

ABSTRAKT

Tématem diplomové práce je venkovní úniková hra a její možné zařazení do výuky přírodopisu v šestém ročníku základní školy. Práce je dělena na teoretickou a praktickou část. Cílem teoretické části je popsat prvky a průběh klasické únikové hry, venkovní únikové hry a její využití ve školství. Práce přibližuje historii únikových her, geocaching a fenomén naučných stezek, jejichž prvky jsou využívány ve venkovních únikových hrách. Také podává přehled vybraných šifer, které je možné v únikových hrách využít.

Cílem praktické části práce je vytvoření vlastní digitální venkovní únikové hry pomocí aplikace Glitr, která bude ozkoušena v praxi. Hra si klade za cíl zopakovat a rozšířit znalosti získané v hodinách přírodopisu, a rozvíjet klíčové kompetence. Praktická část popisuje jednotlivé prvky aplikace, jejich možné využití a průběh tvorby venkovní únikové hry. Tématem hry je hmyz s propojením lokání historie města Klecany. Součástí je také popis jednotlivých stanovišť a úkolů použitých ve hře. Venkovní úniková hra byla ověřena na třech třídách šestého ročníku místní základní školy. Byla provedena analýza nasbíraných dat, a to potřebný čas na stanoviště, využití nápověd, celkový počet získaných bodů a závěrečné zhodnocení náročnosti jednotlivých stanovišť. Výsledky z ověření poslouží pro možné úpravy hry.