivita z představovaných třech ta nejvíce zajímavá pro žáky, co se týče napětí a vtažení do hry, naplnění klíčových kompetencí, komplexnosti co do různých typů úloh, skupinové spolupráce, pohybu v přírodě a logického a kritického myšlení. Následující graf č. 2, vyjadřuje postoj všech 90 studentů vyjádřený emotikony.

Studenti JČU, kteří aktivitu absolvovali, jsou v pátém ročníku na navazujícím magisterském studiu. Dá se hovořit o studentech, s potenciálem nejlepší přípravy na budoucí pedagogické povolání. V diskuzi s nimi a následně i v dotaznících a propustkách zaznělo několik podnětných informací, které autorka zpracovala do SWOT tabulky (obr. 61), která popisuje silné a slabé stránky aktivity, příležitosti, které aktivita nabízí a také hrozby, které mohou při realizaci aktivity nastat.

Graf 2 Hodnocení aktivity *Unikneme s Questingem* pomocí emotikon



Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 61 SWOT analýza aktivity *Unikneme s Questingem*

	POMOCNÉ dosažení cíle	ŠKODLIVÉ dosažení cíle
VNITŘNÍ PŮVOD atributy organizace	<ul style="list-style-type: none"> • zajímavá aktivita • žáci vnitřně motivovaní • týmová spolupráce • orientace v terénu • logické myšlení • kooperace • outdoor stránky 	<ul style="list-style-type: none"> • časově náročné na realizaci • obtížně proveditelné v běžné výuce • potřeba zabavit zbylé skupiny
VNĚJŠÍ PŮVOD atributy prostředí	<ul style="list-style-type: none"> • klíčové kompetence • všeobecný geografický přehled • různé metody: CLIL, BYOD, GPS, geocaching, questing 	<ul style="list-style-type: none"> • náročná příprava • technické problémy • předání si informací mezi skupinkami

Zdroj: Autorka, 2023

3.3 Aktivita 5. listopad

Anotace:

V rámci aktivity *5. listopad* žáci postupným navštívením čtyř stanovišť, na nichž získají indicie, zjistí, co se dne 5. listopadu slaví. Na webových stránkách *Nationaltoday.com* lze nalézt několik možností, co se dá slavit každý den v roce. Cílem aktivity není pouze zjistit, co za den se slaví. Jejím hlavním cílem je zpestření výuky, poskytnutí žákům zajímavého zážitku při výuce, spolupráce a podpoření logického myšlení. Žáci skrz odemykání zámků, stavění puzzlů, vyplňování křížovky a použití vody a fyziky dojdou k cíli a významu celé hry. Krátká aktivita může být zajímavým zpestřením výuky zeměpisu, fyziky, biologie, angličtiny i tělocviku. Případně může být použita pouze část celé hry, například jako úvodní aktivita k výuce Irska. Hra se navíc dotýká filozofických, pozitivně laděných témat oslav života a oslav běžného dne, či fyziologických znaků některých jedinců lidské společnosti. Ze všeho nejlepší by bylo, kdyby šlo tuto aktivitu zařadit na termín 5. listopadu, kdy je mezinárodní den v originále zvaný „*Love your ginger hair day*“ tedy den věnovaný lásce k zrzavým vlasům, volně přeložený jako „*Den zrzavých*“.

3.1.3.1 Metodická struktura

Věková skupina: 2. stupeň ZŠ

Časová dotace: cca 35 min.

Pomůcky: školní atlasy, dva uzavíratelné kufříky na zámek (může posloužit i klasická uzavíratelná sklenice, kde se dá zachytit zámek a víčko sklenice uzamčít), dva zámky (jeden třímístný číselný, druhý klasický na klíček), sklenici s větším hrdlem (tak aby prošel korek od vína s klíčkem dovnitř i ven), kus zázvoru, oranžový provázek cca 1m dlouhý, korek od vína, voda, puzzle Evropy, materiály ke křížovce a čísla stanovišť.

Cíl aktivity:

Všeobecný zeměpisný přehled, týmová spolupráce a logické myšlení jsou tři hlavní pilíře této aktivity, které si žáci při plnění úkolů prověří. Dalším cílem aktivity je poskytnutí žákům nevšedního zážitku a osvojení některých klíčových kompetencí. Těchto hlavních cílů žáci naplní skrze absolvování 4 stanovišť věnovaných zeměpisným úkolům.

Tematické zařazení aktivity podle RVP ZV a očekávané výstupy:

Zeměpis:

Regiony světa

- Z-9-3-01 lokalizuje na mapách světadíly, oceány a makroregiony světa podle zvolených kritérií, srovnává jejich postavení, rozvojová jádra a periferní zóny

Terénní geografická výuka, praxe a aplikace

- Z-9-7-03 uplatňuje v praxi zásady bezpečného pohybu a pobytu v krajině, uplatňuje v modelových situacích zásady bezpečného chování a jednání při mimořádných událostech

Přírodopis

Obecná biologie a genetika

- P-9-1-03 uvede příklady dědičnosti v praktickém životě

Fyzika

Látky a tělesa

F-9-1-04 využívá s porozuměním vztah mezi hustotou, hmotností a objemem při řešení praktických problémů

Cizí jazyk

Čtení s porozuměním

- CJ-9-3-02 rozumí krátkým a jednoduchým textům, vyhledá v nich požadované informace

Klíčové kompetence

- řešení problémů, komunikativní, pracovní, sociální a personální

Průřezová témata

- Osobnostní a sociální výchova, Multikulturní výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

PLÁN VÝUKOVÉ AKTIVITY

Úvodní část (5 minut):

Na začátku aktivity není třeba žákům nic vysvětlovat, jelikož by zadání měli vždy logicky odvodit, případně jsou na stanovištích přiložené jednoduché instrukce. Jediné, co by se v této počáteční fázi aktivity mělo provést, je rozdělení žáků do menších skupin např. po 5 max. 10 lidech (záleží na charakteru třídy/ skupiny/ žáků). Sdělit žákům

informaci, že potřebují pouze tužku a požádat je, aby postupovali popořadě. Poté je pozvat do prostoru se stanovišti a nechat je pracovat.

Hlavní část (25 minut):

Žáci přicházejí do prostoru se stanovišti. Aktivita může být umístěna i ve venkovních prostorách (dvorku, zahradě, parku). Každé stanoviště je označeno číslem.

Skupinka žáků přichází společně k **prvnímu stanovišti** (obr. 63). Toto stanoviště obsahuje kufřík (či výše zmiňovanou sklenici), který je uzamčen zámekem, který lze otevřít třímístným kódem. Na kartičce s číslem je ještě napsáno „*indicie uvnitř a šipka ukazuje na kufřík*“. Žáci tedy ví, že musí získat třímístný číselný kód. K dispozici mají na stanovišti obrysy tří světadílů, konkrétně Jižní Ameriky, Afriky a Austrálie. Na těchto obrysech jsou napsaná čísla od 1-3 (obrázek č. 62).

V tomto případě přiřazené takto:

1) Jižní Amerika 2) Afrika 3) Austrálie

Vedle obrysů se nachází 10 kartiček s různými místopisnými názvy:

- *Laponsko*
- *Melbourne*
- *jezero Bajkal*
- *město Vancouver*
- *ostrov Honšú*
- *Eiffelova věž*
- *jezero Tanganika*
- *poušť Atacama*
- *Ojmjakon*
- *Yellowstone national park*

Obrázek 62 Stanoviště 1 aktivity
5. listopad



Zdroj: Autorka, 2023

Úkolem žáků je nalézt tři pojmy z deseti uvedených a přiřadit je k obrysům tří kontinentů, na kterých se reálně nachází. Poté, co tak učiní, je jejich dalším úkolem zjistit, že na druhé straně pojmů jsou uvedena čísla. Ta dovedou žáky ke správnému třímístnému kódu na zámku. A to tak, že čísla na kontinentech určují pořadí v kódu a čísla na pojmech určují kód. K dispozici mají také atlas, který mohou použít na kterémkoliv stanovišti. Je tedy třeba přiřadit k číslu 1 tedy Jižní Americe pojem *poušť*

