

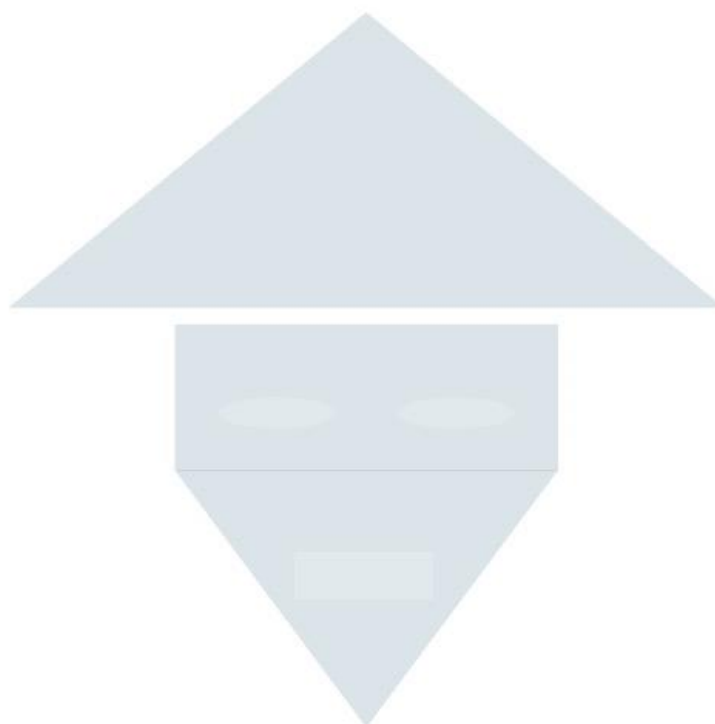


Osnovy školení

Připravil CARDET & AKLUB



NEET SYSTEM
Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



NEET

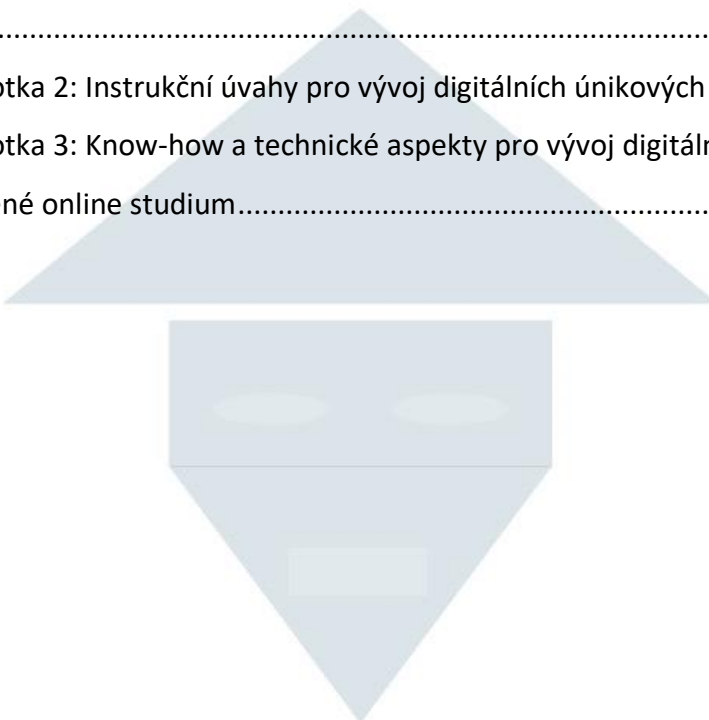
SYSTEM



Tato práce je licencována pod:
[Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Obsah

Úvod.....	3
Část 1 - Úvodní workshop	4
Část 2 - Program školení	7
Výuková jednotka 1: Digitální únikové hry ve vzdělávání: Definice, charakteristiky a použití	7
Výuková jednotka 2: Instrukční úvahy pro vývoj digitálních únikových místností	12
Výuková jednotka 3: Know-how a technické aspekty pro vývoj digitálních únikových her	18
Část 3 – Sebeřízené online studium.....	21



NEET

SYSTEM

Úvod

Cílem NEET-SYSTEM inovačního vzdělávacího programu a příručky je zlepšení dovedností pedagogů dospělých, kteří pracují přímo s NEET, aby mohli využívat potenciálu inovativních zdrojů on-line vzdělávacích únikových her, které budou rozvíjeny v rámci projektu NEET-SYSTEM. V konečném důsledku budou schopni pomoci členům skupiny NEET rozvíjet vybrané klíčové kompetence, které jsou vysoce ceněny na evropském trhu práce, a mohou měnit tyto výše uvedené trendy v každé partnerské zemi.

Program školení dalšího vzdělávání se skládá z celkem 40 hodin učení rozdělených do 3 různých fází takto:

- Fáze 1 - speciální 5hodinový úvodní workshop, který se bude konat v každé partnerské zemi jako příprava na mezinárodní vzdělávací událost;
- Fáze 2 - 3denní, 20hodinový vzdělávací program na podporu pedagogů dospělých s cílem rozvíjet nezbytné pedagogické dovednosti a kompetence pro poskytování školení v dynamickém on-line prostředí a úspěšné řízení nových vztahů mezi studenty a lektory, které jsou klíčovou součástí úspěšných vzdělávacích partnerství; školit dospělé pedagogy k vývoji vlastních online vzdělávacích únikových her. Tato osobní 20hodinová výuka bude na mezinárodní vzdělávací události ve Spojeném království v 16. měsíci.
- Fáze 3 - bude obsahovat 15 hodin sebeřízeného online studia prostřednictvím e-learningového portálu.

