Přístupnost a začlenění ve hrách

Relevantní scénář únikové místnosti a zdroj projektu	• Průvodce únikovými místnostmi pro digitální a podnikatelské dovednosti • Zpráva z workshopu o vytvoření ER
Cílová skupina a potřeby	• **Věkové rozmezí:** 15–25 let • **Velikost skupiny:** 3–6 účastníků • **Předpoklady:** Základní porozumění mechanikám únikových heren (hráč, hádanka, nápověda), povědomí o různých kognitivních profilech
Délka trvání	60-75 minut
Cílové oblasti kompetencí	• Inkluzivní designové myšlení • Přizpůsobení vzdělávacích prostředí • Povědomí o neurodiverzitě a smyslových potřebách
Cíle	• Identifikujte bariéry v přístupnosti v hádankách únikových místností. • Přepracování hádanek pomocí principů přátelských k dyslexii. • Navrhněte multisenzorické alternativy k textovým nápovědám. • Přizpůsobte hádanky různým neurodiverzním profilům. • Postupujte podle kontrolního seznamu inkluze, abyste mohli hodnotit a zlepšovat se.

Materiály a vybavení	• Ukázkové hádankové listy (textové, vizuální, logické) s problémy s přístupností • Barevné překryvy, ikony, symboly (tištěné) • Kontrolní seznam zařazení • Nůžky, fixy, post-it
Užitečné zdroje	• Dyslexia Scotland – Průvodce formátováním přátelským k dyslexii • UX Design Institute – kontrolní seznam přístupnosti UX designu: vše, co potřebujete vědět jako designér • BrowserStack - Kontrolní seznam přístupnosti designu
Nastavení	• Připravte 3–4 ukázkové hádanky únikových místností, z nichž každá má 1–2 záměrné problémy s přístupností. • Vytiskněte seznam zařazení a poskytněte nástroje pro přepracování (ikony, symboly, nůžky, značky atd.).
Krok za krokem instrukce	**Krok 1 – Kontext a úvod výzev (5 min)** Účastníci jsou informováni, že úniková místnost, kterou trenér vytvořil, pro část jejich publika selhává. Jejich posláním je přepracovat hádanky tak, aby si každý mohl zahrát, aniž by to omezovalo výzvu a zapojení. **Krok 2 – Detekce bariér (15 min)** Účastníci analyzují několik hádanek a identifikují problémy: • Přetížení čtením a nejasné úkoly • Vizuální zmatení, nízký kontrast a nekonzistence

	• Závislost na jednom smyslu a nedostatek rozmanitosti • Problémy s časovým tlakem a nedostatek flexibility Zjištění jsou uvedena pomocí kontrolního seznamu zařazení. **Krok 3 – Inkluzivní redesign (25 min)** Účastníci musí hádanky přepracovat tím, že: • Zjednodušení jazyka a rozložení • Přidání dostatečných ikon nebo symbolů • Vytváření hmatových, sluchových nebo logických alternativ • Nabízíme paralelní cesty (založené na volbě) a přizpůsobené alternativy (načasování, krok za krokem) **Krok 4 – Kolo adaptace na neurodiverzitu (15 min)** Účastníci vylosují několik profilů hráčů (dyslexie, ADHD, autismus, úzkost). Musí zajistit, aby každá hádanka byla přizpůsobena tak, aby podporovala tento profil, aniž by odstraňovala herní výzvu. **Krok 5 – Testování a zpětná vazba (15 min)** Účastníci testují každý redesign pomocí kontrolního seznamu, aby dosáhli plně přístupného, univerzálně inkluzivního designu, který umožní širokému publiku plnou účast.
Otázky k výslechu	• Proč je přístupnost a začlenění důležité ve vzdělávacích a podnikatelských kontextech?

	• Myslíte si, že inkluzivní design pomáhá jen lidem, kteří bojují s neurodivergencí nebo postižením? • Jak a proč by se tyto návrhy měly na pracovišti následovat?
Hodnocení a hodnocení	• Kvalita, proveditelnost a úroveň přístupnosti přepracovaných hádaček • Aplikace kontrolního seznamu pro začlenění a pochopení klíčových principů přístupnosti • Kvalita zpětné vazby a reflexe od vrstevníků
Varianty a adaptace	• **Začátečnické skupiny:** Zaměřte se na design přátelský k dyslexii, používejte méně hádaček a upravujte pouze jeden aspekt každé z nich. • **Pokročilé skupiny:** Přepracovat složitější sekvenci hádanek s různými problémy v každé hádance. • **Nízkotechnologické prostředí:** Pouze papírové puzzle, žádné digitální nástroje. • **Zaměření na přístupnost:** Umožněte účastníkům vybrat si formáty redesignu, které jim vyhovují.
Tipy pro trenéry	• Ujistěte se, že materiály umožňují vizuální, hmatatelný a logický redesign (řezání, kombinování, výměna). • Zdůrazněte, že inkluzivní neznamená jen zjednodušení nebo jednodušší (stejný obsah, jiný formát nebo požadavky). • Zdůrazněte, že inkluzivní design prospívá všem hráčům a zajišťuje rovné příležitosti. • Podporujte více správných řešení a flexibilní opravy.

	• Vyhněte se lékařským štítkům; Ve 4. kroku se zaměřte na funkční potřeby a obtíže místo na vágní diagnózy.
Reference a další literatura	• OBSAZENÍ. (2024). *Univerzální pokyny pro design pro učení verze 3.0*. • Bhaduri, S. (2025). *Designing for Everyone: Praktický průvodce budováním přístupných a inkluzivních vzdělávacích zážitků*.

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