

Digitálne únikové hry vo vyučovaní I.

praktická príručka digitálnych únikových hier
využitelných v rôznych predmetoch a
ročníkoch s aktívnymi linkami a
popisom hry

kolektív autorov účastníkov inovačného vzdelávania

skupina: 01-2023-DO2

Chceli by ste zmeniť bežný výklad učiva na pútavú aktivitu, ktorou v žiakoch vzbudíte pozornosť a záujem? Chceli by ste, aby žiaci samostatne pracovali, vyhľadávali informácie a zapamätali si dôležité fakty? Prechod z miestnosti do miestnosti cez objavovanie a zábavné učenie prinesie zaručený úspech a spokojnosť na oboch stranách.

Hra sa začína v momente jej spustenia. Úlohou žiakov je otvoriť zámok alebo sa dopracovať k riešeniu zadania. Jednotlivé písmená do hesla žiaci zbierajú prostredníctvom úloh, ktoré sú ukryté v jednotlivých predmetoch na prezentácii. Je potrebné ich nájsť (pomôcka - pri predmete, v ktorom sa nachádza úloha sa kurzor myšky zmení zo šípky na ruku.) V jednotlivých hrách sa nachádza rôzny počet úloh. Závisí to od veku žiakov, pre ktorých je hra určená. Žiaci by mali pracovať samostatne a rovnako by sa samostatne mali dopracovať k riešeniu. Pri prvej hre je potrebná pomoc zo strany učiteľa, no pri ďalších to už hravo sami zvládnu.

Prajeme Vám veľa zábavy a získaných vedomostí !

Zoznam digitálnych únikových hier

1. Kráľovstvo sveta, živočíchov, rastlín - 1. ročník, Prvouka - *Mgr. Marcela Baginová*
2. Deň vdákyvdania (Thanksgiving) – 8. ročník, Anglický jazyk - *Mgr. Erika Baldovičová*
3. Veľký Mor (The Great Plague) – 8. ročník, Anglický jazyk – *PaedDr. Silvia Běčáková*
4. Slovesá – 7.ročník, Slovenský jazyk – *Mgr. Lucia Haburajová*
5. Putovanie Londýnom – 7. ročník, Anglický jazyk – *Mgr. Vlasta Halászová*
6. Dovolenka rodinky Zábudlivých – 7. ročník, Matematika – *Mgr. Lucia Harhovská*
7. Deň Zeme – 1.ročník, Prvouka – *Bc. Kristína Humeníková*
8. Fyzikálne veličiny – 6. ročník, Fyzika – *Ing. Anna Huňarová*
9. Od Dunajca po Hornád – 4. ročník, Vlastiveda – *PaedDr. Mária Jasiková*
10. Život vo vode a na brehu – 5. ročník, Biológia – *PaedDr. Miroslav Leščinský*

11. Zakliata Krajina- 3. ročník, Hudobná výchova - *Mgr. Pavol Leško*
12. Stratené Slovensko – 4. ročník, Vlastiveda – *Mgr. Jaroslava Maslíková*
13. Hurá, do klubu! – 1. ročník, ŠKD – *Mgr. Zuzana Mráziková*
- 14 . Harry Potter – únik z hradu – 5. ročník, Slovenský jazyk – *Mgr. Adriana Pajdlhauserová*
15. The Island – 4. ročník, Anglický jazyk – *Mgr. Anna Plavčanová*
16. Alica v krajine zázrakov – 5.ročník, Slovenský jazyk, Matematika, Vlastiveda – *Mgr. Veronika Polhorská*
17. Potulky po Slovensku - 4. ročník, Vlastiveda – *Mgr. Eva Pročková*
18. Dobrodružstvo na Madagaskare – 3. ročník, Prírodoveda – *Mgr. Miroslava Rajecová*
19. Hudobné obdobia – 8. ročník, Hudobná výchova – *Mgr. Monika Siriková*
20. Štiavnické vrchy – 4. ročník, Špeciálna pedagogika – *Bc. Martina Szemenyáková*
21. Kniha Džunglí – 5. ročník, Geografia – *Mgr. Martina Šimurdiaková*
22. Hľadanie opice – 7.ročník, Geografia – *Mgr. Lucia Žitňáková*
23. Dvere do trinástej komnaty – 5.ročník, Literatúra – *PaedDr. Jaroslava Balážová*

TÉMA / MOTÍV	Kráľovstvo: - sveta - živočíchov - rastlín	1.
ROČNÍK / PREDMET:	Prvý (ZŠ), Prvouka	
DIDAKTICKÉ CIELE:	Rozvíjanie vedomostí žiaka v oblasti spoznávania prírodného prostredia a javov s ním súvisiacich tak, aby bol žiak schopný sa v informáciách orientovať samostatne a spracovať ich objektívne.	
OSNOVA / DEJ:	Princezná Jasmínka v Kráľovstve svet sa prechádzala a pozorovala krásnu prírodu. Objavila drevenú lyžicu, ktorá bola začiatkom ďalšieho putovania po prírode. Postupným riešením úloh žiaci vyriešia, z akého stromu bola vyrobená.	
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Pokračuj v putovaní krásnou prírodou, počas ktorej postupným riešením úloh budeš objavovať krásy živej a neživej prírody, svet živočíchov a rastlín. Súčasne vyriešiš tajničku, v ktorej je ukrytý názov stromu, z ktorej je vyrobená Jasmínkina lyžica.	
ANOTÁCIA:	Úniková hra má za cieľ zopakovať a upevniť získané vedomosti z predmetu prvouka a jej vzdelávacej oblasti Človek a príroda zameranej na živú a neživú prírodu, živočíchy a rastliny.	
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Táto úniková hra je výborný spôsob ako spestriť vyučovanie. Pútavým spôsobom si môžu žiaci získané učivo upevniť alebo zopakovať. Postupným riešením danej tajničky sa zvyšuje motivácia žiakov naučiť sa dané učivo.	

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

1. úloha – triedenie obrázkov do dvoch základných skupín: Živá a neživá príroda
 2. úloha – triedenie obrázkov na tému: Voda
 3. úloha – priradovanie kartičiek so slovami k obrázkom, ktoré zobrazujú základné prejavy života
- Za správne riešenie získa žiak 1. písmeno tajničky. (písmeno L)

2. Flippity

Úlohou je postupným riešením otázok odomknúť všetky zámky

Za správne riešenie získa žiak 2. písmeno tajničky. (písmeno I)

3. Kahoot

Úlohou je vyriešiť kvíz vytvorený z 10 otázok na tému Živočíchy. Na platforme Kahoot je potrebné zakliknúť – PLAY SOLO

Za správne riešenie získa žiak 3. písmeno tajničky. (písmeno P)

4. Sway

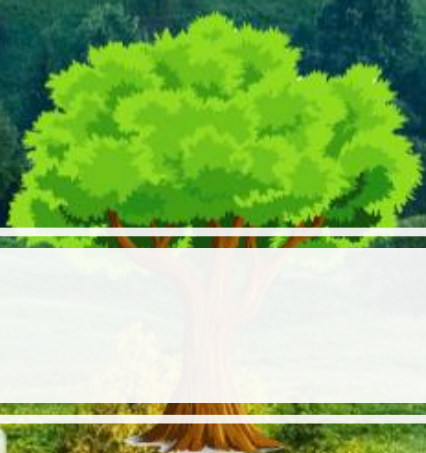
Postupnou interaktívnou prezentáciou tematického celku Rastliny a spoločným rozhovorom na jednotlivé otázky, žiaci za odmenu získajú 4. posledné písmeno tajničky. (písmeno A)

Riešenie: LIPA

Živá a neživá príroda

Mgr. Marcela Baginová

Princezná Jasmínka kráčala po lesnej cestičke. Všade kvitli nádherné kvety, ktoré voňali na široko-daleko. Ozýval sa spev vtákov a žblnkot potôčika. Pred stolárskou dielňou si sadla na kameň. Na zemi zbadala ležať drevenú lyžicu. Skús jej pomôcť zistiť, z akého stromu bola vyrobená. Pre štart kliknite na strom.



bit.ly/3DYWEGM



TÉMA / MOTÍV	Deň vďakyvzdania (Thanksgiving day)	2.
ROČNÍK / PREDMET:	Ôsmy, Anglický jazyk	
DIDAKTICKÉ CIELE:	Zopakovať a upevniť si gramatické javy, slovnú zásobu a každodenné frázy. Naučiť sa informácie o Otcoch pútnikoch	
OSNOVA / DEJ:	Deň vďakyvzdania je sviatok, ktorý sa každoročne oslavuje na pripomenutie Otcov pútnikov a ich ťažkých začiatkov v novej krajine. Hra poskytuje základné informácie o ich príchode, prvej zime a pôvodných obyvateľoch, ktorí im poskytli pomoc.	
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Je rok 1620 a práve si vystúpil z lode Mayflower na brehu Severnej Ameriky. Blíži sa zima a potrebuješ pre všetkých zabezpečiť ubytovanie a stravu. Pri plnení úloh postupne odhalíš písmená, z ktorých poskladáš názov sviatku, ktorý sa odvtedy oslavuje.	
ANOTÁCIA:	Cieľom hry je odhaliť názov sviatku, ktorý sa oslavuje v USA štvrtý štvrtok v novembri – Thanksgiving. Žiaci postupne prechádzajú úlohy, v ktorých sa oboznámia s históriou a tradíciami tohto sviatku. Zároveň si pri plnení jednotlivých úloh zopakujú gramatiku, slovnú zásobu a frázy.	
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Táto hra približuje žiakom vznik a tradíciu sviatku Vďakyvzdania, poskytuje informácie o Otcoch pútnikoch a zároveň si žiaci zopakujú gramatické javy a slovnú zásobu.	

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Skupinové puzzle – úlohou žiakov je priradiť slová do správnej kategórie

Za správne riešenie získajú dve písmená. (1. písmeno - T, 2. písmeno – H)

Pexeso – úlohou žiakov je zopakovať si každodenné frázy

Za správne riešenie získajú dve písmená. (3. písmeno - A, 4. písmeno – N)

Výber správnej odpovede – úlohou žiakov je zopakovať si prívesné otázky

Za splnené úlohy získajú dve písmená. (5. písmeno – K, 6. písmeno – S)

2. Prezi

Úlohou žiakov je v grafe zistiť pomer potravín, ktoré Američania kúpia počas sviatku Vďakvyzdania.

Dozvedia sa tu posledné dve písmená. (11. písmeno - N, 12. písmeno - G)

3. Flippity

Snowman - úlohou žiakov je uhádnuť slová pomocou nápovedy

Zámok - úlohou žiakov je otvoriť zámok pomocou získaného slova

Flashcards - úlohou žiakov je osvojiť si slovnú zásobu k téme Vďakvyzdanie.

Zároveň tu získajú dve písmená. (7. písmeno – G, 8. písmeno I)

4. Sway

Úlohou žiakov je prečítať si informácie o živote pútnikov.

