Část 1 · pro studenty

Jak spustit náborovou hru

Ve hře si ověříš, jak ti jde logické a analytické myšlení, řešení problémů, učení za pochodu a práce pod tlakem. Znalosti IT nepotřebuješ. Když hru dohraješ do konce, přijdou ti e-mailem výsledky náborové hry v PDF. Ty si můžeš nechat, ať už tě IT NeŠkola zajímá, nebo ne.

Než začneš

- **Hraj na počítači,** ne na mobilu.
- **Počítej s 1–2 hodinami v klidu** (průměrně 100 minut) a se stabilním internetem.
- **Hra je v angličtině.** Stačí rozumět psanému textu.
- **Máš jeden pokus.** Hru dohraj najednou a okno prohlížeče během hry nezavírej.

Před hodinou

2 kroky

1 Zaregistruj se předem

Hned jak ti vyučující pošle odkaz, vyplň na stránce itneskola.cz/pridej-se/skola jméno, příjmení a e-mail, vyber svoji školu a do pole **Třída** napiš třídu tak, jak ji domluvil vyučující (třeba 4.A). Školu ani třídu nepřeskakuj: podle nich dostane škola souhrnné výsledky.

2 Zkontroluj, že ti přišel kód

Na zadaný e-mail ti přijde identifikační kód ve tvaru **USR-XXXXXXXX**, obvykle do pár minut. Když nedorazí ani do nevyžádané pošty, řekni to vyučujícímu ještě před hodinou, nebo napiš na info@itneskola.cz.

V hodině

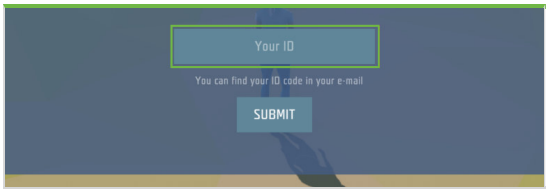
2 kroky

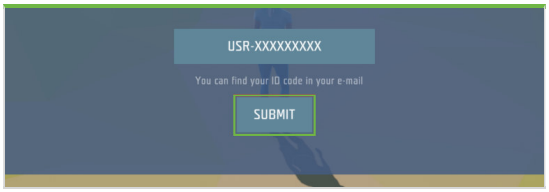
3 Spusť hru v prohlížeči

Klikni na odkaz **Spustit hru v prohlížeči**. Hra se otevře rovnou v angličtině. Chvíli se načítá a stáhne balíček asi 20 MB, na slabším počítači to může trvat déle.

4 Zadej kód a klikni na Submit

Do pole **Your ID** zadej celý kód z registračního e-mailu včetně pomlček a klikni na **Submit**. Hra začne. Okno už nezavírej, postup ve hře se průběžně neukládá.





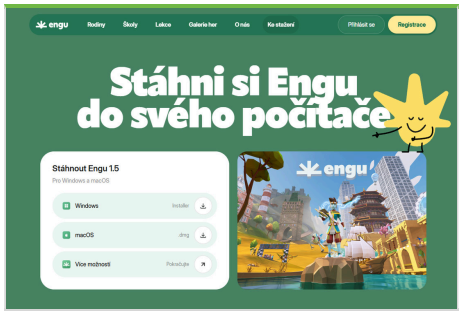
> **Nejde to?** Když se objeví hlášení o nepodporovaném WebGL, obrazovka zčerná nebo se hra nenačte, pokračuj v aplikaci Engu podle kroků níže.

Když hra v prohlížeči nejde: aplikace Engu

5 kroků

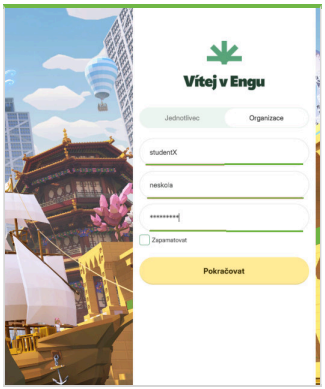
1 Stáhni a nainstaluj Engu

Na stránce engu.cz/ke-stazeni vyber verzi pro **Windows**, nebo **macOS**. Aplikaci stáhni a nainstaluj jako každý jiný program.



2 Přihlas se přes Organizace

Spusť Engu a klikni na **Organizace**. Vyplň přihlašovací jméno, organizaci a heslo z e-mailu a klikni na **Pokračovat**.

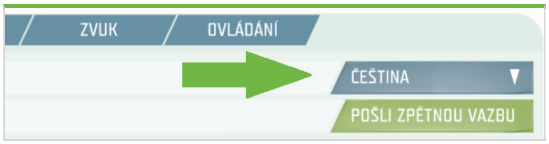


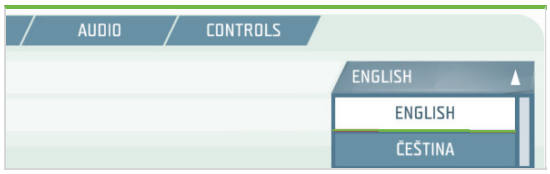
Sídlo a fakturační adresa: Studentská 761/1, 591 01 Žďár nad Sázavou
Pracoviště: Dolní 165/1, 591 01 Žďár nad Sázavou
info@itneskola.cz · www.itneskola.cz

3 Přepni jazyk na angličtinu

Po přihlášení klikni na **Nastavení**, rozbal **Jazyk** a vyber **English**.