Další vzdělávání klade velký důraz na online studium a zkoumá role pedagogů v interaktivních online prostředích. V tomto ohledu je cílem zdrojů únikových her NEET-SYSTEM uvést širokou škálu nových prostředí do procesu učení. Prostřednictvím školení bude zajištěno, aby lektori pohodlně pracovali s novými zdroji v tomto netradičním vzdělávacím prostředí; aby plně nabyli výhody, které může online učení přinášet pro práci s marginalizovanými cílovými skupinami; aby si byli vědomi rizik, která se vyskytují při práci v online prostředí.

SYSTEM

Část 1 - Úvodní workshop

Úvodní workshop bude realizován se dvěma účastníky ve všech partnerských zemích. Tito účastníci se zúčastní vzdělávací akce v Lancasteru ve Velké Británii a budou poté podporovat místní školení pro NEET v každé partnerské zemi. Účel workshopů bude informativní a zaměřit se na přípravu účastníků na fázi 2 - 3denní 20hodinový vzdělávací program.

Příprava na školení			
Cíl	Cílem části 1 je představení účastníkům filozofii a základní pojmy a terminologii projektu NEET-SYSTEM. Zvláštní důraz bude kladen také na roli pedagoga dospělých v školení NEET.		
Výsledky učení			
Po dokončení výukové jednotky budou účastníci schopni:			
Znalosti	<ul style="list-style-type: none"> • Popsat základní cíl a cíle projektu NEET-SYSTEM; • Popsat charakteristiky a potřeby cílové skupiny NEET; • Zdůraznit význam projektu pro cílovou skupinu NEET; • Diskutovat otázky týkající se role pedagogů dospělých ve vzdělávání NEET; • Popsat základní prvky učebních osnov, které budou během TTE dodržovány; 		
Dovednosti	<ul style="list-style-type: none"> • Prokázat ochotu účastnit se TTE; • Vyměnit si názory na obsah TTE; • Efektivně komunikovat s ostatními účastníky během TTE. 		
Schopnosti	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivně se zapojit do TTE; • Pracovat samostatně a ve skupinách za účelem plnění výukových úkolů; • Převzít odpovědnost za dokončení všech úkolů přidělených pro každou činnost během TTE. 		
Činnosti	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
A1.1	<i>Představení účastníků a prezentace projektu</i>	Osobní	1-2 hodiny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) vítá účastníky a provádí aktivitu prolomení zábran, aby se účastníci navzájem poznali. (viz A1.1_ANNEX 1) – 20 min</p> <p>Krok 2: Poté instruktor(ka) prezentuje obecně informace o programech Erasmus+ a konkrétněji o projektu NEET-SYSTEM se zaměřením na jeho filozofii, dostupné nástroje a povzbuzuje diskusi mezi účastníky. (viz A1.1_ANNEX 2) –40 min</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			

Činnost prolomení zábran			
Diskuse			
Požadované materiály			
Počítač (stolní počítač/notebook)			
Projektor			
Reproduktory			
Zdroje			
Prezentace PPT (A.1.1_ANNEX 1, A1.1._ANNEX 2)			
Metoda hodnocení			
N/A			
Odkazy			
Webové stránky projektu NEET-SYSTEM: https://neet-system.eu/			
NEET-SYSTEM Projekt FB stránka: Neet-System Project / https://www.facebook.com/pages/category/Community/NEET-System-Project-257532031614821/			
Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
A1.2	<i>NEET cílová skupina: charakteristiky a potřeby</i>	Osobní	2-3 hodiny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) žádá účastníky, aby provedli brainstorming ohledně vlastností a potřeb NEET cílové skupiny a vyzve je, ať píší své nápady na flipchart. Všichni účastníci jsou požádáni, aby poskytli své podněty. -40 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) prezentuje jejich společné charakteristiky a potřeby napříč EU. Zvláštní důraz je kladen na úlohu pedagogů dospělých (metody a komunikační přístupy, které lze využít k motivaci NEET a jaké překážky musí překonat v procesu učení) (viz A1.2_ANNEX 1) -20 min</p> <p>Krok 3: Poté instruktor(ka) sdílí matrix výsledků učení s účastníky. Dává účastníkům určitý čas k zamyšlení se nad výsledky učení každé kompetence a pochopení jejich významu pro cílovou skupinu NEET. Instruktor(ka) povzbuzuje diskusi mezi účastníky s cílem odpovědět na otázky. (viz A1.2 PŘÍLOHA 2) -40 min</p> <p>Krok 4: Účastníci jsou požádáni, aby diskutovali o kompetencích a výsledcích učení a o tom, jak mohou být použitelné pro vzdělávací prostředí. Zamýšlí se nad obsahem předchozí prezentace. Instruktor(ka) také vyzve účastníky, aby kladli otázky a/ nebo vyjádřili své myšlenky a nápady. -20 min</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Čtení			
Diskuse			
Požadované materiály			

Počítač (stolní počítač/notebook)

Projektor

Flipchart

Značky

Zdroje

Prezentace PPT (A1.2_ANNEX 1)

