**Online úniková hra v literární výchově**

Teprve až distanční výuka přiměla některé učitele k většímu využívání moderních technologií ve výuce. Kromě nástrojů nezbytných k realizaci online vyučovacích hodin (např. Google Classroom nebo Microsoft Teams) se do popředí zájmu dostaly také různé aplikace k tvorbě výukových materiálů. Díky nim (a také díky učitelům, kteří se s nimi naučili pracovat) si žáci osvojovali učební obsah aktivně a nebyli v roli pasivních příjemců poznatků, jak tomu často bývá při prostém výkladu učitele.

Své místo si mezi oblíbenými online výukovými metodami našla úniková hra. Jejím principem je získávání indicií za splněné úkoly a následné vyluštění hesla, které umožní virtuálně uniknout z uzavřené místnosti. Příslib dobrodružství pozitivně ovlivňuje vntiřní motivaci žáků, kteří chtějí „přijít záhadě na kloub“. Učení se tak pro ně stává příjemným zážitkem, který je obohatí nejen znalostně, ale také emocionálně.

Distanční výuka je (doufejme trvale) za námi, ale na využitelnost únikových her se nic nemění. Naopak by se dalo říci, že nyní může být její přínos ještě významnější, a to při skupinovém či kooperativním učení. Společně sdílená zkušenost prospívá vzájemným vztahům a na rozdíl od samostatné práce rozvíjí více klíčových kompetencí, zejména pak kompetence komunikativní, občanské a také sociální a personální. Překážkou zařazování únikových her do prezenční výuky může být nedostatečné technické vybavení škol. Nicméně lze předpokládat, že výměnu obvyklé učebny za učebnu počítavou lze příležitostně zařídit už skoro v každé škole.

Úniková hra je vhodná zejména pro předměty, které mají naukový charakter. S jistými omezeními ji ale lze efektivně použít i ve výchovách. V případě literární výchovy, která nás v tomto příspěvku zajímá především, je hlavní (a troufám si říct i jedinou) nevýhodou fakt, že úniková hra neumožňuje receptivní práci s texty. Odpovědi, které žáky ve hře posouvají dál, totiž musejí být jednoznačně vyhodnotitelné počítačem. Při přípravě různých úkolů musí učitel uvést správné řešení. V důsledku toho neposkytují únikové hry žádný prostor na názory, čtenářské dojmy apod. Mohou však sloužit jako vhodný odrazový můstek pro receptivní práci s texty. Žáci se ve hře seznámí s textem, okolnostmi jeho vzniku, autorem, dobovým ohlasem apod. a v navazující hodině je věnován prostor aktivitám v duchu uměleckovýchovného přístupu.

Pro tvorbu jednoduché únikové hry můžeme využít Prezentace Google, kde si vytvoříme místnost, do níž ukryjeme jednotlivé úkoly. Nejprve si musíme vybrat vhodnou fotografii pokoje, tu pak do prázné prezentace vložíme jako pozadí. S ohledem na autorské právo je dobré fotografii čerpat z fotobanky, která umožňuje její bezplatné použití. V mém případě to byly stránky pixabay.com.

Fotografie by měla mít atmosféru související s tématem, kterému se chceme prostřednictvím hry věnovat. Také by na ní mělo být dost předmětů, za něž úkoly „schováme“. Případně můžeme přidat i další předměty – na pozadí je vložíme jako obrázek. Při jejich hledání na netu mějme na mysli, že musejí mít příponu png (a ne jpg), neboť je žádoucí, aby neobsahovaly žádné pozadí.

Jednotlivé úkoly připravíme např. na webové stránce learningapps.org, kde vytvoříme úkoly, jako jsou doplňovačky, pexesa, kvízy, křížovky, osmisměrky apod. Když máme konkrétní úkol hotový, stránka nám vygeneruje link, který pak vložíme do únikové hry. (Takto vytvořené úkoly můžeme s žáky samozřejmě sdílet i jednotlivě, mimo únikovou hru.)

Než se do vytváření úkolů pustíme, je nutné si uvědomit, že úniková hra nemůže obsáhnout stejný objem učební látky jako výklad v učebnici. Nesnažme se tedy takovou hru připravit – je to takřka nemožné. Mnohem důležitější je do hry vybrat prvky, jež jsou pro žáky zábavné a přínosné zároveň. Ideální samozřejmě je, když v nich hra vzbudí zájem o dané téma. Z tohoto důvodu doporučuji dát přednost zábavnosti před objemem poznatků. Chceme-li žáky např. seznámit s autory určité doby, můžeme k jednomu z nich připravit křížovku, k jinému doplňování slov do básně, k dalšímu video s kvízem atd. Nezapomeňme, že po splnění každého úkolu by hráči měli získat jednu indicii k vytvoření hesla, které celou hru uzavírá.

