



**SPRIEVODCA  
VZDELÁVANÍM  
HROU**

## Obsah

Úvod	3
Prečo sa vaši študenti a vaše deti toľko hrajú?	4
Ako hry fungujú?	6
Hry vo vzdelávaní: back to basics	10
Vzdelávanie hrou: od teórie k praxi	12
Ako prekonávať prekážky pri využívaní hier na vyučovaní	16



# Úvod

V Impact Games veríme, že vzdelávanie sa v 21. storočí bude niest' v znamení hier. Táto metodická príručka je primárne pripravená pre učiteľov, učiteľky a riaditeľov/ky na základných a stredných školách, ktorí majú záujem spolu s nami túto hypotézu potvrdiť. Vznikla ako súhrn poznatkov a skúseností, ktoré sme v Impact Games za ostatné dva roky nazbierali v spolupráci s pedagógmi na Slovensku aj v zahraničí.

Príručka je v istom zmysle interaktívnym dokumentom. V nasledujúcich stranách vám okrem odpovedí na otázky o hrách a ich využití pre učenie (sa), ponúkame aj viaceré praktické cvičenia. Ich cieľom je vytvoriť priestor na zamyslenie sa nad vašimi vlastnými skúsenosťami s hrami. Taktiež vám ponúknú konkrétne postupy, s ktorými viete hry použiť vo vašej pedagogickej, či rodičovskej praxi.

Prajeme podnetné čítanie a hranie!

**Tím Impact Games**

**Výzva pre žiakov a študentov na slovenských školách: zoberte túto príručku a odporučte ju na prečítanie svojim učiteľom a učiteľkám! Zvýšite tak svoje šance, že sa v škole budete môcť učiť hraním!**

# Prečo sa vaši študenti a vaše deti toľko hrajú?

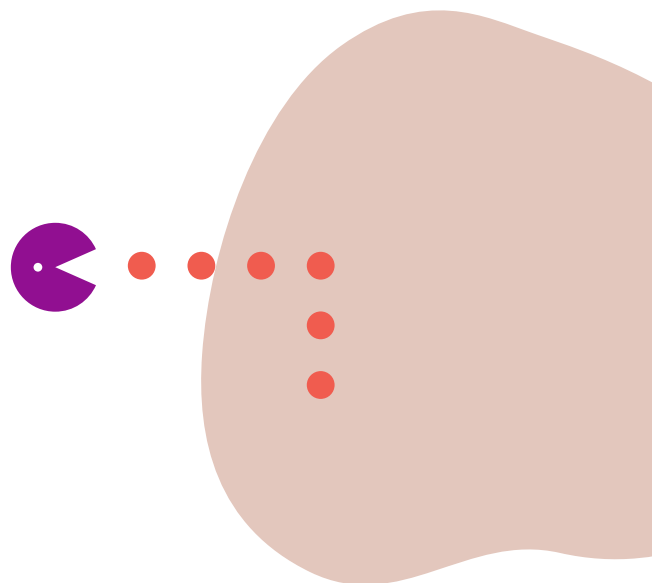
Tínedžeri v súčasnosti trávajú v priemere dve hodiny denne hraním hier. Je preto asi jasné, že na hrách a tom čo ponúkajú, musí byť niečo špeciálne príťažlivé. A to nie len pre mladých, ale čím ďalej tým viac aj pre starších ľudí - od pracujúcich dospelých až po dôchodcov. Čo konkrétne teda v hrách (mladí) ľudia nachádzajú? V nasledujúcich riadkoch si odpoveď na túto otázku rozmeníme na drobné.

Každodenný život mladých ľudí je vo veľkej miere rutinný. Zjednodušene to vyzerá takto: ráno vstať, ísť do školy, potom na krúžok, dozvedelať sa doma a spať. Hlavnou pracovnou náplňou mladých študujúcich ľudí je učiť sa a vykazovať v škole dobré známky. Jane McGonigal, popredná americká odborníčka na herný dizajn argumentuje, že tento každodenný "pracovný cyklus" mladých ľudí je pre nich skrátka nudný. Nie len že sa opakuje, ale okrem známok v škole, mladým ľuďom pričasto neponúka hmatateľný výsledok ich práce. K hrám sa mladí ľudia uchylujú preto lebo im ponúkajú zaujímavejšiu a zábavnejšiu prácu/činnosť, v ktorej vedú dosahovať "reálne", viditeľné, či hmatateľné výsledky. Hry sú v tomto zmysle východiskom z nudného "pracovného cyklu", ktorý sa v prípade mladých študentov rutinne odohráva v škole.