Podklady: Matice výsledků učení (A1.2 PŘÍLOHA 2)

Metoda hodnocení

N /A

Odkazy

- Event MD Studio Team (August 2, 2019). 61 Ice-Breakers for a more Engaged Event. Retrieved from: [https:// www.eventmanagerblog.com/ice-breakers](https://www.eventmanagerblog.com/ice-breakers)
- European Commission (n.d.). What is Erasmus? Available at: [https:// ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en)



NEET

SYSTEM

Část 2 – Program školení

Program školení bude třídní, 20hodinový výcvik školení, který bude podporovat pedagogy dospělých s cílem rozvíjet nezbytné pedagogické dovednosti a kompetence pro poskytování školení v dynamickém on-line prostředí. Program bude zahrnovat různé druhy činností, které jsou většinou vhodné pro techniky vzdělávání dospělých a výukové postupy. Konkrétně bude zahrnovat praktické činnosti, které budou podporovat studenty, aby se zapojili do smysluplných vzdělávacích zkušeností a lépe porozuměli potenciálu zdrojů únikových her a výhodám, které může online učení přinést pro práci s marginalizovanými cílovými skupinami. Také umožní pedagogům dospělých pracovat samostatně a rozvíjet své vlastní vzdělávací únikové hry. A v poslední řadě, výše uvedená událost připraví účastníky na práci během fáze 3, kde podstoupí 15hodinovou sebeřízenou výuku, která bude podporována prostřednictvím e-learningového portálu NEET-SYSTEM.

Výuková jednotka 1: Digitální únikové hry ve vzdělávání: Definice, charakteristiky a použití

Digitální únikové hry ve vzdělávání: Definice, charakteristiky a použití	
Cíl	Cílem výukové jednotky 1 je poskytnout obecné informace o tom, jak mohou být hry použity k transformaci pedagogické praxe ve vzdělávacím prostředí.
Výsledky učení	
Po dokončení výukové jednotky budou účastníci schopni:	
Znalosti	<ul style="list-style-type: none"> • Popsat koncept hry; • Rozlišovat mezi hrami a únikovými hrami; • Rozpoznat hodnotu her ve vzdělávacím prostředí v digitální éře; • Poznat výhody gamifikace ve výuce a učení.
Dovednosti	<ul style="list-style-type: none"> • Formulovat způsoby, jakými mohou být hry integrovány do vzdělávacího prostředí podle jejich předmětu; • Naplánovat lekci, která bude integrovat únikové hry během výuky; • Poskytnout doporučení týkající se používání únikové hry ve vzdělávacím prostředí.
Schopnosti	<ul style="list-style-type: none"> • Být motivováni k transformaci svých výukových postupů pomocí nových vzdělávacích cest (únikové hry); • Integrovat únikové hry v jejich pokynech; • Rozvíjet vzdělávací příležitosti, které posílí výuku uplatňováním principů gamifikace.

Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
A1.1	<i>Úvod do používání her ve vzdělávání</i>	Osobní	2 hodiny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) vítá účastníky a stručně představuje přehled aktivity a vzdělávací cíle. – 10 min</p> <p>Krok2: Instruktor(ka) provádí brainstorming o pojmu hry a gamifikace. Všichni účastníci jsou požádáni, aby poskytli své podmínky. (viz A1.1 PŘÍLOHA 1) – 40 min</p> <p>Krok 3: Poté instruktor(ka) provede podrobnou prezentaci o koncepci gamifikace a představí jeho základní prvky (viz A1.1 PŘÍLOHA 2) – 35 min</p> <p>Krok 4: Účastníci jsou požádáni, aby diskutovali o gamifikaci a o tom, jak může být použitelná pro vzdělávání. Účastníci se zamyslí nad obsahem předchozí prezentace. Instruktor(ka) vyzve účastníky, aby kladli otázky a/ nebo vyjádřili své myšlenky a nápady. – 35 min</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Debaty Čtení Diskuse			
Požadované materiály			
Flipchart Značky Počítač (stolní počítač/notebook) Projektor			
Zdroje			
Prezentace PPT (A1.1 PŘÍLOHA 1, A1.1 PŘÍLOHA 2)			
Metoda hodnocení			
Reflexní aktivita			
Odkazy			
<ul style="list-style-type: none"> • Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. <i>International Journal of Serious Games</i>, 4 (3), 73-86. • Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, October). EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development. Available at: https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf • Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). <i>Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education</i>. Available at: https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf 			

- Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafypIcnwe>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.

Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
A1.2	<i>Úvod do únikových her</i>	Osobní	2 hodiny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) stručně prezentuje přehledy činností a cíle učení. – 10 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) prezentuje informace o únikových hrách s důrazem na jejich definice a charakteristiky. Instruktor(ka) povzbuzuje diskusi mezi účastníky s cílem odpovědět na otázky. (viz A1.2 PŘÍLOHA 1) – 35 min</p> <p>Krok 3: Poté instruktor(ka) provádí činnost s kartami pro využití únikových místností ve vzdělávání (viz A1.2 ANNEX 2_FlashcardsActivityInstructions, A1.2 ANNEX 2_Flashcards Board, A1.2 ANNEX_Flashcards) – 45 min</p> <p>Krok 4: Po aktivitě s kartičkami instruktor(ka) požádá účastníky, aby si udělali online kvíz a zkontrolovali své znalosti.</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Čtení Diskuse Hra s kartičkami Pera/tužky			
Požadované materiály			
Počítač (stolní počítač/notebook) Projektor Kartičky Pera/tužky Připojení k internetu (online kvíz)			
Zdroje			

