

## Vizuální smog (Escape Room – MS Teams)

**Autor:** Bc. Patrik Vaněk, Fakulta pedagogická ZČU v Plzni

**Časová náročnost přípravy:** 10 minut (technická příprava) 30 – 60 minut (kreativní část)

**Časová náročnost hodiny:** 30 – 60 minut

**Ročník:** 8. – 9.

**Předmět:** informační a komunikační technologie, občanská výchova

**Učivo:** vizuální smog, počítačová grafika

**Pomůcky učitel:** PC, účet v MS Teams, připojení k internetu

**Pomůcky žáci:** PC (mobilní telefon), účet v MS Teams, připojení k internetu

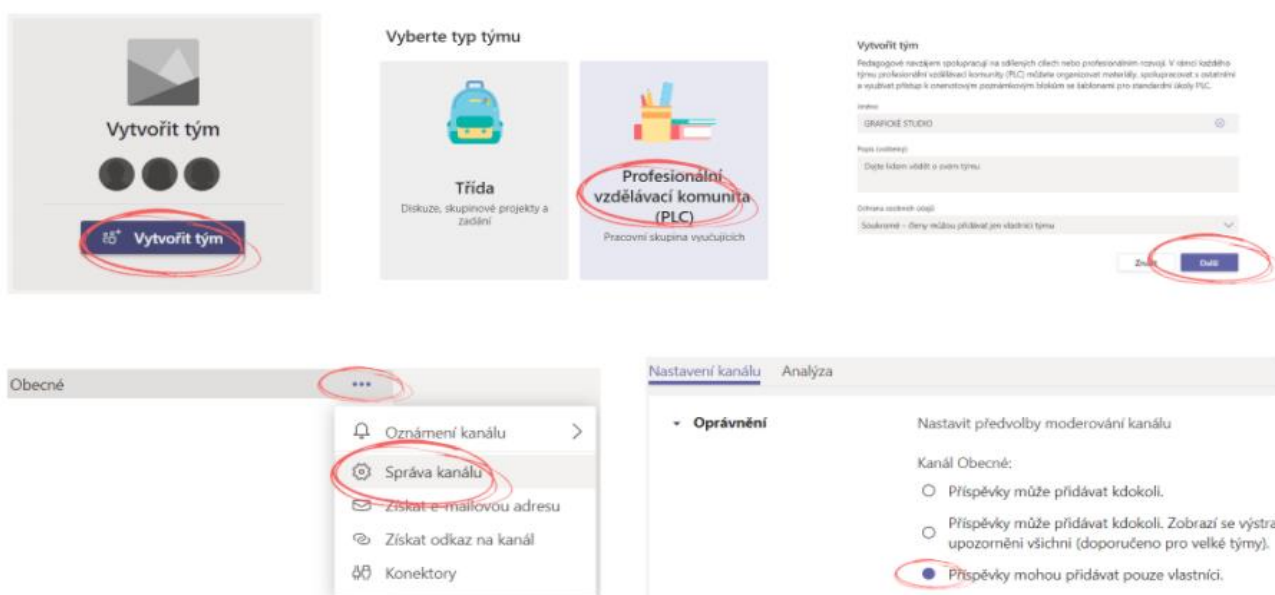
Odkaz na knihu:

<https://read.bookcreator.com/CssB4GIMBTNgn9cduUIQlwyZN7t2/QrgOg2xYRhGDlcZTNwRxug>

