

# Elementy hier napomáhajúce učeniu

Hry ako médium vo všeobecnosti obsahujú elementy, ktoré napomáhajú učenie. Ako prvá nám pravdepodobne napadne **interaktivita**, ktorá súvisí so zapojením viacerých zmyslov pri osvojovaní si učebného materiálu. Naratív digitálnych hier, hudba a ich vizuálna príťažlivosť pôsobia ako **motivačné komponenty**. Motivácii sa venujeme bližšie v kapitole 3, medzi jej komponenty v hrách patria aj **sociálne aspekty** hrania (hráč ako súčasť komunity, budovanie vzťahov, dosahovanie kolektívnych cieľov, spoločná snaha o progres, delenie sa o dojmy, nové zážitky, spolupracujúce učenie a i.). Ďalším aspektom je **dynamika**, ktorá má úzku väzbu na **variabilitu tréningu**. Variabilita tréningu znamená, že hráč trénuje ten istý aspekt v rozličných kontextoch. Otázne je, či je trénovaný aspekt relevantný tomu, čo chceme hrou naučiť. Napríklad školák pravdepodobne nepotrebuje v hre zlepšiť svoju schopnosť streľbou zasiahnuť cieľ, avšak strieľanie môže slúžiť ako komponent zábavnosti danej hry alebo ako motivačný element. Variabilita tréningu sa považuje za faktor prispievajúci transferu schopností[1] (do inej sféry, než v akej boli nadobudnuté). Hry taktiež umožňujú trénovať v bezpečnom prostredí nebezpečné situácie (napr. požiare, krízový manažment, boj a i.).[2] **Aktívna rola hráča** v procese učenia digitálnou hrou spôsobuje, že hráč sa viac zamýšľa nad skúsenosťou[3] (čo vo všeobecnosti v psychológii vedie k lepšiemu zapamätaniu informácií). Činnosti v hre ale môžeme vykonávať rutinne, bez hlbšieho kognitívneho spracovania.[4] Okrem toho digitálna hra v drvivej väčšine prípadov poskytuje **okamžité, konštantnú a adresnú spätnú väzbu** (skóre, okamžitá smrť postavy po chybe, verbálna spätná väzba od spoluhráčov, bonusové body a i.), teda niečo, čo sa nám v bežnom živote aj pri štandardnom vyučovanom procese vo vzdelávacích inštitúciách dostáva iba obmedzene. Hranie taktiež poskytuje **možnosť opakovať aktivitu koľkokrát chceme**, respektíve, kým nedosiahneme požadovanú alebo nami želanú úroveň. Hra umožňuje **kontrolu nad časovým rozvrhom a tempom učenia**[5] a neraz aj **prispôsobenie náročnosti** (napr. tzv. dynamická náročnosť, nastavenie náročnosti hráčom, tutoriály, checkpointy, vedľajšie misie, hráč si sám dá určitú výzvu – napríklad prejsť Postal 2[6] bez toho, aby niekoho zabil a i.). Kým náročnosť mierne presahujúca hráčove schopnosti pôsobí vo všeobecnosti skôr motivujúco, náročnosť výrazne presahujúca aktuálne schopnosti hráča má tendenciu viesť k negatívnej frustrácii. Na druhej strane príliš nízka náročnosť úloh v hre vedie k núde. Hra obsahuje rozličné úrovne motivačných komponentov, ktoré vedú k tomu, že chceme hrať počas viacerých časových úsekov a v priebehu dlhšieho časového obdobia (určitý titul niektorí hráči hrajú aj roky alebo sa k nemu opakovane vracajú).

---

[1] DALE, G., GREEN, S.: Video Games and Cognitive Performance. In: KOWERT, R., QUANDT, T. (ed s.): The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games. USA: Routledge, 2016, s. 145.

[2] WESTERA, W.: Games are motivating, aren't they? Disputing the arguments for digital game-based learning. In *International Journal of Serious Games*, 2015, roč. 2, č. 2. s. 8. [online]. [2022-07-14]. Dostupné na: <[https://www.researchgate.net/publication/281189607\\_Games\\_are\\_motivating\\_arenAt\\_they\\_Disputing\\_the\\_arguments\\_for\\_digital\\_game-based\\_learning](https://www.researchgate.net/publication/281189607_Games_are_motivating_arenAt_they_Disputing_the_arguments_for_digital_game-based_learning)>.

[3] Bowman, 1982 In DOWEL, J.: Digital games and learning gains. [online]. [2022-07-10]. Dostupné na: <<https://www.oecd.org/education/ceri/39414809.pdf>>.

[4] WESTERA, W.: Games are motivating, aren't they? Disputing the arguments for digital game-based learning. In *International Journal of Serious Games*, 2015, roč. 2, č. 2. s. 6. [online]. [2022-07-14]. Dostupné na: <[https://www.researchgate.net/publication/281189607\\_Games\\_are\\_motivating\\_arenAt\\_they\\_Disputing\\_the\\_arguments\\_for\\_digital\\_game-based\\_learning](https://www.researchgate.net/publication/281189607_Games_are_motivating_arenAt_they_Disputing_the_arguments_for_digital_game-based_learning)>.

[5] Bowman, 1982 In DOWEL, J.: Digital games and learning gains. [online]. [2022-07-10]. Dostupné na: <<https://www.oecd.org/education/ceri/39414809.pdf>>.

[6] Running with Scissors: Postal 2. [digitálna hra]. West Chester, PA: Whiptail Interactive, 2003.

---

Revision #1

Created 17 January 2023 13:53:05 by Admin

Updated 17 January 2023 13:55:17 by Admin