| **Plánovací formulář pro vzdělávací únikové hry** | | |
| --- | --- | --- |
| **Úvodní mapování** | | |
| **Název hry:** | | |
| **Cílová skupina a počet hráčů:** |  | |
| **Doba trvání:** |  | |
| **Předmět** |  | |
| **Příběh** |  | |
| **Téma** |  | |
| **Tým** |  | |
| **Návrh a struktura hry** | Fyzická | Transparentní struktura |
| Digitální | Struktura postupných kroků |
| Hybridní | Struktura paralelních cest |
| Mobilní | Vícepólová struktura |
| **Místo konání, prostor, platforma** |  | |
| **Cíle** | Průřezové cíle |  |
| Obsahové cíle |  |
| Výstupy učení - kompetence |  |
| Pracovní cíle |  |
| **Rozdělení práce mezi lidmi, co hru tvoří (včetně rozdělení mezi pracovníky/ice s mládeží a mladými lidmi)** |  | |

| **Brainstorming – Plánování** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Brainstrom - sršte nápady! Buďte kreativní.**  [Flinga](https://flinga.fi/)  [Mindomo](https://www.mindomo.com/fi/)  [Whiteboard](https://webwhiteboard.com/) | | |  | |
| **Časový plán** | | | Datum  📅  Čas  **⏱** | |
| Časový rozvrh pro přípravu hry a implementaci: | |
| **Zámky a úkoly** | | | | |
| **Záměk/úkol**  **🔒** | **O co jde a jak se úkol řeší? Přemýšlejte i o nápovědách, abyste úkol usnadnili.**  **💡** | **Jaké nástroje jsou potřeba?🛒** | **Čas plánovaný na vyřešení úkolu**  **⏱** | **Na co nezapomenout**  **❗** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

| **Implementace** | **Poznámky** |
| --- | --- |
| Výroba zámků a úkolů |  |
| Nakreslení a sepsání herních instrukcí pro hráče |  |
| Pilotní testování hry a procházení herního scénáře |  |
| ❗ Pokud hrajete tu samou hru několikrát v řadě (např. máte více skupin), vemte v potaz čas, který potřebujete na to, abyste hru připravili znovu “na začátek”. |  |
| **Následné kroky** | **Poznámky** |
| Vlastní reflexe a sebehodnocení hráčů a hráček |  |
| Sběr zpětné vazby |  |
| **Další rozvoj** | **Poznámky** |
| Další rozvoj hry založený na zpětné vazbě a zkušeností z proběhlých her. |  |

(Původní zdroj: University of Eastern Finland 2021-2022. Tento formulář je z manuálu únikových her, který byl vytvořen jako součást projektu OpenDigiTaito, financovaného Ministerstvem vzdělávání a kultury Finska během akademického roku 2021-2022. Formulář byl přeložen a upraven Kristiinou Vesama z Humak University of Applied Sciences v r. 2023.)