

Hry ve výuce

Bc. Veronika Hnojská
e-mail: v.hnojska01@seznam.cz

Klíčová slova

Sociálně orientované hry, hry ve výuce, analýza výukových výsledků, herní výukový systém

V dnešní moderní době stále klesá udržení pozornosti žáků při výuce, proto musí pedagogové do výuky začleňovat prvky interaktivity, herní prvky, či používat formy prožitkové pedagogiky a projektového řízení. Ve školách je kladen důraz na kreativitu žáků, schopnost diskutovat a myslet. Snaha zapojit žáky do procesu vzdělávání a podporovat jejich schopnost uplatnit znalosti v různých oborech je v dnešní době prioritou. Pedagogové mají snahu rozvíjet u žáků klíčové kompetence a strategické dovednosti, jež jim umožňují později uspět na trhu práce. Pedagogové mají jedinečnou možnost vést a motivovat žáky přizpůsobováním vyučovacích hodin. Žáci ovšem musí přijmout odpovědnost za své vzdělání.

Dnes tráví děti většinu svého volného času hraním her na počítači. Z výzkumu, který probíhal od listopadu 2013 v rámci diplomové práce, bylo zjištěno, že žáci na počítači a internetu nejvíce hrají hry, poté vyhledávají nejruznější informace a komunikují s kamarády. Pedagogové by se měli snažit z herního prostředí, které je žákům vlastní, vydolovat vše, co se dá. Nekritický pohled na tuto problematiku je samozřejmý, ale gamifikaci světa asi nezastaví. Počítačové hry ovlivňují vývoj dětí, jejich osobnost a možná i pohled na svět. To, že děti ve světě her mohou ničit majetek, okrádat spoluhráče, či zabíjet, může v nich samotných vyvolávat pocit, že i v reálném životě, když se vyskytne problém, lze zmáčknout tlačítko restart. Na druhou stranu existuje nespočet her, které mohou na dítě působit pozitivně. Kupříkladu hry rozvíjející logické myšlení nebo sociální dovednosti. Mnoho takových her je v anglickém jazyce a nechají se použít ve škole v rámci mezipředmětových vztahů.

1 Sociálně orientované hry

Představení těchto her lze nalézt na kalifornském blogu [MindShift](#). Tyto hry spojují žáky dohromady, budují sociální dovednosti a pozitivně přispívají k úvahám o sobě a svých vztazích.

Například hra [The Social Express](#) má řadu animovaných epizod, ve kterých se žáci setkají s mnoha sociálními situacemi, jež jim pomohou při rozhodování v podobných situacích v reálném světě. Tato hra je vhodná pro žáky ve věku 6 až 10 let. Další hra, která je vyvinutá k učení a vychovávání je [Social Adventures](#), vhodná pro děti se sociálními potřebami např. s poruchou autistického spektra, ADHD, při sociálních úzkostech se získáváním důvěry. Tato hra podporuje žáky naučit se základním návykům, sociálním strategiím a dovednostem. [1] Zároveň jsou hry v anglickém jazyce a žáci tak mohou trénovat i cizí jazyk. Pro nás jsou takové hry inspirací, neboť představují kategorii aplikací, které u nás nejsou prozatím rozšířeny. Cílem je podpora dovedností a přátelství.



2 GlassLab

Internetový portál GlassLab organizuje výukovou činnost za pomoci nejrůznějších her, které slouží žákům, učitelům i rodičům. Zde je možnost vytvořit si vlastní třídu a přidat si do ní své žáky, kteří budou hry hrát. Vše je zdarma. K vytvoření účtu je zapotřebí pouze e-mailová adresa, díky které vám bude vygenerovaný kód třídy, do které si bude moci přidávat své žáky. Žáci si musí pamatovat své přihlašovací údaje, čímž je u žáků podporována zodpovědnost. Na druhou stranu je velmi pravděpodobné, že v následující hodině, ve které budete chtít pokračovat ve hře, si většina žáků přihlašovací údaje pamatovat nebude a vy tak strávíte 10 minut opětovnou registrací žáků. Je třeba žáky upozornit na to, aby si tyto přihlašovací údaje zapsali a heslo bylo jednoduché a snadno zapamatovatelné. Dále se tomuto problému nechá předejít tak, že heslo pro danou třídu budou mít všichni žáci stejné, to lze pouze v případě, že pedagog třídu dobře zná a ví, že žáci vzájemně nebudou účty zneužívat.