Prezentace (A1.2 PŘÍLOHA 1, A1.2 PŘÍLOHA 2_FlashcardsActivityInstructions,)
 Pdf dokument s kartičky (A1.2 PŘÍLOHA 2_Flashcards rada, A1.2 PŘÍLOHA 2_Flashcards)

Metoda hodnocení

Online

kvíz(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzI_SRxIdOhqzBtBQ/viewform)

Odkazy

- 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>
- 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&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
A1.3	<i>Gamifikace a únikové hry</i>	Osobní	1.5 hoidny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) stručně prezentuje přehledy činností a cíle učení. – 10 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) provádí „Aktivita světové kavárny - Gamifikační techniky v únikových hrách“. (viz A1.3 PŘÍLOHA 1) – 55 min</p> <p>Krok 3: Účastníci jsou požádáni, aby diskutovali o gamifikaci a o tom, jak může být použitelná pro vzdělávací prostředí, a to tak, že se zamyslí nad zjištěními z „Aktivity světové kavárny“.</p> <p>Představuje také příklad projektových zdrojů NEET-SYSTEM. Instruktor(ka) také vyzve účastníky, aby kladli otázky a/ nebo vyjádřili své myšlenky a nápady. - 25 min</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Skupinová práce			
Diskuse			
Požadované materiály			
Flipchart			
Značky			
Zdroje			

Prezentace PPT (A1.3 PŘÍLOHA 1)

Metoda hodnocení

Reflexní činnost

Odkazy

- 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>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* [Google Books version]. Retrieved from: https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyczrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+meaningful+play&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmHJePrDcYFU&redir_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false
- Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). Introduction to games-based learning. Available at: <http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf>
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.
- 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=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

INTELLIGENT
SYSTEM

Výuková jednotka 2: Instruktažní úvahy pro vývoj digitálních únikových her

Instruktažní úvahy o vývoji digitálních únikových her			
Cíl	Cílem výukové jednotky 2 je poskytnout informace o tvorbě, vývoji a realizaci únikových her. Bude kladen důraz na techniky vyprávění a instruktažní strategie. Jejím cílem je také poskytovat informace o rizicích a možných negativních faktorech spojených s online učením.		
Výsledky učení			
Po dokončení výukové jednotky budou účastníci schopni:			
Znalosti	<ul style="list-style-type: none"> • Popsat charakteristiky poutavých příběhů únikových her • Znat zásady učení založeného na hře; • Identifikovat úspěšné pedagogické přístupy k začlenění únikových her do pedagogické praxe. • Popsat rizika týkající se on-line prostředí; • Ochránit se proti možným negativním faktorům spojeným s on-line učením. 		
Dovednosti	<ul style="list-style-type: none"> • Přizpůsobit školení tak, aby zavedlo gamifikovaný přístup; • Použít herní principy učení k tvorbě své vlastní únikové hry; • Transformovat své výukové postupy vyvíjením zábavných, náročných a kreativních digitálních her; • Stimulovat zájem jejich tříd o toto téma; • Rozvíjet kreativní příběhy a představit koncept. 		
Schopnosti	<ul style="list-style-type: none"> • Experiment při návrhu pedagogické praxe ve vývoji příběhů únikových her; • Začlenit smysluplné problémy únikové hry do každodenní výuky; • Řešit instruktažní problémy použitím principů gamifikace pro zjednodušení předmětu; • Vytvořit poutavé výukové prostředí pro své třídy pomocí únikových her. 		
Činnosti	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
Kód			
B1.1	<i>Příběhy únikových her</i>	Osobní	1.5 hodiny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) stručně prezentuje přehledy činností a cíle učení. - 10 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) implementuje činnosti s „Pro a Proti“ kartičkami ve vztahu k příběhům únikových her. Vyzve účastníky k práci ve dvojicích. Instruktor(ka) také vyzve účastníky, aby kladli otázky a/ nebo vyjádřili své myšlenky a nápady (viz B1.1 ANNEX 1_Narrative Dos&Donts_ActivityInstructions, B1.1 ANNEX</p>		

	<p>1_Narratives Dos&Donts_Flashcards, B1.1 ANNEX 1_Narratives Dos&Donts_Flashcard board) – 20 min</p> <p>Krok 3: Poté instruktor(ka) provádí prezentaci o technikách vyprávění, které lze použít na vývoj příběhů únikových her. (viz B1.1 PŘÍLOHA 2) – 15 min</p> <p>Krok 4: Účastníci jsou požádáni, aby diskutovali o technikách vyprávění tak, že se zamyslí nad obsahem předchozí prezentace. Jsou také prezentovány jako příklad projektových zdrojů NEET-SYSTEM.</p> <p>Krok 5: Po aktivitě s kartičkami instruktor(ka) požádá účastníky, aby si udělali online kvíz a zkontrolovali své znalosti. –30 min</p>
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)	
<p>Skupinová práce Čtení Diskuse</p>	
Požadované materiály	
<p>Podklady Pera/tužky Počítače Projektor Připojení k internetu (online kvíz)</p>	
Zdroje	
<p>Pdf Dokumenty - Podklady s Dos a Don't's seznam(B1.1 PŘÍLOHA 1_Narratives Dos & Donts_Flashcards, B1.1 PŘÍLOHA 1_Narratives Dos & Donts_Flashcard deska)) Prezentace PPT (B1.1 PŘÍLOHA 2)</p>	
Metoda hodnocení	
<p>Online kvíz(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdH2pA2ySvTk1qR58hspWaknhhp3ak7brQ5RzEED2p1rHhfhg/viewform)</p>	
Odkazy	
<ul style="list-style-type: none"> • Howard, J. (2008). <i>Quests: Design, theory, and history in games and narratives</i>. Available at: https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf • Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Available at http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf • Nicholson, S. (2015). <i>Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities</i>. Available at: http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf • Schell, J. (2008). <i>The Art of Game Design: A book of lenses</i>. Available at: http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf • Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). <i>Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?</i>. 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%3A 	