Ako vedú byť hry zaujímavejšie ako škola? Ako vedú mladým ľuďom ponúknuť hmatateľnejšie a viditeľnejšie výsledky ich činnosti? Aj keď veríme že na túto otázku viete prirodzene odpovedať aj sami, v nasledujúcich štyroch bodoch sumarizujeme postrehy odborníkov ako Jane McGonigal, Jordan Shapiro či Katie Salen.

1. Hry mladým ľuďom okrem jasných pravidiel a cieľa hry, ponúkajú aj expresnú spätnú väzbu. V tomto zmysle hry ponúkajú možnosť robiť konkrétne činnosti s konkrétnymi viditeľnými výsledkami, ktoré sme navyše motivovaní dosahovať lebo celý tento proces je zábavný.
2. Hry mladí ľudia hrajú dobrovoľne. V drvivej väčšine prípadov sú ľudia k hraniu hier motivovaní vnútorne (hranie samo o sebe je odmenou) a nepotrebujú žiadnu externú motiváciu či odmenu (známky, pochvaly, peniaze...).
3. Hry sú dizajnované tak, že v nich takmer vždy máme šancu na úspech. Ak aj v hrách zažívame výzvy, ktoré sú nad naše herné schopnosti, je takmer isté, že poctivým tréningom herné výzvy prekonáme. V reálnom svete tento princíp funguje takto priamočiaro len zriedkakedy.
4. Veľké množstvo hier vytvára priestor na socializáciu a budovanie kamarátstiev. Okolo hier ako Fortnite, Rust, World of Warcraft, či Pokémon Go vyrástli a rastú v priebehu rokov obrovské komunity ľudí. Práve tento prínos hier bol obzvlášť citelný počas pandémie a dištančného vzdelávania, kedy mladí ľudia medzi sebou stratili osobný kontakt. Mladý človek tak hraním hier vie byť súčasťou “niečoho väčšieho”.

Veríme že každý z vás aspoň raz zažil tieto pozitívne vplyvy, ktoré nám hry ponúkajú. Aj v tomto duchu pre vás máme pripravené krátke a jednoduché úvodné cvičenie. Práve reflexia ktorú od vás toto cvičenie vyžaduje, vám ešte viac pomôže naladiť sa do “mindsetu”, ktorý majú vaši žiaci, študenti či deti, pri každodennom hraní hier.



### Cvičenie 1

Ktoré hry ste sa v priebehu vášho života radi hrali, prípadne stále hráte? Sem si spíšte zoznam piatich najobľúbenejších (a vôbec nemusia byť digitálne). Skúste porozmýšľať, čo vás na týchto hrách najviac bavilo.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

# Ako hry fungujú?

Hry nás bavia. Po úvode a cvičení z kapitoly č. 1 už aj vieme prečo. V hrách je však skrytý oveľa väčší potenciál, ako len zábavne vyplňať voľný čas. Hry nás vedia aj veľa naučiť. Ako?

Krátku odpoveď na túto otázku už pred približne dva a pol tisíc rokmi ponúkol Konfucius, ktorý povedal: *“Povedzte mi to, a zabudnem. Učte ma a zapamätám si. Zapojte ma a naučím sa.”* V tomto citáte poukázal na jednu veľmi kľúčovú pridanú hodnotu hier - ich potenciál vytvárať priestor na aktívnu participáciu hráčov. Inými slovami: hry predstavujú priestor na zažívanie skutočných zážitkov. V zmysle vzdelávania sú preto výborným médiom pre facilitáciu zážitkového vzdelávania, ktoré je v porovnaní s pasívnymi vzdelávacími metódami efektívnejšie v dosahovaní vzdelávacích cieľov.

Hry nám na rozdiel od mnohých iných médií ponúkajú prenos informácií v ich komplexnosti. Dokážu to preto, lebo sú v zásade založené na viacerých komunikačných prvkoch. U väčšiny hier sú to tieto [1]:

- herné mechaniky - ktoré vytvárajú priestor na aktívnu “činnosť” v hrách,
- vizuál - ktorý činnosť v hrách ukladá do vizuálneho/grafického kontextu,
- príbeh - ktorý činnosť v hrách ukladá do kontextu deja,
- audio - ktoré dopĺňa a dramaturgizuje hernú činnosť a príbeh,
- motivačné stimuly - ktoré zabezpečujú vysokú mieru pozornosti hráča/ky počas hrania,
- (vzdelávací) obsah - množina informácií prenesená na hráča cez multimediálne prvky hier.