Na konci získajú ďalšie dve písmená. (9. písmeno – V, 10. písmeno – I)

Riešenie: THANKSGIVING

Escape room

It is year 1620 and you have just got of a boat on the coast of the northern America in Plymouth. The winter is coming and you need to provide food for all your co-sailers. Do all the tasks and help everybody to survive. Collect the letters, write them down and find out the name of the holiday which is celebrated since then.



bit.ly/47p8PKR



TÉMA / MOTÍV	Veľký mor (The Great Plague)	3.
ROČNÍK / PREDMET:	Ôsmy, Anglický jazyk	
DIDAKTICKÉ CIELE:	Zopakovať gramatické časy, trpný rod, naučiť sa novú slovnú zásobu, dozvedieť sa fakty o čiernom more v Londýne	
OSNOVA / DEJ:	Veľký mor v rokoch 1665 – 1666 bol jedným z najhorších. Príčinou boli potkany, ktoré nákazu roznášali. Na nákazu zomrelo viac ako 100 000 ľudí.	
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Ocitol si sa v Londýne v roku 1665 a práve tam zúri veľká epidémia moru. Tvojou úlohou je prečítať si informácie a splniť jednotlivé úlohy, aby si sa pred nákazou zachránil.	
ANOTÁCIA:	Hra je zameraná na tému Veľkého moru v Londýne. Úlohou žiakov je splniť jednotlivé úlohy a zachrániť sa pred nákazou.	
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Táto aktivita pomôže žiakom zopakovať si gramatické javy a zároveň sa naučiť nové informácie z histórie.	

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Hľadanie párov 1 – úlohou žiakov je precvičiť si a zopakovať slovnú zásobu k téme

Žiak získa 1. znak do tajničky (číslo – 9)

Hľadanie párov 2 – úlohou žiakov je precvičiť si a zopakovať slovnú zásobu k téme

Žiak získa 2. znak do tajničky (číslo – 4)

Skupinové puzzle – úlohou žiakov je precvičiť si slovnú zásobu zameranú na časti tela

Žiak získa 3. písmeno do tajničky (písmeno – X)

Voľné odpovede – úlohou žiakov je zopakovať si: So/Neither

Žiak získa 4. písmeno do tajničky (písmeno – B)

Delenie do skupín - úlohou žiakov je rozdeliť vety podľa činného a trpného rodu

Žiak získa 5. znak do tajničky. (číslo – 3)

2. Sway

Zadanie k únikovej hre - úlohou žiakov je prečítať si zadanie k únikovej hre

3. Flippity

Flashcards - úlohou žiakov je naučiť sa novú slovnú zásobu k téme

Zámok - úlohou žiakov je otvoriť zámky pomocou získaných indícií a informácií

4. Quizizz

Úlohou žiakov je precvičiť si podmienkové vety

<https://quizizz.com/join?gc=98014947>

Riešenie 1: 94XB3

Riešenie 2: plague

THE GREAT PLAGUE

ESCAPE ROOM

PaedDr. Silvia Běčáková

bit.ly/3Ouz5uB



TÉMA / MOTÍV	Slovesá
ROČNÍK / PREDMET:	Siedmy, Slovenský jazyk
DIDAKTICKÉ CIELE:	Cieľom hry je opakovanie tematického celku. Žiak vie určiť gramatické kategórie aj tvar sloviess. Po zopakovaní jednotlivých javov, by mal úspešne zvládnuť jednotlivé testy zamerané na kľúčové pojmy.
OSNOVA / DEJ:	Žiak prechádza postupne jednotlivými testami, pričom po ich zvládnutí získava nápovedy, ktoré musí dešifrovať a otvoriť si tak zámky pre úspešné ukončenie hry.
VÝZVA – CIEĽ HRY:	V škole si tento týždeň nedával pozor, a tak si sa ocitol v poškoláckej triede. Nie je tu už pani učiteľka, no školník ťa pustí domov až vtedy, ak sa všetko doučíš a prejdeš úspešne zadanými úlohami.
ANOTÁCIA:	Hra obsahuje päť testov, štyri sú zamerané na konkrétny jav a jeho utvrdenie, piaty test je zhrňujúci, žiak ňom využíva všetky nadobudnuté vedomosti.
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Táto hra je vhodná ako domáca úloha pred písomkou, žiaci tak majú dostatok času vrátiť sa k javom, ktoré im robili problém. V triede ju odporúčam ako skupinovú prácu na tabuli, nakoľko niektorí žiaci majú problémy s technikou.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. Flippity

Flashcards - úlohou žiakov je správne určiť rod, číslo a pád slovesa. Na polovici kartičiek sú slovesá, na druhej gramatické kategórie, ktoré k slovesám prislúchajú.

Ak budú karty otáčať, na poslednej nájdu nápovedu ku kľúču od 1. zámku (...-) – písmeno V

2. LearningApps

Kvíz - úlohou žiakov je vyriešiť kvíz vytvorený zo šiestich otázok zameraných na jav – slovesný spôsob

Na konci získajú nápovedu ku kľúču od 2. zámku (.) – písmeno E

3. Forms

Kvízy - žiaci si prostredníctvom jednoduchého testu precvičujú slovesný vid a slovesný tvar

Po vypracovaní kvízov sa žiakom zobrazí tretia a štvrtá nápoveda.

Nápoveda ku kľúču od 3. zámku (-.) – písmeno R

Nápoveda ku kľúču od 4. zámku (-...) – písmeno B

4. LearningApps

Milionár - Ide o zhrnutie celého tematického celku. Žiaci postupujú od jednoduchých úloh až k tým najzložitejším a najkomplexnejším

Po ukončení získavajú poslednú nápovedu, ktorá im pomôže odomknúť posledný zámok.

Nápoveda ku kľúču od 5. zámku (...) – písmeno S

Riešenie: VERBS

Slovesá

V škole si tento týždeň nedával pozor a tak si sa ocitol v poškoláckej triede. Nie je tu už učiteľka, no školník t'a pustí domov až vtedy, ak sa všetko doučíš a prejdeš úspešne zadanými úlohami.

Ideme na to!
Štartujeme!



bit.ly/3qtZpNn



TÉMA / MOTÍV	Putovanie Londýnom	5.
ROČNÍK / PREDMET:	Siedmy, Anglický jazyk	
DIDAKTICKÉ CIELE:	Pomenovať pamiatky Londýna, dopĺňať základné informácie, porozumieť pokynom na ceste k cieľu, osvojiť si nové vedomosti o Veľkej Británii, Londýne a jeho pamiatkách, či najznámejších miestach	
OSNOVA / DEJ:	Turista cestuje po Londýne, postupuje podľa pokynov, plní zadané úlohy a snaží sa odhaliť kľúčové slovo (heslo, kód) a ukončiť hru.	
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Vyber sa na cestu Londýnom a ukáž, ako dobre poznáš jeho pamiatky a známe miesta. Využi svoje vedomosti. Ak budeš šikovný a podarí sa ti odhaliť heslo, dostaneš sa do cieľa a ukončíš svoje putovanie.	
ANOTÁCIA:	Hra vo forme mapy pamiatok mesta Londýn slúži na zopakovanie anglických reálií a faktov preberaných na hodinách ANJ, ale aj na získanie nových vedomostí o Veľkej Británii a Londýne. Keďže hraje v anglickom jazyku, zároveň preveruje jazykové znalosti a zručnosti žiakov (reading comprehension). Ponúka množstvo zaujímavostí a hravým spôsobom ponúka žiakom dostať sa na miesta, kde možno ešte neboli (videá ako súčasť hry)	
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Táto hra je vhodná v rôznych fázach hodiny – pri expozícii, fixácii ale aj diagnostike.	

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. Learning Apps

Hľadanie párov - úlohou žiakov je spájať dvojice – obrázok a názov

Za splnenie úlohy žiak získa jedno písmeno do hesla. (3. písmeno – R)

Milionár - úlohou žiakov je vybrať z ponúkaných možností správnu odpoveď na otázku

Za splnenie úlohy žiak získa písmeno dvakrát použité v hesle. (2. a 5. písmeno - E)

2. Flippity

Zámky 1 - úlohou žiakov je otvoriť zámok tak, že správne odpovedajú na otázky

Riešenie 1. – yes, 2. – red Žiaci získajú ďalšie písmeno do hesla (6. písmeno – C)

Slovný mrak - úlohou žiakov je pozorne si prečítať text a zapamätať si údaje v ňom

Zámky 2 - úlohou žiakov je otvoriť zámok tak, že správne odpovedajú na otázky

Riešenie: 1. Harry Potter, 2. Evelyn, 3. 1828, 4. 99, 5. 207

Žiaci získajú ďalšie dve písmená do hesla (1.písmeno – P, 4. písmeno – F)

Zámky 3 - úlohou žiakov je otvoriť zámok tak, že správne odpovedajú na otázky

Riešenie: 32 Žiaci získajú posledné písmeno do hesla (7. písmeno – T)

3. Sway

Prezentácia - úlohou žiakov je pozrieť si prezentáciu a zapamätať si dôležité informácie

4. Thinglink

Videá - zábavná, oddychová aktivita – videá k téme Londýn (let lietadlom ponad mesto a jazda v London Eye)

Riešenie: PERFECT

You are a tourist in **London** - visit famous places (click), show your knowledge and learn something new



bit.ly/3QD15yB

Get on the boat and enjoy the trip:)

TÉMA / MOTÍV	Dovolenka rodinky Zábudlivých	6.
ROČNÍK / PREDMET:	Siedmy, Matematika	
DIDAKTICKÉ CIELE:	Zopakovať si kľúčové učivo matematiky 7. ročníka - pomer, percentá, zlomky, priama a nepriama úmernosť	
OSNOVA / DEJ:	Žiaci cez obrázky krásneho talianskeho regiónu hľadajú názov dovolenkovej destinácie rodinky Zábudlivých. Vyriešením úloh získavajú indíciu, po rozlúštení a odomknutí všetkých zámkov musia poskladať správne slovo.	
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Ocitol si sa u rodinky Zábudlivých. Rodinku tvorí mama Rafaela, ocko Fred, a dcéra Vilma. V lete by chceli ísť na dovolenku. Ak vyriešiš všetky úlohy, zopakuješ si tohtoročné učivo z matematiky, tak zistíš ich dovolenkovú destináciu.	
ANOTÁCIA:	Hra slúži na zopakovanie učiva matematiky v 7. ročníku. Prostredníctvom obrázkov z Toskánska žiaci spoznajú tento región a týmto prepojíme medzipredmetové vzťahy - matematiku s geografiou.	
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Žiakom sa hra veľmi páčila, v budúcnosti určite ešte Prezi využijem, takisto aj aplikáciu LearningApps, kde som našla veľa zaujímavých aktivít využiteľných na hodinách. Je však potrebné mať dobre internetové pripojenie, aby všetko fungovalo, tak ako má.	

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. Learning Apps

Kvíz - úlohou žiakov je vyriešiť 3 slovné úlohy na %

Za splnenie úlohy žiak získa indíciu č.1 (S)

Doplňovačka - úlohou je vyriešiť úlohu opäť na %, pomocou obrázka

Za splnenie úlohy žiak získa indíciu č.2 (TO)

Doplňovačka - úloha je zameraná na rozdeľovanie a zmenu čísla v pomere

Za splnenie úlohy žiak získa indíciu č.3 (K)

Hľadanie párov - úloha je zameraná na zlomky.

Za splnenie úlohy žiak získa indíciu č.4 (KO)

Doplňovačka - úloha je zameraná na priamu a nepriamu úmernosť

Za splnenie úlohy žiak získa indíciu č.5 (ÁN)

Doplňovačka - úloha je zameraná na zlomky - na rozdiel od predchádzajúcich doplňovačiek, nevyberajú žiaci z možností, ale vpisujú konkrétne číslo.

Za splnenie úlohy žiak získa indíciu č.6 (S)



Dovolenka rodinky Zábudlivých

Ocitol si sa u rodinky Zábudlivých. Rodinku tvorí mama Rafaela, ocko Fred, a dcéra Vilma. V lete by chceli ísť na dovolenku. Ak vyriešiš všetky úlohy, zopakuješ si tohtoročné učivo z matematiky a zistíš ich dovolenkovú destináciu.

bit.ly/3DUKPSc



START

ROČNÍK / PREDMET:

Prvý, Prvouka

DIDAKTICKÉ CIELE:

Dieťa vie roztriediť odpad do správnych košov, vie určiť aké správanie sa v prírode je vhodné a nevhodné, vie navrhnúť riešenia, ako by sme mohli chrániť našu planétu.

