

METODICKÁ PRÍRUČKA

LAZARUS CASE



Čo nájdete v príručke?

Držíte v ruke metodický materiál, ktorý Vám pomôže využiť hru **Lazarus Case** vo vyučovacom procese s Vašími žiakmi. V nasledujúcich stranách nájdete odpovede na tieto otázky:

O čom je hra?	3
Ako hra zapadá do Štátneho vzdelávacieho programu (ŠVP)?	5
Ako hrať hru?	8
Aké aktivity môžete s hrou realizovať na vyučovaní?	10
Aktivita č. 1: Detektívna hypotéza	10
Aktivita č. 2: Čítanie a interpretácia grafov	11
Aktivita č. 3: Ktorý graf je vhodný?	12
Aktivita č. 4: Udržiateľnosť v budúcnosti	13

O čom je hra?

LAZARUS CASE JE DETEKTÍVNA TEXTOVÁ
ADVENTÚRA ZASADENÁ DO BUDÚCNOSTI
ROKU 2075.

V hre vstupujete do role detektíva **Benedicta Blanka**, ktorý prichádza na izolovaný ostrov s jedinou otázkou: čo sa tu vlastne stalo? Postupne zbierate dôkazy, analyzujete biologické stopy a pracujete s dátami, ktoré vám pomáhajú pochopiť udalosti na ostrove.

Hlavnou témou hry je odhalenie záhady zmiznutia vedca Dr. Jeffa Morea, ktorý viedol tajný výskum pre megakorporáciu CORP na izolovanom ostrove — a s ním aj širšie otázky o udržateľnom rozvoji a vzťahu technológie a prírody v blízkej budúcnosti.

Dej hry sa odohráva vo svete po ekologickej katastrofe spôsobenej dopadom asteroidu **Big Fluffy**. Spoločnosť funguje pod správou megakorporácií a snaží sa znovu nastaviť rovnováhu medzi technologickým rozvojom a udržateľnosťou — svet, ktorý žiakom pripomenie výzvy dnešnej doby, len o 50 rokov neskôr.

DOKÁŽETE SPOLU SO ŽIAKMI POROZUMIEŤ OSTROVU Z BUDÚCNOSTI A ZISTIŤ, ČO SA STALO?

ČO NÁJDETE V HRE LAZARUS CASE?

- Detektívny príbeh s postupným odhaľovaním informácií,
- AI asistentku NORU, ktorá pomáha pracovať s dátami,
- prácu s dôkazmi a hypotézami,
- vizualizáciu dát prostredníctvom grafov,
- knižnicu typov grafov a ich využitia,
- knižnicu cieľov udržateľného rozvoja — reálnych aj fiktívnych.



O čom je hra?

Tematický kontext hry

Hra sa odohráva vo svete po ekologickej katastrofe spôsobenej dopadom asteroidu **Big Fluffy**. Spoločnosť funguje pod správou megakorporácií a snaží sa znovu nastaviť rovnováhu medzi technologickým rozvojom a udržateľnosťou. Počas hry hráči objavujú:

- reálne ciele udržateľného rozvoja (SDGs z rokov 2025–2026),
- fiktívne SDGs prispôbené svetu roku 2075,
- environmentálne a spoločenské výzvy budúcnosti.

Hra tak prepája fikciu s reálnymi globálnymi témami — a dáva žiakom priestor premýšľať, ktoré dnešné problémy môžu pretrvať aj o polstoročie.

TIP PRE UČITEĽA

Skôr než žiaci začnú hrať, opýtajte sa ich: „Čo si myslíte, že sa zmení vo svete o 50 rokov — a čo zostane rovnaké?“ K odpovediam sa môžete vrátiť po odohratí hry.

FIKCIA SO SKUTOČNÝM CIEĽOM: NAUČIŤ SA ČÍTAŤ DÁTA A
PREMÝŠĽAŤ O SVETE ZAJTRAJŠKA.