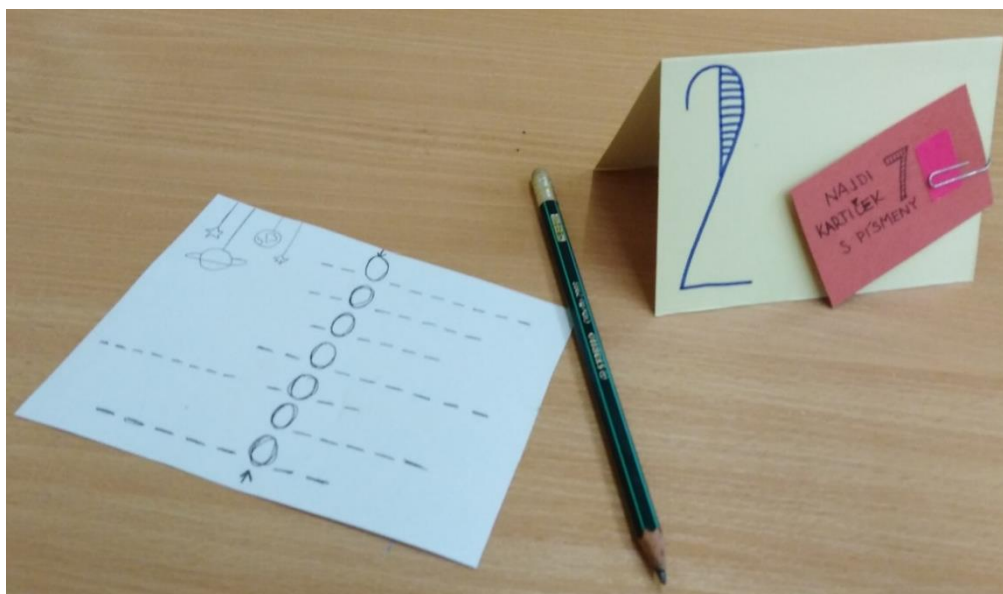
Atacama, k číslu 2, k Africe, jezero *Tanganika* a k číslu 3, k Austrálii, město *Melbourne*. Nic jiného z nabídky pojmů se na jednotlivých světadílech nenachází. Na rubu tří vybraných kartiček jsou napsána čísla 4, 8, 1 (obrázek 63). Tento kód žáci použijí při odemykání zámku, a to v takovém pořadí, jaká udávají čísla na světadílech, ke kterým dané názvy patří. Dostávají se tak do kufříku, kde na ně čeká první indicie, kterou je **zázvor**. Žáci však zatím netuší, k čemu získané indicie budou, a co tedy jednotlivé indicie znamenají.

Obrázek 63 Úkol na stanovišti 1, aktivita 5. listopad



Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 64 Stanoviště 2, aktivita 5. listopad

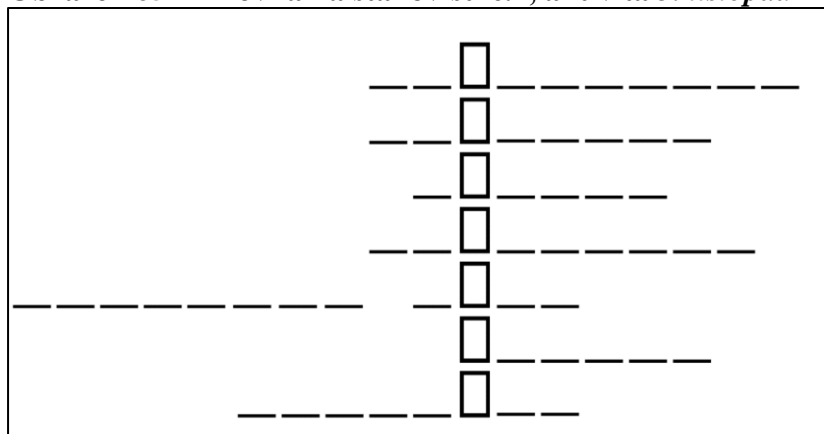


Zdroj: Autorka, 2023

Poté, co získají první indicii, přechází k **2. stanovišti**, kde hráči naleznou nevyplněnou křížovku a instrukci „najdi 7 kartiček s písmeny“ (případně může být

dodáno „společně s pohořím“). Kartičky mohou být ukryté kdekoliv a pro variantu v terénu mohou být schovány pod souřadnicemi s využitím GPS navigace. V prostorách třídy však stačí rozmístění po místnosti. Nalezené kartičky obsahují písmena (obr. 67), která spolu tvoří název pohoří „HIMÁLAJ“, což žáci musí sami vydedukovat. Posléze zjišťují, že na druhé straně karet jsou obrázky, nápisy, ikony či zeměpisné souřadnice. Tyto indicie je třeba identifikovat a ve správném tvaru zapsat do připravené křížovky. Pořadí jednotlivých pojmů určuje pořadí písmen v názvu Himálaj. Výsledným pojmem křížovky, a tedy další indicie k pochopení významu aktivity je pojem „MELANIN“.

Obrázek 65 Křížovka na stanovišti č.2, aktivita 5. listopad



Zdroj: Autorka, 2023

Obrázek 66 Indicie pro vyplnění tajenky, stanoviště č. 2, aktivita 5. listopad



Zdroj: Autorka, 2023

Správné řešení tajenky znázorňuje pro představu a kontrolu obrázek č. 68. Pod prvním písmenem, H, se skrývá nápověda v podobě obrázku Mt. Everestu, na fotce je udána nadmořská výška a text v závorce „*místní název*“. Úkolem hráčů je najít v atlasech místní název nejvyšší hory světa. Dostávají pojem dostupný ve školních atlasech QOMOLANGMA. Druhé písmeno I skrývá souřadnice 25°44'j. š. 28°11'v. d. Pod těmito souřadnicemi žáci v atlasech identifikují město PRETORIA. Písmeno M obsahuje text „*australský endemit*“ a obrys zvířete, které mají doplnit. Je jím

Na třetím stanovišti je žákům zřejmé, co je jejich úkolem bez jakýchkoliv instrukcí - složit puzzle Evropy. Doplnující text „*Pokud něco chybí, nevadí! Zapamatuj!*“ odkazuje na stát Irsko, který na mapě chybí, respektive chybí tři puzzle. V této fázi mají žáci již tři indicie, kterými jsou: **zázvor, melanin a Irsko**.

Poslední stanoviště je zároveň tím, ve kterém se žáci dozví pointu celé této aktivity/hry. Na **stanovišti s číslem 4** se nachází dřevěná truhla zamčená visacím zámekem, sklenice s nápisem „*NEOTÁČET*“, obsahující klíček přidělaný na korku od vína a u indicí „*POZNEJ POVZNÁŠEJÍCÍ SÍLU VODY*“. Jejich úkolem je pouze dostat klíček od truhly ze sklenice tím, že láhev naplní vodou, kterou mají k dispozici (kohoutek u umyvadla, rybník, kyblíček s vodou). Poté, co klíček s korkem vypluje napovrch, odemknou truhlu a tam naleznou tři zrzavé vlasy (upletené z bavlnek), kartičky s nápisem „*Love your ginger hair day*“, A veršovaný text poukazující na to, že každý den je co slavit a že právě *dnešek* (5. listopadu) je den, lásky k zrzavým vlasům. Veršovaný text v truhle, který má dovést žáky k vyřešení *záhady*, co se *dnes* slaví zní:

*„A teď už jistě víš, oč tu běží. Každý den je co slavit – at’ prší, svítí anebo sněží.
Vážít si toho, že máš se dobře, jde někdy stěžít...A už víš, že 5. listopadu je svátek všech
_____ (zrzavých)? Tak usměj se na ně, no a buďte svěží 😊“.*

Text si klade za cíl veršovanou formou, inspirováno *questingem*, dovést žáky k závěrečnému rozluštění *záhady*, syntéze a spojení získaných indicí.

Obrázek 69 Závěrečný úkol, stanoviště č. 4, aktivita 5. listopad



Zdroj: Autorka, 2023

Závěrečná část (10 minut):

V závěrečné fázi proběhne reflexe celé aktivity a to tak, že učitel s žáky prochází znovu jednotlivá stanoviště. Poté, co se dozvěděli smysl aktivity, si dávají dohromady význam jednotlivých indicií, které postupně během hry získávali. Na prvním stanovišti tedy vysvětlí lingvistickou paralelu slova zázvor, které v angličtině zní **ginger** stejně tak jako výraz pro zrzavé lidi /zrzouny. Další indicií, kterou získali na stanovišti č. 2, je slovo **melanin**. Zde mají žáci možnost zamyslet se a využít znalosti získané z biologie, případně je jim sděleno, že melanin je *pigment*, který má vliv na zbarvení kůže a vlasů (Rorsman, 2004). Na třetím stanovišti žákům při skládání puzzlů chyběl stát **Irsko**. To z důvodu předsudků o Irech a vysokém počtu výskytu zrzavých lidí. Na posledním stanovišti žáci po zdárném otevření truhly naleznou **tři oranžové copánky** symbolizující zrzavé vlasy. Následně proběhne hodnocení např. v podobě propustek, sebehodnocení a případné dovětky a faktografické informace k jednotlivým indiciím.

Obrázek 70 Propustka z únikovky, aktivita 5. listopad

**PROPUSTKA
Z ÚNIKOVKY**

JAK SE HODNOTÍŠ DNEŠNÍ AKTIVITU
VYKRESLI ODPOVÍDAJÍCÍ EMOTIKON.

☺ ☺ ☹ ☹

POPIŠ DNEŠNÍ HRU DEN ZRZAVÝCH TŘEMA HASHTAGY

_____ # _____ # _____

ČÍM JSI DNES POMOHL/A VE SKUPINĚ K VYŘEŠENÍ HRY?

.....

.....