OSNOVA / DEJ:

Zvieratká sa snažia ochrániť svoj domov - prírodu, ale ľudia im v tom neustále bránia tým, že do prírody vyhadzujú odpadky, nešetria elektrinou, znečisťujú ovzdušie, míňajú veľa vody, či rúbu lesy.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Pomôžte zvieratkám vyriešiť úlohy a zachrániť ich domčeky. Za každú úlohu dostanete jedno písmenko. Z písmen vám vznikne odkaz od zvieratiek. Pozor, zostáva vám málo času. Máte na to už len 1 hodinu!

ANOTÁCIA:

Úniková hra slúži na upevnenie a rozšírenie si vedomostí o ochrane prírody a triedení odpadu. Je zložená z 8 rôznych úloh + jedného plagátu – nápovedy. Za každú správne vyriešenú úlohu získajú deti písmená, ktoré keď poskladajú do slova, vznikne im odkaz od zvieratiek, ktorý im pomôže odomknúť zámok.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Pri prvákoch je vhodné hru spustiť na interaktívnej tabuli a vyvolávať ich na striedačku pri plnení úloh, pretože ešte nemajú dostatočné zručnosti s PC, aby vedeli hru hrať samostatne.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. Learning Apps

Triedenie do skupín - úlohou žiakov je roztriediť odpadky na plasty, kovy, papier a sklo (1. písmeno – Ď)

Dvojsmerovka - úlohou žiakov je nájsť 8 slov (2. písmeno – A)

Pexeso - žiaci hľadajú obrázky a k nim činnosti, ktoré pomáhajú chrániť našu Zem (3. písmeno – K)

Spájačka – žiaci priradujú obrázok odpadu k nahrávke – materiálu, z ktorého je vyrobený (4. písmeno – U)

Puzzle – žiaci triedia činnosti podľa toho, či nimi ničíme alebo chránime planétu (5. písmeno – J)

Kvíz – úlohou žiakov je správne zodpovedať na otázky v kvíze (6. písmeno – E)

2. Jigsawplanet

Puzzle - úlohou žiakov je poskladať puzzle a nájsť kôš, do ktorého by mohli zahodiť noviny

Predposledné písmeno z jeho názvu majú použiť v záverečnom hesle (8. písmeno - E)

3. Sway

Rozdiely - žiaci majú nájsť na obrázku jeden rozdiel

Stratené písmenko, ktoré použijú do záverečného hesla (7. písmeno – M)

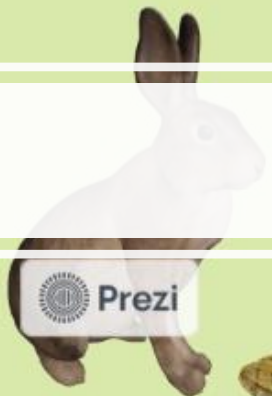
Plagát - plagát slúži na získanie informácií k zodpovedaniu otázok v kvíze

4. Flippity

Zámok – úlohou žiakov je poskladať zo získaných písmen slovo a odomknúť ním zámok

Riešenie: Ďakujeme

Zvieratká sa snažia ochrániť svoj domov - prírodu, ale ľudia im v tom neustále bránia tým, že do prírody vyhadzujú odpadky, znečisťujú ovzdušie, míňajú veľa vody, či rúbu lesy. Pomôžte zvieratkám vyriešiť nasledovné úlohy a zachrániť ich domčeky. Za každú úlohu dostanete jedno písmenko. Z písmen vám vznikne odkaz od zvieratiek. Pozor, zostáva vám málo času. Máte na to už len 1 hodinu!



bit.ly/3DQNIca



CHCEM IM
POMÔC!

TÉMA / MOTÍV	Fyzikálne veličiny
ROČNÍK / PREDMET:	Šiesty, Fyzika
DIDAKTICKÉ CIELE:	Motivovanie k zdokonaľovaniu sa. Schopnosť riešiť problémy, orientovať sa v množstve informácií. Uplatniť získané vedomosti v nových problémových situáciách. Formovať rozvoj tvorivého myslenia.
OSNOVA / DEJ:	Hra obsahuje 4 rôzne únikové miesta. Každé dobrodružstvo má 3 časti. Hráči musia nájsť jednotlivé písmena z hesla, ktoré otvorí zámok v bludisku. Hra začína otvorením bludiska - vchodom a prečítaním informácií o fyzikálnych veličinách. V objektoch sú schované úlohy so šiframi. Hráča sprevádza zajačí kamarát Krištof. Otvorením topicov si žiaci zopakujú pojmy o jednotlivých fyzikálnych veličinách (jednotka, meranie a značka). Každá fyzikálna veličina schováva motivačné úlohy (nie sú povinné) a úlohy na odhalenie hesla, ktoré je kľúčom k východu z bludiska. Každé miesto bludiska je spojené s videom, ktoré pripomenie žiakom postupy merania fyzikálnych veličín.
VÝZVA – CIEĽ HRY:	O chvíľu vstúpiš do kukuričného bludiska, ktoré sa volá Fyzikálne veličiny. Správne riešenia úloh z troch oblastí ti pomôžu, aby si sa nestratil a šťastne našiel cestu von.
ANOTÁCIA:	Únikovky sú hrami, ktoré pomáhajú deťom v rozvoji. Rozvíjajú tímového ducha, deti sa učia vzájomne spolupracovať, spoznať jeden druhého, využiť najlepšie znalosti a zručnosti každého v tíme, taktiež rozvinúť logické myslenie. Únikové hry sú jedinečná zmes zábavy, tajomna i myslenia.
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Úniková hra je prostriedkom pre spestrenie vyučovania, podporuje myslenie žiakov nenásilnou hravou formou. Učiteľ pri jej tvorbe pracuje s rôznymi aplikáciami, ktoré umožňujú opakovanie učiva, fixáciu a zároveň hodnotenie žiaka. Hrať môžu jednotlivci ale aj skupiny.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. Learning Apps

Správne/Nesprávne - úlohou žiakov je umiestniť kartičku s textom na pojem SPRÁVNE – NESPRÁVNE

Žiak získava písmeno do hesla. (1. písmeno – H)

Pexeso - úlohou žiakov je nájsť správnu dvojicu pojmov (2. písmeno – U)

Dvojice - úlohou žiakov je pospájať správne dvojice (5. písmeno – O)

Tajnička - úlohou žiakov je vyplniť tajničku (7. písmeno – A)

2. Flippity

Zámky - úlohou žiakov je otvoriť zámky s tromi premenami jednotiek

Riešenie: 1. 0,01256 2. 5100 3. 0,06 (3.písmeno – S)

Flashcards - úlohou žiakov je zopakovať si základné pojmy z témy fyzikálnych veličín

Pexeso - úlohou žiakov je vytvoriť správne dvojice (4. a 6. písmeno – T)

Hlavný zámok - úlohou žiakov je doplniť nájsené heslo a otvoriť hlavný zámok z bludiska.

3. Sway

Prezentácia - žiaci sa oboznámia s novou fyzikálnou veličinou, ktorej pomenovanie je heslom únikovej hry

Riešenie: HUSTOTA

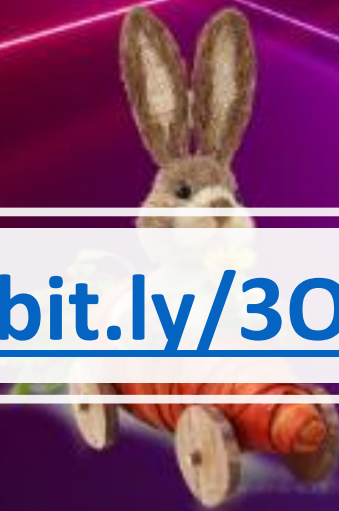
Fyzikálne veličiny

Čaká ťa úniková hra, v ktorej správnymi odpoveďami najdeš východisko z bludiska. Tvojou úlohou je objaviť heslo poskladané z jednotlivých písmen. Iba správne heslo a zajačí kamarát Krištof ťa šťastne vyvedú z bludiska. Do hry vstúpiš klikom na ŠTART.



bit.ly/30Bjucr

ŠTART



TÉMA / MOTÍV	Od Dunajca po Hornád	9.
ROČNÍK / PREDMET:	Štvrtý, Vlastiveda	
DIDAKTICKÉ CIELE:	Doplniť slová do tajničky bez chyby. Vyriešiť úlohy potrebné pre zvládnutie únikovej hry. Hravou formou upevniť vedomosti o vybraných mestách východného Slovenska. Prepojiť vedomosti o mestách s vlastnými zážitkami.	
OSNOVA / DEJ:	Začína sa príbeh o princeznej, ktorá ide na návštevu k svojim kamarátom. Prechádza mestami Červený Kláštor, Stará Ľubovňa, Košice, Prešov, Bardejov, Svidník a Humenné. V jednotlivých mestách sa dozvedá mnoho zaujímavých vecí a musí riešiť aj rôzne úlohy. Na tejto ceste sa nachádza 6 zámkov. V 5. z nich získa žiak písmená, ktoré je potrebné vyskladať pre odomknutie 6. zámku. Odomknutím všetkých zámkov sa dozvie, ktorú časť Slovenska princezná navštívila. Zároveň je to signál, že žiak úspešne zvládol únikovú hru.	
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Jedného dňa sa princezná Lada rozhodla, že bude spoznávať Slovensko. Išla tam, kde mala najviac kamarátov. Všetci sa na ňu veľmi tešili a pripravili si množstvo úloh a informácií, aby si čo najviac zapamätala o ich rodných mestách. Keďže princezná bola veľmi šikovná, všetkými mestami prešla bez problémov. Dokážete to aj vy? Postupujte od Dunajca po Hornád	
ANOTÁCIA:	Úniková hra slúži na opakovanie učiva o mestách z tematického celku „Od Hornádu po Dunajec“	
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Úniková hra slúži na hravé opakovanie, upevňovanie resp. osvojovanie učiva, ktoré je pre žiakov veľmi zaujímavé.	

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

- 1. Learning Apps** Tajnička - úlohou žiakov je doplniť názvy riek
1. Hornád, 2. Laborec, 3. Topľa, 4. Ondava, 5. Torysa, 6. Dunajec
- 2. Kahoot** Kvíz - úlohou žiakov je odpovedať na otázky v kvíze. Na platforme Kahoot je potrebné zakliknúť – PLAY SOLO
- 3. Sway** Prezentácia - úlohou žiakov je získať, respektíve rozšíriť si informácie o vybraných mestách, na ceste od Hornádu po Dunajec.
- 4. Flippity** Zámky - úlohou žiakov je správne odpovedať na 6 otázok, na základe ktorých zistia, ktorú časť Slovenska princezná navštívila. Odpoveď napíšu do šiesteho zámku, pod mesto Humenné. (Každý zámok sa nachádza pod iným mestom.)
 1. Červený Kláštor – riešenie: O lietajúcom Cyprianovi (1. písmeno – V)
 2. Stará Ľubovňa – riešenie: stredoveký vojenský tábor (3.písmeno – CH)
 3. Košice – riešenie: stredoveký (4. písmeno – O)
 4. Prešov – riešenie: koňare (2.písmeno – Ý)
 5. Svidník – riešenie: 49 (5.písmeno – D)
 6. Humenné – riešenie: východ

Od Dunajca po Hornád

Mária Jasiková

Štart



Jedného dňa sa princezná Lada rozhodla, že bude pokračovať v spoznávaní Slovenska. Išla do časti, kde mala veľa kamarátov.

