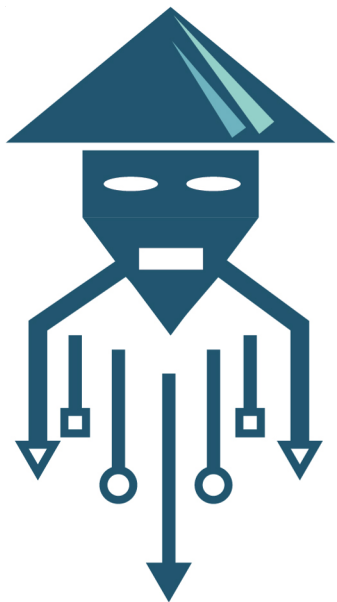


Část 2 - A1.2

Únikové hry

Definice & Charakteristiky



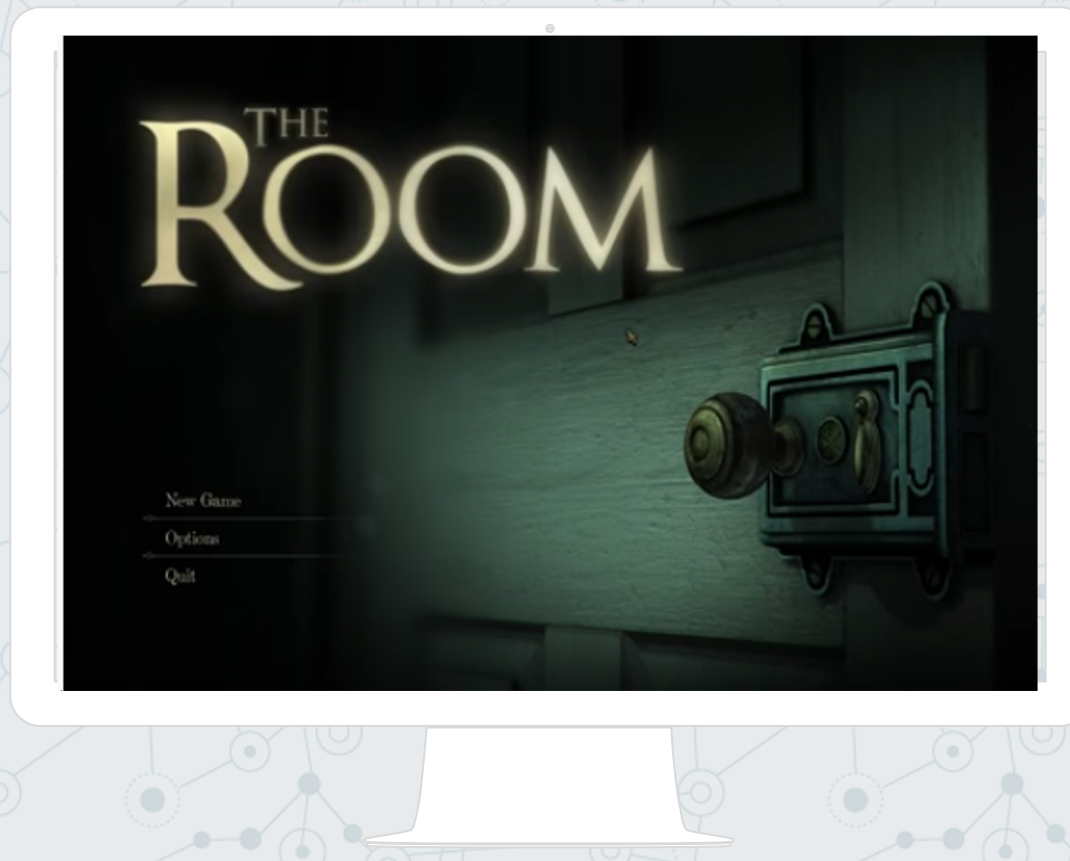
NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Vzestup únikových her

Únikové hry, které byly teprve nedávno představeny širší veřejnosti po celém světě, získaly zájem a pozornost mladých lidí. Ať už jsou hrány ve fyzickém prostoru nebo v elektronickém prostředí, únikové hry nabízejí zábavu, zlepšují kritické a kreativní myšlení a podporují týmovou práci. V posledních letech výzkum zdokumentoval vzestup využití únikových her ve vzdělávacím prostředí kvůli velkému počtu možností, které nabízejí na podporu procesu učení (Borrego, Fernández, Blanes, & Robles, 2017; Snyder, 2018).