[2F%2Fthe-codex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq](https://the-codex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq)

Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
B1.2	<i>Vytváření smysluplných výzev v únikových hrách</i>	Osobní	2 hodiny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) stručně prezentuje přehledy činností a cíle učení. -10 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) sdílí podklady, které zahrnují případovou studii o vytvoření smysluplných výzev únikové hry a žádá účastníky, aby pracovali na cvičeních ve dvojicích. Případová studie bude příkladem zdrojů projektu NEET-SYSTEM. (viz B1.2 PŘÍLOHA 1) – 50 min</p> <p>Krok 3: Poté instruktor(ka) požádá účastníky, aby se podělili o své výsledky z práce ve dvojicích se zbytkem třídy.</p> <p>Krok 4: Účastníci jsou požádáni, aby diskutovali o vytvoření smysluplných výzev v únikové hře tak, že se zamyslí nad předchozí činností. – 30 min</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Skupinová práce Diskuse			
Požadované materiály			
Podklady Pera/tužky			
Zdroje			
Word dokument - Podklady s případovou studií(B1.2 ANNEX 1)			
Metoda hodnocení			
Reflexní činnost			
Odkazy			
<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). <i>Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?</i>. 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%2Fthe-codex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq 			
Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu

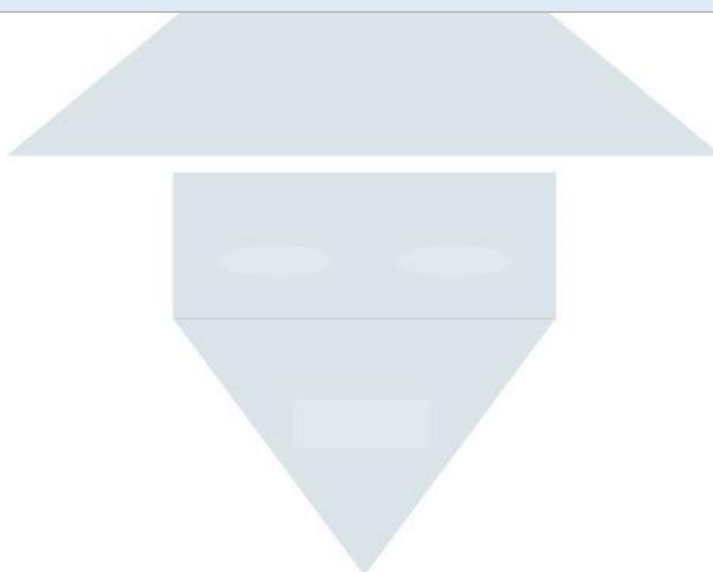
B1.3	<i>Instrukční úvahy pro návrh únikové hry</i>	Osobní	1.5 hodiny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) stručně prezentuje přehledy činností a cíle učení. -10 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) rozdává letáčky, které obsahují praktické příklady a cvičení o instrukčních úvahách pro návrhy únikových her a žádá účastníky, aby pracovali ve dvojicích. (viz B1.3 PŘÍLOHA 1) – 40 min</p> <p>Krok 3: Poté instruktor(ka) požádá účastníky, aby se podělili o své výsledky z práce ve dvojicích se zbytkem třídy.</p> <p>Krok 4: Účastníci jsou požádáni, aby diskutovali o návrhu únikových her a jak mohou být užitečné pro vzdělávací prostředí tak, že odkazuje na obsah předchozích cvičení. Instruktor(ka) také vyzve účastníky, aby kladli otázky a/ nebo vyjádřili své myšlenky a nápady.</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Skupinová práce			
Požadované materiály			
Podklady Pera/tužky			
Zdroje			
Wordový dokument s praktickými příklady a cvičeními(B1.3 ANNEX 1)			
Metoda hodnocení			
Reflexní činnost			
Odkazy			
<ul style="list-style-type: none"> • Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. <i>International Journal of Serious Games</i>, 4 (3), 73-86. • Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Available at http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf • Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, <i>IGI Global</i>, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008. • Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. <i>EDUCAUSE review</i>, 41(2), 16. 			
Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
B1.4	<i>Rizika a možné negativní faktory spojené s online učením</i>	Osobní	1.5 hodiny
Přehled obsahu	Krok 1: Instruktor(ka) stručně prezentuje přehled o činnosti a cílech učení.		