Zdroj: Autorka, 2023

3.1.3.2 Realizace aktivity 5. listopad v praxi

První realizace aktivity proběhla na geografickém kroužku na Gymnáziu Česká. Aktivita byla pro daný kroužek a předmět koncipována na základě spolupráce s katedrou geografie a předmětem Didaktika geografie. Autorka měla vymyslet jakoukoliv aktivitu odkazující ke dni v daném týdnu a právě 5. listopadu, kdy byla hra prezentována poprvé na badatelském kroužku, se mimo jiné slaví i den „*Love your ginger hair day*“. Důvodem, proč si z několika možných variant autorka vybrala právě tento den, byl fakt, že zbarvení vlasů autorky je mírně zrzavé a dále také uvědomění, že se na tento den dá napasovat mnoho zajímavých nejen geografických informací.

Obrázek 71 Realizace aktivity 5. listopad, kroužek zeměpisu, Gymnázium Česká



Zdroj: Autorka, 2022

V návaznosti na rozpracování této diplomové práce se autorka rozhodla, že bude hru koncipovat ve stylu *únikové hry*. Původně byla realizace plánována na školní dvorek a celou vyučovací hodinu, avšak počasí nepřálo, a tak se museli žáci smířit s variantou ve třídě. Vzhledem k tomu, že skupina se skládala z osmi žáků, kteří o zeměpis jevíli velký zájem, byla aktivita odehrána neočekávaně rychle. Žáci snadno pochopili, co mají dělat a nebyl problém na žádném stanovišti. Následně při zbylém čase zvolila autorka v závěru aktivity řízenou aktivitu a za pomoci svého kolegy Mgr. Tomáše Rauschera, zadávali žákům všeobecné otázky zeměpisného charakteru. Po správné odpovědi mohli

žáci běžet k umyvadlu, nabrat vodu do úst a poté jí přemístit do láhve obsahující klíč přidělaný na korku. Postupně se tak dostali k naplnění celé lahve a mohli odemčít truhlu. Aktivita nakonec po zmiňované úpravě trvala celou vyučovací hodinu.

Další realizace proběhla na základní škole v Příbyslavi v červnu 2022. Autorka zde absolvovala souvislou praxi a souhrou náhod měla suplovat hodinu zeměpisu deseti žáků 9. třídy, kteří se z různých důvodů neúčastnili školního výletu. Autorka tedy využila již připravenou aktivitu a žáci se zabavili až nad očekávání dobře. Poučením pro autorku bylo, že si připravila několik zeměpisných otázek na závěr a již počítala s tím, že aktivita nebude trvat celou hodinu. Žáci odehráli hru bez jakýchkoliv problémů. Tato realizace proběhla v prostoru před školou. Vzhledem k malému počtu stanovišť i žáků bylo zvolené místo velmi vhodné pro realizaci. Žáci byli na čerstvém vzduchu, což velmi ocenili, a i aktivitu hodnotili kladně.

Realizace s větším vzorkem účastníků proběhla během projektového týdne na Šumavě na chatě Churáňov společně se studenty tercie z gymnázia Česká.

Obrázek 72 Realizace aktivity 5. listopad, Churáňov



Zdroj: Autorka, 2023

Studenti již předchozí den absolvovali aktivitu *Unikneme s Questingem* a tentýž den dopoledne aktivitu *Terra Australis*. Opět byli žáci ve skupinkách po deseti. Vzhledem k chladnému počasí, které výrazně zakusili dopoledne při aktivitě o Austrálii, bylo zvoleno umístění této aktivity do vnitřních prostor tělocvičny na chatě Churáňov. Žáci vždy ve skupince přišli do místnosti a poté již pracovali samostatně. Stejně jako ve všech aktivitách a skupinkách i zde bylo znát, že se vždy úkolu chopil jeden až dva žáci. Ostatní se většinou také snažili zapojit a přicházeli s nápady a poznámkami k možnému řešení. Vzhledem k poměrně velkému počtu osob ve skupině, deset osob je dle zkušenosti autorky hraniční, neměli všichni členové možnost projevit své nadání, což je ovšem úskalí skupinové práce. Naopak všichni se zapojili při stavění puzzlů a hledání schovaných nápověd ke křížovce a společném *brainstormingu* v závěru.

Obrázek 73 Stanoviště č. 3, aktivita 5. listopad, Churáňov



Zdroj: Autorka, 2023

Následně žáci znovu navštívili již společně s *gamemasterem* jednotlivá stanoviště, kde byli hráči dotazováni na všechny vypsane pojmy. Otázky, na které se gamemasteři doptávali se týkaly nabízených pojmů a byly ve stylu „*kdy vstoupila ČR do EU?*“, dále společně diskutovali na téma konkrétních pojmů z prvního stanoviště např. *kolik Bajkal obsahuje vody*, doplňující informace o Kaspickém moři aj.

Pozornost se tedy nesoustředila pouze na výsledné indicie, ale na všechny segmenty nápovědy a stanoviště. Skupiny pracovaly bez rozdílu. Problém jim dělalo uvědomit si, jaký význam nese závor. U druhého stanoviště si jedna ze skupin neseřadila z najitých písmenek slovo Himálaj a snažili se křížovku vyplnit bez logické posloupnosti. Následně však sami na správný postup přišli. Problém nastal také při vyplňování posledního pojmu tajenky, kdy hledaný pojem podle zeměpisných souřadnic bylo město Pretoria. Žáci však hledali na obecnější mapě Afriky a pojem, který se jim nabízel, byl pojem poušť *Kalahari*, se stejným počtem písmen a tím pádem došlo ke zmatení.

Poslední realizace proběhla při *didaktice geografie* na JČU. Aktivita byla rozmístěna na malém prostoru v parku Stromovka v Českých Budějovicích (obr. č. 75). Zároveň s touto aktivitou měli studenti připravenou aktivitu *Unikneme s Questingem* a ještě aktivitu převzatou od Mgr. Dominika Kiše, *Planeta z přírody*. Celkový počet studentů byl 15 a tedy rozdělení do tří skupin bylo snadné, v počtu pěti hráčů. Tento počet je dle Veldkamp (2020) ideálním počtem pro *únikovku*, jelikož se mohou plnění úkolů účastnit všichni hráči.

Obrázek 74 Realizace aktivity 5. listopad, studenti JČU, České Budějovice



Zdroj: Autorka, 2023

Zde nastal problém v podobě nerovnosti terénu pro skládání puzzlů. Tudíž měli hráči ztíženou variantu skládání puzzlů i přesto, že jim byla poskytnuta podkladová *podložka* na skládání. Vzhledem k tomu, že autorka práce během realizaci této aktivity

doprovázela skupiny hráčů u aktivity *Unikneme s Questingem*, bylo zapotřebí oslovit *pomocné síly*, které autorce s realizací této aktivity pomáhaly rovněž v Churáňově, a to jmenovitě studentky Bc. Adélu Rejmanovou a Bc. Olgu Laštovičkovou, které se chopily funkce *gamemasterů* velmi zodpovědně a provázely tak hráče představovanou poslední aktivitou.

3.1.1.3 Vlastní reflexe a případné návrhy na doplnění či korekci nedostatků

Největším překvapením pro autorku po realizaci této aktivity byl krátký čas, za který jej skupinka žáků na badatelském kroužku stihla odehrát. Žáci vždy hodnotili aktivitu kladně a v žádné skupině nenastávaly výrazné problémy s řešením. Všechny skupiny také dokázaly uhádnout, jaký svátek se dne 5. listopadu slaví. Co dělalo problém napříč všemi skupinami bylo uhádnout, k čemu je indicie z prvního stanoviště – zázvor. Poté co byli žáci dotázáni na anglický výraz pro něj, jak je zmíněno výše. Vždy alespoň jeden člen skupiny lingvistickou paralelu slova *ginger* ozřejmil zbytku skupiny. Dále byly zaznamenány mírné problémy při lokalizaci a hledání v mapě podle souřadnic nápovědu u 2. stanoviště, kde požadované slovo v křížovce mělo být město *Pretoria*. Na obecné mapě však v daných zeměpisných šířkách a délkách místo protnutí souřadnic odpovídalo i pojmu Kalahari se stejným počtem písmen jako slovo *Pretoria*, jak je zmíněno výše. Tomuto problému by se dalo předejít tím, že by se na místa v křížovce patřící tomuto pojmu dopsalo třeba jedno až dvě písmena napovídající slovo *Pretoria*. U třetího stanoviště ještě asi u dvou skupinek vyvstal problém s tím, že žáci nevytvořili z písmen slovo *Himálaj*, ale zkoušeli zapisovat slova do křížovky podle *nejasného algoritmu, nahodile*. Po několika pokusech však sami přišli na správné řešení tohoto úkolu.

