

# 3. HERNÍ METODIKY VE VÝUCE

Pojďme se na úvod podívat, jaké jsou neznámější metodiky využití her a herních prvků ve výuce.

## 3.1. Gamifikace

Nejjednodušší definice gamifikace hovoří o použití herních prvků v neherním prostředí. Popsaných a pojmenovaných herních prvků je kolem stovky. Pro potřeby aplikace ve školním prostředí není potřeba znát zdaleka všechny. Herní prvky jsou například body, žebříčky, odznaky, příběh, obdarování, vylepšení herní postavy nebo třeba herní avatar. V zásadě se jedná o pojmenované prvky her, které různými způsoby motivují hráče. Gamifikace tak pracuje s těmito prvky a využívá je k motivaci v jiném než herním prostředí (vzdělávání, marketing, motivace zaměstnanců a řada dalších oblastí).

## 3.2. Výuka pomocí didaktických her (game-based learning)

U gamifikace kombinujeme edukační metody s herními prvky, které zde mají primárně roli motivační. Didaktické hry jsou naproti tomu od začátku tvořeny tak, aby samy o sobě plnily edukační cíle. Didaktické hry jsou záměrně vytvářeny s cílem rozvíjet poznávací procesy, vědomosti a duševní schopnosti dítěte. Je to vlastně cílevědomě navozované a řízené učení hrou (Sochorová, 2011).

## 3.3. Vážná hra (serious game)

U vážné hry na rozdíl od gamifikace využíváme k nehernímu účelu nikoliv pouze herní prvky, ale celé hry. Vážné hry jsou buďto přímo vyvinuté k rozvoji hráčů v rámci konkrétního oboru (vzdělávání, výzkum, zdravotnictví apod.), nebo jsou k tomuto účelu využívány i přesto, že k tomuto účelu vyvinuty nebyly. Ve výuce tak můžeme využít počítačovou nebo deskovou hru, která byla vyvinuta specificky k rozvoji hráčů v určitém tématu, nebo využijeme hru, která byla vyvinuta pouze pro zábavu a na které postavíme naši výuku či workshop.

Jedním z herních prvků, který se používá pro rozvoj abstrakce, je „stavba na zelené louce“. Gamifikovaný zážitek vytvoříme například tak, že dáme žákům

# 4. VŠICHNI HRAJEME HRY

Podle našeho názoru není nutné vytvářet ve škole prostředí, kde se hrají hry. Ono už tam totiž je. Každý den, každou hodinu, každou minutu ve svém životě všichni s ostatními totiž hrajeme hry. Jsme obklopeni hrami různých typů, strategií, a ani jim „hra“ neříkáme. Hrajeme hru na vaření, na známky ve škole, na mámu a na tátu. Hrajeme hru na to, že si hrajeme s dětmi, i na to, že je chválíme a trestáme. Hrajeme si na učitele, ředitelky, prodavače, uklízečky a podobně. Neustále všichni hrajeme hry. Hravé prostředí je všude. Tam, kde jsme s lidmi pohromadě, i tam, kde jsme sami. Pojďme se podívat na tu část našich životů, kde hry hrajeme s ostatními. Tedy všude tam, kde se projevuje vliv sociální skupiny.

## 4.1. Co je to sociální skupina?

Skupiny jsou sociálně nejvyspělejší podoby **kolektivit**.<sup>1</sup> Fungování a vztahy v sociálních skupinách jsou úzce propojeny s evoluční cestou našich předků napříč vývojovými epochami Země. Vznikly v důsledku složitých vztahů vyskytujících se v přírodním prostředí.

Den co den zažíváme skupinovou dynamiku v různých situacích. Třeba na poradách, ve třídách, s přáteli, v rodině, v zájmových spolcích a podobně.

**Sociální skupina** je sociologický pojem označující sociální útvar, o němž platí, že:

- je tvořen dvěma nebo více osobami hrajícími vzájemně se doplňující a podmiňující role;
- se skládá z částí, které mají strukturální či funkční význam, což je odděluje od samotných jedinců;
- členy skupiny spojuje vzájemná komunikace, normy, vzájemná očekávání a společně vykonávaná činnost;

Podle Reichela (2003, s. 61) sociální skupina je „opakovaná, systematická a stabilizovaná interakce mezi určitou množinou jedinců“.