## Herná slučka

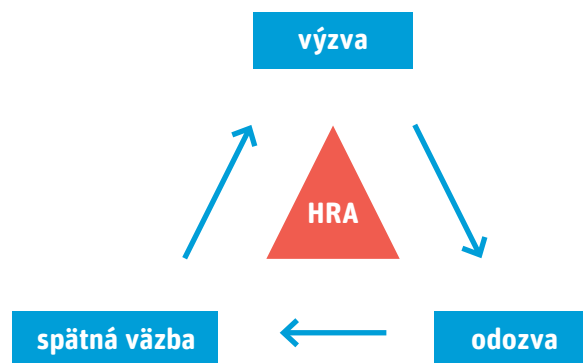
To, že médium obsahuje vyššie uvedené prvky z neho ešte nerobí hru. Čo robí hry unikátnymi, je spôsob, ako jednotlivé prvky hry "dávajú do pohybu" a vytvárajú priestor na slobodné hranie sa. Tento spôsob sa všeobecne nazýva herná slučka. V rôznej forme ju obsahuje každá hra.

Herná slučka sa skladá z:

- výzvy (hry) - ktorú hra predkladá pred hráča zároveň s možnosťami, ako danú výzvu môže hráč riešiť,
- odozvy (hráča) - akcia hráča, ktorú si zvolí z možností, ktoré mu hra na riešenie výzvy ponúka,
- spätnej väzby (hry, prípadne iného hráča) - vyhodnotenie či hráč zvolenou akciou prekonal výzvu, ktorú pred neho postavila hra prípadne, proti/spoluhráč. [2]

## Cvičenie 2

Porozmýšľajte v krátkosti nad tým, ktoré z herných prvkov sú súčasťou aj iných médií ako knihy, filmy či populárna hudba? Ktoré z herných prvkov sú súčasťou vami používaných pedagogických metód (prednášky, kvízy, testy, prezentácie...)?



- Herná slučka je cyklický koncept a pri väčšine hier sa opakuje, predkladajúc pred hráča vždy nové výzvy. Práve tento aspekt hier facilituje priestor pre budovanie motivácie hráča v hre pokračovať a udržuje jeho pozornosť. V tomto zmysle pri mnohých hrách môžeme hovoriť o budovaní flow. Flow je podľa psychológa Mihály Csikszentmihalyiho duševný stav pri ktorom je osoba ponorená do určitej činnosti natoľko, že nič iné sa jej nezdá dôležité. Je to okamih, kedy sa naše telo aj myslenie dostáva k hraniciam našich možností. A to všetko vo vedomí dosiahnuť niečo ťažké, čo stojí za to. Flow je ideálny stav pozornosti aj pri učení (sa).

### Príklad: herná slučka v hre Tetris

Pre ilustráciu hernej slučky sa spolu pozrime na to, ako ju spracúva populárna a pomerne jednoduchá hra Tetris.



Výzvou v hre Tetris je čo najrýchlejšie ukladať zhora-dole padajúce moduly rôzneho tvaru do hernej plochy tak, aby vyplňali riadky v hernej ploche. Rýchlosť pádu sa postupom levelov zvyšuje.

Hráč, v rámci odozvy na túto výzvu, môže padajúce kocky otáčať (vždy o 90 stupňov), horizontálne meniť ich dráhu pádu a urýchľovať rýchlosť ich pádu.

Hra poskytuje hráčovi spätnú väzbu vo forme bodov, ktoré zbiera za vyplnené riadky. Cieľom hry je nazbierať ukladaním modulov čo najväčší počet bodov.





### Cvičenie 3

Spomedzi vašich obľúbených hier (ktorých zoznam ste si vytvorili v cvičení č. 1) si vyberte jednu a skúste rozanalyzovať a nakresliť jej hernú slučku. Dodatočne sa zamyslite, aké zručnosti, kompetencie, vedomosti alebo hodnoty táto hra “učí”?

