

Žiaci seneckej základnej školy s VJM vytvorili jedinečnú únikovú miestnosť

9.4.2026 - | Mesto Senec

Na Základnej škole Alberta Molnára Szencziho v Senci boli účastníci svedkami výnimočného spojenia technológie a tradície počas Digitálneho tematického týždňa. Trinásť nadšených žiakov pod vedením Mgr. Beatrix Hlaváčovej, Mgr. Kataríny Tóthovej, PhD., PaedDr. Móniky Baráth Gujber, PhD. a Mgr. Emmy Rovenskej vytvorilo únikovú miestnosť s názvom „Misia 75“.

Základnú myšlienku projektu dalo dôležité jubileum: **inštitúcia si tento rok pripomína 75. výročie obnovenia vyučovania v maďarskom jazyku**. Cieľom bolo, aby žiaci v zážitkovom prostredí rozvíjali svoje technologické a logické zručnosti, zatiaľ čo spoznávajú históriu svojej školy.

Nástroje budúcnosti v službách minulosti

Počas týždňa sa žiaci zoznámili s najmodernejšími technológiami. Pri tvorbe hádaniek využili 3D tlačiareň, laserovú rezačku, mikrokontroléry micro:bit aj roboty Lego Spike.

Konkrétne výzvy a hádzanky únikovej miestnosti:

Žiaci 8.A triedy si počas piateho dňa vyskúšali dráhu naostro a museli zdolať tieto úlohy:

- **Puzzle s mapou školy:** Poskladanie špeciálne vyrezaného pôdorysu školy.
- **Ovládanie Lego robotov:** Riadenie autíčka cez prekážky a otvorenie naprogramovanej truhlice s pokladom.
- **Šifrovanie v morzeovke:** Dekódovanie správ vysielaných micro:bitom pomocou 3D vytlačenej abecedy.
- **Digitálna interakcia a AI:** „Vyvolanie“ ducha Alberta Molnára Szencziho cez tablety, ktorý vo forme AI videí radil hráčom.
- **Technologické zámky:** Otváranie 3D vytlačených zámkov a lúštenie kódov.
- **Historické stanovišťa (Hexy):** Prechod cez šesťuholníkové modely s 3D budovami a osvetlením, ktoré mapovali život patróna školy.
- **Hľadanie stôp:** Využitie historických plagátov a indícií rozmiestnených v priestore.

Od spájkovania až po slávnostné otvorenie

Pracovný proces bol komplexný: žiaci sa naučili spájať, montovať osvetlenie a v programe Canva navrhli vizuálne materiály. Tvorcovia sledovali priebeh hry cez vlastný „kamerový systém“ a komunikovali s hráčmi cez vysielacky.

Projekt vyvrcholil slávnostným odovzdaním únikovej miestnosti vedeniu školy. Tento týždeň dokázal, že aj v dobe digitalizácie má rozprávanie príbehov a spoločná tvorba svoje dôležité miesto.

<https://www.senec.sk/aktuality/2026/ziaci-seneckej-zakladnej-skoly-vytvorili-jedinecnu-unikovu-miestnost>