Tento portál disponuje funkcí „analýza výukových výsledků“, která nabízí správci vytvořené třídy okamžitě zjistit, co se žák během výukové hry naučil, či s jakými problémy nebo úspěchy se setkal. Žáci dostávají zpětnou vazbu okamžitě během hry.

I přes to, že je celý portál včetně her v anglickém jazyce, je uživatelsky jednoduchý. I člověk s minimální znalostí angličtiny se v tomto prostředí bude snadno orientovat. Na portále GlassLab je určitá základní nabídka her, která se neustále rozšiřuje. Většinu her je možno hrát online, s výjimkou hry SimCity, kterou je nutno nainstalovat. Principem této hry je výstavba měst a jeho následné ovládní. Žáci se mohou vžít do různých rolí a řešit tak nejrůznější situace z reálného světa. Například pokud se žáci rozhodnou podporovat spíše průmysl a výrobu, riskují tak zhoršení zdraví obyvatelstva, naopak pokud povedou své město k ekologii a zdravému životnímu stylu, musí počítat s vyšší nezaměstnaností. Tato hra je vhodná pro žáky 10 až 15 let a rozvíjí tvořivost, spolupráci, umění se rozhodovat a řešit problémy.

Další z nabídky her portálu GlassLab je hra Argument Wars. Tato hra je zaměřena na reálné případy u nejvyšších soudů. Hráči si zvolí roli advokáta u konkrétního případu, kterých je v nabídce několik. Cílem této hry je za pomoci nejlepších argumentů obhájit svůj případ. V této hře je vedle znalosti výborné angličtiny výhodou znalost práva dané země. Pokud by tato hra na podobně fungujícím portále s analýzou výukových výsledků a okamžitou zpětnou

vazbou, jak pro učitele, tak pro žáky, byla modifikována pro Českou republiku, bylo by to velmi přínosné do předmětů občanská výchovy, člověk a jeho svět nebo práva.

Ukázka zpětné vazby, kterou poskytuje portál GlassLab pro učitele i rodiče.

← Achievement 1-3 / 4 →				
Name ▼	Legal Intern ▼ Student makes at least 1 correct objection within a single case.	Law Clerk ▼ Student has selected only relevant evidence within a single case.	Associate Attorney ▼ Student correctly completes the reasoning wheel 2 times within a single case.	Time Played ▼
Standards	■	■	■	
Anna N.		✓		an hour
Marie P.	!			
Milan H.	✓	✓		18 minutes

Students in Need of Intervention Now

Watch Out!	Students
 <p>Alexandria - NoZoner Less than 15 zones (Commercial/Industrial) within a certain amount of time.</p>	<p>One Student Marie P.</p>

Do této chvíle jsme se bavili pouze o spojení jeden počítač jedno dítě. Učitel v této chvíli je pouze v roli koordinátora. Jeho náplní je vysvětlit princip hry, případně pomoci dětem při řešení problému. Dále se o vývoj hry nestará, neboť každé dítě hraje svým tempem a podle svojí vlastní strategie.

S počítačem ve výuce je možné využít i opačný přístup. Tedy, že učitel bude jediný, kdo má přístup k počítači. Příkladem je učitel, který učil děti pomocí počítače anglický jazyk. Seděl mezi dětmi, měl u sebe počítač se spuštěnou hrou, kterou promítal na plátno, na které všichni viděli. Sám hrál hru a děti měly za úkol popisovat děj, postavy, okolí, předměty a podobně. Na základně takto vedené hodiny si děti zlepšovaly slovní zásobu angličtiny. <https://www.youtube.com/watch?v=X5xFMmK5Ujs&feature=youtu.be>

Citace

- [1] HIGGIN, Tanner. *Games That Teach Kids About Empathy and Social Skills*. 2014. [cit. 2015-03-02]. Dostupný z WWW: [<http://blogs.kqed.org/mindshift/2014/04/inventive-games-that-teach-kids-about-empathy-and-social-skills/>].
- [2] Autism App: The Social Express Is A Wonderful Social Story App. Autism Plugged In | Special Needs Apps - Autism Apps [online]. 2011 - 2013 [cit. 2015-03-02]. Dostupné :<http://www.autismpluggedin.com/2013/04/the-social-express.html>