<sup>1</sup> „Kolektivita – velmi obecný pojem používaný výhradně v anglosaské a francouzské sociologii pro označení jakéhokoliv seskupení osob. Pojem kolektivita je tak nadřazen pojmům společenská skupina, vrstva, třída, dav, ale i sociální agregát, statistická skupina atd. Většinou se funkčně používá v kontextu analýzy tzv. kolektivního chování, kde je k. míněn dav, publikum, veřejnost, ale i skupina včetně malé, dobře strukturované skupiny. Ačkoliv v čes. pojmosloví nebyl pojem k. zatím příliš akceptován, zdá se být vhodný, protože je věcně funkční a opodstatněný. In: PETRUSEK Miloslav. Kolektivita. In: *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR, 11. 12. 2017. [cit. 19. 11. 2022]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Kolektivita>.

# 5. TYPY HRÁČŮ, CO JE MOTIVUJE A JAK S NIMI PRACOVAT

## 5.1. Vybrané typologie hráčů

Typologií hráčů se již zabývala řada autorů. Mezi nejznámější patří například **Bartlův model** (Bartle, 2003; Kumar et al., 2020), který rozděluje hráče na **zabijáky (killers)**, **průzkumníky (explorers)**, **socializátory (socializers)** a **překonávače / sběratele ocenění (achievers)**, tento model se zaměřuje na hráče počítačových her. Další model, který na Bartla navazuje, rozšiřuje jeho aplikaci, je model autora **Nicka Yeeho** (2006, 2002–2007), který oblasti, podoblasti a herní mechaniky, jež hráče (de)motivují, definoval následovně:

- **úspěch:**
  - **pokrok** (pokrok, moc, hromadění, status),
  - **mechanika** (čísla, optimalizace, šablonování, analýza),
  - **soutěžení** (vyzývání ostatních, provokace, dominance);
- **sociální:**
  - **socializace** (příležitostný chat, pomoc ostatním, získávání přátel),
  - **vztahy** (osobní, odhalení sebe sama, hledání a poskytování podpory),
  - **týmová práce** (spolupráce, skupiny, skupinové úspěchy);
- **immerze:**
  - **objevování** (průzkum, folklór, hledání skrytých věcí),
  - **hraní rolí** (příběhová linie, historie postavy, role, fantazie),
  - **přízpůsobení** (vzhled, doplňky, styl, barevná schémata),
  - **eskapismus** (odpočinek, útek z reálného života, vyhnout se problémům v reálném životě).

Obě výše uvedené kategorizace motivací a typů hráčů popisují především oblast počítačových her. Dalším modelem, který zde chceme zmínit, je **Hexad** autora Andrzeje Marczewskiho (2015, 2018), který na základě testu, který si může udělat každý (Austrian Institute of Technology a HCI Games Group, 2016), rozděluje hráče podle jejich motivací následovně:

- Motivací **socializátorů (socialisers)** jsou vztahy. Chtějí komunikovat s ostatními a vytvářet sociální vazby.
- **Volné duše (free spirits)** jsou motivovány autonomií a sebevyjádřením. Chtějí tvořit a objevovat.

# 6. NASTAVENÍ PROSTŘEDÍ, KDE HRA FUNGUJE JAKO NÁSTROJ EDUKACE/VÝCHOVY

Pojďme se nyní podívat na náš mozek, a to z jiného úhlu pohledu, než jsme zvyklí. Přijměte pozvání na cestu do hloubky nejdokonalejší organické hmoty, která má neskutečnou schopnost **vstřebávat**, **vyhodnocovat** a **využívat informace** ze svého okolí.

Mozek je s velkou pravděpodobností nejvýkonnější počítač ve známém vesmíru. Ovládá se hlasem, dotykem, chemickými látkami, elektřinou a elektromagnetickým vlněním. Stejně tak jako počítače používá ke složitému rozhodování metodu **ano/ne**, ale navíc ještě něco mezi tím, a to metodu **možná / asi / zřejmě / mohlo by být**, protože v důsledku své evoluční historie umí náš mozek pracovat s nejistotou.

Je obtížné jej rychle přeprogramovat. Tvrdí se, že k tomu, aby něco zásadního ve svém fungování změnil, potřebuje nejméně 21 pokusů. Pokud mu dáme opravdový důvod ke změně (k přeprogramování), třeba když mu jde o život nebo o něco pro něj podstatného, zvládne změnu rychleji.

Aby nebyl zničen ještě před tím, než se naše tělo zvládne reprodukovat, je kromě jiných mechanismů vybaven emocemi, které nás chrání (zlost, strach, smutek, znechucení...).

Ale současně pracuje s emocemi, které mu svojí povahou doporučují některé věci opakovat, protože jsou přínosné pro naši reprodukci (zážitek přátelství a lásky, smích, pocit důvěry, radost...).

Právě díky evoluční zkušenosti se mozek umí skvěle rozvíjet, ale také umí spolupracovat s jinými výkonnými mozky, ovšem pouze za určitých specifických podmínek. A takovými podmínkami se právě teď budeme zabývat.