	<p>Krok 2: Instruktor(ka) žádá účastníky, aby měli brainstorming o riziku a možných negativních faktorech spojených s on-line učením tak, že píše své nápady na flipchart. Všichni účastníci jsou požádáni, aby poskytli své připomínky. – 30 min</p> <p>Krok 3: Poté instruktor(ka) provede prezentaci o rizicích a možných negativních faktorech spojených s online učením. Instruktor(ka) vyzve účastníky, aby kladli otázky a / nebo vyjádřili své myšlenky a nápady. (viz příloha B1.4 ppt) – 20 min</p> <p>Krok 4: Po aktivitě s kartičkami instruktor(ka) požádá účastníky, aby si udělali cvičení o online bezpečnosti v digitálním světě.</p>
<p>Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)</p>	
<p>Debaty Čtení Diskuse</p>	
<p>Požadované materiály</p>	
<p>Flipchart Počítače Projektor Trhy Připojení k internetu (online kvíz)</p>	
<p>Zdroje</p>	
<p>Prezentace PPT (viz PŘÍLOHA)</p>	
<p>Metoda hodnocení</p>	
<p>Bezpečnost online v digitálním světě cvičení(see ANNEX)</p>	
<p>Odkazy</p>	
<p>Riva G., Wiederhold B.K. & Cipresso P. (2015). The Psychology of Social Networking Vol.1, Personal Experience in Online Communities. Walter de Gruyter GmbH & Co KG Place. Retrieved from: https://play.google.com/store/books/details/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ</p>	
<p>WPS Marketing (2017). A Guide to Effective Communication in Today's Digital World. Retrieved December 19th, 2019 from https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world</p>	
<p>Online safety. NSPCC. (2019) Retrieved December 19th, 2019 from https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/</p>	
<p>Simmonds, R. (2019) What Every Young Professional Should Know About Social Media. Retrieved December 19th, 2019 from https://rosssimmonds.com/young-professional-social-media/</p>	
<p>Maryville University (2019). Ultimate Guide to Professional Communication for Young Adults in the Digital Age. Retrieved December 19th, 2019 from https://online.maryville.edu/online-bachelors-degrees/communications/guide-to-professional-communication-for-young-adults/</p>	

eSafety Commissioner. Your digital reputation. Retrieved December 19th, 2019 from <https://www.esafety.gov.au/young-people/your-digital-reputation>

Applied educational systems. What Is Digital Citizenship (& How Do You Teach It)? Retrieved December 19th, 2019 from <https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-is-digital-citizenship>

How To be Professional on Social Media! (2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=VynmGy6GLEs>



NEET

SYSTEM

Výuková jednotka 3: Know-how a technické aspekty pro vývoj digitálních únikových místností

Know-how a technické aspekty pro vývoj digitálních únikových místností			
Cíl	Cílem výukové jednotky 3 je poskytnutí informací o metodice a technickém vývoji her v digitální únikové hře.		
Výsledky učení			
Po dokončení výukové jednotky budou účastníci schopni:			
Znalosti	<ul style="list-style-type: none"> • Popsat proces vývoje digitální únikové hry pomocí softwaru Google Forms; • Určit základní funkce softwaru Google Forms a způsob jejich použití při vývoji digitálních her v únikové hře; • Seznam výhod používání Softwaru Google Forms pro vývoj digitálních únikových her. 		
Dovednosti	<ul style="list-style-type: none"> • Použít různé sady otázek k vytvoření digitální únikové hry; • Vytvořit multimediální reprezentace obsahu předmětu ve formě digitálních únikové hry; • Poskytnout zpětnou vazbu v závislosti na odpovědích studentů; • Sdílet online digitální únikové hry s kolegy a / nebo studenty. 		
Schopnosti	<ul style="list-style-type: none"> • Vytvořit digitální únikové hry pro své třídy, které budou zahrnovat alespoň 3 výzvy; • Sladit digitální únikové hry s obsahem předmětu; • Měřit úspěch studenta prostřednictvím digitálních únikových her. 		
Činnosti	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
Kód			
C1.1	<i>Metodika pro vytváření digitálních únikových her</i>	Osobní	1 hodina
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) stručně prezentuje přehledy činností a cíle učení. -10 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) představuje jeden příklad únikové hry vyvinuté v projektu NETT SYSTEM – 30 min</p> <p>Krok 3: Poté Instruktor(ka) žádá účastníky, aby se podělili o své zkušenosti a otázky týkající se vývoje únikových her.</p> <p>Krok 4: Účastníci jsou požádáni, aby diskutovali o metodologii únikové hry tak, že se zamyslí nad předchozími cvičeními a prezentací. – 10 min</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Skupinová práce			

Čtení			
Diskuse			
Požadované materiály			
Počítač (stolní počítač/notebook)			
Projektor			
Podklady			
Pera/tužky			
Zdroje			
NEET SYSTEM Příručka			
Metoda hodnocení			
Reflexní činnost			
Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Learning Time for the Activity
C1.2	<i>Uživatelská příručka ke Google Forms</i>	Osobní	2 hodiny
Přehled obsahu	<p>Krok 1: Instruktor(ka) stručně prezentuje přehledy činností a cíle učení. -10 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) na základě instrukcí z příručky "Stručný návod ke Google forms" a prezentuje krok za krokem, jak vytvořit a upravit Google forms. Účastníci následují pokyny na svých počítačích. - 90 min</p> <p>Krok 3: Prezentace vytvořených formulářů a kvízů – 20 min</p> <p>Krok 4: Diskuse a řešení problémů. – 10 min</p>		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Ukázka			
Požadované materiály			
Počítač (stolní počítač/notebook)			
Projektor			
Přístup k Internetu			
Účet Gmail			
Zdroje			
NEET SYSTEM Příručka			
Metoda hodnocení			
Vývoj produktu (Úniková hra)			
Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
C1.3	<i>Rozvíjení své digitální únikové hry</i>	Osobní	4.5 hodiny