Všetci sa na ňu veľmi tešili a kým prišla, pripravili si pre ňu množstvo informácií a úloh, aby si o ich rodných mestách, čo najviac zapamätala. Keďže princezná bola veľmi šikovná, tak všetkými mestami a úlohami prešla bez problémov. Dokážete to aj vy?

~~Ak chcete zistiť, ktorú časť Slovenska princezná navštívila, tak sa preklikajte všetkými miestami, na ktorých sa vám objaví ruža. Následne zistíte nie len odpoveď, ale aj to, čo všetko sa o nej dozvie princezná.~~

bit.ly/3qlzJTf

~~Prezývajte od Dunajca po Hornád. Posledné mesto bude Humenné.)~~



Prezývajte

TÉMA / MOTÍV	Život vo vode a na brehu
ROČNÍK / PREDMET:	Piaty, Biológia
DIDAKTICKÉ CIELE:	Uviest' vlastnosti vody dôležité pre život organizmov. Vysvetliť význam mikroskopických organizmov pre život vo vode. Uviest' význam vodných a brehových rastlín. Uviest' príklad jednotlivých skupín stavovcov žijúcej v stojatej a tečúcej vode. Poznať na ukážke vodný hmyz, ulitníkov a lastúrníkov.
OSNOVA / DEJ:	Potápač potrebuje uniknúť z vodných hĺbok. Musí odomknúť zámok, ktorý ukrýva kľúčové slovo PLANKTÓN. Rôzne druhy vodných rastlín a živočíchov mu pomáhajú odhaliť indície: Kyslík vo vode je veľmi dôležitý. Premýšľam, ako sa do vody dostane. Vo vode žije mnoho bylinožravých rýb. Čo je ich potravou? Mnoho organizmov voľným okom vidieť nemôžem iné sú veľké a nebezpečné. Tieto organizmy sa nechajú voľne unášať vodou. Niektoré organizmy dokážu prežiť aj vo veľkých hĺbkach. Vo vode žije mnoho organizmov, ktoré sú zložené iba z niekoľkých buniek. Mám pocit, že týmto som minule krmil svoje akvarijné rybičky. Medzi týmito organizmami vidím rastliny aj živočíchy.
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Si potápač a potrebuješ rýchlo uniknúť z vodných hĺbok na vzduch. Vo vode a pri vode žije mnoho druhov rastlín a živočíchov. Pomôžu Ti nájsť indície a odhaliť kľúčové slovo. Pomocou neho odomkneš zámok a budeš môcť vyplávať na hladinu. Pozorne prehľadaj všetky objekty, ktoré ukrývajú vodné hlbiny a indície objavíš. POZOR! Kyslík Ti vydrží iba 30 minút.
ANOTÁCIA:	Pripravená úniková hra slúži na zopakovanie vedomostí tematického celku "Život vo vode a jej okolí". Obsahuje jeden zámok, ktorý odomkne kľúčové slovo PLANKTÓN. Nápodvedou ku kľúčovému slovu je niekoľko indícií ukrytých pod hladinou vody.
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Únikovú hru som pripravil pre žiakov 5.ročníka na zopakovanie tematického celku Život vo vode a pri vode na hodinách biológie. S jednou triedou som túto aktivitu realizoval individuálne na počítačoch. Ďalšia trieda tieto úlohy riešila v skupinách na mobilných telefónoch. Pre nich som pripravil tlačенú formu tejto hry a pokynmi a QR kódmi k jednotlivým úlohám. Hru som tiež v škole zverejnil vo veľkom formáte na nástenných novinách. Žiaci úlohy riešili s veľkým záujmom, snažili sa odhaliť kľúčové slovo. Pri tejto forme sa mi viac osvedčila práca žiakov v skupinách v porovnaní so samostatnou prácou.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. Sway

Zápisky - do jednotlivých okien žiaci zapisujú zistené indície, aby odhalili kľúčové slovo

2. Flippity

Zámok - úlohou žiakov je do zámku napísať kľúčové slovo **PLANKTÓN**, ktoré majú žiaci odhaliť na základe zistených indícií v jednotlivých úlohách.

3. LearningApps

Usporiadanie - úlohou žiakov je usporiadať organizmy do potravinového reťazca

Hľadanie párov - úlohou žiakov je k obrázkom živočíchov priradiť správne mená

Kvíz - úlohou žiakov je označiť správne tvrdenia týkajúce sa vydry riečnej

Doplňovačka - úlohou žiakov je do viet doplniť správne slová

Šibenica - úlohou žiakov je na základe hlások zistiť názov brehovej rastliny

Osemsmerovka - úlohou žiakov je v osemsmerovke nájsť názvy šiestich vodných organizmov

Hľadanie párov – úlohou žiakov je k obrázkom rýb priradiť správne názvy

Skupinové puzzle - úlohou žiakov je zaradiť vodné stavovce do správnej skupiny

Indície: 1. Vidím mnohé živočíchy, ktoré využívajú pasívny pohyb.

2. Kyslík vo vode je veľmi dôležitý. Premýšľam, ako sa do vody dostane.

3. Vo vode žije mnoho bylinožravých rýb. Čo je ich potravou?

4. Vo vode žije mnoho organizmov, ktoré sú zložené iba z niekoľkých buniek.

5. Mám pocit, že týmto som minule krmil svoje akvarijné rybičky.

6. Niektoré organizmy dokážu prežiť aj vo veľkých hĺbkach.

7. Mnoho organizmov voľným okom vidieť nemôžem iné sú veľké a nebezpečné.

8. Medzi týmito organizmami vidím rastliny aj živočíchy.

Riešenie: **PLANKTÓN**



Život vo vode a pri vode

Ocitol si sa v online **ESCAPE ROOM**

Si potápač a potrebuješ rýchlo uniknúť z vodných hĺbok na vzduch.

Vo vode a pri vode žije mnoho druhov rastlín a živočíchov. Pomôžu Ti nájsť indicie a odhaliť kľúčové slovo. Pomocou neho odomkneš zámok a budeš môcť vyplávať na hladinu. Pozorne prehládaj všetky objekty, ktoré

ukrývajú vodné hlbiny a iné bit.ly/3YwhFSO

POZOR! Kyslík Ti vydrží iba 30 minút.

Start

TÉMA / MOTÍV	Zakliata krajina
ROČNÍK / PREDMET:	Tretí, Hudobná výchova s využitím medzipredmetových vzťahov
DIDAKTICKÉ CIELE:	Pomenovať konkrétne hudobné nástroje. Identifikovať, pomenovať a zapísať noty v notovom zápise v rozsahu c1 – c2. Identifikovať, charakterizovať a terminologicky správne pomenovať hudobno-vyjadrovacie prostriedky – melódiu, tempo, rytmus, dynamika. Rozlišovať autorské a ľudové piesne, slovenské, zahraničné a regionálne piesne. Poznať ľudovú kultúru, folklór.
OSNOVA / DEJ:	Žiak vstupuje do krajiny, ktorá je zakliata. Je to krajina ticha. Bez zvuku hudobných nástrojov, bez spevu a tanca. Potrebuje sa dostať do zámku, v ktorom sú zakliate hudobné nástroje. Treba prísť na to, ako ich odčarovať. Keď to zvládne naráža na ďalší problém. Nepočuť spev. Opäť hľadá riešenie. Zvládnutím úloh obnoví hudbu, spev i tanec v celej krajine.
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Vitaj v zakliatej krajine. Kráľovstvo, kde donedávna bolo množstvo hudby, spevu, tanca, konali sa plesy, zábavy i oslavy. Zrazu sa všetko zmenilo a nikto nevie prečo. Vstúpiš do nášho zámku k zakliatym hudobným nástrojom a pomôžeš prinavrátiť radosť do našej krajiny?
ANOTÁCIA:	Prostredníctvom hry žiaci spoznávajú jednotlivé hudobné nástroje, opakujú si teoretické učivo z oblasti hudobno-vyjadrovacích prostriedkov. Využívaním medzipredmetových vzťahov upevňujú učivo aj z iných predmetov.
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Únikovú hru odporúčam hrať v školskom alebo v domácom prostredí s využitím slúchadiel. Vopred je potrebné naplánovať si dostatočný čas na riešenie jednotlivých úloh, nestresovať deti časomierou.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. Flippity

Zámok - Úlohou žiaka je otvoriť zámok na vstupnej bráne vďaka heslu, ktorý získa zložením písmen zobrazených pri kliknutí na okná letohrádku alebo cez nápovedu zhladením vytvoreného videa.

HESLO JE DARDANELY

2. Prezi

Hľadanie indícií - Žiak hľadá v miestnosti plnej hudobných nástrojov indície. Kliká na rôzne hudobné nástroje i iné predmety v miestnosti a skúša zistiť ako zrušiť kliatbu. Pomocníkom je socha, ktorá prezrádza jedno z potrebných hesiel. Zrušenie kliatby je možné cez zrkadlo a odomknutie všetkým zámkom. Odpovede na jednotlivé otázky je možné získať v miestnosti.

3. LearningApps

Priradovanie - žiak musí vytvoriť správne dvojice – obrázok hudobného nástroja so zvukom, ktorý vydáva.

Po splnení získava heslo 133.

Osemsmerovka - V miestnosti, kde sú TYMPANY, nachádza žiak úlohu. Hľadá slová súvisiace s dynamikou.

Po splnení úlohy získava heslo DYNAMIKA.

Šibenica - žiak má doplniť názov kroja, ktorý vidí na obrázku. Prezretím SWAY dokumentu to zvládne hravo.

Získa časť hesla – skratka titulu inžinier = ING

Tvorenie dvojíc - úlohou žiaka je spojiť názov noty s obrázkom znázorňujúcim zapísanú notu v notovej osnove.

Získa časť hesla – noc po anglicky = NIGHT

Tajnička - žiak má správne doplniť názvy 3 hudobných nástrojov na základe obrázku, ktoré si často deti i dospelí mýlia.

Získa časť hesla – 3 písmena = ALE



4. Flippity

Pexeso - žiak má spojiť obrázok speváka s názvom piesne a jeho menom. Jedna pieseň nemá autora, lebo je ľudová. Získané heslo: ĽUDOVÁ PIESEŇ.

Zámok - úlohou žiaka je otvoriť všetky zámky, aby odčaroval zakliate hudobné nástroje. Postupne odpovedá na otázky. Ak si dostatočne prezrel miestnosť, bude vedieť odpovedať na všetko. Pomocnú ruku mu podá aj nápoveda (žiarovka). Zámok 1 – 133, Zámok 2 – ČEKY, Zámok 3 – tamtamy, Zámok 4 – husle, viola, violončelo, kontrabas, Zámok 5 – remeň, Zámok 6 – dynamika, Zámok 7 – ľudová pieseň

Zámok - Doplnením správneho hesla žiak odomkne zámok a oslobodí slávika z kliečky. Heslo je zložené z 3 častí, ktoré keď spojí vznikne mu 11 písmenové slovo NIGHTINGALE, čo v preklade znamená slávik.

5. Google Slides

Riešenie nového problému - žiak hľadá v miestnosti niekoho, kto mu pomôže vyriešiť ďalšiu záhadu. Nástroje už fungujú, ale spev nepočuť. Pomocníkom je slávik sediaci na okne.

6. Thinglink

Tagy so zadanými úlohami – žiak kliká na jednotlivé ikonky a hľadá riešenie, ako ďalej. Slávik uzamknutý v kliečke potrebuje heslo na vyslobodenie. K získaniu 11 písmenového hesla mu pomôžu ostatní slávici.

7. Sway

Zdroj informácií – žiak si prezrie jednotlivé typy krojov. Fotografická pamäť sa mu zide pri riešení úlohy typu ŠIBENICA.

