**G****AMIFIKACE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **TEORETICKÝ ÚVOD** 2. (max. 3000 znaků) | Implementace herního prvku do vzdělávání urychluje procesy a zvyšuje efektivitu a motivaci studentů.  Gamifikace je zavedení herních forem do neherního kontextu, např. do studia.  Gamifikace může zjednodušit učení, zvýšit radost z plnění určitých úkolů a podnítit zapojení studentů. Přidá také radost z plnění zadaných úkolů, srovnatelnou s radostí z dokončení náročné úrovně hry. Každá hra vyžaduje motivaci, zapojení a nějaký příspěvek ze strany účastníků. Hra musí mít konkrétní cíl, který účastníky posouvá dál. Gamifikace jako každá hra je založena na určitých pravidlech.  V průběhu hry účastníci rozvíjejí svého hrdinu, jehož „úrovně“ rostou. Čím dále jdou, tím jsou jejich postavy silnější. Stejný princip funguje v gamifikaci. | | |  |
| **CVIČENÍ 1**  **(**NÁZEV) | **KVÍZOVÁ SOUTĚŽ** | | |  |
| **NÁSTROJ** | Kahoot  Messenger | | |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Poslední hodina  Shrnutí  Poslední hodina  Po první hodině | | |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční  Synchronní/asynchronní | | |  |
| **CÍL** | Cílem tohoto cvičení je upevnění znalostí získaných v průběhu semestru s využitím prvků gamifikace. | | |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Výzkum ukázal, že učení prostřednictvím her, které jsou tak blízké moderním studentům, je obzvláště efektivní. | | |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** | | Studenti jsou rozděleni do skupin. Každá skupina dostane doma na platformě Kahoot úkol vytvořit kvíz týkající se předmětu studovaného během semestru. 1 skupina = 1 téma. Při práci doma (vytváření kvízu) by studenti měli komunikovat pomocí Messengeru nebo jakéhokoli nástroje pro chatování. |  |
| **KROK 2** | | Studenti odpovídají na otázky v každém kvízu ve třídě společně s učitelem. |  |
| **KROK 3** | | Kahoot umožňuje uživatelům vybrat vítěze kvízu a vyhodnotit nejobtížnější kvízové otázky. |  |
| **KROK 4** | | Vítězové kvízů a autoři nejobtížnějších otázek získávají učitelské ceny: další body, které se přičítají k hodnocení za semestr. |  |
| **VÝHODY** | Umožňuje studentům soustředit se a zopakovat si znalosti získané během semestru.  Aby studenti získali body navíc, musí vytvořit kvalitní produkt.  Po vyhodnocení obsahu kvízů dostává učitel zpětnou vazbu, jak bylo dosaženo cílů výuky a řešeny úkoly. | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Obvykle se studentům toto cvičení velmi libí, takže riziko je spíše vnější než vnitřní a souvisí s pravidly používání Kahoot. Verze Kahoot jsou určeny pro nejrůznější použití, od bezplatné verze s jednoduchými úkoly až po například komerční verzi, která nabízí mnoho možností pro složitější úkoly ve výukovém procesu. Je tu riziko, že nebude mít dobrý vzdělávací nástroj, který by čelil výzvám vyučovacího procesu.  + Učitel musí vybrat nejvhodnější strategii pro používání Kahoot (komerční, bezplatná verze) a nabídnout ji studentům. Riziko, že nebudeme mít dobrý vzdělávací nástroj, který by odpovídal výzvám vyučovacího procesu, je překonáno cíleným hodnocením potřeb dané školy. | | |  |
| **CVIČENÍ 2**  (NÁZEV) | **POČÍTAČOVÁ HRA CILENA NA UČENÍ** | | |  |
| **NÁSTROJ** | Classcraft | | |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Během semestru  Hlavní část  Shrnutí | | |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční  Synchronní | | |  |