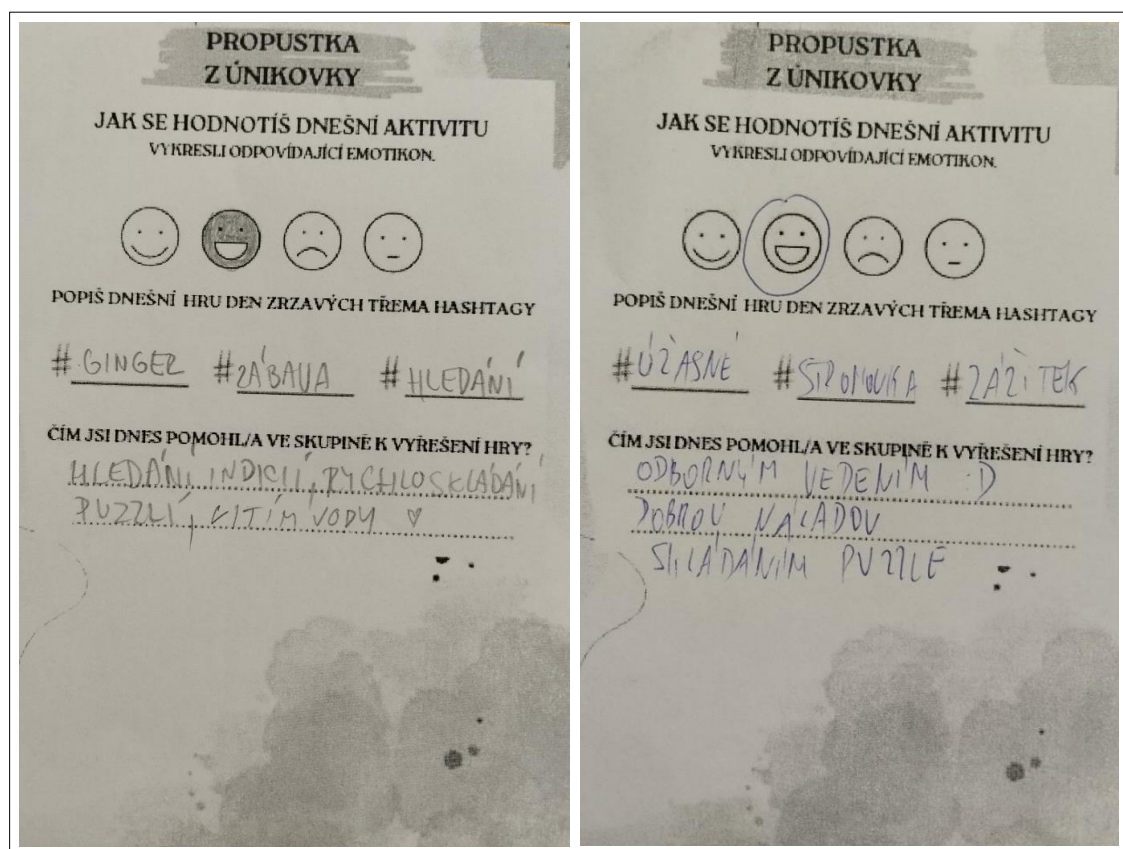
Na základě teoretických východisek a zkušeností, by se autorka pokusila i do této hry zakomponovat *chronodekodér* do aktivit. Dále by bylo možné po vzoru aktivity *Terra Australis* zasadit hru do tematicky laděného děje s přesahem do globálních problémů lidstva, čímž by se teoreticky mohla zvýšit angažovanost žáků, tedy opět motivace a zájem a zároveň další možnosti tematického zařazení aktivity dle RVP ZV.

Co se týče pomůcek a přípravy, autorka z vlastní zkušenosti hodnotí aktivitu jako mírně náročnou co do pořizování materiálu a pomůcek. Počáteční příprava byla ve srovnání s běžnou vyučovací hodinou náročnější, avšak při následných realizacích bylo vždy za potřebí jen zajistit zázvor. Vše ostatní nebylo třeba obnovovat či přetransformovávat v závislosti na umístění, výběru trasy a obecně přípravy. To může být velkou výhodou. Navíc se dají jednotlivé pomůcky např. puzzle Evropy, truhly a

zámky použít při jiných aktivitách. Zároveň jednotlivé části aktivity jsou využitelné samostatně, jelikož na sebe nijak nenavazují. A v případě nemožnosti sehnat truhlu, ji lze vyrobit třeba i z krabice od bot, puzzle Evropy pouze vytisknout a nalepit na čtvereček.

Dle autorky lze přípravu upravit tak, aby byla proveditelná pro kohokoliv. V závěrečném hodnocení i tato aktivita obstála u všech skupin velmi dobře. Na propustkách se formou *hashtagů* objevovala slova jako „megazabava“, „promakané“, „IQ“, „Iloveit“, „zajímavé“, „super“, „team“, ale také „zoufalství“ a „hardwork“. Dále je z propustek čitelné, o čem se skupiny v závěru aktivity bavili a co v nich vzbudilo zájem. Tento fakt odrážejí vepsané *hashtagy* typu „ginger“, „Irsko“, „Ed Sheeran“, „melanin“, „Bajkal“, a „hladomor“. Dále je nutné zmínit po zanalyzování všech 53 propustek, že je toto jediná aktivita, která nedostala žádné negativní hodnocení.

Obrázek 75 Ukázka vyplněných propustek z aktivity 5. listopad

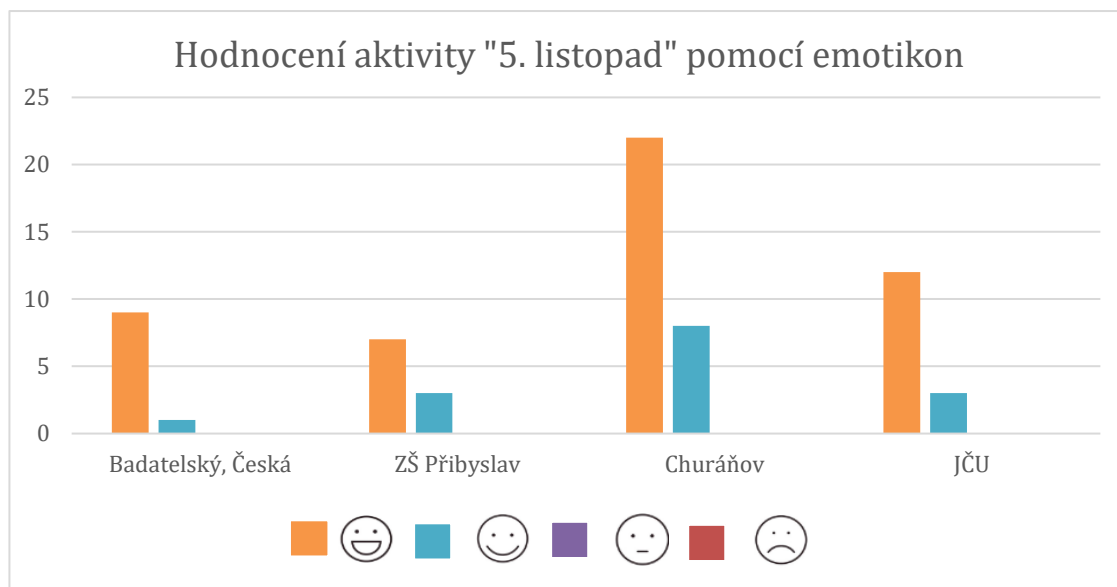


Zdroj: Autorka, 2023

Na základě provedených realizací a jejich časové náročnosti by bylo možné modifikovat aktivitu na více stanovišť, přidat například historii *zrzavých lidí*, známé osobnosti se zrzavými vlasy, zakomponovat QR s odkazem na video o festivalu zrzavých a podobně. V návaznosti na to, by se dalo říci, že obdobný *mustr* i s velmi podobnými aktivitami by se dal přetvořit na jakékoliv jiné téma. Autorka se domnívá, že forma

a provedení aktivity je velmi efektivní a výhodné pro využívání ve výuce. Pokud by byla aktivita zařazena v klasické výuce, třída by se mohla rozdělit na tři skupiny a každá by navštívila pouze jedno stanoviště a následně by společně přestoupili ke čtvrtému a cíl hry vyřešili společně. Hra by zabrala méně času a mohla by plnit funkci aktivizační

Graf 3 Hodnocení aktivity 5. listopad pomocí emotikon



metody.

Zdroj: Autorka, 2023

Co se týče zařazení aktivity do výuky, dle autorky lze aktivitu zařadit například jako opakovací aktivitu tématu Evropy, jako úvodní aktivitu k probíranému tématu *Irsko* či jako zpestření k tématu *rasy* a mnoho dalších. Dále ji lze zařadit jako mimoškolní aktivitu, na školní výlet, projektový den, adaptační kurz, sportovní týden či jiné akce škol. Ideální, ne však nezbytně nutné, je realizování aktivity dne 5. listopadu. Dvě skupinky tuto možnost, vyzkoušet si hru přímo 5. listopadu, shodou náhod měly.

