VIDEOHRY VE ŠKOLE

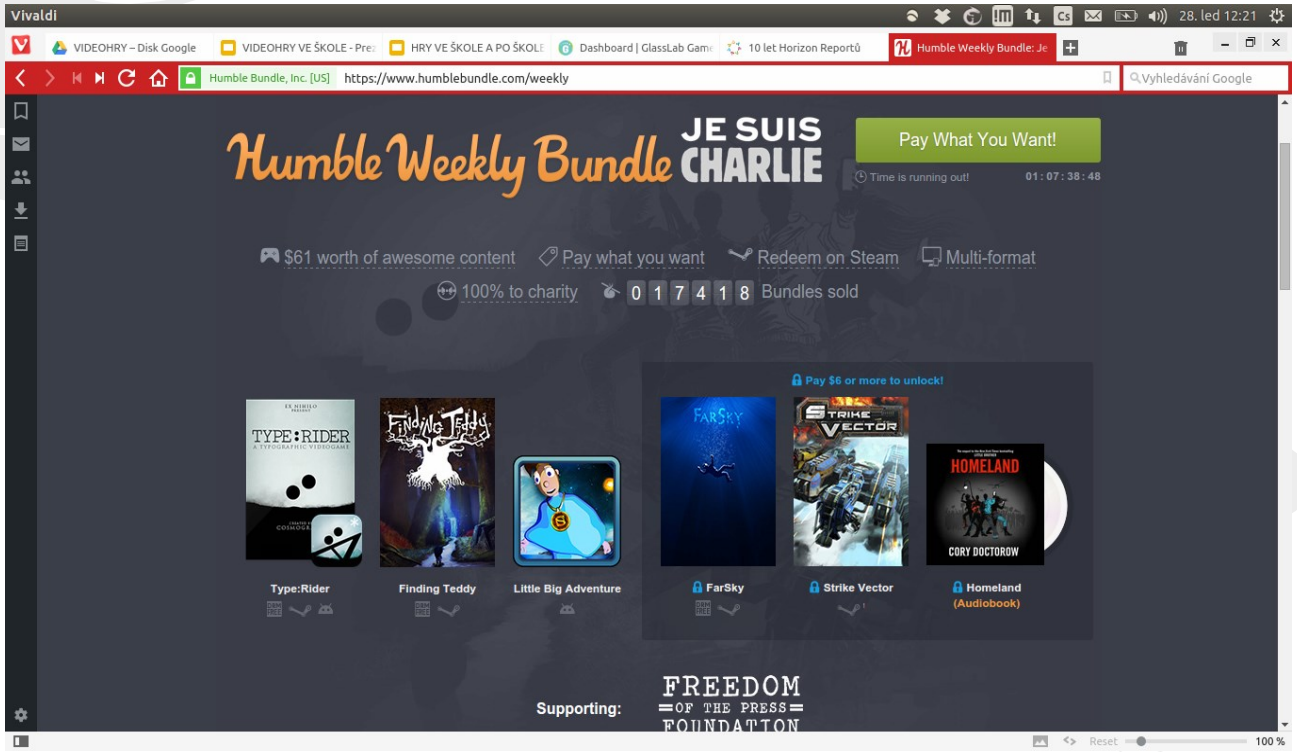
aneb herní mechanismy ve výuce

“hráč”/”teoretik”/”učitel”