| **CÍL** | Účelem tohoto cvičení je stimulovat motivaci studenta. | | |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | World of Class Craft je hra pro třídu, kde si studenti mohou vybrat jednu ze tří tříd, získat moc a čelit nebezpečí. Hra se řídí strukturou pravidel, která se běžně vyskytuje ve videohrách MMORPG, jako je World of Warcraft. Když studenti provádějí ve třídě kladné činnosti, mohou získat zkušenostní body, což vede k postupování na vyšší úroveň a získávání speciálních schopností. Cílem je proměnit celou třídu ve hru – a to nejen na pár minut každý den na konci hodiny hraním „hlavu vzhůru, sedm nahoru“.  Učitel je mistrem této hry. Je důležité, aby byla pravidla hry přizpůsobena každé třídě zvlášť. | | |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** | Učitel seznámí studenty s pravidly hry. Studenti přijímají a podepisují pakt hrdinů (skládají přísahu). | |  |
| **KROK 2** | Třída je rozdělena do malých skupin. Každý student si vybere avatara pro sebe: válečníka, léčitele nebo kouzelníka. Liší se nejen vzhledem, ale také zranitelnosti ohledně zdraví, zkušenostmi, jednáním a také schopnostmi. | |  |
| **KROK 3** | Hra se hraje podle stanovených pravidel. Úkolem učitele je pravidelně vkládat požadované úkoly do herního prostoru. Studenti hrají hru ve stanovený čas.  Hra se hraje podle pravidel WoC: monstra se stanou domácím úkolem, bitvy s bossy se stanou testy a učebna se stane dobrodružstvím. Za pomoc spolužákům, odpovídání na otázky a další aktivity dostane student zkušenostní body. Každých 1000 bodů posune studenta o úroveň výš; student získá bod síly, který lze použít k získání nové schopnosti. Některé z dovedností mohou používat pouze studenti sami, například získat nápovědu k textu; všichni členové skupiny však mohou těžit ze schopností vyšší úrovně. Existují dokonce dovednosti, které lze použít spolu s ostatními hráči, takže je možné skutečně využít kolektivní mentalitu RPG her. | |  |
| **KROK 4** | Mistr (učitel) během hry oceňuje studenty za dobrou týmovou práci v hodině, za pomoc spolužákovi nebo dokončení projektu udělením několika zkušenostních bodů (XP). Ty umožňují studentům zlepšit si úroveň a otevírají jim nové příležitosti. | |  |
| **VÝHODY** | Gamifikace je velmi efektivní forma výuky, která umožňuje učiteli rychleji dosáhnout určitých cílů.  Díky této formě je učení potěšením a vzrušujícím zážitkem.  Je to skvělý nástroj pro studenty, jak si vyzkoušet svou kreativitu, odpočinout si, rozšířit si obzory a rozvinout počítačovou gramotnost.  Hra pomáhá zmírňovat psychické problémy, které mohou nastat při distančním studiu, protože vytváří iluzi živé komunikace se spolužáky a učitelem. | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Obvykle studenti toto cvičení velmi milují, takže riziko je spíše vnější než vnitřní a souvisí s pravidly používání Classcraft.  + Učitel musí vybrat nejvhodnější strategii pro používání Classcraftu (komerční nebo bezplatná verze) a nabídnout ji studentům.  - Používání Classcraftu učitelem vyžaduje určité dovednosti, znalosti a přípravu.  + Pokud se škola rozhodne využít tento nástroj ve výuce, doporučujeme uspořádat školení pro učitele. | | |  |
| **CVIČENÍ 3**  (NÁZEV) | **VYMYSLETE PŘÍBĚH S AVATARY** | | |  |
| **NÁSTROJ** | * Book Creator, Creative Book Builder, My Story nebo jiný digitální nástroj pro vytváření příběhů * Zoom, Teams nebo jakékoli digitální vzdělávací prostředí. | | |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Hlavní část  Během semestru | | |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/Asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční/ Hybridní  Synchronní/Asynchronní | | |  |