Dle autorky je pro žáky druhého stupně zajímavé také filozofické poselství této aktivity. V závěru hry se mluví o tom, že „každý den je co slavit“ a na základě tohoto motto by se žáci, samostatně či ve skupině, či metodou volného psaní, mohli zamyslet nad tím, co je pro ně v životě důležité a co by chtěli oslavit. V dnešní době se slaví převážně společensky, kulturně a historicky ustálené tradice, státní svátky a dny. Ale když bychom po žácích chtěli, aby projevíli svoji individualit, iniciativu a názor, což chceme, hodilo by se třeba zadání „k deseti dnům v roce vymyslete důvod či příležitost, která by se ten den měla oslavit“ a připravit jim i náznak, že to opravdu mohou být i drobnosti

v podobě „den procházky v lese“ či „den deskových her“ nebo „den neutuchajících záchvatů smíchu“. Takové završení aktivity by dle autorky mělo silné poselství.

Úvah o vylepšení aktivity se nabízí mnoho např. by zde byla vhodná metoda *teamteachingu* pedagogů zeměpisu, biologie, angličtiny a tělocviku. Aktivitu by bylo možné zařadit k orientačnímu běhu nebo se nechat inspirovat geocachingem a jednotlivá stanoviště či nápovědy u stanoviště č. 3 nacházet pomocí GPS souřadnic. V biologii by bylo vhodné objasnit více problematiku pigmentu a celkově by se dala tato aktivita zařadit k tématu genetiky. Možností, jak aktivitu zařadit a zakomponovat do výuky je, zdá se, mnoho, a i proto bude autorka ráda, když poskytnutý nápad bude využíván a přínosný jak pro pedagogy, tak pro studenty ať už v původní verzi, či se pouze stane inspirací k obdobné netradiční hravé formě výuky.

Celkově se zdá aktivita velmi variabilní, a proto se zde nabízí další možnost, jak aktivitu uzpůsobit potřebám mnoha jedinců. Kartičky spolu s tajenkou na stanovišti č. 3 by se mohly tematicky zaměřovat na jedno vybrané téma (např. Francii, pokud zde padl návrh zařazení této hry do výuky Evropy). Dále v závěrečné fázi naplnění sklenice vodou by se mohl zařadit štafetový běh s donáškou vody, či jiný způsob (skákání v pytli, vylézt po laně pro indicie či mnoho jiných forem propojených s tělesnou výchovou a pohybem obecně).

Obrázek 76 SWOT analýza aktivity 5. listopad

	POMOCNÉ dosažení cíle	ŠKODLIVÉ dosažení cíle
VNITŘNÍ PŮVOD atributy organizace	<ul style="list-style-type: none"> • nenáročné na přípravu • aktivita pro celou třídu • samostatná práce • skupinová práce • různorodost úkolů • nenáročné na realizaci • variabilní aktivita • celostní zaměření 	<ul style="list-style-type: none"> • mnoho úkolů různých témat • probrané pouze povrchově • zapojení všech žáků <p>Weaknesses Slabé stránky</p>
VNĚJŠÍ PŮVOD atributy prostředí	<ul style="list-style-type: none"> • logické myšlení • týmová spolupráce • mezipředmětové vazby • mezipředmětové vazby • filozofický přesah <p>Opportunities Příležitosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • technické problémy se zámky • nepochopení úkolů <p>Threats Hrozby</p>

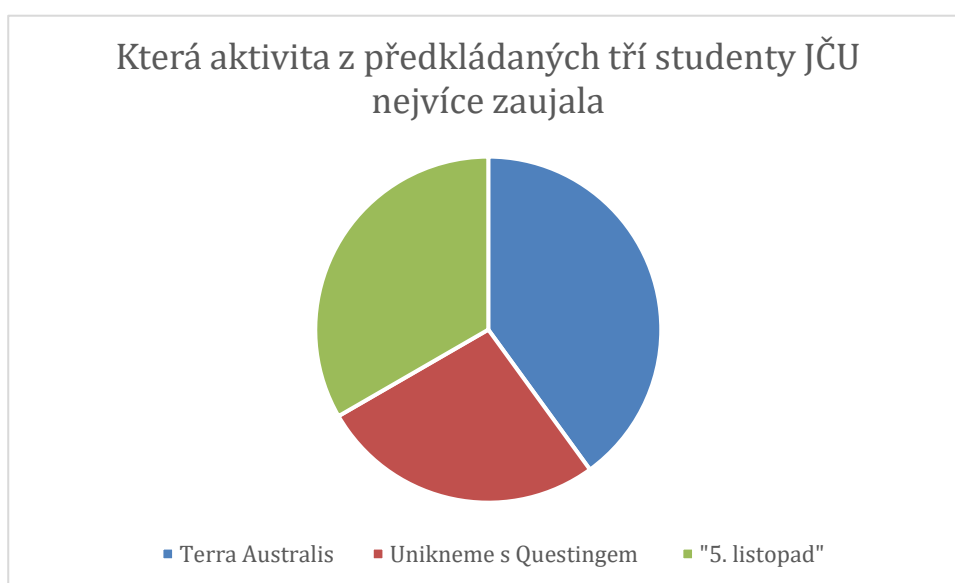
Zdroj: Autorka, 2023

Nutno podotknout, že ani tuto hru neminuly technické komplikace. Před poslední realizací bylo zjištěno, že zámek potřebný k uzamčení a následně k odemčení sklenice, ve které byl uschován zázvor, přestal fungovat. Na takovéto a mnohé jiné problémy se musí učitel přizpůsobit a najít takové řešení, které by neochuzovalo hru o smysluplnost. V tomto případě, kdy zámek nefungoval, hráči sdělili kód *gamemasterovi* a ten jim sklenici se zázvorem předal. Následující obrázek ukazuje SWOT analýzu této aktivity, její slabé a silné stránky, příležitosti naplněné touto aktivitou a také hrozby, které mohou nastat při realizaci aktivity.

3.4 Hodnocení aktivit studenty JČU, dotazník budoucích pedagogů

Všechny tři aktivity byly představeny studentům pedagogické fakulty katedry geografie na Jihočeské univerzitě v Českých Budějovicích. Autorka využila jejich odbornosti v oboru didaktiky geografie a při závěrečném hodnocení předložila studentům dotazník (obr. 77) zaměřující se na subjektivní vnímání absolvovaných aktivit, možné dovětky, doporučení a návrhy na vylepšení. Zároveň se dotazník v závěru dotýká jejich názoru na téma hodnocení a používání odměn při těchto aktivitách, stimulujících vnější motivaci u žáků. Studenti hodnotili aktivity velmi kladně již v průběhu realizace. To se také odrazilo při hodnocení v rámci dotazníku, kde měli vybrat, která aktivita, je nadchla nejvíce.

Graf 4 Oblíbenost aktivit u studentů JČU



Zdroj: Autorka, 2023

Dle grafu 4 lze soudit, že všechny tři aktivity studenty zaujaly. Někteří ke svým zaškrtnutým preferovaným hrám dopisovali důvod, proč právě ta která aktivita, byla

podle nich nejlepší. U aktivity *Terra Australis* se objevoval nejčastěji důvod *nejpravděpodobnější možnost využití ve výuce*. U aktivity *Unikneme s Questingem* studenti zmiňovali výhody ve spojení více aktivit a činností v jednu, orientaci v terénu a práci ve skupině. Aktivita týkající se *oslav zrzavých* studenty zase oslovila propojením témat a hádáním celkového smyslu aktivity a náplní jednotlivých stanovišť.

Respondenti měli na škále od *souhlasím, spíše souhlasím, nevím, spíše nesouhlasím a nesouhlasím*, zaškrtnout, do jaké míry se s jednotlivými výroky v dotazníku (obr. 77) ztotožňují. Výsledkem byly velmi podobné a v převážně kladném smyslu označené odpovědi. Budoucí učitelé by rádi ve své výuce takovéto aktivity připravovali. Všichni se shodli na obavě o nedostatek času v klasické výuce a takovéto aktivity by volily například při zeměpisném kroužku či školním výletě, vyjma aktivity *Terra Australis*. Minimum studentů zakroužkovalo, byť jen trochu negativní postoj k těmto aktivitám a ve většině byly odpovědi tedy spíše aktivity vnímány velmi pozitivně.

U otázky zaměřující se na schopnosti, které si žáci na ZŠ při hrách potenciálně osvojí, budoucí pedagogové uváděli nejčastěji *spolupráci a kooperaci žáků, komunikaci a souvislosti mezi jednotlivými obory*. Dále uváděli možnost osvojení si geografických schopností, konkrétně orientace v terénu, práce s GPS, buzolou, určování souřadnic, čtení s porozuměním. Zazněla také *podpora logického myšlení a kreativita*. Studenti ocenili, že si žáci při těchto aktivitách vyzkouší různé úkoly a osvojí nejen zeměpisné znalosti, ke kterým by se v běžné výuce pravděpodobně ani nedostali, atraktivnější formou.