#### Herné žánre

Nie každá hra obsahuje rovnakú hernú slučku. Podľa toho, akým spôsobom hry spracúvajú hernú slučku, ich vieme rozdeliť do rôznych žánrov. Pre prehľad v nasledujúcich riadkoch prezentujeme tie najpopulárnejšie.

**Akčné hry**, medzi ktoré patria aj populárne tituly ako Fortnite, Counter Strike alebo Rust. Hráči v nich obyčajne vedú boje a to či už medzi sebou navzájom (prípadne ako súčasť tímov), alebo proti počítačom naprogramovaným protivníkom.

**Adventúry**, medzi ktoré patria napríklad Firewatch, Oxenfree, Mutazione alebo aj naša Aaronova dilema. Sú to hry, ktorých herná slučka je postavená na prieskume prostredia a prípadnom riešení logických “hlavolamov”. Adventúry zároveň obsahujú silný naratívny prvok.

**Puzzle hry**, medzi ktoré patrí Sudoku, séria Portal, The Witness alebo už spomínaný Tetris. Ich herná slučka je postavená na hľadaní logických riešení hlavolamov. Na rozdiel od adventúr obyčajne neobsahujú naratívne prvky.

V súčasnosti veľmi populárne sú aj **sandboxové hry** ako Minecraft, Roblox či Stardew Valley. Tieto hry sú v istom zmysle otvorenými virtuálnymi svetmi, v ktorých je možné robiť takmer čokoľvek. Definíciu hernej slučky tak nechávajú vo veľkej miere na hráčovi samotnom. Hráči v nich v tomto zmysle môžu napríklad stavať vlastné hry.

Jedným z ďalších všeobecne populárnych herných žánrov súčasnosti sú **rolové hry**. Patria medzi ne World of Warcraft, Cyberpunk, The Witcher či Disco Elysium. Tieto hry historicky preberajú hernú slučku z hier ako Dungeons and Dragons [3]. Kládú dôraz na vytvorenie puta medzi hráčom a ním ovládanou postavou, ktorú hráč svojimi rozhodnutiami v hre ovplyvňuje a mení.

**Strategické hry** medzi ktoré patrí napríklad séria Age of Empires, alebo hry ako Civilization, či Train Station. Hráči v nich “strategicky manažujú” rôzne entity - od ľudských civilizácií, cez vlakové spoločnosti po bojové jednotky superhrdinov.

Keďže herný priemysel v súčasnosti rastie a kreatívne napreduje ako nikdy predtým, všetky spomenuté žánre a ich podžánre sa priebežne vyvíjajú. Aj preto odporúčame vyššie spomenutý zoznam brať len ako základnú množinu typov zážitkov, ktoré hry ponúkajú a budú ponúkať v budúcnosti.

[3] Práve táto hra ponúka námiet pre populárny seriál Stranger Things.



## Hry vo vzdelávaní: back to basics

Náš svet je v súčasnosti plný “revolúcií”. Každý polrok nám technologické firmy predstavujú nové revolučné telefóny a počítače. Automobilky prichádzajú s revolučnými elektrifikovanými a autonómnymi automobilmi. Politici prichádzajú s ambicióznymi reformami a mimovládne organizácie s kampaňami, ktoré zmenia svet. A to všetko sa deje vo svete, ktorý je sužovaný globálnou pandémiou, dopadmi klimatických zmien a vojenskými konfliktami. Prirodzene je pre nás v kontexte toľkých zmien ťažké kontinuálne sa im prispôbovať a mnohí z nás sú na slovo revolúcia či reforma už alergickí.

**Máme pre vás dobrú správu:  
využívanie hier vo vzdelávaní nie je revolúcia.**

Hra a hranie sa sú kľúčovým prvkom učenia sa detí od ich narodenia. A to najmä v súvislosti s konceptom zóny proximálneho vývoja (ZPV) s ktorým prišiel psychológ Lev Vygotsky [4]. ZPV predstavuje rozdiel medzi aktuálnym stupňom rozvoja dieťaťa a potenciálnym stupňom rozvoja dieťaťa. Inými slovami ZPV predstavuje aktuálne schopnosti dieťaťa a vykresľuje, aké ďalšie schopnosti má dieťa potenciál naučiť sa. Podľa Vygotskeho je v rozširovaní ZPV u detí kľúčová interakcia a spolupráca so staršími a schopnejšími deťmi, prípadne dospelými.