Ako hra zapadá do ŠVP?

A: ZÁKLADNÉ ŠKOLY (2. STUPEŇ)

Vzdelávacia hra Lazarus Case je v súlade so Štátnym vzdelávacím programom pre 2. stupeň ZŠ. Podporuje rozvoj výkonových a obsahových štandardov najmä v oblastiach matematika, geografia, občianska náuka a prierezových tém.

Matematika — práca s údajmi a dátami

VÝKONOVÉ A OBSAHOVÉ ŠTANDARDY	
VŠ	vypočíta aritmetický priemer z údajov v tabuľke alebo grafe
VŠ	zaznamená a usporiada údaje do tabuľky
VŠ	prečíta a interpretuje údaje z tabuľky, z kruhového a stĺpcového diagramu
VŠ	znázorní údaje z tabuľky kruhovým a stĺpcovým diagramom a naopak
OŠ	tabuľka, graf (diagram); prechod od jedného typu znázornenia k druhému; absolútna a relatívna početnosť javu

Hra rozvíja tieto štandardy prostredníctvom práce s rôznymi typmi grafov a ich interpretáciou v kontexte vyšetrovania.

Geografia

VÝKONOVÉ A OBSAHOVÉ ŠTANDARDY	
VŠ	interpretuje informácie z máp, grafov a diagramov
VŠ	analyzuje priestorové rozloženie javov
VŠ	identifikuje vzťahy medzi prírodnými a spoločenskými faktormi
OŠ	geografické informácie a ich zdroje; tematické mapy; environmentálne problémy a ich dôsledky

Žiak pracuje s tematickými mapami a environmentálnymi dátami (napr. výskyt druhov, zmeny prostredia), čím rozvíja schopnosť chápať geografické súvislosti.

Ako hra zapadá do ŠVP?

Prierezová téma: Environmentálna výchova

VÝKONOVÉ ŠTANDARDY – ŽIAK	
VŠ	rozpozná príčiny a dôsledky environmentálnych problémov
VŠ	posúdi vplyv ľudskej činnosti na životné prostredie
VŠ	navrhne riešenia smerujúce k udržateľnému rozvoju

Hra tematizuje udržateľný rozvoj a umožňuje žiakom pracovať s reálnymi aj fiktívnymi SDGs v kontexte budúcnosti.

B: STREDNÉ ŠKOLY A GYMNÁZIÁ

Matematika / práca s dátami

VÝKONOVÉ A OBSAHOVÉ ŠTANDARDY	
VŠ	interpretuje grafy a diagramy
VŠ	analyzuje závislosti medzi premennými
VŠ	identifikuje trendy a extrémny v dátach; kriticky posudzuje prezentované údaje
OŠ	štatistické spracovanie údajov; grafické znázornenie dát; interpretácia dát

Hra rozvíja aj kritickú prácu s dátami — žiak sa učí nielen čítať grafy, ale aj identifikovať chyby, manipulácie a kontext.

Ako hra zapadá do ŠVP?

Občianska náuka

VÝKONOVÉ A OBSAHOVÉ ŠTANDARDY	
VŠ	vysvetlí príčiny spoločenských problémov
VŠ	analyzuje dôsledky rozhodnutí jednotlivcov a spoločnosti; diskutuje o globálnych výzvach súčasnosti
OŠ	spoločenské procesy; globálne problémy; udržateľný rozvoj

Hra reflektuje budúcu spoločnosť po kríze a umožňuje žiakom premýšľať o fungovaní sveta, moci korporácií a environmentálnych výzvach.

Geografia / environmentálne systémy

VÝKONOVÉ ŠTANDARDY – ŽIAK	
VŠ	hodnotí environmentálne zmeny
VŠ	analyzuje interakcie medzi človekom a prírodou; interpretuje geografické dáta

Prostredníctvom analýzy dát z ostrova žiak chápe komplexné environmentálne procesy.

