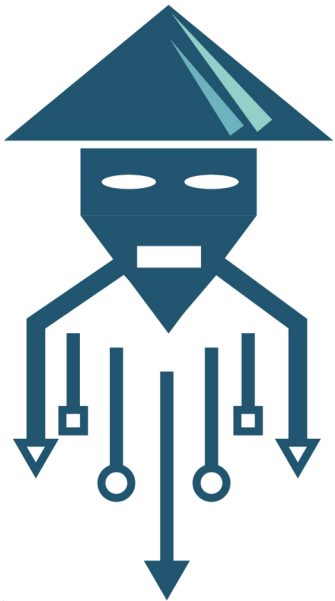


Část 2 - A1.1

Koncepce gamifikace a její základní elementy



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Hry napříč historií

Účinek her na společnost má bohatou a fascinující historii jako paradigma přijímání her v různé podobě lze vysledovat již od raných civilizací, které existovaly před sto tisíci lety; od deskových her, které se hrály v Egyptě v roce 3500 př.n.l. (Clark a kolektiv, 2016) až k hrám hranými domorodými Australany. (Edwards, 2009).



Míčové hry?

Běhací hry?

Hry s tělem?

Deskové hry?

Hry myslí?



**Dokážete si vybavit nějaké hry, které jste hráli, když jste byli mladí?
Znáte jejich původ?**



NEET SYSTEM

Podle historických pramenů Egypťané milovali deskové hry

“Egypťané často relaxovali podél řeky Nilu hraním deskových her po dlouhém pracovním dnu. Hrál se několik různých her, včetně „Mehen“ a „Psi a šakani“, ale možná nejoblíbenější byla hazardní hra známá jako „Senet.“ Tato hra sahá až do roku 3500 př.n.l. a byla hrána na dlouhé desce pomalované 30 čtverci. Každý hráč měl sadu figurek, které se pohybovaly po desce podle kostky nebo vrhacích holí. Historici stále debatují o přesných pravidlech Senetu, ale není pochyb o popularitě této hry. Obrazy zobrazují královnu Nefertiti hrající Senet. Faraoni jako např. Tutanchámon dokonce nechávali deskovou hru pohřbívat v jejich hrobkách.”

History Channel, 2018



Nefertiti hraje Senet ca. 1279–1213 př.n.l.

Nina de Garis Davies

Zdroj obrázku: www.metmuseum.org



Podle Queenslandské vlády domorodé děti hrály tradiční hry v mnoha různých částech Austrálie

Jedna z hraných her byla „Weme“. Tato hra je založená na házením kamenem, vyzporovaná v centrální Austrálii. Připomíná hru “mísy”, ale zahrnuje snahu srážení míče i mimo určený kruh.



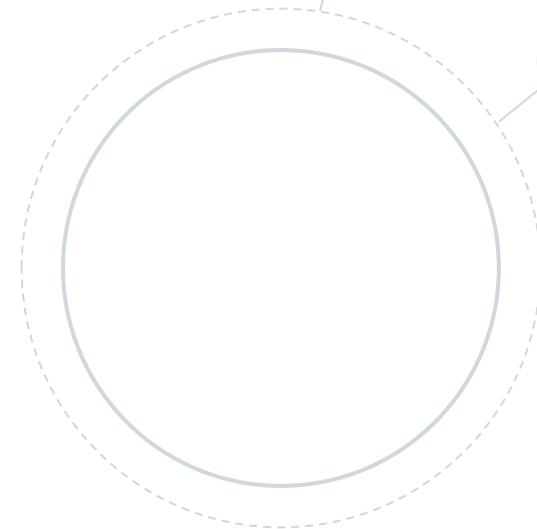
Dovednosti?

Týmová práce?

Pocity?

21. století?

Charakteristiky?



Jaká je první myšlenka, která vám přijde na mysl, když slyšíte slovo "hra"?



Co je hra?