Podľa autoriek knihy Prečo sú dánske deti šťastné [5] predstavujú hry ideálne prostredie, na rozširovanie ZPV, ako ho definoval Vygotsky. Sú to práve hrami ponúkané nové výzvy, ktoré nás nútia rozširovať svoje schopnosti a tieto výzvy prekonávať. A to už od útleho detstva.

Z historickej perspektívy sú hry a hranie sa vo vzdelávaní využívané už po tisícročia. V období praveku sa deti a mladí ľudia učili tak, že hravo napodobňovali dospelých. Rovnako tak sa hrou učili rozoznávať “dobré” od “zlého”. Hry ich takto učili kultúrnym a morálnym základom ich spoločnosti a kultúry. Šach slúžil na učenie strategického myslenia už v stredoveku a napríklad hra Kriegsspiel bola v 19. storočí vytvorená za účelom naučiť dôstojníkov Pruskej armády taktike boja.

V konečnom dôsledku je teda využívanie hier vo vzdelávaní pomerne prirodzené [6]. Zostáva nám už len zodpovedať jednu kľúčovú otázku: ako postupovať, keď chceme vzdelávať hrami? Odpoveď a presný postup ponúkame v nasledujúcej kapitole.

[4] Zone of proximal development. (2009). V Penguin dictionary of psychology.

[5] J. J. Alexander a I. D. Sandhal (2020). Prečo sú dánske deti šťastné? Lindeni.

[6] Aj preto významný holandský teoretik a kultúrny historik pomenoval súčasné vývojové štádium človeka Homo Ludens - človek hravý.

# Vzdelávanie hrou: od teórie k praxi

## Čo je v skratke vzdelávanie hrou?

Vzdelávanie hrou (z angl. game-based learning) je prístup k učeniu umožňujúci študentom „skúmať relevantné aspekty hier vo vzdelávacom kontexte, ktorý je daný učiteľom“ [7]. Inými slovami, je to proces hrania sa s definovanými študijnými cieľmi a výsledkami. Podľa platformy EdTechReview je tento prístup ku vzdelávaniu navrhnutý tak, aby „udržoval v rovnováhe tému, hranie a schopnosť hráča zapamätať si a aplikovať danú tému v skutočnom svete“ [8].

Študenti pri vzdelávaní hrou naplňajú ciele prostredníctvom hry, nie pred ňou. Základnou ideou tohto prístupu je učenie pomocou opakovania, zlyhávania a naplňania cieľov – princípov, na ktorých sú hry stavané. Táto metóda sa dá použiť pri akomkoľvek type hry – digitálnej, v reálnom živote alebo stolovej.

Aby bolo vzdelávanie založené na hre efektívne:

- musí byť stanovený cieľ, ktorý sa snažíme dosiahnuť,

- hráč-študent musí robiť rozhodnutia a pocítiť následky svojich činov,
- musí prebiehať v bezpečnom prostredí, v ktorom je možné robiť chyby a aktívne sa učiť experimentovaním.

Vzdelávanie hrou sa často mýli s ďalšou populárnou metódou, ktorá sa uplatňuje pri vyučovaní – gamifikáciou. Hoci sú tieto postupy podobné, existuje medzi nimi značný rozdiel. Pri vzdelávaní hrou je „proces učenia sa výsledkom hrania hry“ [9]. Pri gamifikácii, naopak, aplikujeme herné elementy na tradičné (neherné) aktivity, aby sme zvýšili angažovanosť a motiváciu. Odznaky, body, výsledkové tabuľky, atď., ktorými aktivitu odmeňujeme alebo dokumentujeme, môžu fungovať ako vonkajšia motivácia. Gamifikácia sa vyznačuje znakmi, ktoré typicky spadajú do vzdelávania založeného na hre, no naopak to už neplatí.

## Vzdelávanie hrou a úloha pedagóga

Aká je úloha pedagóga v prostredí vzdelávania založeného na hre? Hanghøj (2013) tvrdí, že učitelia pri facilitovaní vzdelávania hrou prechádzajú medzi týmito štyrmi rolami. Sú to roly inštruktora, tvorca hry, sprievodcu a vyhodnocovateľa [10]:

- Ako inštruktor učiteľ plánuje a vysvetľuje všeobecné ciele hry vzhľadom na konkrétne učebné ciele.
- Ako tvorca hry vysvetľuje pravidlá, úlohy, roly,

ciele a dynamiku hry z pohľadu hráčov. Pedagóg musí chápať, ako sa daná hra hrá a ako reagovať na interakcie študentov s hrou.

