

Metodická príručka ku hre Lazarus Case

O čom je hra?

Lazarus Case je **detektívna textová adventúra zasadená do budúcnosti roku 2075**, v ktorej hráči odhaľujú záhadu zmiznutia vedca Dr. Jeffa Morea.

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.

🌍 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.

🧠 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)

Ako hrať hru?

Hru Lazarus Case sme navrhli tak, aby bola intuitívna, no zároveň podporovala analytické myslenie.

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.

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.

—

Ako hra zapadá do ŠVP?

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

A: ZÁKLADNÉ ŠKOLY (2. stupeň)

Matematika – práca s údajmi a dátami

Výkonové štandardy:

Žiak:

- vypočíta aritmetický priemer z údajov v tabuľke alebo grafe
- zaznamená a usporiada údaje do tabuľky
- prečíta a interpretuje údaje z tabuľky, z kruhového a stĺpcového diagramu
- znázorní údaje z tabuľky kruhovým a stĺpcovým diagramom a naopak

Obsahové štandardy:

- tabuľka, graf (diagram)
- prechod od jedného typu znázornenia k druhému
- absolútna početnosť, relatívna početnosť javu

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

-

Geografia

Výkonové štandardy:

Žiak:

- interpretuje informácie z máp, grafov a diagramov
- analyzuje priestorové rozloženie javov
- identifikuje vzťahy medzi prírodnými a spoločenskými faktormi

Obsahové štandardy:

- geografické informácie a ich zdroje
- tematické mapy
- environmentálne problémy a ich dôsledky

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

-

Prierezová téma: Environmentálna výchova

Výkonové štandardy:

Žiak:

- rozpozná príčiny a dôsledky environmentálnych problémov
- posúdi vplyv ľudskej činnosti na životné prostredie
- navrhuje 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 štandardy:

Žiak:

- interpretuje grafy a diagramy
- analyzuje závislosti medzi premennými
- identifikuje trendy a extrémny v dátach
- kriticky posudzuje prezentované údaje

Obsahové štandardy:

- 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.

-

Občianska náuka

Výkonové štandardy:

Žiak:

- vysvetlí príčiny spoločenských problémov
- analyzuje dôsledky rozhodnutí jednotlivcov a spoločnosti
- diskutuje o globálnych výzvach súčasnosti

Obsahové štandardy:

- 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:

- hodnotí environmentálne zmeny
- analyzuje interakcie medzi človekom a prírodou
- interpretuje geografické dáta

👉 Prostredníctvom analýzy dát z ostrova žiak chápe komplexné environmentálne procesy.

-

C: KLÚČOVÉ KOMPETENCIE (naprieč úrovňami)

Hra Lazarus Case rozvíja:

- **kompetenciu riešiť problémy** – analýza situácie, tvorba hypotéz
- **kompetenciu pracovať s informáciami** – výber relevantných dát
- **kritické myslenie** – overovanie tvrdení
- **komunikačné kompetencie** – argumentácia a diskusia
- **digitálne kompetencie** – práca s digitálnymi nástrojmi

—

AKTIVITY NA VYUČOVACIU HODINU

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

PRIEBEH AKTIVITY

1. Úvod (5 min.)

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?

2. Hranie hry (20 min.)

Žiaci:

- hrajú individuálne alebo vo dvojiciach
- zbierajú dôkazy (dáta, grafy, informácie)

Učiteľ počas hrania pripomína:

👉 „Všímajte si, aké dôkazy nachádzate – budete ich potrebovať.“

3. Tvorba hypotézy (10 min.)

Každý žiak (alebo dvojica) odpovie písomne:

- Čo sa podľa teba stalo Dr. Moreovi?
- Kto alebo čo za tým môže byť?
- Aké dôkazy to podporujú? (min. 2)

👉 Dôležité: žiak musí uviesť konkrétny dôkaz z hry (napr. graf, informácia, stopa)

4. Zdieľanie a diskusia (10 min.)

Variant A – celá trieda:

- 2–3 žiaci prezentujú

Variant B – skupiny:

- žiaci si porovnávajú hypotézy v skupinách

Diskusné 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“

AKTIVITA Č. 2: ČÍTANIE A INTERPRETÁCIA GRAFOV

ČO AKTIVITA ROZVÍJA

- dátovú gramotnosť
- interpretáciu grafov
- analytické myslenie

ČAS

45 minút

PRIEBEH AKTIVITY

1. Úvod (5 min.)

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?

2. Hranie hry (20 min.)

Žiaci:

- hrajú hru
- zameriavajú sa konkrétne na grafy

Učiteľ zadá:

👉 „Vyber si jeden graf, ktorý ťa zaujal.“

3. Analýza grafu (15 min.)

Žiaci odpovedajú na pracovné otázky:

1. Čo graf zobrazuje?
2. Aké premenné obsahuje?
3. Aký je hlavný trend / zistenie?
4. Čo by si z tohto grafu vedel vyvodit'?
5. Je graf zrozumiteľný? Prečo?

(voliteľne pokročilé):

6. Mohol by byť graf zavádzajúci? Ako?

4. Zdieľanie (5 min.)

- žiaci krátko prezentujú svoje grafy

TIP PRE UČITEĽA

Môžeš nadviazať:

 „Pomohol vám graf pochopiť situáciu na ostrove?“

AKTIVITA Č. 3: KTORÝ GRAF JE VHODNÝ?

ČO AKTIVITA ROZVÍJA

- výber vhodného typu grafu
- pochopenie dát
- transfer vedomostí

ČAS

45 minút

PRIEBEH AKTIVITY

1. Úvod (5 min.)

Učiteľ:

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

2. Zadanie (10 min.)

Učiteľ dá situácie (napr.):

- vývoj populácie vydier v čase
- podiel druhov na ostrove
- rozdelenie toxínov v rôznych oblastiach

3. Práca žiakov (15 min.)

Žiaci:

- vyberú typ grafu (napr. čiarový, koláčový, histogram...)
- zdôvodnia:

👉 Prečo je tento graf vhodný?

Môžu pracovať:

- individuálne
- v dvojiciach

4. Zdieľanie (10 min.)

- každá skupina prezentuje
- učiteľ porovná riešenia

5. Reflexia (5 min.)

Otázky:

- Existovalo viac správnych riešení?
- Čo rozhoduje o výbere grafu?

💡 TIP PRE UČITEĽA

Prepoj s hrou:

👉 „Používa hra vždy správny graf?“

🌐 AKTIVITA Č. 4: UDRŽATEĽNOSŤ V BUDÚCNOSTI

ČO AKTIVITA ROZVÍJA

- systémové myslenie
- environmentálne povedomie
- kreativitu

ČAS

45 minút

🌱 PRIEBEH AKTIVITY

1. Úvod (5 min.)

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

2. Hranie / skúmanie (15 min.)

Žiaci:

- sledujú SDGs v hre
- zapisujú si, čo si všimli

3. Diskusia (10 min.)

Otázky:

- Ktoré problémy pretrvali?
- Čo sa zmenilo?
- Je ten svet realistický?

4. Tvorba (10 min.)

Žiaci vytvoria:

👉 vlastný cieľ udržateľného rozvoja pre rok 2075

Formát:

- názov
- problém
- riešenie

5. Zdieľanie (5 min.)

- krátke prezentácie

💡 TIP PRE UČITEĽA

Môžeš to premeniť na:

👉 plagát / mini projekt / prezentáciu

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

Publikovalo Impact Games v roku 2026.

**impact
Games**