Obecná definice hry poskytnutá od (Schell, 2008) zní takto:

“Hra je činnost řešící problémy, dosažená hravým postojem”





Termín hra ve 21. století

- ☉ Termín hra se v moderní éře vyvíjel. Koncept hry přijal díky rychlému technologickému pokroku další význam na vzestupu digitální revoluce během 21.století.
- ☉ (Clarkeet a kolektiv., 2017)

Termín hra v 21. století



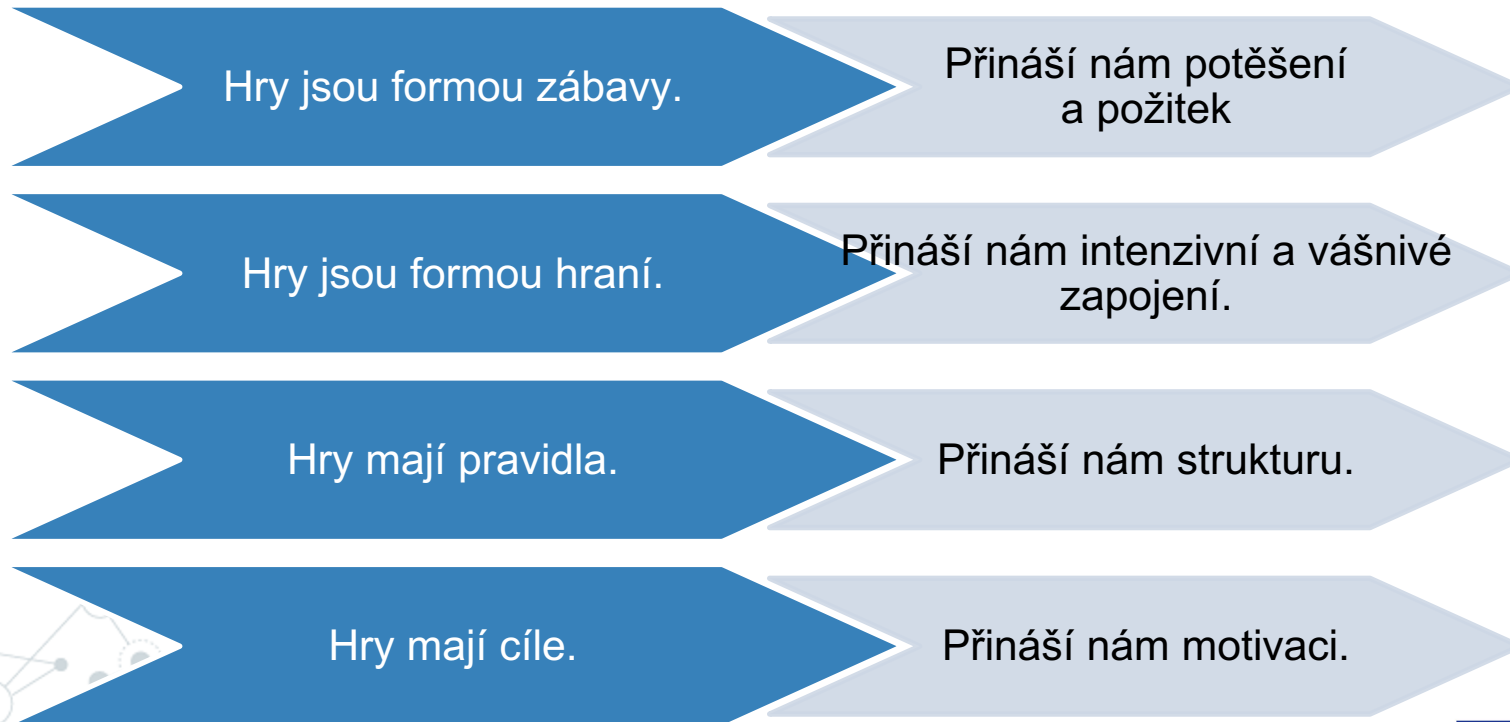
Zejména nástup digitální revoluce s sebou přinesl počítačově orientované technologie, jako jsou videohry a simulace, které jsou otevřeně dostupné pro velkou část lidské populace (Clarke a kolektiv, 2017)

Jeden z největších rozdílů, který můžeme zaznamenat při přechodu z her obecně na počítačové hry, spočívá v tom, že počítače vylepšují „zážitek ze hry“, což lidé chtějí nejvíce. (Prensky, 2001, s. 18).