- Ako sprievodca počas hry vedie študentov k dosiahnutiu konkrétnych učebných cieľov a odpovedá na otázky, ktoré študenti pri hraní majú.
- Ako vyhodnocovateľ opätovne odohrá relevantné časti hry a poskytuje kompetentnú odozvu na reakcie študentov.

Hanghøj však zároveň pripomína, že tieto roly by nemali byť brané ako „ideálne typy“ alebo „normatívne ciele“ pri učení pomocou hier. Sú to skôr heuristické kategórie pozorované empirickou analýzou postupov učiteľov pri vzdelávaní hrou [11].

### Ako na to?

Ak ste sa rozhodli do vašej praxe zaradiť hry, máte dve možnosti. Využiť hry, ktoré sú v ich základe dizajnované pre vzdelávacie potreby (tzv. vzdelávacie hry), alebo využiť hry, ktorých primárny účel nie je vzdelávať no napriek tomu sa v nich vaši študenti vedia veľa naučiť (tzv. mainstreamové hry).

V nižšie popísaných cvičeniach pre vás predkladáme postup, ktorý odporúčame pri použití hier na vyučovaní dodržať. Cvičenie č. 4 vám ukáže ako pracovať so vzdelávacími hrami. Cvičenie č. 5 vám naopak ukáže postup, ako do vyučovania zaradiť mainstreamové hry.

- [7] EdTechReview, What is GBL (Game-Based Learning)? <https://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning>.
- [8] EdTechReview, What is GBL (Game-Based Learning)? <https://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning>.
- [9] Europass Teacher Academy, Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits. <https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>
- [10] Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In New Pedagogical Approaches in Game-enhanced Learning: Curriculum integration (pp. 81-101). IGI Global.
- [11] Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In New Pedagogical Approaches in Game-enhanced Learning: Curriculum integration (pp. 81-101). IGI Global.



## Cvičenie 4

Ako na vyučovaní využiť vzdelávacie hry?

### Krok 1: Zistite aké hardvérové nástroje máte k dispozícii.

Urobte si prieskum vybavenia na vašej škole. Je k dispozícii počítačová miestnosť? Máte v škole dostatočné pokrytie wifi sieťou a je táto prístupná vašim študentom? Mnohé vzdelávacie hry, ktoré sú voľne dostupné, fungujú na mobilných telefónoch. Z našich skúseností má k dispozícii mobilný telefón takmer každý žiak na druhom stupni základnej školy a na strednej škole. V prípade, že na škole nedisponujete dostatočným školským IT vybavením, odporúčame dovoliť žiakom a študentom využiť na vyučovaní ich vlastné smartfóny.

### Krok 2: Vyhládajte si vhodné vzdelávacie hry.

Impact Games pre vás pripravilo komplexný vzdelávací portál [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu). Nájdete na ňom naše vzdelávacie hry, ktoré sú voľne dostupné k stiahnutiu zadarmo. Hry vhodné do vzdelávacieho procesu viete nájsť aj na portáloch ako [www.vlcata.sk](http://www.vlcata.sk), <https://luden.io/> alebo <https://www.gamesforchange.org/games/>.

### Krok 3: Prečítajte si metodické pokyny ku vami vybranej hre a ak vám to čas dovoľí zahrajte si ju.

Mnohé hry dizajnované na vzdelávacie účely, majú v balíku pre pedagógov pripravené aj metodické pokyny na ich využitie na vyučovaní. V Impact Games je metodická príručka súčasťou balíka každej hry, ktorú sme vyvinuli alebo vyvinieme. Nájdete ju pri každej našej hre na [www.gamifactory.sk](http://www.gamifactory.sk). Pre ukážku si môžete stiahnuť metodiku k našej hre Aaronova dilema [tu](#) a k hre *follow me* [tu](#).

Aj keď pre prípravu na hodinu s využitím vzdelávacej hry môže stačiť preštudovanie metodických pokynov, odporúčame vám si hru aspoň v krátkosti zahrať. Budete viac oboznámení s jej obsahom a na vyučovaní sa vám s ňou bude pracovať jednoduchšie. A to či už technicky, alebo po obsahovej stránke.