8. Wordwall

Prešmyčka – ak si žiak nevie si spomenúť na anglické slovíčko NIGHT, pomôže mu táto prešmyčka. Rôzne pojmy z HUV poskladá, zapíše si jednotlivé písmeno a výsledkom je heslo NIGHT.



Zaklita krajina

bit.ly/45rbUrN



Uniková hra

ROČNÍK / PREDMET:

Štvrtý, Vlastiveda

DIDAKTICKÉ CIELE:

Žiak pozná významné historické udalosti, osobnosti a pamiatky Slovenska. Objavuje ďalšie pútavé skutočnosti z histórie Slovenska. Poznatky aplikuje pri riešení úloh didaktickej online hry. Uvedomuje si význam ochrany kultúrnych pamiatok.

OSNOVA / DEJ:

Úlohou žiaka je urobiť poriadok v histórii a tak zachrániť Slovensko.
Jednotlivé úlohy sú ukryté v štyroch kultúrnych pamiatkach – slovenských hradoch a zámkoch.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Zlý čarodej zamiešal udalosti v dejinách Slovenska. Cestuj v čase, urob poriadok v histórii a zachráň Slovensko.

ANOTÁCIA:

Hra slúži na zopakovanie tematického celku Slovensko v minulosti a dnes. Žiak si hravou formou zopakuje významné udalosti a osobnosti slovenskej histórie a spoznáva ďalšie nové pútavé skutočnosti.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Veľmi motivujúca metóda učenia sa pre žiakov aj pre učiteľa. Ako negatívum hodnotím časovú náročnosť tvorby únikovej hry. Odporúčam vytvorenie platformy na vzájomné zdieľanie únikových hier.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Pexeso - úlohou žiakov je nájsť správnu dvojicu z deviatich párov kariet

Priradovačka - úlohou žiakov je priradiť meno osobnosti k jej obrazu – portrétu

Časová priamka - úlohou žiakov je priradiť udalosť na časovej priamke k storočiu

Po vyriešení každej úlohy žiak získa radu, ako pokračovať ďalej v hre.

2. Google Slides

Video Hrad Krásna Hôrka - žiak si pozrie video a poznačí si podľa pokynu rok ukončenia rekonštrukcie hradu. Tento údaj využije pri odomykaní zámku. (2024)

Video Happy Krkavec - zhliadnutie videa má zábavný charakter – informuje o podujatí Festival duchov a strašidiel, ktoré sa každoročne koná v Bojniciach.

3. Sway

Prezentácia Mária Terézia - žiak si pozrie video, v ktorom sa dozvie niekoľko zaujímavosti o panovníčke Márii Terézii potrebných vyriešenie ďalšej úlohy v prezentácii. (Koľko rokov mala Mária Terézia, keď bola korunovaná uhorskou kráľovnou? – 23)

4. Flippity

Zámky - otvorením zámkov žiak splnil všetky úlohy a zachránil Slovensko

Riešenie: Zámok 1 - 5

Zámok 2 - 8

Zámok 3 - 4

Zámok 4 - 23

Zámok 5 - 2024

Stratené Slovensko



Zlý čarodej zamiešal udalosti v dejinách Slovenska. Cestuj v čase, urob poriadok v histórii a zachráň Slovensko. Tvoja prvá úloha je skrytá v Novom zámku v Banskej Štiavnici. Posúvaš a vraciaš sa pomocou čiernej šípky.



bit.ly/3KErcS2

ROČNÍK / PREDMET:

Prvý, Školský klub

DIDAKTICKÉ CIELE:

precvičiť učivo 1. ročníka

OSNOVA / DEJ:

Deti sú v triede, z ktorej sa dostanú po zadaní správneho kódu. Časti kódu dostanú po splnení jednotlivých úloh, ktoré si musia v triede sami pohľadať. Na poradí úloh nezáleží.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Nájdi úlohy, vyrieš ich a získaš kód na otvorenie dverí..

ANOTÁCIA:

Úniková hra slúži na zopakovanie si učiva prvého ročníka nenútene, hravou formou.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Úniková hra s úlohami splnila svoj účel, otestovala som ju na svojej 6 ročnej dcére. Úlohy sa jej páčili, tešila sa na finálne zadanie kódu. Veľmi sa pobavila na zábavnej vsuvke v hre - myš v skrinke. Teším sa na to, ako na hru budú reagovať moje deti v školskom klube. Do budúcnosti odporúčam učiteľom nebáť sa používať a skúšať nové technológie a do tvorby zapojiť aj žakov.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Hádanky - úlohou je vyriešiť slovné hádanky a správnu odpoveď zapísať do polí pod nimi.

Žiak postupne získava číslice kódu, 4. číslica kódu je 8

Krížovka - úlohou je vyriešiť krížovku, ktorá je zároveň doplnením vtipu. Témou je ovocie a zelenina.

1. číslica kódu je 5

Číselná krížovka - úlohou je vyriešiť príklady a ich výsledok zapísať slovom do krížovky.

3. číslica kódu je 1

Hľadaj na mape - úlohou je priradiť k vyznačeným bodom na mape správne objekty, ktoré by mali žiaci už poznať.

2. číslica kódu je 6

Šibenica - úlohou je hádaním písmen zostaviť 3 slová.

5. číslica je kódu 3

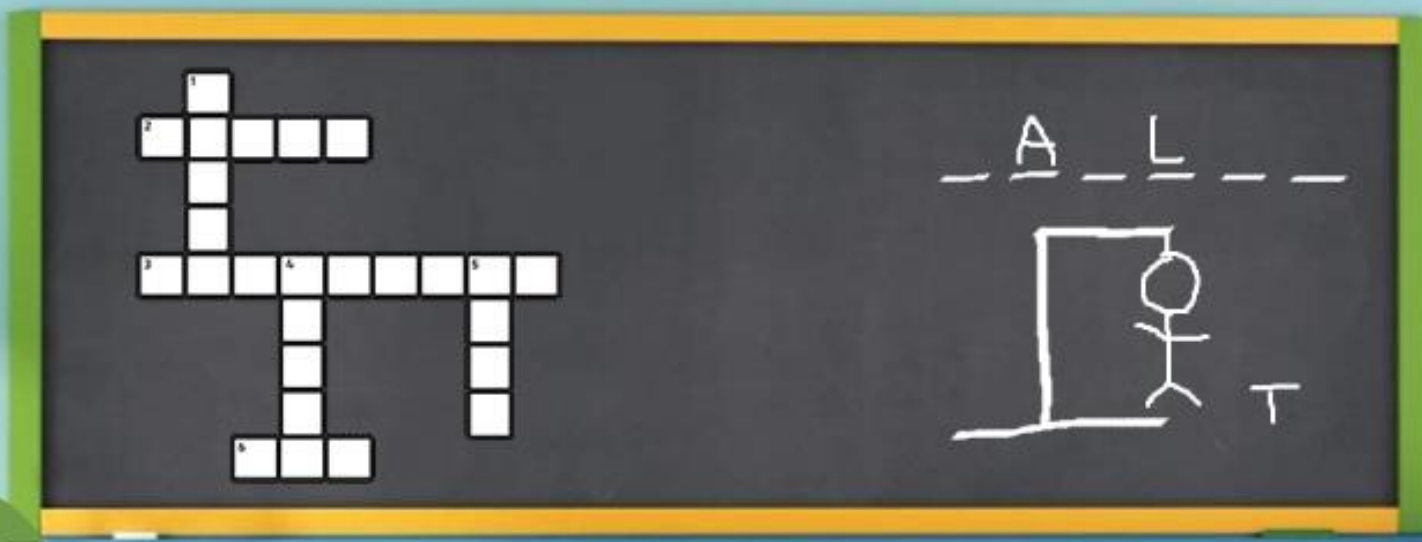
2. Flippity

Zámok - slúži na finálne otvorenie zámku po získaní kódu z vyriešených úloh

Riešenie - 56183

3. Prezi

Nápoveda k mape - prezentácia ako nápoveda ku hre hľadaj na mape



bit.ly/3scviur



ROČNÍK / PREDMET:

Piaty, Slovenský jazyk

DIDAKTICKÉ CIELE:

Zopakovať si kľúčové učivo piateho ročníka zo slovenského jazyka - vzory podstatných mien, ako aj učiva z matematiky - delenie viacciferným číslom. Vymenovať a priradiť základné anglické slovíčka ku slovenským. Identifikovať správny kľúč a priradiť ho v správnom poradí.

OSNOVA / DEJ:

Určite poznáš tajomný svet Harryho Pottera, si na hrade, kde Harry získava svoje čarodejnícke umenie a trávi čas so svojimi kamarátmi. Ty si vo svojej škole v piatom ročníku získal poznatky, ktoré Ti pomôžu sa v jeho svete orientovať a prechádzať jednotlivými úlohami.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Ocitol si sa na hrade Hogwards a nevieš sa z neho dostať von. Aby si unikol, musíš sa prelúskat viacerými úlohami v jednotlivých miestnostiach hradu, ktoré keď vyriešiš, dostaneš správne písmenká. Tie keď zadáš v správnom poradí, vytvorí slovo, ktoré ti otvorí dvere z hradu.

ANOTÁCIA:

Pripravená escape room slúži na zopakovanie vedomostí tematického celku "vzory mužského a ženského rodu" ako "aj delenie viacciferným číslom". Žiaci si takisto zopakujú a naučia sa zopár nových anglických slovíčok. Ku správnym písmenkám sa deti dopracujú správnym vyriešením úloh, kľúčové slovo je "REPARO", ktoré posluží na únik zo zámku.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Pre deti táto aktivita bola úplne nová skúsenosť, boli z nej nadšené. Do aktivity som zapojila svojich integrovaných piatakov, s ktorými som si takýmto spôsobom zopakovala prebraté učivo. Tento spôsob je určite vhodný aj pre deti so ŠVVP, nakoľko ich baví nielen samotná práca s aplikáciou, ale aj to, že takýmto spôsobom si dokážu zažiť častejšie úspech a viacerými zmyslami si upevnia prebraté učivo.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

- 1. LearningApps**
- Zaraďovanie do skupín - úlohou žiakov je správne zadeliť slová ku vzorom ženských podstatných mien.**
Za správne riešenie získava žiak písmenko "R" na otvorenie piateho zámku.
 - Krížovka - úlohou žiakov je v osemsmerovej krížovke vyhľadať vzory ženského a mužského rodu**
Za správne riešenie získava žiak písmenko "R" na otvorenie prvého zámku.
 - Zaraďovanie do skupín - úlohou žiakov je správne zadeliť slová ku vzorom mužských podstatných mien.**
Za správne riešenie získava žiak písmenko "P" na otvorenie tretieho zámku.

Nápoveda - pomocou nápovedy sa deti dostanú do wikipédie, kde vedia vyhľadať správnu odpoveď - názov šiestej knihy Harryho Pottera k získaniu písmenka do zámku

- 2. Flippity**
- Pexeso** - v tejto hre je úlohou detí spárovať anglické a slovenské slovo
Za správne riešenie získava žiak písmenko "A" na otvorenie štvrtého zámku.
 - Zámok** - v tejto úlohe je potrebné, aby žiaci na otvorenie zámku doplnili správny názov "Polovičný princ" (nápovedu si vedia zistiť pomocou aplikácie Thinglink kliknutím na správne miesto)
Za správne riešenie získava žiak písmenko "O" na otvorenie šiesteho zámku.
 - Zámky (únik z hry)** - táto posledná úloha je únikom z celej hry, kedy žiaci po správnom zadaní všetkých šiestich písmen, ktoré im zložia slovo, uniknú z hradu.
 - Riešenie** : Zámok 1 – R, Zámok 2 – E (zvyšok 5), Zámok 3 – P, Zámok 4 – A, Zámok 5 – R, Zámok 6 - O

Escape room - Hogwarts



Ako mladý čarodejník si sa ocitol na hrade bit.ly/47t9evz

Aby si mohol začať, klikni na sovu Hedvigu.