Také způsob, jakým se k indicii žáci dostanou, nám může sloužit k jejich vzdělávání. Jako příklad uvádím aktivitu s ukázkou z románu obraz Doriana Graye. Úkol spočívá v doplňování slov do textu (musela jsem vybrat taková, která jsou jednoznačná a která není možné nahradit synonymy, jež by počítač vyhodnotil jako špatnou odpověď). Z pěti slov je pro žáky důležité jen jediné, protože z něj potřebují písmenko do hesla. Je to konkrétně čtvrté z doplňovaných slov, ale do čtyř už na střední škole všichni počítat umí, proto jsem volila tuto nápovědu: „Pouze jedno z doplněných slov je součástí frazému. Které to je? Počáteční písmeno tohoto slova si zapište.“ Žáci mohou použít internet k tomu, aby si v případě potřeby zjistili, co to je frazém, a poznali, že slovo, z něhož potřebují začáteční písmeno, je listina („být na černé listině“). Vzhledem k tomu, že se s pojmem frazém setkají v rámci hry, zapamatují si ho lépe, než když jim je jeho definice nadiktována do sešitu.

Pro vytvoření správné atmosféry hry je vhodné průvodní texty k úkolům formulovat tak, aby žáky do děje co nejvíce vtahovaly a vzbuzovaly v nich zvědavost. Ačkoli si někteří učitelé dají práci s jednotlivými úkoly, nevěnují už tolik pozornosti jejich prezentaci v rámci virtuálního pokoje. Strohé pokyny typu „přiřaď“, „doplň“, „zodpověz“ ubírají hře na autentičnosti a působí jako nechtěný zcizovací efekt. Jako příklad uvádím dvě varianty jednoho zadání. Ačkoliv se jedná o stejné instrukce, jejich formulace jsou zcela odlišné. „Seřaďte repliky z divadelní hry Čekání na Godota od Samuela Becketta.“ „Stává se vám někdy, že se při komunikaci s ostatními cítíte naprosto ztraceni? Snad vás to nepotká, až budete dávat do správného pořadí repliky z divadelní hry Čekání na Godota od Samuela Becketta. Hodně štěstí a hlavně trpělivosti!“

V souvislosti s tímto zadáním uvádím ještě jeden aspekt toho, k čemu můžeme úkol v rámci únikové hry využít: nejde nám primárně o to, co je obsahem úkolu (repliky v hře), ale o poznatek, který žákům přinese proces řešení úkolu. Žáci se při řazení Beckettových replik dostávají do bezvýchodné situace, protože bez náhlédnutí do originálu nelze úkol na první pokus splnit (mně se to podařilo až na pokus několikátý, a to jsem úryvek vybírala). Počítač žákům opakovaně sděluje, že řešení není správné, a oni se o něj pokouší znovu a znovu, až k němu nakonec dojdou. Proč jsem takový sysifovský úkol vůbec zařazovala? Jednoduše proto, aby si žáci na základě vlastní zkušenosti uvědomili a zapamatovali, že typickým znakem absurdních her může být nelogičnost dialogů. A je samozřejmě nezbytné, abychom jim náš záměr v závěru úkolu prozradili. Jinak by si místo kýženého poznatku odnesli frustraci, což by se míjelo se smyslem vzdělávací hry.

Cílem únikové hry z pohledu hráče (nikoliv pedagoga) je odemknout místnost. K tomu se používá tzv. „zámek“, k jehož vytvoření můžeme použít webovou stránku flippity.net. Když žáci na zámek kliknou, jsou vyzváni k zadání hesla či kódu, k jehož získání jim pomohly splněné úkoly.

Součástí tohoto příspěvku je instruktáž věnovaná tomu, jak jednoduchou únikovu hru vytvořit. Zároveň zde sdílíme odkazy na dvě únikové hry, jejich funkčnost byla ověřena na Střední škole DUKE Náhorní. V prvním případě se jedná o hru tematicky zaměřenou na významné irské autory (Beckett, Shaw, Wilde, Yeats) – příklady z ní jsem uváděla výše. Druhá hra je spíše „vnikovou“ než únikovou, protože v ní jde o získání volných vstupenek do divadelního muzea. Je celá v angličtině a vznikla v rámci projektu *Lepší angličtina = lepší příležitosti* podpořeného programem Erasmus+, díky kterému jsem se mohla na zahraničním metodologickém kurzu zdokonalit v oblasti využívání technologií ve výuce. Budu ráda, když moje poznatky a výstupy poslouží i dalším učitelům.

Pavlína Vočková

*Autorka příspěvku působí jako učitelka na Střední škole DUKE Náhorní v Praze a zároveň navštěvuje doktorský program Čtenářství a mediální výchova ve vzdělávání na Katedře českého jazyka a literatury PdF UPOL.*