| **CÍL** | Vzbudit zájem studentů o předmět, režim nebo téma hodiny, uplatnit získané poznatky a rozvíjet kreativitu. | | |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Jakmile učitel připraví scénu, umožní svým studentům, aby se pustili do zábavy. Pokud studentům umožníte vybrat si svou roli v příběhu, podnítí to jejich kreativitu a přiměje je investovat více času do procesu učení. Učitel může dokonce dát studentům čas, aby si navrhli avatara, který je bude reprezentovat. Studenti si rádi najdou čas na vytvoření své postavy v herním světě. | | |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** Učitel seznámí studenty s úkolem, kterým je vytvoření e-knihy (v průběhu semestru). Studenti diskutují o tématu své e-knihy, jejím stylu a postavách. Děj knihy musí souviset s tématem probíraným během vyučování, může se například jednat o děj o historickém období, o vzniku konkrétní myšlenky v sociokulturním prostoru nebo jednoduše o příběh, legendu nebo pohádku v cizím jazyce (relevantní pro výuku cizích jazyku). | | |  |
|  | **KROK 2** Učitel seznámí studenty s různými platformami tvorby knih a vysvětlí, jak je používat. Studenti si vybírají platformu (pokud je taková možnost). | | |  |
|  | **KROK 3** Studenti diskutují o narativním plánu příběhu a vytvoří si vlastního avatara. Učitel sdílí úkoly a přitom dbá na to, aby každý student (s vlastním avatarem), který se úkolu účastní, byl viditelný v dějové linii. Studenti pracují na řešení, jak knihu ilustrovat (fotografie, vizualizace avatarů, asociativní kresby atd.) | | |  |
|  | **KROK 4** Je vypracován formální plán přípravy e-knihy. Plán obsahuje informace o časové ose – děj se píše v průběhu semestru. Plán probírají všichni studenti. | | |  |
|  | **KROK 5** Každá hodina zahrnuje časový úsek, který studenti stráví tvorbou e-knihy (15–20 minut). Během této doby studenti vytvoří příběh na základě logiky svého avatara, přenesou ho na platformu pro tvorbu knih, ilustrují a diskutují o dalších obratech příběhu. | | |  |
|  | **KROK 6** E-knihy jsou konečně tady! Pořádá se virtuální knižní veletrh. Studenti prezentují své e-knihy. | | |  |
| **VÝHODY** | Tato metoda gamifikace přináší spoustu radosti. Studenti mají vysokou úroveň motivace.  Při hře si studenti prohlubují své znalosti a řeší vědecké problémy.  Je to efektivní způsob učení se prostřednictvím zkušeností a zážitku. | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Největším rizikem je, že se tato aktivita muže odchýlit od vzdělávacích cílů (lepší zvládnutí studovaného předmětu) a muže proměnit tuto metodu pouze v zábavnou hru a relaxační aktivitu.  + Zvládnutí tohoto rizika je v rukou učitele. Musí sledovat, jak se vytváří děj; zda avatary vytvořené studenty zapadají do logiky příběhu a slouží k prohloubení znalostí studovaného předmětu. Proto jsou potřeba vhodné postřehy, otázky, reakce, protože učitel musí studenty nasměrovat k dosažení cílů, které jsou stanoveny na samém začátku. | | |  |
| **CVIČENÍ 4**  (NÁZEV) | **HÁDANKY NEBO KŘÍŽOVKA POJMŮ** | | |  |
| **NÁSTROJ** | Jakýkoli online nástroj s možností vytváření křížovek (Kahoot, Jigsaw, Crossword Labs, Puzzlemaker, etc.) | | |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Během semestru/poslední hodina  Hlavní část  Shrnutí | | |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční  Hybridní  Synchronní | | |  |
