

Otázky, úlohy a doplňujúce čítanie

- 1) Vymenujte charakteristiky hier, ktoré vo všeobecnosti pomáhajú učeniu a transferu schopností.
- 2) Vysvetlite rozdiel medzi klasickým a operačným podmieňovaním.
- 3) Vymenujte čo najviac príkladov na uplatnenie klasického podmieňovania v digitálnych hrách.
- 4) Vyhľadajte na internete level prezývaný „Slave Tetris“ z hry *Playing History 2 — Slave Trade* **[1]** a diskutujte o vhodnosti alebo nevhodnosti takého prezentovania témy v rámci hry.
- 5) Vžite sa do roly učiteľa. Vyberte si vyučovací stupeň (základná škola, stredná škola, univerzitné vzdelávanie), predmet, ročník, tému. Nájdite hru, ktorú by ste mohli integrovať do vyučovacieho procesu. V rámci krátkej eseje opíšte výhody a nevýhody aplikácie danej hry vo vzdelávaní a spôsob, akým by prebiehalo vzdelávanie hrou (ako dlho by študenti hrali, kde by študenti hrali, na akých zariadeniach, sami/v skupine, či a za čo by boli hodnotení atď.)
- 6) Uvedte vlastné príklady z hier na jednotlivé typy posilnenia.
- 7) V menších skupinách diskutujte o vhodnosti a nevhodnosti konkrétnych schém posilnenia v digitálnych hrách. Existuje určitý konkrétny príklad posilňovania z konkrétnej hry, ktorý vám osobne prekáža?

Doplňujúce čítanie:

HODENT, C.: *Gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. USA: CRC Press, 2018, s. 84.

MAGO, Z., WOJCIECHOVSKI, L., BALÁŽIKOVÁ, M., SHELTON, A.: *Learning by Playing: A Case Study Of The Education In Photography By Digital Games*. In *Journal of Education Culture and Society*. IN PRESS.

ŠVECOVÁ, M.: *Location-Based Games as a Method of Teaching Seniors in the Field of Digital Technologies*. In *Media Literacy and Academic Research*, Roč. 4, č. 1, 2016, s. 45 – 51. ISSN 1339-3715.

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

Revision #2

Created 17 January 2023 13:59:08 by Admin

Updated 17 January 2023 14:43:07 by Admin