Gamifikace a vyprávění příběhů

Relevantní scénář únikové místnosti a zdroj projektu	Tento pracovní list doprovází vzdělávací únikovou místnost "Od nuly po virální" a lze jej použít spolu s projektovými materiály zaměřenými na narativně řízené, gamifikované vzdělávací zážitky pro mládež.
Cílová skupina a potřeby	Mládež ve věku 14–19 let, pracující v malých skupinách (4–6 účastníků), bez předchozí zkušenosti s únikovou hrou, ale základní znalostí digitálních nástrojů a společného učení.
Délka trvání	90 minut.
Cílové oblasti kompetencí	Podnikatelská kompetence (kreativita, iniciativa, spolupráce s ostatními) a digitální kompetence (tvorba obsahu, komunikace, řešení problémů v digitálním prostředí).
Cíle	Účastníci rozvíjejí schopnost chápat a aplikovat základní vyprávěcí struktury v gamifikovaných vzdělávacích kontextech, integrovat jednoduché herní mechaniky do narativního toku a efektivně spolupracovat při řešení výzev založených na příběhu.
Materiály a vybavení	Tištěné příběhové karty a úkolové listy, pera a fixy, časovač, notebooky nebo tablety s přístupem na internet a základní digitální nástroje pro prohlížení obsahu a spolupráci (např. prezentační nebo sdílené dokumentové platformy).

Užitečné zdroje	Krátká videa nebo články o vyprávění příběhů ve vzdělávání, základní šablony gamifikace (úkoly, role, mapy postupu), příklady vzdělávacích únikových her a praktické průvodce zapojením mládeže prostřednictvím učení založeného na hrách.
Nastavení	Připravte prostor pro podporu spolupráce v malých skupinách, uspořádejte materiály k příběhu a úkolům podle narativní sekvence a předem otestujte všechny digitální nástroje, abyste zajistili plynulý a nepřerušený tok vyprávění.
Krok za krokem instrukce	**Krok 1 – Kontext a úvod výzvy (5 min)** Účastníci jsou seznámeni se scénářem a potvrzují, že rozumí svému poslání přepracovat hádanky tak, aby byly inkluzivní, ale zároveň náročné. **Krok 2 – Detekce bariér (15 min)** Skupiny analyzují ukázkové hádanky pomocí seznamu, který je zařazen, a uvádějí konkrétní identifikované překážky přístupnosti. **Krok 3 – Inkluzivní redesign (25 min)** Účastníci přepracují hádanky tak, aby odstranili identifikované překážky, přičemž si zachovali herní výzvu a splnili kritéria kontrolního seznamu. **Krok 4 – Kolo adaptace neurodiverzity (15 min)** Skupiny upravují svůj přepracovaný puzzle tak, aby podporoval přiřazený profil hráče a vysvětlují, jak jejich změny zajišťují přístupnost.

	Krok 5 – Testování a zpětná vazba (15 min) Účastníci testují hádanku jiné skupiny pomocí kontrolního seznamu a ověřují, zda je plně přístupná, přehledná a hratelná.
Otázky k výslechu	Jakou roli hrál příběh (scénář From Zero to Viral) ve vašem zapojení, které herní prvky (kódy, role) vám pomohly spolupracovat nebo zůstat motivováni, a jak by se tento přístup dal aplikovat na další vzdělávací témata (sezení pro mládež)? Který moment příběhu (obsahová mise) byl nejzajímavější a proč, jak výzvy podporovaly nebo narušovaly tok příběhu a co byste změnili, aby byl vzdělávací zážitek jasnější nebo motivující (pro žáky)?
Hodnocení a hodnocení	Školitel hodnotí výsledky učení pozorováním zapojení účastníků do příběhu, jejich schopnosti propojit výzvy s tokem vyprávění a efektivity spolupráce, doplněné krátkými skupinovými úvahami o tom, jak vyprávění a herní prvky podporují učení.
Varianty a adaptace	Školitel sleduje zapojení, spolupráci a schopnost propojit úkoly s příběhem a využívá krátké skupinové reflexe nebo zpětnou vazbu k posouzení porozumění principům vyprávění a gamifikace.
Tipy pro trenéry	Zaměřte se na příběh místo na hádanky, sledujte dynamiku skupiny, abyste zajistili, že jsou všichni zapojeni, a buďte připraveni upravit tempo vyprávění, pokud se účastníci zaseknou nebo se odpojí.

Reference a další literatura	• Gee, J. P. (2007). Co nám videohry mohou naučit o učení a gramotnosti (2. vydání). Palgrave Macmillan. • Kapp, K. M. (2012). Gamifikace učení a výuky: Herní metody a strategie pro školení a vzdělávání. Pfeifferová. • Nicholson, S. (2015). Recept na smysluplnou gamifikaci. V L. Wood & T. Reiners (eds.), Gamifikace ve vzdělávání a podnikání (str. 1–20). Springer. • Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Základy učení založeného na hrách. Educational Psycholog, 50(4), 258–283. • Nadace pro interakční design. (2025). *Co je to gamifikace?*

Spolufinancováno Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Kód projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156