

AN ONLINE ESCAPE GAME FOCUSED ON SELECTED TOPICS OF THE NEW RVP FOR INFORMATICS FOR  
ELEMENTARY SCHOOL (2ND GRADE)

ON-LINE ÚNIKOVÁ HRA ZAMĚŘENÁ NA VYBRANÁ TÉMATA NOVÉHO RVP PRO INFORMATIKU DO ZŠ  
(2. STUPEŇ)

Lucie Bláhová

**Abstract**

The primary goal of the work was to create an online escape game, which is focused on selected topics of the educational field of Informatics in the new RVP ZV from 2021, including methodological material for teachers. The purpose of the game is to serve as a supporting material that could help with the easier introduction of some informatics topics, either in the form of a whole game, or only as a possible inspiration for ideas for the creation of other activities. Before the main goal could be fulfilled, a questionnaire survey had to be carried out for pedagogues who teach informatics at the 2nd level of elementary school. They were asked to indicate the subject matter that, according to them, is difficult to introduce into teaching. Based on the results, 6 areas were selected that received the most votes and from which 6 activities were created. In addition, 4 other activities were created, which can be classified as logical tasks. Once the game was completed, it was sent out for testing among 6th and 7th grade students, who then completed a feedback questionnaire. The latter related to their experience with the game and found out which tasks they enjoyed, what caused them difficulties during the game, whether it was comprehensible and attractive. According to the information obtained from the students, the game was subsequently modified into its final form.

**Keywords:** *escape games, online escape games, online tools, informatics, new RVP, modern technology in education*

**Abstrakt**

Primárním cílem práce bylo vytvořit on-line únikovou hru, která je zaměřená na vybraná témata vzdělávací oblasti Informatika v novém RVP ZV z roku 2021, a to včetně metodického materiálu pro učitele. Účelem hry je, aby posloužila jako podpůrný materiál, který by mohl pomoci se snazším zavedením některých témat z informatiky, a to ať už formou celé hry, či pouze jako možná inspirace na nápady k tvorbě dalších aktivit. Předtím, než mohl být splněn hlavní cíl, muselo být realizováno dotazníkové šetření pro pedagogy, kteří vyučují informatiku na 2. stupni ZŠ. Byli dotazováni, aby označili učivo, které je dle nich obtížné zavést do výuky. Na základě výsledků pak bylo vybráno 6 oblastí, které získaly nejvíce hlasů a z nichž bylo vytvořeno 6 aktivit. Dále byly vytvořeny další 4 aktivity, které lze zařadit mezi logické úlohy. Jakmile byla hra dokončena, byla odeslána k testování mezi žáky 6. a 7. ročníku, kteří následně vyplnili dotazník se zpětnou vazbou. Ten se týkal jejich zkušeností s hrou a zjišťoval, které úlohy

je bavily, co jim dělalo při hře potíže, zda byla srozumitelná a atraktivní. Podle zjištěných informací od žáků byla hra následně upravena do své finální podoby.

***Klíčová slova:*** *únikové hry, on-line únikové hry, on-line nástroje, informatika, nové RVP, moderní technologie ve vzdělávání*

### **Kontakt**

Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta pedagogická, Katedra výpočetní a didaktické techniky, Klatovská 51, Plzeň, 306 14