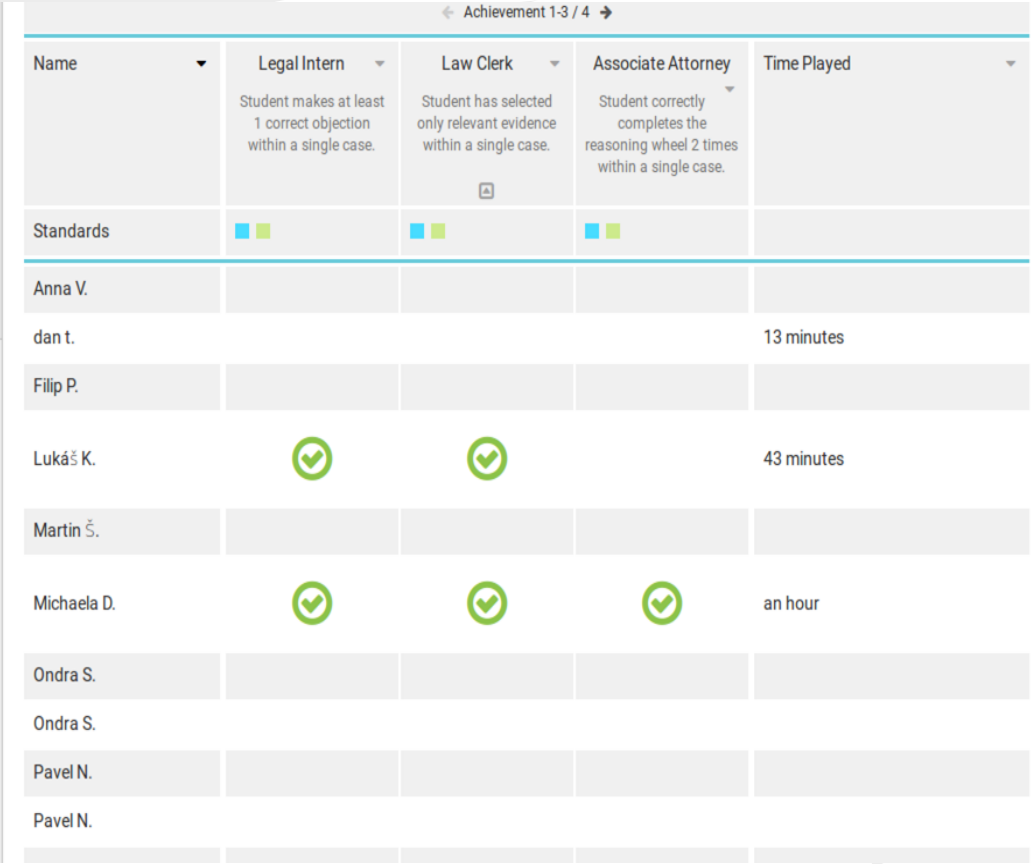
?

“Když se hra stane příliš snadnou nebo těžkou,
hráči o ni ztrácí zájem.
Hráči potřebují mít pocit, že mohou běžet rychleji,
střílet přesněji, skákat dál a myslet bystřeji
než ve svém normálním životě,
a je to právě toto rozšíření hráčovy kapacity,
které stojí za emocionální intenzitou většiny her.”
Henry Jenkins

- MU Game Studies - Youtube
- Spomocník
- Výběr hry, SGS&C
- Indie Game - HumbleBundle
- Časopisy
- Výuka - Lekce



- GlassLab Games
  - účet Edmodo
  - analýza výsledků
  - platforma
  - "*přehnané pedagogizování*"
  - gamifikace
    a Horizon Report 2013
- Playing Games In School
  - 4 skupiny her
  - poslední skupina – tvorba