Budoucnost digitálních únikových her: příklad

Obecná definice únikové hry



“

“ můžeme konstatovat, že se jedná o proces, během něhož musí skupina lidí obvykle v určitém čase uniknout z místnosti, která zahrnuje řadu výzev. V této souvislosti, aby hráči vyhráli, což znamená, že budou moci "uniknout", musí vyřešit výše uvedené výzvy, které existují uvnitř místnosti.”

(Wiemker, Elumir & Clare, 2015, s. 2).

Nicholsonova definice únikových her

Podle Nicholsonovy definice (2015), jsou únikové hry:

"živé týmové hry, kde hráči objevují stopy, řeší zápletky a plní úkoly v jedné nebo více místnostech, aby dosáhli určitého cíle (obvykle úniku z místnosti) v omezeném čase"(s. 45).

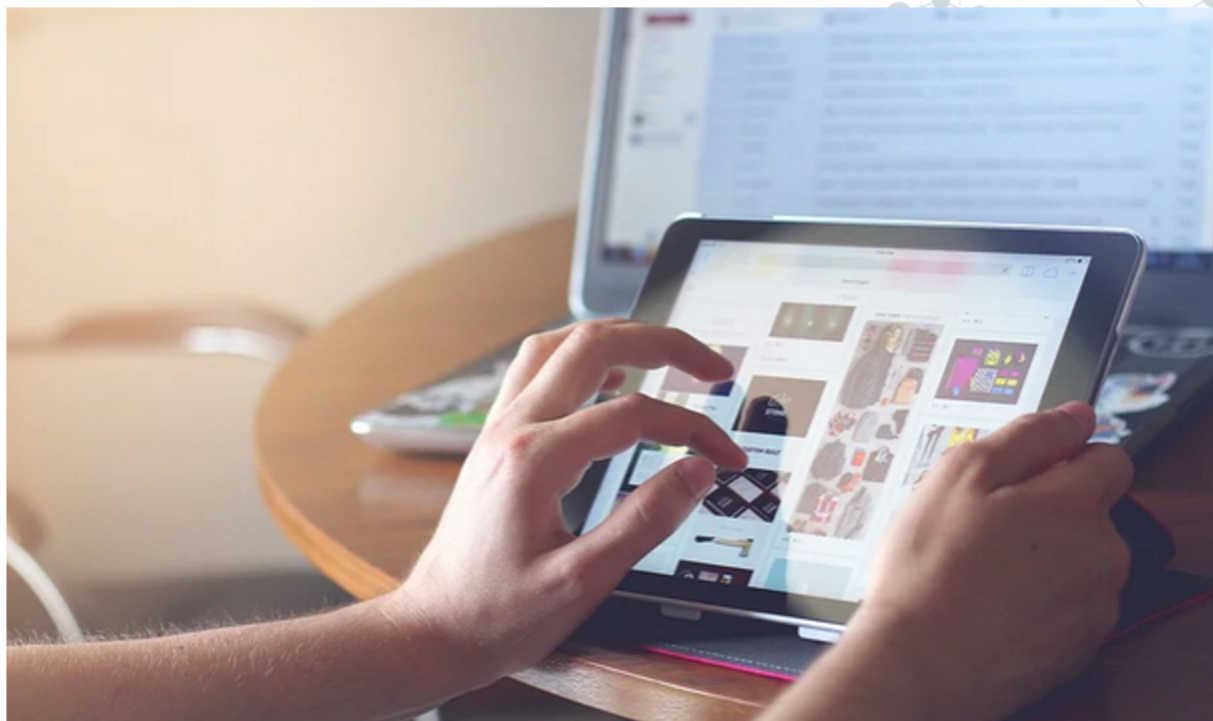




Užívání digitálních únikových her

Zejména pro digitální únikové hry, které zahrnují řešení řady vodítek k odemknutí zámků pomocí on-line softwaru není potřeba vybavení jako ve fyzické únikové hře.

Vše, co je potřeba, je zařízení připojené k internetu.





Software?

Dovednosti?

Internet?