ROČNÍK / PREDMET:

Štvrtý, Anglický jazyk

DIDAKTICKÉ CIELE:

Správne priradiť obrázky zvierat k slovám. Doplniť slová do tajničky bez chyby. Porovnať ostrov v hre a v skutočnosti.

OSNOVA / DEJ:

Stroskotal si na opustenom ostrove. Spoznávaním mora a ostrova sa dostaneš k úlohám, ktoré musíš vyriešiť, ak sa chceš dostať z ostrova naspäť na zem - domov.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Vybral si sa s kamarátmi na výlet balónom. Spoznávali ste krásy sveta a obdivovali zvieratká. Cestou naspäť sa Vám stala nepríjemná vec. Na Váš balón si sadol orol a balón prederavil. Stroskotali ste na opustenom ostrove. Ak sa chcete z ostrova dostať domov, musíte vyriešiť úlohy, ktoré tam na Vás čakajú. Smelo, do toho!

ANOTÁCIA:

Úniková hra slúži na preopakovanie tematického celku Ostrov - ako slovnú zásobu, tak aj zorientovanie sa a správnom pomenovaní určitých slov a zároveň sa pri tom zabaviť a naučiť sa aj niečo nové.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Výhodou je okamžitá spätná väzba pre žiakov a aj pre učiteľa.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

- 1. LearningApps**
 - Pexeso** – úlohou žiakov je spojiť obrázok zvieratá s anglickým slovom
 - Tajnička** - úlohou žiakov je preložiť slová do angličtiny a správnym vyplnením sa dostanú k výsledku
 - Správny výsledok** - Dolphin
- 2. Flippity**
 - Zámky** – úlohou žiakov je doplniť slová (časti tela) do anglických viet
 - Riešenie** : Zámok 1 – Neck, Zámok 2 – mouth, Zámok 3 – Nose , Zámok 4 – White, Zámok 5 – Legs, Zámok 6 - Teeth
- 3. Sway**
 - Prezentácia** - prezentácia je vytvorená pre vytvorenie si reálneho obrazu ostrova

The island

Mgr. Anna Plavčanová

Naši kamaráti sa vybrali na výlet balónom. Spoznávali krásy sveta a obdivovali zvieratká, ktoré cestou videli. Či už žijúce v mori, alebo na súši. Cestou sa im stala nepríjemná vec. Na ich balón sadol orol, ktorý im balón prederavil. Stroskotali na opustenom ostrove. Ak im chceme pomôcť, musíme vyriešiť úlohý, ktoré na nás na opustenom ostrove čakajú. Tak smelo do toho!!!



Záver

bit.ly/3YCKemA

Džungľa

ROČNÍK / PREDMET:

Štvrtý, Piaty, Slovenský jazyk, Matematika, Vlastiveda

DIDAKTICKÉ CIELE:

Zopakovať poznatky o ľudskom tele, rozšírenie vedomostí o vnútorných a vonkajších orgánoch, zopakovať tému zvieratá. Orientovať sa v číselnom obore do 1000. Použiť pri práci kalkulačku. Poznať svoju národnosť a hlavné mesto štátu. Vedieť aplikovať naučené vedomosti pri edukačnej hre.

OSNOVA / DEJ:

Pracovať podľa pokynov a prejsť mnohými aplikáciami, využiť ich potenciál pri zbieraní jednotlivých písmen z jednotlivých úloh a z nich poskladať kľúčové slovo, ktoré sa zadá do posledného slajdu. Pri práci využívať nadobudnuté vedomosti z viacerých predmetov.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Otvoril si dvere do krajiny zázrakov a ocitol si sa v tejto ríši fantázie. Musíš sa ponáhľať, inak ťa nájde srdcová kráľovná a budeš jej slúžiť. Splň všetky úlohy, ktoré na teba budú čakať. Každá úloha ti odhalí jedno písmeno. Písmená si zapíšeš a na konci ti z nich vznikne zmysluplné slovo, ktoré napíšeš do formulára. Odpovede zapisuj gramaticky správne. Veľa šťastia!

ANOTÁCIA:

Úniková hra slúži na preopakovanie vedomostí, ktoré žiaci nadobudli počas celého roka. Využívaním medzipredmetových vzťahov si žiaci upevňujú učivo aj z iných predmetov – Slovenský jazyk a literatúra, Matematika, Vlastiveda.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

S Prezi sa mi pracovalo veľmi dobre, príprava únikovej hry je trochu náročnejšia, ale žiakom sa jednotlivé aktivity páčili. V únikovej hre som využila aj nástroj Flippity, LearningApps a Sway a Google prezentácie a Thinglink. Všetky nástroje budem používať na motiváciu u žiakov s MP.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Priradovanie k obrázku – úlohou žiakov je priradiť správny názov zvierata k 21 obrázkom

Za splnenú úlohu žiak získa prvé písmeno “K” do hesla na otvorenie zámku.

Priradovanie k záložke - úlohou žiakov je odhaliť obrázok vytvorený z 26 príkladov, ktoré priradia do správnej matematickej záložky. Žiak odhalí obrázok, ktorý vie pomenovať.

Za splnenú úlohu žiak získa tretie písmeno “O” do hesla na otvorenie zámku.

2. Sway

Prezentácia - prezentácia umožňuje žiakom zopakovať si vedomosti týkajúce sa ľudského tela.

Posledná časť prezentácie odhaľuje písmeno do hesla.

Za prejdienie prezentácie žiak získa siedme písmeno “N” do hesla na otvorenie zámku.

3. Google Slides

Prezentácia – úlohou žiakov je vyriešiť kvíz vytvorený zo šiestich otázok. Za každú správnu odpoveď získava žiak písmeno, z ktorých vytvorí únikové slovo.

Po vytvorení správneho slova získa žiak ďalšie kľúčové písmeno do hesla na otvorenie zámku.

Je nutné, aby si žiak spustil mód prezentácie, aby po kliknutí na správnu odpoveď získal nápovedu.

Riešenie – KRÁLIK Za splnenú úlohu žiak získa deviate písmeno “K” do hesla na otvorenie zámku.

4. Canva

Video – video uvedie žiaka do deja hry

5. Flippity

Zámky - žiak má otvoriť viacero zámkov týkajúcich sa vedomostí z predmetu vlastiveda. Prvá úloha skrýva v troch zámkoch písmeno do záverečného hesla. Druhá úloha – 1 zámok ukončí celú únikovú hru. Za prvú splnenú úlohu žiak získa piate písmeno “U” do hesla na otvorenie zámku.

Riešenie posledného zámku - Klobučník

Krížovka - žiak rieši krížovku, v ktorej sa skrýva ďalšie písmeno do záverečného hesla.

Za splnenú úlohu žiak získa ôsme písmeno “Í” do hesla na otvorenie zámku.

6. Jigsawplanet

Puzzle – úlohou žiakov je poskladať puzzle.

Hotový obrázok je zároveň nápoveďou k získaniu ďalšieho písmena. V hre využité 2 krát.

7. Kahoot

Kvíz – úlohou žiakov je vyriešiť kvíz vytvorený z 20 otázok.

V jednej otázke sa nachádza písmeno potrebné do záverečného hesla.

Alica v krajine zázrakov



Otvoril si dvere do krajiny zázrakov a ocitol si sa v tejto ríši fantázie. Musíš sa ponáhľať, inak ťa nájde srdcová kráľovná a budeš jej slúžiť. Splň všetky úlohy, ktoré na teba budú čakať. Každá úloha ti odhalí jedno písmeno. Písmená si zapíšeš a na konci ti z nich vznikne zmysluplné slovo, ktoré napíšeš do formulára.

Štart

bit.ly/3Ozkeiu

ROČNÍK / PREDMET:

Štvrtý, Vlastiveda

DIDAKTICKÉ CIELE:

Zopakovať si vlastivedné pojmy, mestá, kraje, charakteristické prvky jednotlivých oblastí Slovenska, zážitkové spoznávanie a objavovanie krajských miest. Rozvíjať schopnosť využívať poznatky a zistenia zo svojich skúseností, pozorovaní, objavovaní. Vnímať vzťah prírody a človeka, vzájomné ovplyvňovanie sa. Využívať zdroje informácií na opisovanie charakteristík prostredia, ich porovnávanie.

OSNOVA / DEJ:

Cestovanie po Slovensku a sprevádzanie škriatka Túlajka, ktorého zakliala zlá čarodejnica a ktorý musí ostať na Slovensku, kým ho nespozná. Ukážeme mu tie najkrajšie miesta, ktoré sa na Slovensku oplatí vidieť. Nadobudnuté vedomosti pomôžu žiakovi odomknúť zámky a oslobodiť škriatka, aby sa mohol vrátiť domov.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Vyber sa na cestu po Slovensku a pomôž Túlajkovi objaviť pre neho nepoznanú krajinu. Na obrázku nášho hlavného mesta postupne pribúdajú nejaké objekty, ktoré ti odkryjú jednotlivé vlastivedné úlohy. Ukáž mu tie krásne miesta, ktoré sú zapísané v UNESCO, zoznám ho s našimi turistickými oblasťami, ktoré sú veľmi obľúbené a vyhľadávané turistami z celého sveta. Postupne získavaj jednotlivé indície, ktoré ti na záver odomknú zámky.

ANOTÁCIA:

Cieľom tejto únikovej hry je okrem získania nových poznatkov najmä posilnenie sebavedomia žiakov na hodinách a motivovanie ich k cieľavedomosti a kooperácii. Táto kooperatívna hra obsahuje prvky, ktoré overujú vedomosti žiakov pomocou vhodných aplikácií alebo platforiem a ponúka zaujímavé a kreatívne riešenia problémov modernou zážitkovou metódou.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Táto úniková hra je pripravená na záverečné opakovanie učiva z vlastivedy, preto ešte nie je overená. Keďže úniková hra je súčasťou zážitkového učenia, určite bude obľúbenou súčasťou vyučovacích hodín, hoci kladie vyššie nároky na jej prípravu a zručnosti učiteľa.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Triedenie do skupín – úlohou žiakov je roztriediť správne vlastivedné pojmy – mesto, vrch, rieka, nížina.
Po roztriedení dostanú jeden z kľúčov – “Slovensko” na odomknutie zámku.

Slovná mriežka - úlohou žiakov je vyhľadať v štvorsmerovke krajské mestá Slovenska. Po nájdení sa zobrazí odkaz na krátke video o meste.

Ak žiak nájde všetky mestá, zobrazí sa mu indícia – “Vaše”, ktorú použije na záver hry.

Puzzle - úlohou žiakov je k jednotlivým oblastiam vyhľadať ich kľúčové slová (mesto, turistická atrakcia, vrch,...) po splnení sa ukáže obrázok a po ňom ďalšia indícia – “Krajina” na odomknutie zámku.

Hádaj slovo - úlohou žiakov je postupne dopĺňať pamiatky UNESCO v hre „obesenec“, nápovedou môžu byť aj obrázky. Vyriešením tejto úlohy bude opäť indícia – “Krásna”.

Voľný text - úlohou žiakov je doplniť slovenské NAJ... Ide o poslednú, podľa obtiažnosti aj najnáročnejšiu úlohu, pri ktorej môžu používať aj mapu.

Po vyriešení získavajú poslednú indíciu – “slovíčko je”, do zámku.

2. Flippity

Zámky – úlohou žiakov je vpísať získané kľúčové slová do jednotlivých zámkov, aby sa odomkli a splnili tak svoju misiu v hre.