Účastníci her byli také dotázáni na zhodnocení nedostatků aktivit a doporučení, co by dle jejich názorů na základě zkušeností z praxe, bylo možné vylepšit. Výhrady a doporučení zazněly nejvíce ke hře *Unikneme s Questingem*. Jelikož se daná hra a trasa nevydařila již podle prvotního plánu, autorka očekávala, že někteří studenti by mohli být dokonce znechuceni či frustrováni. To se však nestalo. Všichni studenti projevili zájem o jednotlivé hry a uznání náročnosti přípravy. Uvedli také, že z vlastní praxe ví, jak je těžké si náplň hodin plánovat, jelikož ne vždy se představa přenesla ve stejné formě do reality. K aktivitě *Unikneme s Questingem* zmiňovali doporučení k *lepšímu plánování času*, jelikož autorka pro hru zvolila příliš dlouhou trasu. Jedna ze studentek zmínila opatrnost v plánování trasy a aby si tvůrci dali pozor, zda se v okolí nenachází další jiné *naučné stezky*, jako tomu v parku Stromovka bylo, jelikož to vedlo ke zmatení a zaměření pozornosti na jiné podněty. Dále studenti zmiňovali lepší značení stanovišť.

V otázce hodnocení, zda by žáci měli za splnění těchto her měli získávat odměny se všichni studenti shodly, že dobrý pocit z odvedené práce a pobyt venku je samo o sobě dobrá odměna. Celkové hodnocení aktivit dopadlo velmi pozitivně a celá tato zkušenost nabídla autorce opět zajímavou zkušenost a podnětné návrhy. Navíc studenti projevovali zájem o jednotlivé materiály, především o materiály na aktivitu *Terra Australis*, což autorka hodnotí jako nejlepší možné ohodnocení.

Obrázek 77 Dotazník budoucích pedagogů

Dotazník pro budoucí pedagogy

Která aktivita tě nejvíce zaujala/bavila? Terra Australis (PL, Austrálie) Outdoor únikovka (GPS, questy) 5. listopad (zrzavý)

A čím/ proč? _____

Představ si, že už jsi učitel/ka na ZŠ, jaké výroky nejvíce vystihují pocity po absolvování těchto tří her?

	Souhlasím	Spíše souhlasím	Nevím	Spíše nesouhlasím	Nesouhlasím
Moc ráda budu zařazovat podobné typy aktivit co nejčastěji, tento typ výuky mi dává velký smysl	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Určitě se pokusím občas takovouhle aktivitu zařadit, myslím si však, že vysoká frekvence takových her žákům zevšední, a že na ně není čas ve výuce. Spíše třeba na kroužku nebo na výletě.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Možná někdy něco takového připravím, ale ne moc často.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nic takového nebudu nikdy připravovat, přijde mi to extrémně náročné na přípravu, ale rád/a použiji již vytvořené aktivity, stáhnou z webu a představím žákům.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I kdybych měl/a možnost připravenou aktivitu stáhnout a jen vytisknout, nelíbí se mi tento způsob výuky. A pravděpodobně nepoužiji.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nejhorší aktivity ever	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Co si myslíš, že jsi si při těchto aktivitách naučil/a, osvojil/a, potrénoval/a co se tím asi naučí žáci základní školy?

Co by bylo fajn na aktivitách vylepšit? Uveď vždy prosím o jakou aktivitu se jedná a jaký máš nápad na vylepšení:

Co si myslíš o tom, že žáci za takovou aktivitu nedostanou žádnou odměnu? Zakroužkuj.

A) Však v poho, mají z toho dobrou pocit, pohyb venku a sladký se nemá jíst

B) Nevím, co si o tomto tématu a obecně o hodnocení mám myslet

C) Určitě jsem pro žáky odměňovat a takto "motivovat" a dost mě štve, že jsme nějaké bonbón dneska nedostali. Uplně zbytečná snaha to byla!!!

Moc Ti děkuji za Tvůj cenný čas! :)

Zdroj: Autorka, 2023

4 ZÁVĚR

Tato diplomová práce upozorňuje na aktuální výzvy, kterým čelí pedagogové při výuce dnešní generace žáků, jež vyrůstá v prostředí neustále se rozvíjejících technologií (Healy, 2019). S ohledem na potřeby moderní společnosti dle Taraldsen (2022) a kurikulární změny, které kladou důraz na rozvoj klíčových kompetencí, bylo navrženo využití gamifikace, konkrétně únikových her ve výuce, se zaměřením na výuku zeměpisu. Analýza dostupných aktuálních, převážně zahraničních, zdrojů ukázala, že únikové hry mohou být efektivním prostředkem pro podporu aktivního učení, rozvoje kreativity a schopnosti řešení problémů při práci ve skupině. Osobní zkušenost autorky s únikovými hrami vytvořila základ pro následné zaměření se na vytvoření a realizaci aktivit inspirovaných tímto konceptem.

Hlavním cílem této práce nebylo pouze vytvořit a realizovat ve výuce zeměpisu tři aktivity inspirované únikovými hrami, ale též následně zhodnotit jejich účinnost, funkčnost a vhodnost jejich využití a navrhnout případná vylepšení. Při tomto procesu byl kladen důraz na dosažení očekávaných výstupů a klíčových kompetencí a dovedností potřebných pro současnou dobu. Realizace jednotlivých aktivit poskytly cenné poznatky pro pedagogickou praxi a potvrdily, že únikové hry mohou být účinným prostředkem pro aktivní učení žáků, rozvoj jejich dovedností a propojení s učivem. Nicméně během procesu se také objevila některá problematická místa, organizační a technické problémy, kterým je třeba věnovat pozornost při aplikování her do výuky.

Pro získání zpětné vazby od žáků a studentů byly využity inovativní metody tzv. *propustky*, *hashtagy* a *emotikony* pomocí nichž hráči vyjádřili svůj postoj k jednotlivým aktivitám. Tato cesta hodnocení nejen umožnila rychlou moderní zpětnou vazbu studentů, ale také usnadnila vyjádření jejich názorů. Kromě toho se autorka zpětně dostala k webovým stránkám gymnázia Česká, kde se žáci vyjadřovali k absolvovanému projektovému týdnu. I přes mnohé jiné zkušenosti, které jim byly během týdne nabídnuty, žáci opakovaně zdůrazňovali, že únikové hry byly jejich oblíbenou částí projektu, což jednoznačně svědčí o silném dojmu, který na nich hry zanechaly.

Cenná zkušenost se naskytla při prezentování všech tří aktivit studentům Jihočeské univerzity, což nabídlo pohled budoucích pedagogů na jednotlivé hry a celkově problematiku her a zároveň i hodnocení práce žáků. Po získání zpětných vazeb od žáků a studentů vytvořila autorka také SWOT analýzu pro každou aktivitu. Metodická část představovaných her rovněž detailně popisuje přípravu hry, nezbytné materiály

a pomůcky, čímž poskytuje ucelený návod pro vytvoření podobných her. O tyto materiály projeví studenti JČU i přihlížející pedagogové zájem, což svědčí o atraktivitě jednotlivých her. Tímto způsobem práce přispívá k diskuzi o využití nových forem výuky a rozvoji dovedností ve vzdělávání. Samotný proces tvorby této diplomové práce nejen poskytl autorce cenné zkušenosti při realizaci jednotlivých her, ale také ji zaujal samotný výzkum tématu, zejména při studiu anglicky psaných článků. Výsledky tohoto výzkumu ukazují, že únikové hry mohou představovat inspirativní a efektivní nástroj pro inovativní výuku s ohledem na potřeby současných žáků a požadavky moderní společnosti (Veldkamp, 2020).

5 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH ZDROJŮ

ADAMS, V., BURGER, S., CRAWFORD, K, et al. (2018): Can you escape? Creating an escape room to facilitate active learning. *Journal for Nurses in Professional Development*, 34, 2, E1-E5.

BECKER, K. (2017): *Digital Game-Based Learning: Learning with Games. Choosing and Using Digital Games in the Classroom: A practical Guide*, 26-61.

BLÁHOVÁ BLAHUTOVÁ, M. (2021): Reflexe výuky formou propustek na 1. Stupni ZŠ. Postup formativního hodnocení. *Formativně.cz*, Bor.

BLÁHOVÁ, L. (2022): Tvorba online únikových her pro přírodovědné předměty na ZŠ (manuál pro učitele). Bakalářská práce, Katedra výpočetní a didaktické techniky, Pedagogická fakulta, Západočeská univerzita, Plzeň.

CAIN, J. (2019): Exploratory implementation of a blended format escape room in a large enrollment pharmacy management class. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 11, 1, 44-50.

CLARKE, S. et al. (2017): EscapeED: A framework for creating educational escape rooms and interactive games to for higher/further education. *International Journal of Serious Games*, 4 (3), p. 73-86.

CLAYPOOL, M., WIEBLE, J. (2022): Escape The Mundane: Motivating students Through Educational Escape Rooms. *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*, 493-501.

ČAPEK, M. (2021): Austrálie (zběžné opakování k maturitě). <https://www.youtube.com/watch?v=yLS2dByfWFQ>. (cit. 10. 10. 2023).