Prvky her (1)



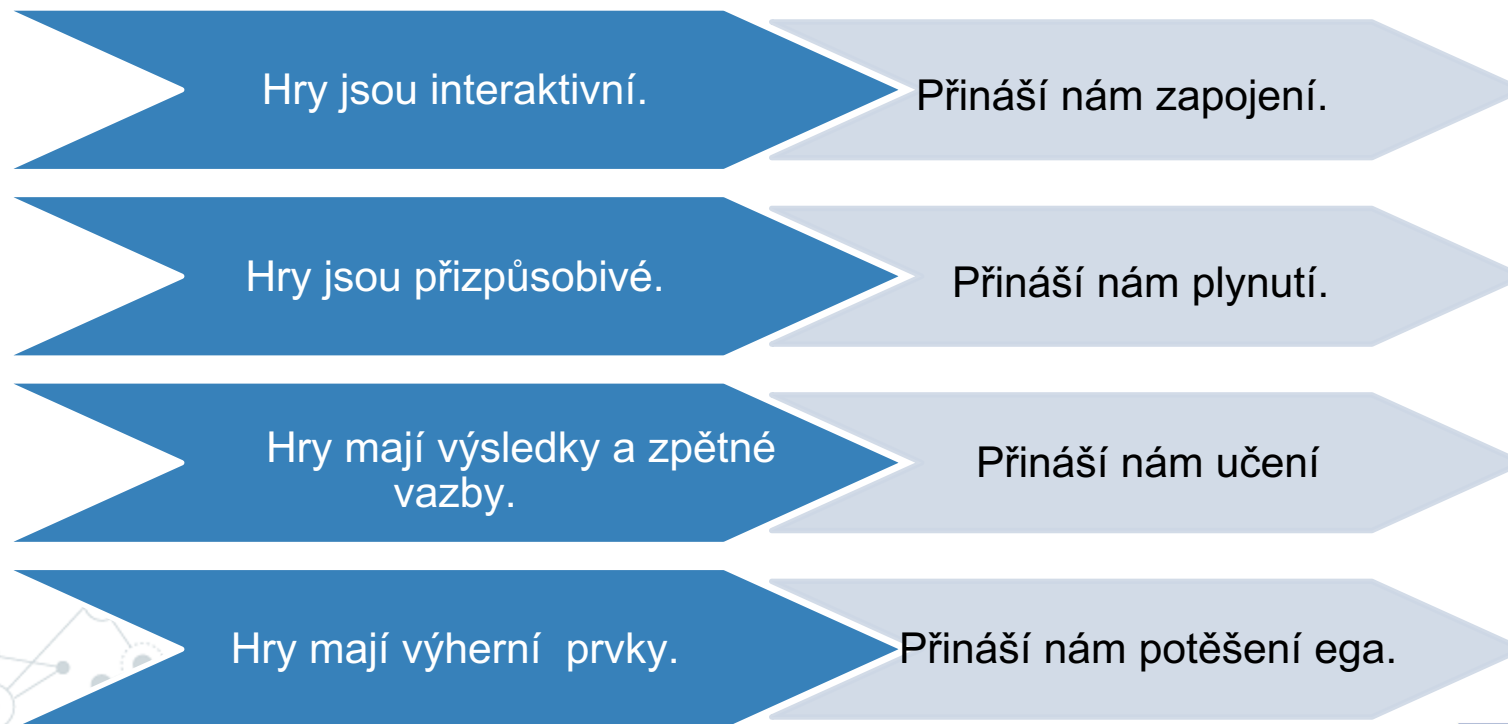
Podle Prenského (2001) jsou počítače a videohry potenciálně nejvíce zapojené do zábavy historie lidstva díky kombinaci dvanácti prvků, které zhrňuje takto





The elements of games (2)