Riešenie : Zámok 1 – Vaše, Zámok 2 – Slovensko, Zámok 3 – Je, Zámok 4 – Krásna, Zámok 5 - Krajina

Escape room

SLOVENSKO



Ahoj, som škriatok Túlajko. Už moje meno prezrádza, že sa veľmi rád túlam a objavujem najkrajšie mestá v jednotlivých štátoch. Práve som zavítal na Slovensko. Zlá čarodejnica ma zakliala a dovolí mi odísť, len ak odhalím čo najviac zaujímavosti z tejto krajiny. Pomôžeš mi?



bit.ly/3qzPbuT



ROČNÍK / PREDMET:

Tretí, Prírodoveda

DIDAKTICKÉ CIELE:

Zopakovanie a upevnenie si učiva 3. ročníka z prírodovedy, ale aj matematiky, čítanie s porozumením. Cieľom je tiež podporenie spolupráce – práca v dvojiciach, prípadne skupinách.

OSNOVA / DEJ:

Žiaci sa majú pokúsiť pomôcť zvieratkám z rozprávky Madagaskar nájsť strateného kamaráta. Pri hľadaní majú prejsť zákutia Madagaskaru a otvoriť päť zámkov.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Dostali ste sa do džungle, vašou úlohou je hľadať na čo sa dá kliknúť myškou, nájsť zámky a odomknúť ich. Pripravte si aj papier a pero.

ANOTÁCIA:

Úniková hra slúži na zopakovanie si učiva hravou formou. Vďaka vedomostiam a logickému mysleniu si upevnia vedomosti, taktiež sa dozvedia aj niekoľko nových, zaujímavých a zábavných faktov o zvieratách.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Žiakom sa Escape room veľmi páčila, keďže ide o mladších žiakov, ktorí nie sú až tak zruční s počítačom, je potrebné sa ich veľa pýtať, čo im nie je jasné, prípadne naviesť, nech preskúmajú všetko, čo je v každej miestnosti preskúmateľné 😊

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Radenie do skupín – úlohou žiakov je vybrať jednu z kategórií: obojživelníky, plazy, cicavce, zvieratá a správne zaradiť živočíchy . Odmenou im bude 5. písmenko – “R” do piateho zámku.

Osemsmerovka - úlohou žiakov je vyhľadať v osemsmerovke slová

Odmenou im bude 1. písmenko – “L” do piateho zámku.

Jednoduché radenie - v tejto úlohe je životný cyklus rastliny. Úlohou hádačov je zoradiť ho v správnom poradí. Po splnení úlohy žiak získa 3. písmeno “M” na odomknutie piateho zámku.

Kvíz - po správnom zodpovedaní otázok sa žiakom objaví heslo, ktorým vedia odomknúť zámok

Po splnení prvého kvízu žiak získa 4. písmeno “U” na odomknutie piateho zámku.

Po splnení druhého kvízu žiak získa heslo k zámku č. 2 - “rekordy”

2. Thinglink

360° Amazon forest - po prekliknutí na toto okno sa žiaci dostanú do džungle. Ich úlohou je preskúmať ju a nájsť zelené krúžky, ktoré skrývajú ďalšie nápovedy

3. Flippity

Pexeso – úlohou žiakov je nájsť dvojice podľa logických súvislostí.

Po správnom spojení žiaci objavia vetu – “Krtko dokáže za jednu noc vykopať tunel dlhý až 90 metrov (skoro dva veľké plavecké bazény)”, ktorá im pomôže odomknúť 4. zámok.

Riešenie : zámok 1 -, zámok 2 – rekordy, zámok 3 – 32, zámok 4 – 90, zámok 5 - Lemur



Escape room - Dobrodružstvo na Madagaskare

Milý kamaráti, prosím pomôžte nám nájsť nášho kamaráta, stratil sa nám. Spolu s ním sa nám určite podarí otvoriť 5 zámkov! Pre štart nájdite a kliknite na kvietok.



bit.ly/4575gr6

ROČNÍK / PREDMET:

Ôsmy, Hudobná výchova

DIDAKTICKÉ CIELE:

Zopakovať učivo o umeleckých hudobných obdobiach. Upevniť učivo o hudobných nástrojoch.

OSNOVA / DEJ:

Žiak vstúpi do sveta hudby a objavuje krásu zvukov hudobných nástrojov.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Si na školskom výlete v Dolnej Krupej. Práve sa nachádzate na exkurzii v kaštieli - sídle Brunswikovcov, ktoré viackrát navštívil aj slávny klavírny virtuóz, krstným menom Ludwig. Tvoj spolužiak sa však zasekol v jednej z izieb a personál kaštiela nemôže otvoriť dvere. Zisti priezvisko uvedeného skladateľa a pomôž kamarátovi dostať sa von z miestnosti.

ANOTÁCIA:

Úniková hra slúži na zopakovanie si učiva ôsmeho ročníka v predmete hudobná výchova.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Uvedené platformy sa dajú výborne využiť do únikovej hry, ale aj samostatne v každom type aj fáze vyučovacej hodiny.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Radenie do skupín – zaradiť dané pojmy ku správne mu hudobnému obdobiu

Po vyriešení úlohy žiak získa písmenko – “O” do hesla.

Kvíz - úlohou žiakov je odpovedať na otázky v kvíze

Po vyriešení úlohy žiak získa dve písmená – “T, N” do hesla

Pexeso – úlohou žiakov je priradiť hudobné ukážky k správnym skladateľom

Po vyriešení úlohy žiak získa dve písmená – “B, V” do hesla

2. Sway

Prezentácia - prezentáciu môžu žiaci využiť ako pomôcku k splneniu iných úloh. Zároveň slúži na opakovanie učiva tematického celku Hudobné nástroje.

3. Flippity

Zámky – úlohou žiakov je odpovedať na otázky

V prvej úlohe so zámkom je správna odpoveď – “sonátová forma” Po vyriešení úlohy žiak získa písmenko - “E” do hesla.

V úlohe so zámkom je správna odpoveď – “sláčikové kvarteto” Po vyriešení úlohy žiak získa písmenko - “H” do hesla.

Flashkarty – úlohou žiakov je pomenovať hudobné nástroje na obrázkoch

4. Google Slides

Prezentácia - prezentáciu môžu žiaci využiť ako pomôcku k splneniu záverečnej úlohy

Hudobné obdobia

Si na školskom výlete v Dolnej Krupej. Práve sa nachádzate na exkurzii v kaštieli - sídle Brunswikovcov, ktoré viackrát navštívil aj slávny klavírny virtuóz, krstným menom Ludwig. Tvoj spolužiak sa však zasekol v jednej z izieb a personál kaštieľa nemôže otvoriť dvere. Pomôž mu dostať sa von z miestnosti.

Klikni na kľúčik.

bit.ly/45eUwHi



ROČNÍK / PREDMET:

Štvrtý, Špeciálna pedagogika

DIDAKTICKÉ CIELE:

Motivovať k objavovaniu prírody a ľudských výtvorov. Spoznávať sociokultúrny priestor života.

OSNOVA / DEJ:

Žiak prechádza Štiavnickou baňou, kde na neho čakajú rôzne úlohy a výzvy.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Ocitol si sa na okružnej jazde naprieč Štiavnickými baňami, ktoré sa nachádzajú v Štiavnických vrchoch. Tvojim cieľom bude prejsť všetkými úlohami, ktoré si pre teba pripravil baník Milan z Banskej Štiavnice. Po rozlúštení všetkých úloh získaš kľúč k štyrom zámkom, ktoré ťa dovedú k siedmym tajomným divom Banskej Štiavnice. Hra sa začína práve teraz

ANOTÁCIA:

Úniková hra slúži na motiváciu žiakov a na lepšie pochopenie učiva.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Motivačné využitie IKT pri tvorbe a prezentácii vzdelávacieho materiálu.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

- 1. Sway**
Prezentácia – žiaci sa dozvedia informácie o Štiavnických vrchoch. Na konci prezentácie je link na kvíz v aplikácii – kahoot.
- 2. Kahoot**
Kvíz – žiaci odpovedajú na otázky v kvíze
Na konci získajú dve heslá a sú presmerovaní do aplikácie Sway, v ktorej si prečítajú informácie o kaštieli. Na konci je link na aktivitu v Thinglink.
- 3. Thinglink**
Informácie – žiaci hľadajú informácie na danú tému a dozvedia sa ďalšie heslo. Sú navigovaní k vráteniu sa do PREZI.
- 4. Learning Apps**
Spájačka – úlohou žiakov je spojiť správny obrázok k príslušnej terminológii
Po splnení úlohy žiak dostane 2. heslo : 3. Studňa na dvore a komín na streche
4. Po moste sústavne tečie voda
Osemsmerovka – úlohou žiakov je nájsť správne termíny k danej téme. Hľadajú 5 kľúčových slov
Po splnení úlohy žiak dostane 3. heslo : 5. Na Petra a Pavla každoročne sneží
- 5. Flippity**
Zámky – žiaci sa za pomoci hesiel dostanú k správnym odpovediam
Ide o 7 divov Banskej Štiavnice.

ŠTIAVNICKÉ VRCHY

- *Ocitol si sa na okružnej jazde naprieč Štiavnyckými baňami, ktoré sa nachádzajú v Štiavnických vrchoch. Tvojim cieľom bude prejsť všetkými úlohami, ktoré si pre teba pripravil baník Milan z Banskej Štiavnice. Po rozlúštení všetkých úloh získaš kľúč k 4 zámkom, ktoré ťa dovedú k 7 tajomným divom Banskej Štiavnice. Hra sa začína práve teraz*



bit.ly/3KEKXce

ŠTART

TÉMA / MOTÍV	Kniha džunglí
ROČNÍK / PREDMET:	Piaty, Geografia
DIDAKTICKÉ CIELE:	Priradiť biómy (typy krajín) Zeme do podnebného pásma, v ktorom sa nachádzajú. Definovať a ukázať na mape rozšírenie podnebných pásem a jednotlivých biómov Zeme. Opísať a navzájom porovnať podnebie biómov Zeme. Uviesť príklad a priradiť typické rastlinstvo a živočíšstvo k biómu, v ktorom sa prirodzene vyskytujú. Definovať a vysvetliť špecifické pojmy (akácia, oáza, tajga, permafrost...) jednotlivých biómov Zeme.
OSNOVA / DEJ:	Mauglí uteká pred nebezpečným Šer Chánom cez rôzne typy krajín. Úlohou žiaka je vyriešiť všetky úlohy, zistiť heslo a pomôcť tak Mauglímu dostať sa do bezpečia.
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Poznáš príbeh Kniha džunglí? Ocitol si sa v koži Mauglího, ktorého prenasleduje nepriateľský tiger Šer Chán. Aby si mu unikol, musíš sa prebrať nie len nebezpečnou prírodou plnou nástrah ale aj mnohými úlohami, ktoré keď vyriešiš získaš kľúče. Tie ťa privedú ku kľúču a do bezpečia. Ponáhľaj sa! Šer Chán je rýchly a prefíkaný!
ANOTÁCIA:	Úniková hra slúži na zopakovanie časti tematického celku- biómy Zeme. Má pomôcť overiť vedomosti žiakov týkajúce sa charakteristiky výskytu, podnebia, rastlinstva, živočíšstva, života obyvateľstva a využitia jednotlivých biómov Zeme.
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Pre žiakov to bola prvá skúsenosť s takýmto druhom aktivity, preto na začiatku hodiny dostali veľmi stručné inštrukcie ako na nej pracovať. Veľa otázok v priebehu hry nemali, forma únikovej hry bola pre žiakov zrozumiteľná. Len občas ich bolo treba usmerniť, čo pramenilo väčšinou z toho, že pozorne nečítali nápovedy a inštrukcie. Žiakom sa úniková hra veľmi páčila, počas celej hodiny boli aktívni a spoločne pracovali na jednotlivých úlohách. Želali by si mať takéto vyučovacie hodiny častejšie.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Triedenie do skupín – úlohou žiakov je roztriediť jednotlivé biómy (typy krajín) Zeme do podnebného pásma, v ktorom sa nachádzajú

Za správne vypracovanie úlohy žiak získa 4. písmeno “D” do záverečného hesla.