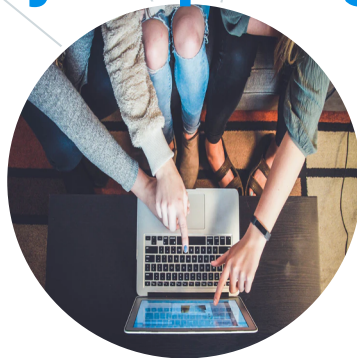
Třída?

Multimedia?



Jak lze hrát únikovou hru v digitálním prostředí?

Únikové hry přitahují zájem pedagogů



López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada (2019) naznačují: "Kromě toho, že jsou oblíbenou formou rekreace, únikové hry přilákaly zájem pedagogů kvůli jejich schopnosti podporovat cenné dovednosti, jako je týmová práce, vedení, kreativní myšlení a komunikace" (s.31723).



Pro jednotlivce?

Pro tým?

**Ve vzdělávacím
kontextu?**

**V business
kontextu?**

**Praktické
dovednosti?**

Mental skills?



**Jaké cenné dovednosti se domníváte, že
mohou hráči únikových her vylepšit?**

Digitální únikové hry ve vzdělávacím kontextu



Únikové hry mohou být také použity ve vzdělávacích kontextech, mohou být vyvinuty způsobem orientovaným na kurz a začlenit úkoly zápletek takovým způsobem, aby studenti mohli řešit problémy a zároveň využívat znalosti a dovednosti z materiálu kurzu (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019).



Tímto způsobem se učení může stát méně nudným a více kreativnějším procesem.

Obecná charakteristika únikových her

Únikové hry nabízejí zážitkové učení a přitahují zájem hráčů, kteří hledají netradiční hru (Wiemker, Elumir & Clare, 2015). Zážitkové učení se zaměřuje na proces učení a ne na produkt učení.



K zážitkovému učení dochází, když jsou pečlivě vybrané zkušenosti podporovány reflexí, kritickou analýzou a syntézou.

Zkušenosti jsou strukturovány tak, že vyžadují, aby student převzal iniciativu, rozhodoval se a byl zodpovědný za výsledky.

V průběhu celého procesu se studenti aktivně zabývají otázkami, zkoumáním, experimentováním, řešením problémů, tvůrčím a konstrukčním smyslem.

Studenti jsou zapojeni intelektuálně, emočně, sociálně, oduševněle a /nebo fyzicky. Toto zapojení vyvolává dojem, že učební úkol je autentický.

Zážitkové učení

Obecná charakteristika únikových her

Jedna z hlavních charakteristických vlastností únikových her spočívá ve vztahu mezi hráčem a avatarem. Konkrétně, na rozdíl od digitálních her, ve kterých je herní svět rozdělen mezi hráče a avatara, v únikových hrách je hráč a avatar to samé. (Nicholson, s. 1).



hráč & avatar

Obecná charakteristika únikových her

V kontextu únikových her smysluplná hra znamená, že výzvy a úkoly, které budou vytvořeny:

„nejsou jen překážky, které by mohly vyhrát hru, ale každá výzva má svůj účel a je vázána do většího vyprávění, což ukazuje hráči cestu, jak najít smysl ve svých akcích“ (Nicholson, 2015, s. 6)



Smysluplná hra



Aktivity smysluplné hry



*V tomto ohledu, aby se hráč zapojil do smysluplných herních aktivit, musí být akce hráče **rozpoznatelné**, což znamená, že hráč chápe výsledek toho, co dělá, a **integrované**, což znamená, že každá akce hráče způsobí rozdíl ve hře.*



Otázky k zamyšlení

- ◎ Můžete uvést příklad smysluplných zápletek/ hádanek v únikové hře?
- ◎ Dokážete vymyslet nějaký typ zápletek/ hádanek únikových her, které podporují zážitkové učení?
- ◎ Můžete uvést zápletky / hádanky únikové hry, které lze použít k naučení studentů konkrétního konceptu?

Děkujeme

Máte otázky?





Zdroje

López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at:

<https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>

Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Northern Illinois University (n.d.). *Experiential learning*. Available at:

https://www.niu.edu/facdev/_pdf/guide/strategies/experiential_learning.pdf

Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>



NEET SYSTEM



S V E B ■
F S E A ■



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the author(s) and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