DOMEÑO, E. A. L., & DOMEÑO, W. L. (2018). Analysis of the Escape the (Class) Room Dynamic for the English (or CLIL) Class. *APAC-ELT Conference*, 27.

ESCAPEROOMTHEGAME (2023): O hře, <https://escaperoomthegame.com/cs-CZ/about> (cit. 17. 11. 2023).

EUKEL et al (2017): Educational gaming for pharmacy students – design and evaluation of a diabetes-themed escape room. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 81, 7, 1-5.

EXITGAMES (2023): Seznam únikových her. <https://www.exitgames.cz/seznam-unikovych-her> (cit. 14. 11. 2023).

FOTARIS, P., MASTORAS, T. (2019): Escape rooms for Learning: A Systematic Review. 13th Conference on Game Based Learning (ECGBL 2019), Odense, Denmark. 10.34190/GBL.19.179 (cit. 21. 11. 2023).

FRAGUAS-SÁNCHEZ, A. I., R.SERRANO, D., GONZÁLEZ-BURGOS, E (2022): Gamification Tools in Higher Education: Creation and Implementation of an Escape Room Methodology in the Pharmacy Classroom. *Educ.Sci*, 12, 11, 833.

FRANCO, P. F., DELUCA, D. A. (2019): Learning through action: Creating and implementing a strategy game to foster innovative thinking in higher education. *Simulation and Gaming*, 50, 1, 23-43.

FRIEDRICH, C. et al. (2019): Escaping the professional silo: An escape room implemented in an interprofessional education curriculum. *Journal of Interprofessional Care*, 33, 5, 573-575.

FRIEDRICHSEN, J., LEHTONEN, E. (2023): Climate change education through gamification: Escape room as an educational tool to assess pre-service teachers' reflection and consensus decision-making. Master thesis, Philosophical Faculty, University of Eastern Finland, Joensuu.

GEISINGER, K., F. (2016): 21st Century Skills: What Are They and How Do We Assess Them?, *Applied Measurement in Education*, 29:4, 245-249.

HAMERNÍKOVÁ, I. (2018): Questing ve výuce zeměpisu. Bakalářská práce, Katedra geografie, Pedagogická fakulta, Jihočeská univerzita, České Budějovice.

HARVEY, J. C. (2015) Red A History of the Redhead in BREWER, M. (2019): Redheads: Identity, Community, Subculture or culture. A Look at the Development of

Digital Groups into Physical Groups. Department of Strategic Communication, Texas Christian University.

HEALY, K. (2019): Using an Escape-Room-Themed Curriculum to Engage and Educate Generation Z Students About Entomology. *American Entomologist*, 65, 1, 24-28.

HOLEC, J. (2022): Mentimeter – cenný nástroj pro formativní hodnocení nebo brainstorming. Metodický portál: Články. <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/23257/mentimeter-cenny-nastroj-pro-formativni-hodnoceni-nebo-brainstorming.html>. (cit. 18. 11. 2023).

HOUŠŤOVÁ, M. (2022): Únikové hry ve výuce na 1. Stupni ZŠ. Diplomová práce, Pedagogická fakulta, učitelství pro 1. Stupeň ZŠ, Masarykova Univerzita, Brno.

HRUBÝ, A. (2023): Tvorba terénní únikové hry s využitím QR kódů. Diplomová práce. Katedra výpočetní a didaktické techniky, Pedagogická fakulta, Západočeská univerzita, Plzeň.

JANDOVÁ, K. (2022): Didaktické hry ve výuce zeměpisu cílené na vyšší úrovně kognitivních cílů Bloomovy taxonomie. Bakalářská práce. Katedra biologie, geověd a envigogiky, Pedagogická fakulta, Západočeská univerzita, Plzeň.

JŮVOVÁ, A., et al. (2023): European Teacher as the reflective practitioner: 21st Century Skills in Education. Palacký University, Olomouc, 6-8.

KIŠ, D. (2023): Didaktické uplatnění konceptu STEM ve výuce na 2. Stupni ZŠ na příkladu praktické výuky. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta, Katedra geografie, České Budějovice.

KRYKORKOVÁ, H. (2011): Inventář znaků rozvojetvorného učení – Zpětná vazba. Metodický portál: Články. Dostupný z <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/14437/INVENTAR-ZNAKU-ROZVOJETVORNEHO-UCENI---ZPETNA-VAZBA.html>. (cit. 18. 11. 2023).

KURIAN, H., M. (2021): Educational Escape Room for an Interactive University Class Room. La Trobe University, Melbourne.

MOULA, E., E., MALAFANTIS, K., D. (2020): Save Odysseus: An escape room as a content gamification activity for enhancing collaboration and resilience in the school context. *International Journal of Humanities and Social Sciences* 12, 1-16.

MŠMT (2023): Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Praha, 165 s.

NATIONALTODAY (2023): National today. <https://nationaltoday.com/>. (cit. 16. 12. 2023).

NICHOLSON, S. (2015) - Peeking behind the locker door: A survey of escape room facilities. <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> (cit. 15. 10. 2023).

NICHOLSON, S. (2016). The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Paper presented at Meaningful Play 2016. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf> (cit. 1. 11. 2023).

NICHOLSON, S. (2018): Creating Engaging Escape Rooms for the Classroom. *Childhood Education*, 94, 1, 44-49.

PENTTILÄ, K. (2018): History of Escape Games examined through real-life-and digital precursors and the production of Spygame. Diplomová práce, Digital Culture, School of History, Culture and Arts Studies, University of Turku.

POZO-SÁNCHEZ, S., LAMPROPOULOS, G., LÓPEZ-BELMONTE, J. (2022): Comparing Gamification Models in Higher Education Using Face-To-Face and Virtual Escape Rooms. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 11, 2, 307-322.

PRÁŠILOVÁ, V. (2022): Únikové hry jako výukový nástroj: příklad využití v zeměpisu. Bakalářská práce, katedra geografie, PřF UK, Praha.

REITMAYEROVÁ, E., BROUMOVÁ, V. (2015): Cílená zpětná vazba: Metody pro vedoucí skupin a učitele. Portál, Praha.

RORSMAN, H. (2004): The pigmented life of redhead. *The pigment cell research*, 17, 2, 191-202.

SAMKOVÁ, L. (2020). STEM jako forma integrace vzdělávacích obsahů. In H. Koldová a kol. (Ed.), *Integrovaná výuka z pohledu výuky matematiky*, Pedagogická fakulta JU, s. 188-135.

SÁNCHEZ-MARTÍN, J., et al. (2020): Exit for success. Gamifying science and technology for university students using escape-room. A preliminary approach. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04340> (cit. 14. 10. 2023).

SCOTESE, CH. (2015): 240 million years ago to 250 million years in the future. <https://www.youtube.com/watch?v=uLahVJNnoZ4&t=267s>. (cit. 15. 11. 2023).

SCHLATTER, B., E. (2005): Geocaching, 21st-Century Hide-and-Seek. *OPERD*, Volume 76, 7, 28-32.

SCHULZ COLBY, R. (2017): Game-based pedagogy in the writing classroom. *Computers and composition*, 43, 55-72. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S8755461515300104> (cit 4. 11. 2023).

ŠŤASTNÝ, R. (2022): Využití online únikových her k posílení mezipředmětových vztahů na 2. stupni ZŠ. Diplomová práce. Katedra výpočetní a didaktické techniky, Pedagogická fakulta, Západočeská univerzita, Plzeň.

TARALDSEN, L., H., et al. (2022): A review on use of escape rooms in education – touching the void. *Education Inquiry*, 13, 2, 169-184.

VAN LEEUWEN, A., JANSSEN, J. (2019): A systematic review of teacher guidance during collaborative learning in primary and secondary education. *Educational Research Review*, 27, 71-89.

VANĚK, P. (2023): Únikové hry v distanční výuce. Diplomová práce. Katedra výpočetní a didaktické techniky, Pedagogická fakulta, Západočeská univerzita, Plzeň.

VELDKAMP, A. et al. (2020): Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom. *British Journal of Educational Technology*, 51, 4, 1220-1239.

VELDKAMP, A. et al. (2020): Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31.

WATERMEIER, D., SALZAMEDA, B. (2019): Escaping boredom in first semester general chemistry. *Journal of Chemical Education*, 96, 5, 961-964.

WIEMKER, M., ELUMIR, E., CLARE, A (2015): Escape Room Games: „Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?“ *Game based learning*, 55, 55-75.

WIKIPEDIA, (2023): Austrálie. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Austr%C3%A1lie> (cit. 10. 10. 2023).

WIKIPEDIA, (2023): High school. https://cs.wikipedia.org/wiki/High_school. (cit. 22. 11. 2023).

WILIAMS, P. (2018): Using Escape room-like puzzles to teach undergraduate students effective and efficient group process skills, *IEEE Integrated STEM Education Conference (ISEC)*, Princeton, NJ, USA.

YLLANA-PRIETO, F., GONZÁLEZ-GÓMEZ, D., JEONG, J. S. (2022): Influence of two educational Escape Room– Breakout tools in PSTs’ affective and cognitive domain in STEM (science and mathematics) courses. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e12795>. (cit. 16. 10. 2023).