C: Kľúčové kompetencie (naprieč úrovňami)

Hra Lazarus Case rozvíja:

Riešenie problémov

Práca s informáciami

Kritické myslenie

Komunikačné kompetencie

Digitálne kompetencie

Ako hrať hru?

Hru Lazarus Case sme navrhli tak, aby bola intuitívna, no zároveň podporovala analytické myslenie. Vyšetrovanie prebieha v štyroch krokoch:

A: PRIESKUM OSTROVA

Hráč sa pohybuje po ostrove a postupne odhaľuje informácie:

- zbiera dôkazy,
- nachádza biologické stopy,
- objavuje nové lokácie.

Každý objavený prvok posúva vyšetrovanie dopredu.

B: ANALÝZA DÁT A GRAFOV

Kľúčovou mechanikou hry je práca s dátami. Hráči:

- analyzujú grafy,
- porovnávajú údaje,
- hľadajú vzory a odchýlky,
- prepájajú informácie z viacerých zdrojov.

Práve táto časť je hlavný vzdelávací moment hry.



Ako hrať hru?

C: SPOLUPRÁCA S AI (NORA)

AI asistentka NORA:

- poskytuje dáta a vysvetlenia,
- pomáha interpretovať grafy,
- naviguje hráča pri vyšetrovaní.

Neponúka však hotové odpovede – hráč musí premýšľať.

D: TVORBA HYPOTÉZ

Na základe dát hráč:

- vytvára vlastné hypotézy,
- overuje ich pomocou dôkazov,
- postupne skladá príbeh.

Rozhodnutia hráča ovplyvňujú interpretáciu prípadu.

TIP PRE UČITEĽA

Pripomínajte žiakom rozdiel medzi „myslím si“ a „viem, lebo mám dôkaz“ — presne tak, ako to od nich vyžaduje aj detektív Blank.

Aktivity na vyučovaciu hodinu

Štyri pripravené 45-minútové aktivity, ktoré môžete priamo použiť na hodine spolu s hrou Lazarus Case.

Aktivita č. 1: Detektívna hypotéza

ČO AKTIVITA ROZVÍJA

kritické myslenie,
tvorbu a overovanie
hypotéz, argumentáciu

ČAS

45 minút

POMÔCKY

smartfón/tablet pre
každého žiaka (alebo
dvojicu), hra Lazarus
Case, internet

5 min • Úvod

Učiteľ predstaví aktivitu: „Dnes budete pracovať ako detektívi. Vašou úlohou je zistiť, čo sa stalo Dr. Moreovi – ale nie hádaním, iba na základe dôkazov.“ Krátke otázky do triedy: Čo robí dobrého detektíva? Stačí názor, alebo potrebujeme dôkazy?

20 min • Hranie hry

Žiaci hrajú individuálne alebo vo dvojiciach a zbierajú dôkazy (dáta, grafy, informácie). Učiteľ pripomína: „Všímajte si, aké dôkazy nachádzate – budete ich potrebovať.“

10 min • Tvorba hypotézy

Každý žiak (alebo dvojica) písomne odpovie: Čo sa podľa teba stalo Dr. Moreovi? Kto alebo čo za tým môže byť? Aké dôkazy to podporujú? (min. 2 — dôležité: konkrétny dôkaz z hry, napr. graf, informácia, stopa)

10 min • Zdieľanie a diskusia

Variant A – celá trieda: 2–3 žiaci prezentujú. Variant B – skupiny: žiaci si porovnávajú hypotézy. Otázky: Mali ste rovnaké závery? Použili ste rovnaké dôkazy? Ktorá hypotéza je najpresvedčivejšia a prečo?

TIP PRE UČITEĽA

Upozorni žiakov na rozdiel medzi „Myslím si“ vs. „Viem, lebo mám dôkaz“.

