

Faktory, ktoré je potrebné zvážiť pred začlenením hry do vzdelávacieho procesu

Napriek vyššie menovaným výhodám digitálnych hier pri facilitácii učenia by sme pri aplikácii digitálnej hry do vzdelávacieho procesu mali brať do úvahy nasledujúce:

1) **Celkový edukačný účel danej hry:** získanie vedomostí (napr. evolúcia, história); získanie zručností (napr. chirurg trénujúci laparoskopické operácie; tréning na vykonávanie určitého zamestnania – napríklad tréningová VR hra KFC 'The Hard Way'[1]); tréning na prekonanie hendikepu (napr. tréning motorických schopností po porážke); zlepšenie v oblasti tzv. mäkkých zručností (kooperácia, práca v tíme, verbálne aj neverbálne komunikačné schopnosti, schopnosť riešiť konflikty, organizačné schopnosti a i.). Cieľom edukačného pôsobenia môže byť aj zmena postoja (napríklad aj k produktu [pozri Mago, 2016[2]] alebo America's Army[3] vytvorená americkou armádou so zámerom náboru), behaviorálna zmena (napr. nabádanie k recyklovaniu), učenie prostredníctvom identifikácie[4] (napr. prosociálne správanie), v neposlednom rade učenie zastávať istú spoločenskú rolu – napr. starosta Sim City 5[5] alebo rodič v The Sims[6]. Pri tvorbe hry sa všetky ostatné aspekty primárne podriaďujú edukačnému účelu.

2) **Námet:** herná mechanika by mala „ladiť“ k námetu, čo sa nestalo v prípade edukačnej hry Playing History 2 – Slave Trade[7], ktorá študentom základných a stredných škôl prezentovala tému otroctva. V rámci hry bolo cieľom jedného levelu hrať Tetris s otrokmi v škatuliach v podpalubí lode, čo vyvolalo negatívne reakcie verejnosti.

3) **Herný kontext:** hranie doma vs. hranie v škole, sólo hranie vs. skupinové hranie, sólo hranie v miestnosti s inými ľuďmi alebo hranie pod vedením lektora/učiteľa, jednorazové hranie alebo opakované hranie. Herné svety nám umožňujú vytvoriť aj kontext, ktorý by bol inak nedostupný (napr. skúmanie vesmíru, staroveký Egypt, evolúcia v hre Spore[8] a i.).

4) Z pohľadu vyučujúceho alebo tvorca hry by sme nemali opomínať ani **postoje zainteresovaných skupín** použitiu digitálnej hry na vzdelávanie, či už ide o postoj študentov, učiteľov, rodičov, zástupcov vzdelávacej inštitúcie. Začlenenie hry do vzdelávania by malo mať svoj účel a zodpovedať preberanej téme, učiteľ by mal byť schopný „predať“ základné benefity hrania vhodné na vzdelávanie a ako tvorca sa orientovať aspoň v základných témach akademickej literatúry z tejto oblasti.

5) **Prístup študentov k technológiám** (hardware, software, periférne zariadenia, kvalita internetového pripojenia).

[1] W+K Lodge: KFC The Hard Way. [digitálna hra]. W+K Lodge, 2017.

[2] MAGO, Z.: *World of Advergaming : digitálne hry ako nástroje reklamy*. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2016. 99 s.

[3] United States Army: America's Army (séria). [digitálna hra]. USA: United States Army, 2002-2022.

[4] Vzor pritom môže plniť nasledujúce funkcie: náučná („nie som ako vzor, ale chcem taký/á byť“) – vedie k napodobňovaniu, výstražná („nie som ako vzor, ani nechcem taký/á byť“), odpudzujúca („som ako vzor, ale nechcem taký/á byť“) a uisťujúca („som ako vzor a chcem taký/á ostať“) (Grác, 2008, s. 307-8)

[5] Electronic Arts. Sim City 5. [digitálna hra]. Redwood City, CA: Electronic Arts, 2013.

[6] Electronic Arts. The Sims. [séria]. Redwood City, CA: Electronic Arts, 2000-2014.

[7] Serious Game Interactive: Playing History 2 — Slave Trade. [digitálna hra]. Dánsko: Serious Game Interactive, 2013.

[8] Maxis: Spore. [digitálna hra]. Redwood City, CA: Electronic Arts, 2008.

Revision #1

Created 17 January 2023 13:55:36 by Admin

Updated 17 January 2023 13:56:50 by Admin