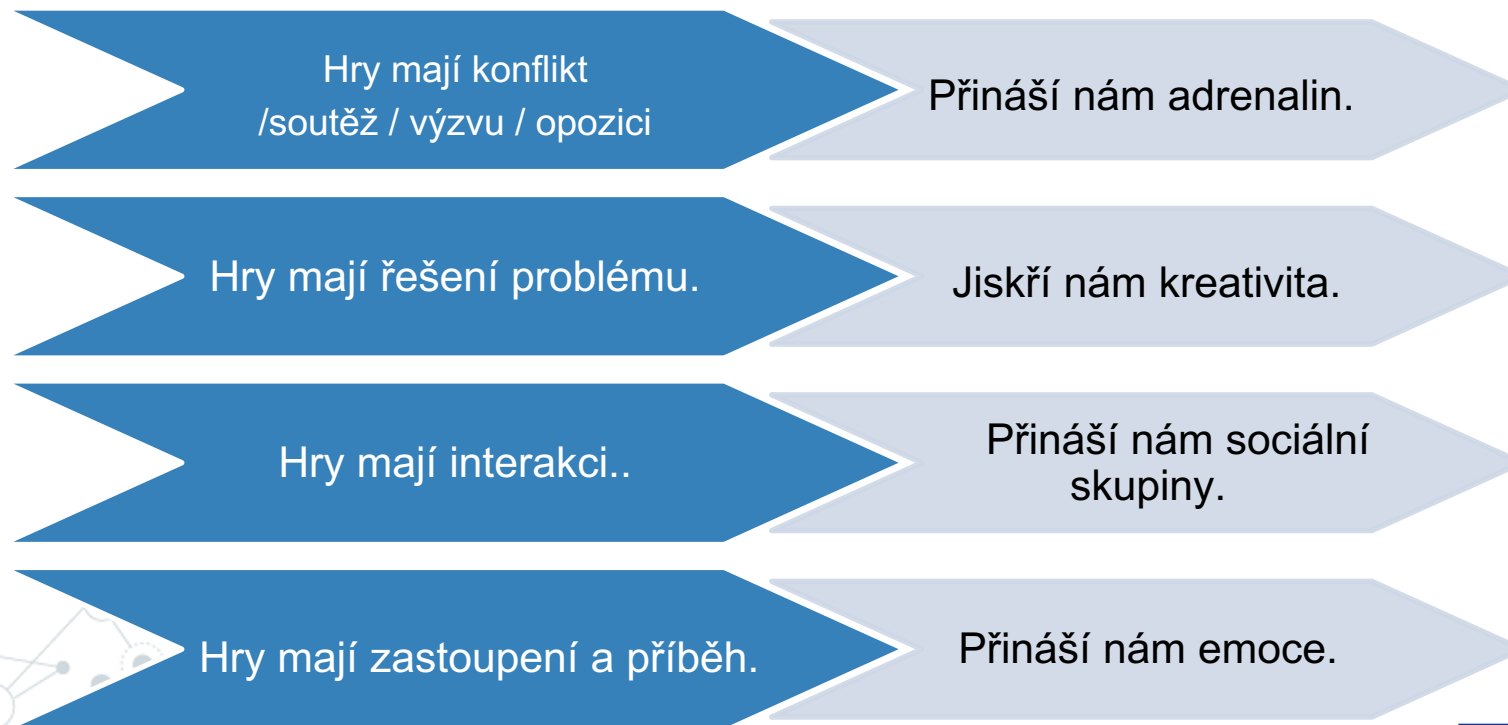
Podle Prenského (2001) jsou počítače a videohry potenciálně nejvíce zapojené do zábavy historie lidstva díky kombinaci dvanácti prvků, které zhrňuje takto





The elements of games (3)

Podle Prenského (2001) jsou počítače a videohry potenciálně nejvíce zapojené do zábavy historie lidstva díky kombinaci dvanácti prvků, které zhrňuje takto





Atraktivita počítačové hry

Některé z důvodů, proč lidé považují počítačové hry za atraktivní, a uspokojující mohou být následující:

- ◎ jsou obvykle rychlejší a citlivější;
- ◎ mohou simulovat fyziku střelby ve vesmíru, nebo kombinaci všech faktorů při létání letadlem nebo při zvažování milionů možností v zápletkách nebo strategických soutěžích;
- ◎ jsou schopné mít lepší a mnohem rozmanitější grafické zpracování
- ◎ hráči mohou hrát na různých úrovních výzev a
- ◎ mohou generovat a povolovat obrovské množství možností a scénářů (Prensky, 2001, s. 5)



Dovednosti?