### Krok 4: Zaradíte ju do vyučovania podľa metodických pokynov ku hre.

Každá kvalitná metodická príručka obsahuje presné pokyny ako s hrou na vyučovaní pracovať. Vyberte si z ponuky vzdelávacích aktivít, ktoré vám príručka ponúka a krok po kroku realizujte jednu alebo viaceré z nich. Kreativite sa medze nekladú a ak máte chuť experimentovať s vlastnými aktivitami, vaši študenti ich určite ocenia!

## Cvičenie 5

Ako na vyučovaní využiť mainstreamové hry?

**Krok 1: Zistite aké hardvérové nástroje máte k dispozícii.**

Zopakujte rovnaký postup, ako pri Kroku 1 v cvičení č. 4.

**Krok 2: Vyhľadajte si vhodné hry.**

Na trhu mainstreamových hier sa v súčasnosti nachádzajú státisíce titulov. Najprehľadnejšími online platformami, na ktorých hry viete hľadať sú <https://store.steampowered.com/> a <https://www.epicgames.com/store/en-US/>.

Ak by sa vám hľadanie vhodných hier zdalo príliš náročné, skúste si urobiť prehľad s pomocou vašich študentov. Môžete na to využiť jednu vyučovaciu hodinu v rámci ktorej:

**5 minút:** vysvetlite študentom ako funguje herná slučka.

**15 minút:** študentom jednotlivo alebo v dvojiciach zadajte úlohu podobnú tej v cvičení č. 3 (str. 9): spomedzi vašich obľúbených hier si vyberte jednu a skúste rozanalyzovať jej hernú slučku. Dodatočne sa zamyslite, aké zručnosti, kompetencie, vedomosti alebo hodnoty táto hra “učí”?

**25 minút:** vyzvite každého študenta/dvojicu aby vám odprezentovali ich obľúbenú hru.

Na konci tohto jednoduchého cvičenia budete mať k dispozícii zoznam hier, ktoré medzi vašimi študentami rezonujú. Vyberte si z nich tú, ktorá podľa vás má najväčší vzdelávací potenciál.

**Krok 3: zahrajte si hru a pokúste sa k nej vytvoriť sprievodnú aktivitu.**

Vybranú hru si plnohodnotne zahrajte. Po jej odohraní si pripravte postup, akým ju využijete na vyučovaní. Inšpirovať sa môžete aktivitami, ktoré sme pripravili k našim hrám [tu](#) a [tu](#). Overenými a fungujúcimi sprievodnými aktivitami ku hrám sú diskusia, kvíz, či tvorba myšlienkovvej mapy alebo slohové/esejistické cvičenie.

**Krok 4: Hru zaradíte do riadneho vyučovania.**

Hru do vyučovacieho procesu zaradíte buď na jednej vyučovacej hodine, alebo ňou pokryte väčšie tematické celky s väčšou hodinovou dotáciou. Hru ako takú so svojimi žiakmi nemusíte hrať priamo počas vyučovania. Uvážte, či nie je vhodnejšie im zadať hranie hry ako domácu úlohu.

**Skúška správnosti:** ak ste vzdelávanie hrou realizovali správne, je možné že počas vyučovania sa vaši študenti budú tváriť ako ľudia na sérii nasledujúcich fotografií. Sú to známe fotografie, na ktorých Phillip Toledano zachytáva hráčov pohrúžených do hry. Vyjadrujú rôzne “hráčske” emócie od víťazoslávneho šťastia, cez dojatie až po prekvapenie.



Foto: Phillip Toledano



# Ako prekonávať prekážky pri využívaní hier na vyučovaní

Impact Games realizovalo v roku 2021 prieskum tendencií učiteľov a učiteľiek na Slovensku vo veci využívania hier na vyučovaní. Nižšie sumarizujeme čo učitelia vidia ako hlavné prekážky vzdelávania hrou na školách.

## **Nedostatok času**

Mnohí učitelia spomenuli nedostatok času ako hlavnú prekážku využívania hier na vyučovaní. Učiva je beztak veľa a na doplnujúce aktivity, ako v tomto prípade hry, nezostáva čas.

Túto prekážku vieme prekonať tak, že hry na vyučovaní budeme využívať ako učivo samo o sebe a nie ako doplnujúcu aktivitu. Cvičenia a postupy v tejto príručke vám dávajú návod ako hry využívať práve týmto spôsobom.