Priradovanie - úlohou žiakov je na mape sveta pomenovať označené rovnobežky a poludníky

Za správne vypracovanie úlohy žiak získa 5. písmeno “I” do záverečného hesla.

Kvíz - úlohou žiakov je vyriešiť kvíz tvorený siedmimi otázkami na tému "dažďové lesy“

Za správne vypracovanie úlohy žiak získa 11. písmeno “T” do záverečného hesla.

Priradovanie - úlohou žiakov je pomenovať na mape sveta označené podnebné pásma

2. Thinglink

Obrázok – úlohou žiakov je vyhľadať v 360° obrázku všetky nápovedy (textové, obrázkové, video) týkajúce sa dažďových lesov a nakoniec na základe nich odpovedať na otázku.

Za správnu odpoveď žiak získa 6. písmeno “V” do záverečného hesla.

3. Sway

Prezentácia – úlohou žiakov je pozorne si prečítať všetky zaujímavosti o Arktíde a Antarktíde v krátkej prezentácii. Na konci nájdú odkaz na kvíz.

4. Quizizz

Kvíz – úlohou žiakov je vyriešiť kvíz týkajúci sa Arktídy a Antarktídy (platforma Sway), ktorý pozostáva z 5 otázok.

Na záver kvízu žiak získa písmeno do záverečného hesla.

5. Flippity

Pexeso - úlohou žiakov je nájsť správne dvojice (pomenovanie + obrázok) typického rastlinstva biómov sveta

Za splnenú úlohu získajú 8. písmeno "R" do záverečného hesla.

6. Wordwall

Bludisko – úlohou žiakov je "dopraviť" živočícha do biómu, v ktorom prirodzene žije a vyhnúť sa pri tom príšerkám, ktoré ho naháňajú. Pritom si má zapamätať, ktorý z nich žije v dažďovom lese.

Odpoveď napíše do zámku vo flippity (orangutan), kde následne získa 3. písmeno "O" do záverečného hesla.

Chýbajúce slovo - úlohou žiakov je z ponúknutých možností doplniť do 10 tvrdení správne slovo tak, aby bolo tvrdenie správne. Na konci žiak získa 10. písmeno "I" do záverečného hesla.

Pravda alebo lož - úlohou žiakov je posúdiť, či je dané tvrdenie pravdivé alebo nepravdivé. Súčasne si majú zapamätať zvýraznené slovo v úlohe. To následne slúži ako indícia v ďalšej úlohe.

7. Jigsawplanet

Puzzle – úlohou žiakov je poskladať puzzle z 15 dielikov. Následne majú pomenovať živočícha na obrázku (bizón) a prvé písmeno "B" tohto slova použiť ako začiatkové písmeno záverečného hesla.

Riešenie - biodiverzita

Poznáš príbeh Kniha džunglí?

Ocitol si sa v koži Mauglího, ktorého prenasleduje nepriateľský tiger Šer Chán. Aby si mu unikol, musíš sa predrať nie len nebezpečnou prírodou plnou nástrah, ale aj mnohými úlohami, ktoré keď vyriešiš, získaš kľúče. Tie ťa privedú k záverečnému heslu a do bezpečia.



Štart

bit.ly/45kBbUC

Ponáhľaj sa! Šer Chán je rýchly a prefikáný!



Prezi

TÉMA / MOTÍV	Hľadanie opice
ROČNÍK / PREDMET:	Siedmy, Geografia
DIDAKTICKÉ CIELE:	Cieľom hry je využiť získané poznatky o oblasti južnej Európy. Pomocou úloh a nápoved nájsť druh opice žijúcej v okolí Gibraltáru.
OSNOVA / DEJ:	Žiaci riešia úlohy týkajúce sa Južnej Európy. Rôzne informácie a zaujímavosti im pomôžu vyriešiť zámky.
VÝZVA – CIEĽ HRY:	Si známy cestovateľ a hľadáš jediný druh opice žijúcej v okolí Gibraltáru. Ak ju chceš nájsť, musíš vyriešiť všetky úlohy. Poponáhľaj sa, pretože nie si jediný, kto ju hľadá.
ANOTÁCIA:	V únikovej hre si žiak zopakuje učivo o Južnej Európe, Španielsku, Portugalsku, Taliansku, Grécku, ostrovoch a Stredozemnom mori
REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:	Hra je vhodná na opakovanie témy Južná Európa.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. LearningApps

Pexeso – úlohou žiakov je nájsť správnu dvojicu vlajky a štátu.

Po splnení úlohy žiaci dostanú jedno písmeno, ktoré neskôr využijú pri zámkoch.

Priradovanie - úlohou žiakov je priradiť pojmy k jednotlivým štátom. Jeden štát je navyše - túto informáciu využijú pri zámku.

2. Sway

Prezentácia – žiaci sa v krátkej prezentácii dozvedia informácie o Portugalsku. Sú v nej odpovede na otázky pri zámkoch.

Flashkarty - žiaci si prečítajú pojmy súvisiace s Talianskom. Opäť ich využijú pri otváraní zámkov.

3. Flippity

Tajnička – žiaci ju nemôžu vypracovať online, ale môžu si prečítať aspoň pojmy, ktoré sú v nej ukryté. Pojmy sú opäť nápovedou pri zámkoch.

Zámky - žiaci musia vyriešiť 10 otázok. V každej dostanú jedno písmeno až vytvorí názov opice, ktorú hľadali.

Riešenie – 1. – m, 2. – a, 3. – k, 4. – a, 5. – k, 6. – m, 7. – a, 8. – g, 9. – o, 10. – t

Si známy
cestovateľ a
hľadáš jediný druh
opice žijúcej v
okolí **Gibraltáru**.
Ak ju chceš nájsť,
musíš vyriešiť
všetky úlohy.
Poponáhľaj sa,
pretože nie si
jediný, kto ju
hľadá.



bit.ly/45tzDaN



Escape
room -
stratená
opica



ROČNÍK / PREDMET:

Piaty (ZŠ), Literatúra

DIDAKTICKÉ CIELE:

Opakovanie základných pojmov z tematického celku rozprávky pred tematickou previerkou. Cieľom hry je formou zábavných úloh a aktivít precvičiť viaceré kognitívne roviny – zapamätanie, aplikácia, logické myslenie, kombinatorika...

OSNOVA / DEJ:

Žiaci sa ocitnú v rozprávkovej krajine, z ktorej sa dostanú von odomknutím všetkých zámkov.

VÝZVA – CIEĽ HRY:

Ocitol si sa v Únikovej miestnosti - v ríši rozprávok. Počas svojej cesty zažiješ rozprávkové dobrodružstvá a budeš čeliť rôznym nástrahám v podobe náročných úloh. Po ich správnom vyriešení sa dopravuješ k indíciám, ktoré budeš vpisovať pod jednotlivé zámky. Vďaka svojim vedomostiam sa Ti tak podarí zámky odomknúť a vrátiť sa nohami pevne na zem. Pozorne prehľadaj všetky objekty, ktoré v ríši objavíš. Nezabudni však, že kúzlo funguje len 30 minút.

ANOTÁCIA:

Deti sa z rozprávkovej krajiny chcú vrátiť domov. Podarí sa im to len pod podmienkou, že vyriešia jednotlivé úlohy a aktivity, ktoré im umožnia odomknutie všetkých siedmich zámkov, ktoré sú súčasťou únikovej hry. Úniková hra slúži na preopakovanie tematického celku s názvom rozprávky pred tematickým testom. Obsahuje viacero zámkov, ktoré ukrývajú jednotlivé pojmy daného tematického celku.

REFLEXIA A ODPORÚČANIA PRE PRAX:

Deťom sa úniková hra páčila, hrali niečo takéto prvýkrát a žiadajú si aj pre ďalšie tematické celky podobnú formu opakovania učiva.

Použité aplikácie v digitálnej únikovej hre

1. Flippity

Zámky – postupné odomykanie zámkov po vyriešení úloh, nápodví a aktivít (pamäť, pozornosť, sústredenie, systematickosť práce)

2. Learning Apps

Puzzle - priradenie názvu rozprávky k správne mu druhu podľa obsahu (zapamätanie)

Triedenie - priradovanie znakov jednotlivých druhov rozprávok k správne mu druhu podľa obsahu

Priradovačka - žiaci majú priradiť na základe určitých indícií názov rozprávky k náhodne vybranému obrázku z internetu pomocou fantázie, mali by nájsť nejakú súvislosť obrázka s rozprávkou, podľa zapamätania si jej obsahu (kombinatorika, pamäť)

Pexeso - priradenie postavy k názvu rozprávky (pamäť, pozornosť, sústredenie)

3. Google Slides

Prezentácia – žiaci majú prísť na to, že obrázky sú NEZMYSELNÉ – NONSENS ako druh rozprávok (aplikácia, logické myslenie, hľadanie súvislosťí)

- 4. Worditout** **Hádanka** - z náhodne poprehadzovaných slov úryvku rozprávky majú deti prísť na názov uvedenej rozprávky (pozornosť, dedukcia, kombinatorika, porozumenie)
- 5. Youtube** **Pieseň** – ...pre radosť Motivácia do celej únikovej hry
- 6. PowerPoint** **Prezentácia** – nápoveda k odomknutiu zámku (porozumenie, dedukcia)
- 7. Dokument Word** **Nápoveda** – nápoveda k odomknutiu zámku (porozumenie, dedukcia)

Úniková hra

Dvere do trinástej komnaty



S rozprávkami sa stretávate od najútlejšieho detstva. Vovedú vás do sveta fantázie, kúziel, do ríše splnených tajných snov. Ako malí ste ich so zatajeným dychom počúvali, keď ste sa naučili čítať, už ste sa sami ponárali do ríše fantázie.

Teraz, keď už o rozprávkach viete veľa nových informácií, akoby ste nahliadli do trinástej komnaty - do komnaty POZNANIA.

Práve sa nachádzate v online únikovej hre, pomocou ktorej si zopakujete najdôležitejšie informácie, ktoré ste sa o rozprávkach naučili.

K jej úspešnému zvládnutiu bude potrebné nájsť a odomknúť niekoľko zámkov, ktoré sú na samostatnej karte- tú si nechajte počas celej hry otvorenú, aby ste mohli svoje odpovede zapisovať priebežne. Vrátiť do predchádzajúcich slajdov sa viete buď šípkou späť v ľavom dolnom rohu, alebo zakliknutím krížika v pravom hornom rohu.

Prehľadávajte jednotlivé miestnosti, pracujte systematicky, postupujte pomocou indícií, ktoré získate správnym vyriešením zaujímavých úloh počas celej hry. Pracujte pozorne, pretože mnohé nápovedy získate KOMENTÁRIAMI, ktoré sú priložené súborov (odkazov) v priebehu celej hry.

bit.ly/3P2sbwS

VEĽA ŠŤASTIA !!!

Pre štart klikni na korunu.



Autormi digitálnych únikových hier sú naši kolegovia, učitelia z praxe, ktorí boli účastníkmi nášho inovačného vzdelávania: Príprava digitálneho vzdelávacieho obsahu pre prezenčné a dištančné vzdelávanie II. Ďakujeme za súhlas so zverejnením a zdieľaním týchto materiálov.