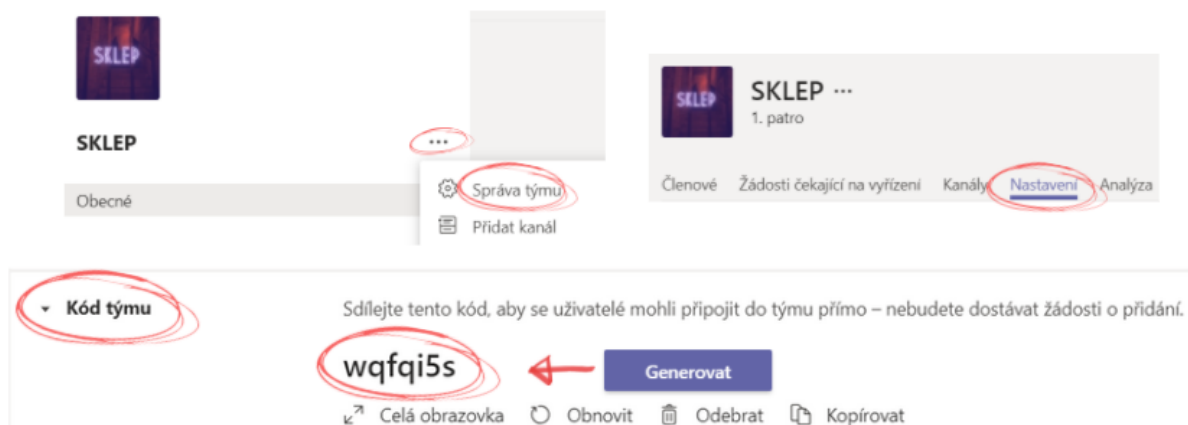
Únikové hry jsou v posledních letech velmi populární. Skupina hráčů se nechá zamknout ve speciálně upravené místnosti, ze které ji dostane jen jejich inteligence a důvtip. Hráči se snaží nalézt nejrůznější vodítka, řeší hádanky a jejich cílem je v co nejkratším čase opustit onu místnost. Každá hra má svůj originální příběh a specifickou atmosféru.

### Příprava hry v MS Teams

- 1) Vytvoření a nastavení libovolného počtu týmů pro hru (nepřidáváme žádné členy)



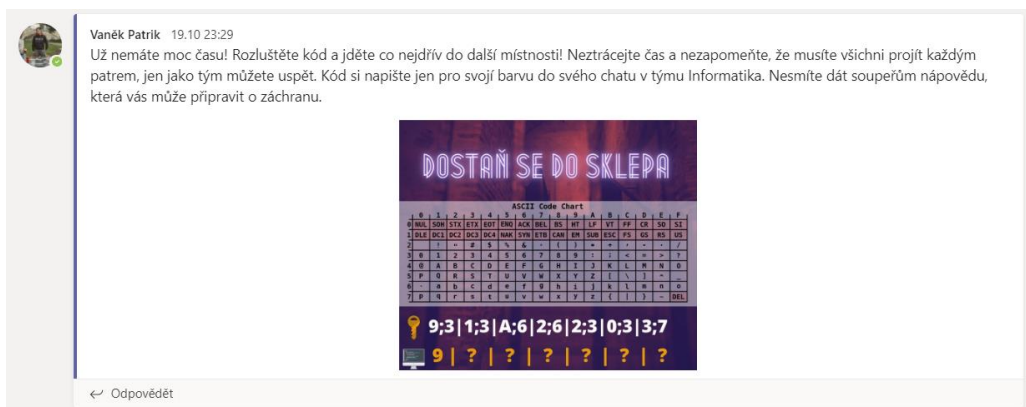
## 2) Generování kódu pro přístup ve hře



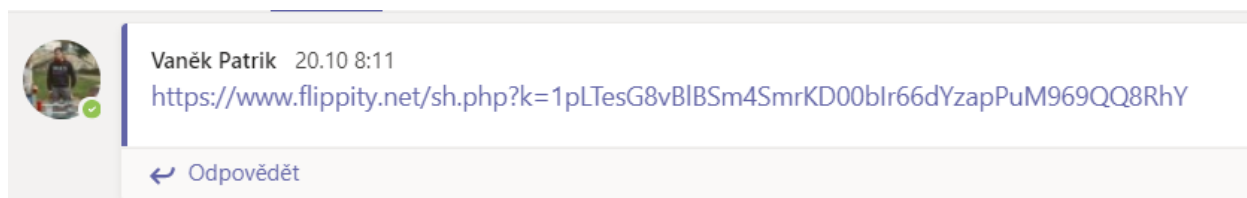
## Příprava jednotlivých úkolů

K přípravě jednotlivých úkolů můžeme využít libovolné online nástroje (learningapps, wordwall, kvízy, formuláře, obrázky, flippity, ...) Většinou se jedná o úkoly, při jejichž splnění je možné jako „zpětnou vazbu“ zadat text (kód) do dalšího týmu. Úkoly pak zadáváme jako příspěvky do předpřipravených týmů.