YLLANA-PRIETO, F., GONZÁLEZ-GÓMEZ, D., JEONG, J. S. (2023): The escape room and breakout as an aid to learning STEM contents in primary schools: an examination of the development of pre-service teachers in Spain, *Education*. <https://doi.org/10.1080/03004279.2022.2163183> (cit. 16. 10. 2023).

ZAUG, P., GROS, C.-I., WAGNER, D., et al. (2020): Development of an innovative educational escape game to promote teamwork in dentistry. *European Journal of Dental Education*. 26, 1, 116-122. (cit. 21.11.2024).

6 SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK

Seznam obrázků:

Obrázek 17 Stručná historie vývoje únikových her - časová osa.....	10
Obrázek 18 Lineární postup plnění úkolů dle Wiemker (2015).....	11
Obrázek 19 Otevřený postup plnění úkolů dle Wiemker (2015).....	12
Obrázek 20 Multi-lineární postup plnění úkolů dle Wiemker (2015).....	12
Obrázek 21 Přístroj <i>Chronodekodér</i> a klíče z deskové hry <i>Escape Room</i>	14
Obrázek 22 Vývoj počtu studií o využití únikových her ve výuce v letech 2016-2019....	16
Obrázek 23 Průvodní text k aktivitě <i>Terra Australis</i>	34
Obrázek 24 Připravená stanoviště 1-11 aktivity <i>Terra Australis</i>	35
Obrázek 25 Pracovní list k aktivitě <i>Terra Australis</i> , 1. Strana.....	36
Obrázek 26 Pracovní list k aktivitě <i>Terra Australis</i> , 2. Strana.....	37
Obrázek 27 Pokyn ke stanovišti č. 1, <i>Terra Australis</i>	38
Obrázek 28 Křížovka ke stanovišti č. 1, <i>Terra Australis</i>	38
Obrázek 29 Administrativní mapa Austrálie, <i>Terra Australis</i>	39
Obrázek 30 Vlajka Austrálie, <i>Terra Australis</i>	40
Obrázek 31 QR kód - mapa úředních jazyků, <i>Terra Australis</i>	40
Obrázek 16 Nápověda ke stanovišti č. 4, <i>Terra Australis</i>	41
Obrázek 17 Pojmy ke 4. stanovišti - endemité, <i>Terra Australis</i>	41
Obrázek 18 Australské endemité druhy, <i>Terra Australis</i>	42
Obrázek 19 Materiály ke stanovišti 5, <i>Terra Australis</i>	42
Obrázek 20 Historické milníky, <i>Terra Australis</i>	43
Obrázek 21 QR kód – vegetační pásma Austrálie, <i>Terra Australis</i>	45
Obrázek 22 Údaje k vypočítání hustoty obyvatel Austrálie, <i>Terra Australis</i>	46
Obrázek 23 Informace ke stanovišti č. 9, <i>Terra Australis</i>	46
Obrázek 24 Hora Uluru/ Ayers Rock, st. 9, <i>Terra Australis</i>	47
Obrázek 25 přesmyčky pojmů z hydrosféry Austrálie, st. 10, <i>Terra Australis</i>	47
Obrázek 26 Posun litosférických desek, st. 11, <i>Terra Australis</i>	48
Obrázek 27 Informace ke stanovišti 11, <i>Terra Australis</i>	49
Obrázek 28 Kódy k zadání do chronodekodéru, <i>Terra Australis</i>	50
Obrázek 29 Výsledný kód k aktivitě <i>Terra Australis</i>	51
Obrázek 30 Propustka z únikové hry <i>Terra Australis</i>	51

Obrázek 31 Třída 8.A, ZŠ Příbyslav, <i>Terra Australis</i>	53
Obrázek 32 Třída 8.A, ZŠ Příbyslav, <i>Terra Australis</i>	53
Obrázek 33 Třída 8.C, ZŠ Příbyslav, <i>Terra Australis</i>	54
Obrázek 34 Realizace aktivity <i>Terra Australis</i> , Churáňov.....	55
Obrázek 35 stanoviště č. 8., aktivita <i>Terra Australis</i> , Churáňov.....	56
Obrázek 36 Realizace aktivity <i>Terra Australis</i> , Churáňov.....	56
Obrázek 37 Realizace aktivity <i>Terra Australis</i> na Katedře Geografie, JČU.....	57
Obrázek 38 Realizace aktivity <i>Terra Australis</i> na Katedře Geografie, JČU.....	58
Obrázek 39 Ukázka vyplněných propustek, <i>Terra Australis</i>	58
Obrázek 40 Myšlenková mapa pojmů, <i>Terra Australis</i>	63
Obrázek 41 SWOT analýza aktivity, <i>Terra Australis</i>	64
Obrázek 42 Mapa trasy v Churáňově, <i>Unikneme s Questingem</i>	68
Obrázek 4332 Schéma kartiček k získání souřadnic 1. Stanoviště.....	68
Obrázek 44 Průvodní text k 1. stanovišti, <i>Unikneme s Questingem</i>	69
Obrázek 45 Materiály ke stanovišti č. 2, <i>Unikneme s Questingem</i>	70
Obrázek 46 Pojmy z II. obálky, st. č. 2, <i>Unikneme s Questingem</i>	71
Obrázek 47 Popis Moravskoslezského kraje, st. 2, <i>Unikneme s Questingem</i>	72
Obrázek 48 Popis cesty Morseovkou, <i>Unikneme s Questingem</i>	72
Obrázek 49 Puzzle Jižní Ameriky, st. č. 4, <i>Unikneme s Questingem</i>	73
Obrázek 50 Souřadnice 5. stanoviště, získané na st. 4, <i>Unikneme s Questingem</i>	74
Obrázek 51 Obálky ze st. 5, <i>Unikneme s Questingem</i>	74
Obrázek 52 Obsah obálky, st. 5, <i>Unikneme s Questingem</i>	75
Obrázek 53 Propustka z únikové hry <i>Unikneme s Questingem</i>	76
Obrázek 54 Realizace aktivity <i>Unikneme s Questingem</i> , Rybník.....	78
Obrázek 55 Stanoviště 1, aktivita <i>Unikneme s Questingem</i> , Churáňov.....	79
Obrázek 56 Realizace aktivity <i>Unikneme s Questingem</i> , Churáňov.....	80
Obrázek 57 Spolupráce při aktivitě <i>Unikneme s Questingem</i>	81
Obrázek 58 Kartografické prvky aktivity <i>Unikneme s Questingem</i>	82
Obrázek 59 Realizace aktivity <i>Unikneme s Questingem</i> , JČU.....	82
Obrázek 60 Ukázka vyplněných propustek, aktivita <i>Unikneme s Questingem</i>	83
Obrázek 61 SWOT analýza aktivity <i>Unikneme s Questingem</i>	89
Obrázek 62 Stanoviště 1 aktivity 5. listopad.....	91
Obrázek 6333 Úkol na stanovišti 1, aktivita 5. listopad.....	92
Obrázek 64 Stanoviště 2, aktivita 5. listopad.....	92

Obrázek 65 Křížovka na stanovišti č.2, aktivita 5. listopad.....	93
Obrázek 66 Indicie pro vyplnění tajenky, stanoviště č. 2, aktivita 5. listopad.....	93
Obrázek 67 Správné řešení tajenky, stanoviště č. 2, aktivita 5. listopad.....	94
Obrázek 68 Stanoviště č. 3, Puzzle Evropy, aktivita 5. listopad.....	94
Obrázek 69 Závěrečný úkol, stanoviště č. 4, aktivita 5. listopad.....	95
Obrázek 70 Propustka z únikovky, aktivita 5. listopad.....	96
Obrázek 71 Realizace aktivity 5. listopad, kroužek zeměpisu, Gymnázium Česká.....	97
Obrázek 72 Realizace aktivity 5. listopad, Churáňov.....	98
Obrázek 73 Stanoviště č. 3, aktivita 5. listopad, Churáňov.....	99
Obrázek 74 Realizace aktivity 5. listopad, studenti JČU, České Budějovice.....	100
Obrázek 75 Ukázka vyplněných propustek z aktivity 5. listopad.....	102
Obrázek 76 SWOT analýza aktivity 5. listopad.....	104
Obrázek 77 Dotazník budoucích pedagogů.....	107

Seznam grafů:

Graf 1 Hodnocení aktivity Terra Australis pomocí emotikon	62
Graf 2 Hodnocení aktivity Unikneme s Questingem pomocí emotikon	88
Graf 3 Hodnocení aktivity 5. listopad pomocí emotikon.....	103
Graf 4 Oblíbenost aktivit u studentů JČU	105

Seznam tabulek:

Tabulka 1 Počet účastníků při realizaci aktivity Terra Australis	30
Tabulka 2 Počet účastníků při realizaci aktivity Unikneme s Questingem.....	30
Tabulka 3 Počet účastníků při realizaci aktivity 5. listopad.....	30