Aktivity na vyučovaciu hodinu

Aktivita č. 2: Čítanie a interpretácia grafov

ČO AKTIVITA ROZVÍJA

dátovú gramotnosť,
interpretáciu grafov,
analytické myslenie

ČAS

45 minút

5 min · Úvod

Učiteľ: „Graf nie je len obrázok – je to informácia. A dnes sa naučíme tú informáciu čítať.“ Otázka do triedy: Čo všetko vieme zistiť z grafu?

20 min · Hranie hry

Žiaci hrajú hru a zameriavajú sa konkrétne na grafy. Učiteľ zadá: „Vyber si jeden graf, ktorý ťa zaujal.“

15 min · Analýza grafu

Žiaci odpovedajú na pracovné otázky: Čo graf zobrazuje? Aké premenné obsahuje? Aký je hlavný trend / zistenie? Čo by si z tohto grafu vedel vyvodiť? Je graf zrozumiteľný? Prečo? (voliteľne pokročilé) Mohol by byť graf zavádzajúci? Ako?

5 min · Zdieľanie

Žiaci krátko prezentujú svoje grafy.

TIP PRE UČITEĽA

Môžeš nadviazať: „Pomohol vám graf pochopiť situáciu na ostrove?“



Aktivity na vyučovaciu hodinu

Aktivita č. 3: Ktorý graf je vhodný?

ČO AKTIVITA ROZVÍJA

výber vhodného typu grafu, pochopenie dát, transfer vedomostí

ČAS

45 minút

5 min · Úvod

Učiteľ: „Nie každý graf sa hodí na každé dáta. Dnes budete rozhodovať, ktorý graf je najlepší.“

10 min · Zadanie

Učiteľ dá situácie, napr.: vývoj populácie vydier v čase; podiel druhov na ostrove; rozdelenie toxínov v rôznych oblastiach.

15 min · Práca žiakov

Žiaci vyberú typ grafu (napr. čiarový, koláčový, histogram...) a zdôvodnia: „Prečo je tento graf vhodný?“ Môžu pracovať individuálne alebo v dvojiciach.

10 min · Zdieľanie

Každá skupina prezentuje, učiteľ porovná riešenia.

5 min · Reflexia

Otázky: Existovalo viac správnych riešení? Čo rozhoduje o výbere grafu?

TIP PRE UČITEĽA

Prepoj s hrou: „Používa hra vždy správny graf?“

Aktivity na vyučovaciu hodinu

Aktivita č. 4: Udržateľnosť v budúcnosti

ČO AKTIVITA ROZVÍJA

systemové myslenie,
environmentálne
povedomie, kreativitu

ČAS

45 minút

5 min • **Úvod**

„Svet Lazarus Case rieši podobné problémy ako my – len o 50 rokov neskôr.“

15 min • **Hranie / skúmanie**

Žiaci sledujú SDGs v hre a zapisujú si, čo si všimli.

10 min • **Diskusia**

Otázky: Ktoré problémy pretrvali? Čo sa zmenilo? Je ten svet realistický?

10 min • **Tvorba**

Žiaci vytvoria vlastný cieľ udržateľného rozvoja pre rok 2075. Formát: názov, problém, riešenie.

5 min • **Zdieľanie**

Krátke prezentácie.

TIP PRE UČITEĽA

Môžeš to premeniť na plagát / mini projekt / prezentáciu.



LAZARUS CASE

METODICKÁ PRÍRUČKA

Metodická príručka bola vytvorená v rámci projektu **Mind the Gap**, ktorý finančne podporila Slovenská agentúra pre medzinárodnú rozvojovú spoluprácu. Obsah a názory vyjadrené v metodickej príručke a v hre Lazarus Case nevyjadrujú názory a postoje donora.



SLOVENSKÁ AGENTÚRA
PRE MEDZINÁRODNÚ
ROZVOJOVÚ SPOLUPRÁCU



MINISTERSTVO
ZAHRANIČNÝCH VECÍ
A EURÓPSKÝCH ZÁLEŽITOSTÍ
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



© 2026 Impact Games

Publikovalo Impact Games v roku 2026.