Modifikace: Úkol může být zadán i jiným způsobem. Když ho žáci splní, zašlou učitelé např. screen a ten jim do soukromého chatu pošle výše zmíněný kód do herního týmu.



Úkol zadaný jako obrázek a vložený jako příspěvek v MS Teams

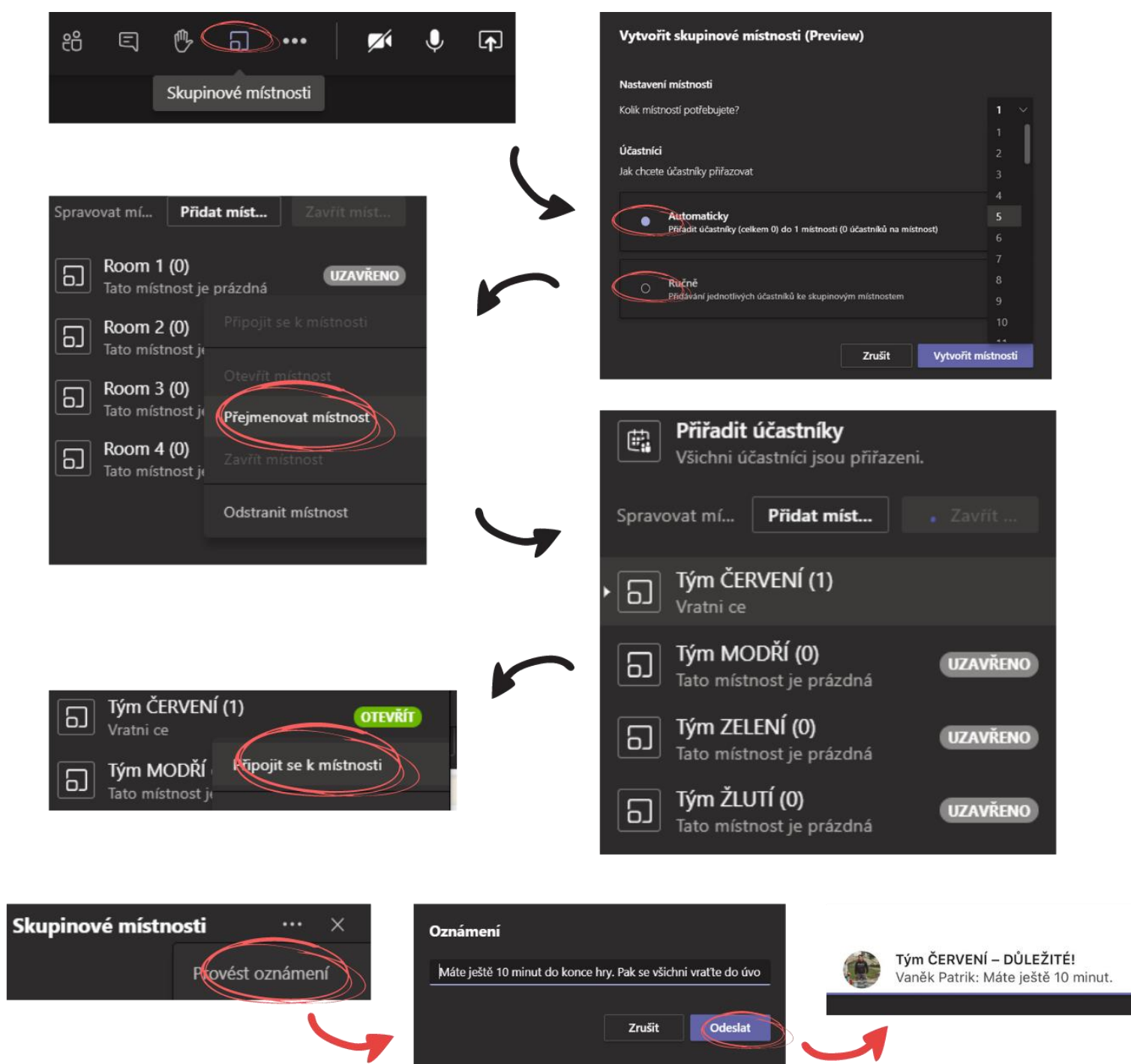


Úkol zadaný jako odkaz na aplikaci flippity a vložený jako příspěvek v MS Teams.

## Příprava skupinových místností v MS Teams pro týmovou komunikaci

V úvodní schůzce předmětu klikne učitel na ikonku pro skupinové místnosti. Zvolí, kolik místností vytvoří a rozdělí účastníky. Žáky může rozdělit buď ručně nebo automaticky. Pro přehlednost může učitel jednotlivé skupiny přejmenovat a během hry do nich vstupovat. Kontrolovat žáky nebo nabídnout pomocnou ruku. Skupina spolu komunikuje v odděleném kanále v MS Teams, řeší úkoly, radí se a domlouvá se na společném postupu. Pokud hádanku vyřeší, všichni zadávají kód pro přístup do dalšího týmu.

Učitel může žákům do skupiny zaslat hromadné upozornění, které se jim zobrazí v chatu a zároveň jako upozornění na jejich zařízení.



## Shrnutí

Žáci jako skupina procházejí z kmenového týmu přes další týmy až do posledního týmu hry. Po celou dobu spolu komunikují ve skupinové místnosti, která je vytvořena v rámci hlavní schůzky v daném předmětu. Pokud v daném týmu splní úkol, získají kód, díky kterému pokračují ve hře. Dojde-li jeden z týmů až do závěrečného týmu, kde na něj čeká informace o vítězství, napíše učitel a vrátí se zpět do původního hovoru. Pedagog může dát ostatním skupinám čas na dokončení hry a následně ji uzavře. Všichni žáci se vrátí do původní schůzky předmětu a následuje zpětná vazba žáků k dané hře, skupinové komunikaci, obtížnosti úkolů atd.

