| **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.)