Přehled obsahu	<p>Krok 1 Instruktor(ka) stručně prezentuje přehledy činností a cíle učení. – 10 min</p> <p>Krok 2: Instruktor(ka) na základě příručky "Vytvoření výzev únikových her v Google Forms" a prezentuje krok za krokem, jak vytvořit a upravit Google forms.</p> <p>Účastníci ve dvojicích postupují podle návodu a připravují si vlastní únikovou hru. Instruktor(ka) bude používat příručku, kde je celý proces popsán krok za krokem a projít procesem společně budou všichni účastníci - 20 min</p> <p>Krok 3: Instruktor(ka) požádá účastníky, aby se podělili o své výsledky z práce ve dvojicích se zbytkem třídy.</p> <p>Krok 4: Prezentace vytvořených formulářů a kvízů – 20 min</p> <p>Krok 5: Diskuse a technické řešení problémů. – 20 min</p>
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)	
Skupinová práce	
Diskuse	
Požadované materiály	
Počítač (stolní počítač/notebook)	
Projektor	
Přístup k Internetu	
Účet Gmail	
Zdroje	
NEET SYSTEM Příručka	
Metoda hodnocení	
Vývoj produktu (Digitální úniková hra)	
Odkazy	
<ul style="list-style-type: none"> • Heikkinen, O., & Shumeyko, J. (2016). <i>Designing an escape room with the experience pyramid model</i>. Available at: https://core.ac.uk/download/pdf/45600683.pdf • 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). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Available at http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf • Nicholson, S. (2015). <i>Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities</i>. Available at: http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf • Selinker, M., & Snyder, T. (2013). <i>Puzzle Craft: The Ultimate Guide on how to Construct Every Kind of Puzzle</i>. Puzzlewright Press. • Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, <i>IGI Global</i>, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008. • Google Support (n.d.). How to use Google Forms. Retrieved from: https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en • Porter, D. (2016, July 28th). <i>Google Forms Full Tutorial From Start To Finish - How To Use Google Forms</i> [Video file]. Retrieved from: https://www.youtube.com/watch?v=LxlfPLPI0wM 	

Část 3 - Sebeřízené on-line učení

Během této části školení budou všichni účastníci muset studovat zdroje dalšího vzdělávání a aplikovat to, co se naučili během vzdělávacího úkolu. Vzdělávací úkol bude zahrnovat výběr oblasti kompetencí, o kterou se zajímají, a uplatňování instruktážních a technických dovedností s cílem rozvinout alespoň 2 výzvy únikové hry dokončením 15hodinové práce na základě matice výsledků učebního projektu NEET-SYSTEM. Jejich úkoly budou konkrétně zahrnovat:

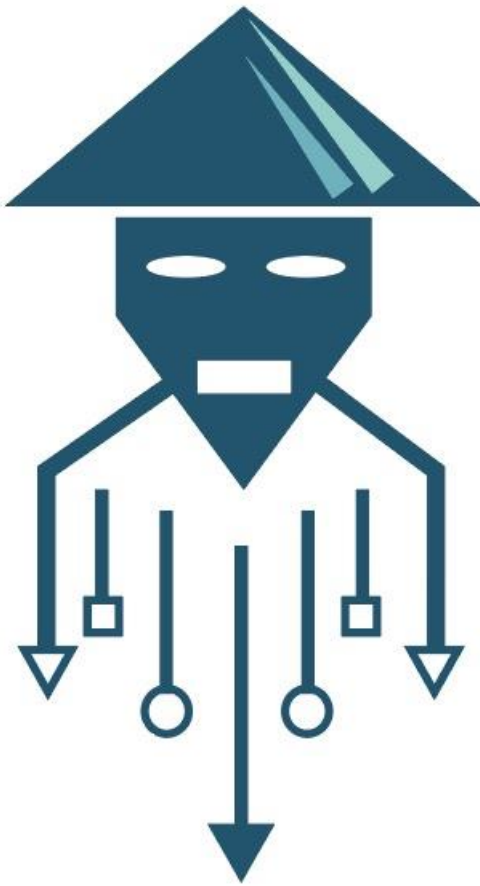
Design, tvorba a vývoj výzev únikových her	
Cíl	Cílem části 3 je umožnit účastníkům studovat zdroje dalšího vzdělávání, aby mohli budovat kompetence a rozvíjet své vlastní digitální únikové hry během učení s vlastním tempem.
Výsledky učení Po dokončení výukové jednotky budou účastníci schopni:	
Znalosti	<ul style="list-style-type: none"> • Definovat koncept digitální únikové hry; • Popsat metodiku, strategii a instruktážní přístupy, pokud jde o vývoj digitálních únikových her; • Znat některé úspěšných techniky vyprávění pro vytváření digitálních únikových her; • Uvézt některé principy učení založeného na hře.
Dovednosti	<ul style="list-style-type: none"> • Uplatňovat zásady učení založeného na hře k vytvoření digitální únikové hry; • Používat software Google Forms k vývoji digitálních únikových her, které obsahují různé typy otázek a cvičení; • Začlenit multimediální reprezentace do svých digitálních únikových her s cílem zlepšit pochopení konceptu; • Podělit se o digitální únikové hry.
Schopnosti	<ul style="list-style-type: none"> • Rozvíjet zábavné, náročné a kreativní digitální únikové hry pro čtyři úrovně: Úvodní, středně pokročilé, pokročilé a Expert v závislosti na úrovni kompetence, která má být řešena.

Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
3.1	<i>Design, tvorba a vývoj zdrojů únikových her pro úvodní úroveň (volitelné)</i>	Online	3-6 hodin (včetně samořízeného učení, designu a vývoje)
Přehled obsahu	Výzvy únikových her pro úvodní úroveň, která bude tvořena, bude zahrnovat: <ul style="list-style-type: none"> • výsledky učení, jichž má být dosaženo • úvodní vyprávění • výzvu v multimediálním bohatém formátu, např. obrázky, gifs atd. • a blahopřání založené na vyprávění 		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Online učení Učení s vlastním tempem			
Požadované materiály			
Počítač (stolní počítač/notebook) Přístup k Internetu Účet Gmail			
Zdroje			
NEET-SYSTEM Příručka pro školení profesionály k použití digitálních únikových her ve vzdělávacím prostředí			
Metoda hodnocení			
Vývoj produktu (Digitální Escape Room Game)			
Odkazy			
NEET-SYSTEM Příručka pro školení profesionály k použití digitálních únikových her ve vzdělávacím prostředí			
Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
3.2	<i>Návrh, tvorba a vývoj zdrojů únikových her pro střední úroveň (volitelné)</i>	Online	4-8 hodin (včetně sebeřízeného učení, designu a vývoje)
Přehled obsahu	<ul style="list-style-type: none"> • Výzvy únikových her pro střední úroveň, která bude tvořena, bude zahrnovat: • výsledky učení, jichž má být dosaženo • úvodní vyprávění 		

	<ul style="list-style-type: none"> výzvy v multimediálním bohatém formátu, např. obrázky, gifs atd. blahopřání založené na vyprávění 		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Online učení Učení s vlastním tempem			
Požadované materiály			
Počítač (stolní počítač/notebook) Přístup k Internetu Účet Gmail			
Zdroje			
NEET-SYSTEM Příručka pro školení profesionály k použití digitálních únikových her ve vzdělávacím prostředí			
Metoda hodnocení			
Vývoj produktu (Digitální Escape Room Game)			
Odkazy			
NEET-SYSTEM Příručka pro školení profesionály k použití digitálních únikových her ve vzdělávacím prostředí			
Činnosti Kód	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
3.3	<i>Design, tvorba a vývoj zdrojů únikových her pro pokročilou úroveň (volitelné)</i>	Online	4-8 hodin (včetně sebeřízeného učení, designu a vývoje)
Přehled obsahu	<ul style="list-style-type: none"> Výzvy únikových her pro pokročilou úroveň, která bude tvořena, bude zahrnovat: výsledky učení, jichž má být dosaženo úvodní vyprávění výzvy v multimediálním bohatém formátu, např. ics, gifs atd. blahopřání založené na vyprávění 		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Online učení Učení s vlastním tempem			
Požadované materiály			
Počítač (stolní počítač/notebook) Přístup k Internetu Účet Gmail			
Zdroje			
NEET-SYSTEM Příručka pro školení profesionály k použití digitálních únikových her ve vzdělávacím prostředí			

Metoda hodnocení			
Vývoj produktu (Digitální Escape Room Game)			
Odkazy			
NEET-SYSTEM Příručka pro školení profesionály k použití digitálních únikových her ve vzdělávacím prostředí			
Activity Code	Název aktivity	Typ aktivity	Čas učení pro aktivitu
3.2	<i>Design, tvorba a vývoj zdrojů únikových her Expert úroveň (volitelné)</i>	Online	4-8 hodin (včetně sebeřízeného učení, designu a vývoje)
Přehled obsahu	<ul style="list-style-type: none"> • Výzvy únikových her pro pokročilou úroveň, která bude tvořena, bude zahrnovat: • výsledky učení, jichž má být dosaženo • úvodní vyprávění • výzvy v multimediálním bohatém formátu, např. ics, gifs atd. • blahopřání založené na vyprávění 		
Metody doručování obsahu (přednáška, diskuse, výzkum, skupinová práce atd.)			
Online učení Učení s vlastním tempem			
Požadované materiály			
Počítač (stolní počítač/notebook) Přístup k Internetu Účet Gmail			
Zdroje			
NEET-SYSTEM Příručka pro školení profesionály k použití digitálních únikových her ve vzdělávacím prostředí			
Metoda hodnocení			
Product development (Digital Escape Room Game)			
Odkazy			
NEET-SYSTEM Příručka pro školení profesionály k použití digitálních únikových her ve vzdělávacím prostředí			

Všichni účastníci budou muset předložit svou práci partnerství, aby získali své certifikáty. Lhůta pro tento úkol bude stanovena po skončení vzdělávací akce, která se bude konat ve Velké Británii.



NEET SYSTEM



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 reflects the views only of the authors, 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