## Ukázka úkolů pro hru vizuální smog



<https://www.flippity.net/sh.php?k=1rqcSDG4pkP3lVgygPE0m0lWP-xP-XFtk-zTjMfVgZy4>

<https://learningapps.org/watch?v=pa8m9a68n21>

<https://learningapps.org/watch?v=p2idz7bqn21>

Sklep jste se štěstím opustili, ale tohle bude těžší! 📦 Zvládnete se dostat do prvního patra? 🚪 Potřebujete další kód, který můžete vyluštit z obrázku níže. Mám pro vás 7 indicií. 🕵️

- 1) Druhé číslo v adrese mrtvých koupelen na Doubravce!
- 2) Třetí písmeno v názvu města firmy oranžového letce!
- 3) První číslo, které zadáte do zařízení při kontaktu na Madruzza!
- 4) Čtvrté písmeno z názvu firmy, které je lepší než Colča!
- 5) Jediné bílé písmeno v názvu hazardní společnosti!
- 6) Sedmé písmenko červeného ďábla obezity a cukru!
- 7) Druhé písmenko bílého textu, jenž se zprvu tváří jako první část názvu španělského velkoklubu z hlavní města! (\*není to Madruzza)

[Zobrazit méně](#)



## Motivace

Žáci si před schůzkou v MS Teams projdou samostatně knihu „Plzeň tě potřebuje!“, která slouží jako úvodní a motivační část hry.

Odkaz:

<https://read.bookcreator.com/CssB4GIMBTNgn9cduUIQlwyZN7t2/QrgOg2xYRhGDlcZTNwRxug>

Tato aktivita byla vytvořena jako studentská práce v předmětu počítačem podporovaná výuka na katedře výpočetní a didaktické techniky Fakulty pedagogické Západočeské univerzity v Plzni v roce 2021.