Týmová práce?

Pocity?

Charakteristiky?

21. století?



**Jaká je první myšlenka, která vám přijde na
mysl, když slyšíte slovo
“vzdělávací hra”?**

Co je vzdělávací hra?

Tang & Hanneghan (2015) poskytuje definici vzdělávací hry, kterou lze popsat následovně:

“Vzdělávací hra také známá jako instruktážní hra využívá herních zásad, které díky herním technologiím mají za cíl vytvořit poutavý vzdělávací obsah”





Vzdělávací hry jsou

*“schůdné alternativy ke stávajícím počítačovým vzdělávacím
technologím, které mohou pomoci při přesvědčování a
povzbuzování digitálních domorodců k získávání znalostí“*

Tang & Hanneghan, 2015



Gamifikace & učení založené na hře

Používání her nebo gamifikace pro zlepšení procesů učení a učení tak, aby měly pozitivní dopad na učení studentů je přístup, který nedávno začal být označován jako učení založené na hře (GBL) (Clarke a kol., 2017). Zavedení termínu GBL do vzdělávacího výzkumu se začaly jevit silně propojené s digitálními technologiemi od počátku druhého tisíciletí, kdy Prensky (2001) navrhl termín Digital Game-Based Learning, který ovlivnil způsob, jakým akademická obec „pracovala, rozvíjela a vnímala požadované podmínky GBL, zejména ve vztahu k požadavku technologie“ (Clarke et al., 2017, s. 74)



Termín hra v 21. století

Tang, Hanneghan and Rhalibi (2009) nabídli definici GBL, která následuje digitálně orientovanou perspektivu:

“Výuka založená na hrách využívá herní technologie k vytvoření zábavného, motivujícího a interaktivního virtuálního výukového prostředí, které podporuje situované zážitkové učení”

(str. 1).





Termín hra v 21. století

Clarke a kol. (2017) naznačují, že učení založené na hře je přístup, který odkazuje na:

“Paradigma přijetí her a hraní jako systémů pro reprezentaci a simulaci skutečných životních podmínek, předávání znalostí a morálních učení a obecně pro podporu sociálního vývoje“ (s. 73).



Gamifikace & učení založené na hře

Přestože se pojmy učení založené na hře a gamifikace používají velmi často. Existují určité rozdíly. Podle Tandon (2017):

„V **učení založeném na hře** je hra součástí procesu učení. Používá se na úrovni produktu v kurzu, modulu nebo tématu pro splnění konkrétního cíle učení. Cílem je pomoci studentům pochopit koncept, naučit se diskrétní dovednosti nebo zkontrolovat, jak studentu chápou koncept (prostřednictvím hodnocení). V učení založené na hře je obsah, který se má být zvládnut, prezentován ve formě hry, prostřednictvím funkcí jako je simulace, konkurence, konflikty atd.

Na druhou stranu v **gamifikaci** se proces učení jako celek mění ve hru. Používá se na úrovni systému, kde je kompletní pedagogický systém nebo systém řízení učení navržen jako hra. V tomto případě se herní prvky mohou projevit ve formě ocenění odznaků, nebo úrovně, které žáci dosahují / shromažďují v důsledku splnění vzdělávacího úkolu.“

Zdroj: Tandon, R (2017). *7 Frequently asked questions about gamification*.
Dostupný: <https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>



Otázky k zamyšlení

- © Jaké jsou podle vás prvky dobře navržené hry?
- © Jak hry mohou pomoci studentům k učení?
- © Které dovednosti lze rozvíjet prostřednictvím vzdělávání hrou podle předmětu, který učíte?
- © Jsou herní aktivity vhodné pro všechny studenty?

Děkujeme!

Máte otázky?





Reference

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education.

International Journal of Serious Games, 4 (3), 73-86.

Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, October). EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development. Dostupné:

<https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>

Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education*. Available at:

<https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>

Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.





Reference

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Dostupné:

<http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>

Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Available at:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>

Tandon, R (2017). *7 Frequently asked questions about gamification*. Available at:

<https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>

Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.



NEET SYSTEM



S V E B ■
F S E A ■



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the author(s) and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