## **Cena**

Viacerí učitelia za bariéru na využívanie hier na vyučovaní pokladajú ich cenu. Cena mainstreamových hier je objektívne vysoká a vie sa vyšplhať až do výšky 50-60 EUR.

Odporúčame vám preto využívať hry, ktoré sú zadarmo (aj tých je vysoký počet). Impact Games svoje hry takto ponúka na [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu).

## **Slabé technické vybavenie v škole**

Približne polovica učiteľov v našom prieskume uviedla za problematický stav technických pomôcok v škole.

Rozumieme, že nie na každej škole je technické vybavenie kvalitné a dostupné. V tomto zmysle vám odporúčame dovoliť vašim študentom využiť na hranie sa ich vlastné smartfóny.



### **Ťažkosti nájsť vhodné hry (ktoré pokrývajú časti kurikula)**

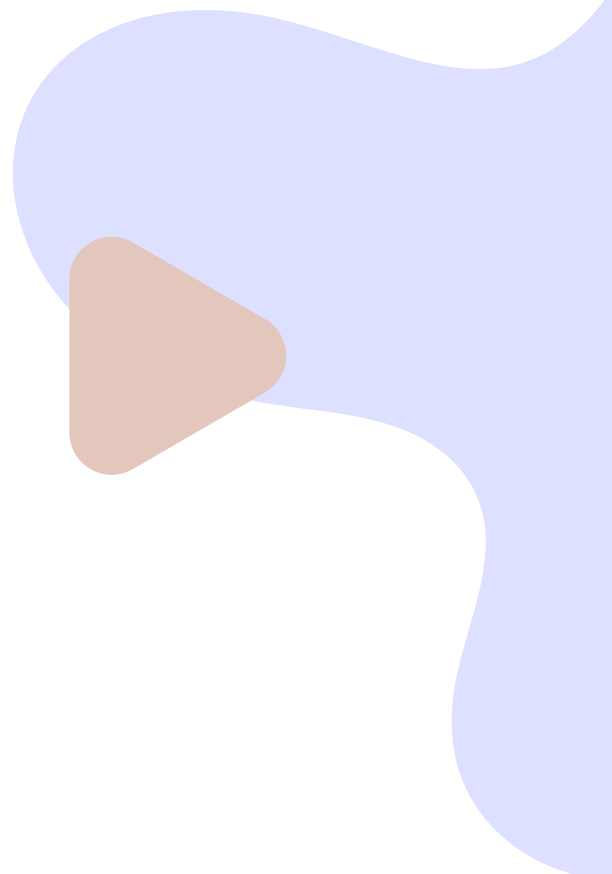
Pre tri štvrtiny učiteľov je kľúčové, aby hry, ktoré na vyučovaní použijú, pokrývali časti kurikúl a študijných plánov.

V tomto zmysle vám odporúčame vyhľadávať hlavne hry, ktoré boli dizajnované tak, aby časti kurikúl pokrývali. V metodických príručkách ku hrám, ktoré nájdete na [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu), sa vždy nachádzajú aj jasne a predmetovo definované časti kurikúl, ktoré s hrami dokážete pokryť.

### **Nedostatok metodických postupov**

Pre niektorých učiteľov je zaradenie hier do vyučovania metodicky zložité. Veríme, že tento sprievodca, ako aj metodické brožúry k našim hrám, pomáhajú túto výzvu prekonávať.

**Impact Games** pre vás taktiež ponúka tréningy pre učiteľov a workshopy pre študentov. Ak by ste pred tým, než vzdelávanie hrou začnete realizovať sami, chceli na svojej škole zorganizovať modelovú hodinu, alebo tréning pre učiteľský zbor, neváhajte nás kontaktovať na [info@impactgames.eu](mailto:info@impactgames.eu).



Táto metodická príručka vznikla v rámci projektu *Vyhrajme si lepší svet!*, ktorý bol podporený grantom Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu SR. Názory a tvrdenia v tomto dokumente nepredstavujú oficiálne stanoviská donora.





## **Sprievodca vzdelávaním hrou**

Autor: Jakub Žaludko

Odborná editorka: Veronika Golianová

Grafická úprava: Matej Binka

copyright 2022 Impact Games

[www.impactgames.eu](http://www.impactgames.eu)

[info@impactgames.eu](mailto:info@impactgames.eu)

[www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu)