| **CÍL** | Rozvíjet odborné jazykové dovednosti studentů, zlepšovat pojmový aparát studentů. | | |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** |  | | |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** Studenti jsou rozděleni do dvou týmů. Každý tým si pomocí nástroje puzzle připraví křížovku na základě informací z hodiny nebo přednášky. Učitel může navrhnout seznam odborných termínů, které studenti používají při tvorbě kvízu. | | |  |
|  | **KROK 2** Když jsou hádanky hotové, každá skupina vyluští křížovku připravenou jinou skupinou. | | |  |
|  | **KROK 3** Skupiny o výsledcích diskutují s učitelem. | | |  |
| **VÝHODY** | Studenti rozvíjejí pojmový aparát.  Studenti si upevňují své dovednosti ve formálních náležitostech tvorby odborného textu. Tyto dovednosti budou velmi potřebné při psaní jejich závěrečných prací.  Obohacení terminologie napomáhá lepšímu studiu odborné literatury. | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Rizikem je, že žáci mohou vytvořit křížovku, která bude příliš jednoduchá a nedosáhne vzdělávacích cílů učitele.  + Existují dva způsoby, jak se tomuto riziku vyhnout. Učitel může zorganizovat práci tak, aby si skupiny předem připravily svou křížovku. Poté jej lze projednat samostatně se skupinou a v případě potřeby opravit. Dalším řešením je připravit si předem seznamy pojmů, které by učitel doporučil do křížovky zařadit. | | |  |
| **CVIČENÍ 5**  (NÁZEV) | **BOJ SUPERHRDINŮ** | | |  |
| **NÁSTROJ** | Google.Docs, libovolná sociální síť, Messenger nebo jakákoli aplikace pro konverzaci. | | |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Během semestru  Hlavní část | | |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční  Asynchronní | | |  |
| **CÍL** | Lépe vstřebat nebo si zapamatovat informace v procesu učení. | | |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Hra přináší potěšení, hrdost a je zdrojem motivace pro studenty. | | |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** Učitel zveřejní popis úkolu v Google.Docs. Ve stanoveném čase je nutné vytvořit projekt na šířeni vědeckých informací týkajících se studovaného předmětu. Projekt by měl být dostupný na webových stránkách sociálních sítí a měl by nasbírat co nejvíce „lajků“. Studenti mohou zpracovat téma (problematiku) formou infografiky. Díky tomu bude snadné propagovat obsah na sociálních sítích. Vyhrává projekt, který nasbírá největší počet „lajků“. Studenti mohou zcela volně vytvářet skupiny, aby dosáhli dobrých výsledků. | | |  |
|  | **KROK 2** Studenti aktivně vytvářejí skupiny prostřednictvím konverzačních aplikací a začínají vytvářet projekt. Obsahuje informace (vědecké články, učebnice, encyklopedie, databázový materiál, ilustrace atd.) pro propagaci vědeckých informací souvisejících s předmětem, který je studován. Všechny informace (z každé skupiny) jsou systematizovány v Google.Docs. | | |  |
|  | **KROK 3** Vytvořený projekt se nahraje na sociální sítě a k jeho propagaci může skupina použít libovolný prostředek. | | |  |
|  | **KROK 4** Projekty a výsledky jejich šíření jsou prezentovány v digitálním vzdělávacím prostředí. Vyhlašují se vítězové. Učitel pro ně vymyslí ceny. | | |  |
| **VÝHODY** | Studenti se učí, jak získané znalosti implementovat.  Studenti zdokonalují své digitální a komunikační dovednosti.  Studenti rozvíjejí emoční inteligenci spolupráce v týmech a dosahování cílů. | | |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Rizikem této aktivity je, že mohou existovat studenti, kteří nebudou do skupiny pozváni.  + Učitel musí pozorně sledovat proces a zasáhnout, pokud takové situace nastanou. Musí být jasné, že každý student by se měl na úkolu podílet. | | |  |