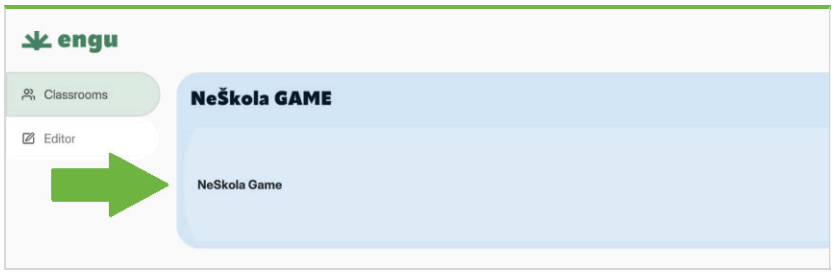


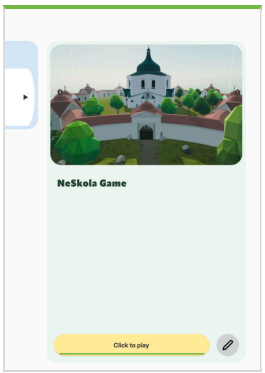




4 Spusť NeŠkola GAME

Klikni na **Classrooms**, vyber **NeŠkola GAME** a vpravo klikni na **Click to play**.





5 Zadej ID a klikni na Submit

Stejně jako v kroku 4: zadej kód z e-mailu včetně všech pomlček a klikni na **Submit**. Hra začne.

Co dostaneš po dohrání

Když hru dohraješ do konce, do 48 hodin ti e-mailem přijdou výsledky náborové hry v PDF.

Když je ti víc než 18 let a hra ti půjde, pozveme tě na bootcamp, druhý a poslední krok přijímacího řízení. Studium je zdarma.

Když si nevíš rady

Zeptej se vyučujícího, nebo napiš na info@itneskola.cz. Čím přesněji popíšeš, kde to vázne, tím rychleji ti odpovíme.

Část 2 · pro vyučující

Náborová hra ve vaší třídě

Hra vyhodnocuje logické a analytické myšlení, řešení problémů, učení za pochodu, zvládání zátěže a přebírání odpovědnosti. Studenti k ní nepotřebují žádné znalosti IT. Každý, kdo hru dohraje do konce, dostane do 48 hodin e-mailem výsledky náborové hry v PDF, vaše škola pak souhrnné anonymizované výsledky za jednotlivé kompetence.

Co je potřeba zajistit

- **Dvě vyučovací hodiny včetně přestávky** v počítačové učebně. Hra trvá průměrně 100 minut.
- **Registraci studentů předem,** ideálně den před hodinou.
- **Jeden vyzkoušený počítač** a sluchátka pro studenty.
- **Souhlas správce sítě** s instalací, pokud zvolíte aplikaci Engu.

Před hodinou

4 kroky

1 Zaregistrujte se sami za sebe

Na stránce **itneskola.cz/pridej-se/skola** se zaregistrujte se svým školním e-mailem a vyberte svoji školu. Ověříte tak, že e-mail s kódem dorazí do schránek na školní doméně. Když nepřijde ani do nevyžádané pošty, napište nám na info@itneskola.cz dřív, než hru pustíte studentům.

2 Pošlete studentům odkaz na registraci

Pošlete jim e-mailem odkaz **itneskola.cz/pridej-se/skola** a domluvte, jak vyplní pole **Třída** (třeba 4.A), aby šly výsledky snadno spárovat se třídou. Kód obvykle přijde do pár minut, školní filtry ho ale mohou zdržet. Kdo se registruje až v hodině, může na něj čekat.

3 Vyzkoušejte hru na jednom počítači

Hrát jde v prohlížeči, nebo v aplikaci Engu. Na školním počítači klikněte na odkaz **Spustit hru v prohlížeči** a ověřte, že se hra načte. Otevře se rovnou v angličtině a stáhne balíček asi 20 MB.

4 Když se nenačte, nainstalujte aplikaci předem

Domluvte se správcem sítě na instalaci aplikace Engu z engu.cz/ke-stazeni na všechny počítače v učebně. Hromadné stahování během hodiny by zatížilo školní síť. Postup v aplikaci je na stranách 2–3.

V hodině

postup pro studenty na stranách 1–3

Na začátku hodiny studentům řekněte: není to zkouška ani kvíz na znalosti IT a výsledek se nijak nepromítá do klasifikace. Hra je v angličtině a každý má jeden pokus, proto ji musí dohrát najednou. **Během hry nezavírejte okno prohlížeče,** postup ve hře se průběžně neukládá. Hrají samostatně, vaše zapojení hra nevyžaduje.

1 Studenti spustí hru a zadají kód

Kliknou na odkaz **Spustit hru v prohlížeči**, počkají na načtení a do pole **Your ID** zadají kód z registračního e-mailu. Kdo kód nemá, ať se zaregistruje hned a zkontroluje i nevyžádanou poštu.

Po skončení testování

Každý, kdo hru dohraje do konce, dostane do 48 hodin e-mailem výsledky v PDF. Škole pošleme souhrnné anonymizované výsledky pro kariérové poradenství. Jmenovité výsledky škole nepředáváme.

Podpora během testování

Napište na info@itneskola.cz.

Ozvěte se raději hned. Většinu potíží s registrací, kódem nebo spuštěním vyřešíme během chvíle.