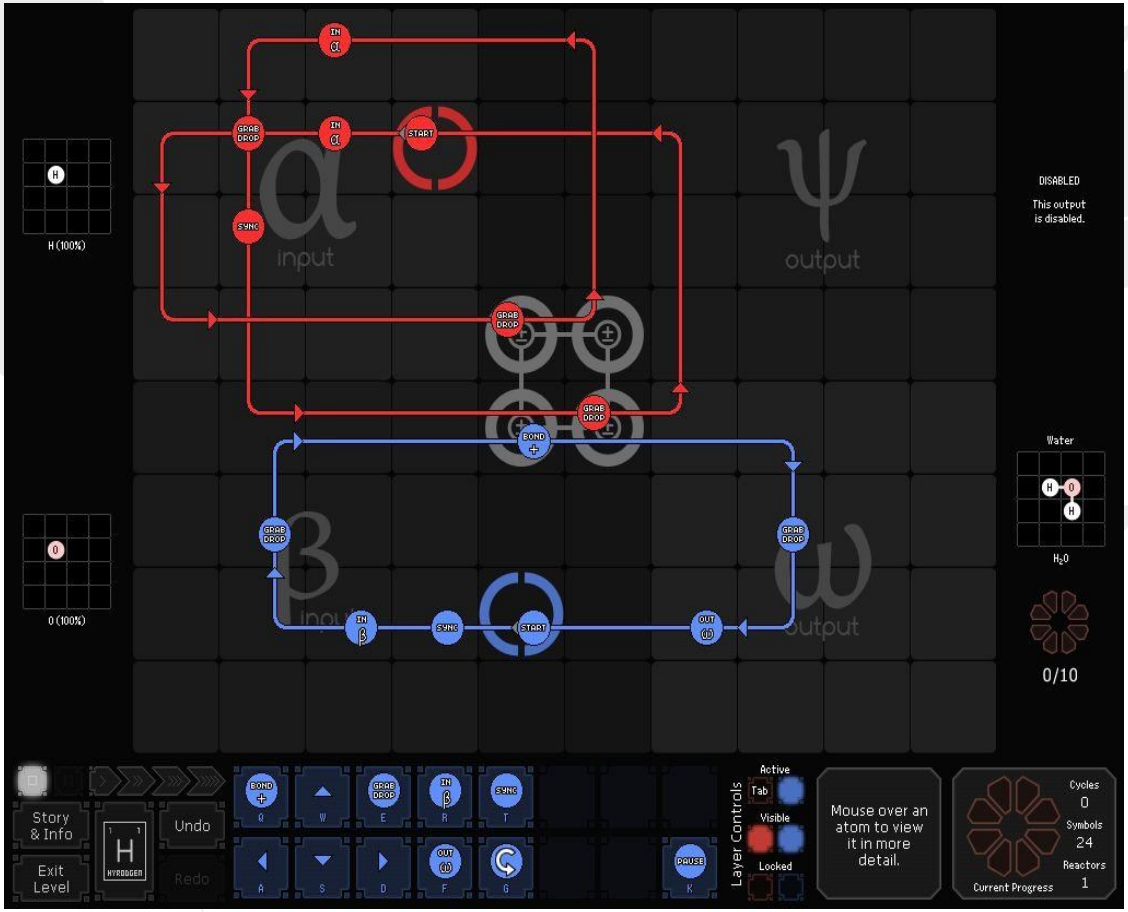
Achievement 1-3 / 4

Name	Legal Intern Student makes at least 1 correct objection within a single case.	Law Clerk Student has selected only relevant evidence within a single case.	Associate Attorney Student correctly completes the reasoning wheel 2 times within a single case.	Time Played
Standards	■ ■	■ ■	■ ■	
Anna V.				
dan t.				13 minutes
Filip P.				
Lukáš K.	✓	✓		43 minutes
Martin Š.				
Michaela D.	✓	✓	✓	an hour
Ondra S.				
Ondra S.				
Pavel N.				
Pavel N.				

- Interaktivita a remediace
  - film x hra
  - interaktivní film, kinoautomat
  - kniha x hra
  - učení x hra (individualizace)
- Youtuber
  - PewDiePie
  - League of Legends Championship
- Tvorba
  - machinima
  - hour of code
  - game develop

SERIOUS/?UNSERIOUS?

SPACECHEM



- IVT, CH - tablety, cross-platform, EDU
- angličtina, obtížnost

GHETTOUT

- Mediální výchova, OV, ZSV - webový prohlížeč
- ukládání

1) Cílem hry je dostat se z patové situace, tedy získat nové bydlení, než nás někdo vystěhuje z bytu.

2) Máme možnost získat řidičák, najít si práci, prodat svůj majetek nebo propadnout hazardu a doufat ve štěstí. Všechny tyto věci nám mají pomoci získat peníze.

3)Nejlepší herní mód je, aby se hráč něco naučil a vytrvalostí dosáhl kýženého cíle.

4) V tomto případě jsem zkusila všechny absurdní možnosti, které hra nabídla (jako rvačky, herny apod.) abych se zabavila, ne dosáhla cíle.

5) Jednou jsem hrála hru Becherovka, kde se Petr Becher procházel městem a různě komunikoval s lidmi, zkoušel různé věci, dokud ho to někam v ději neposunulo.

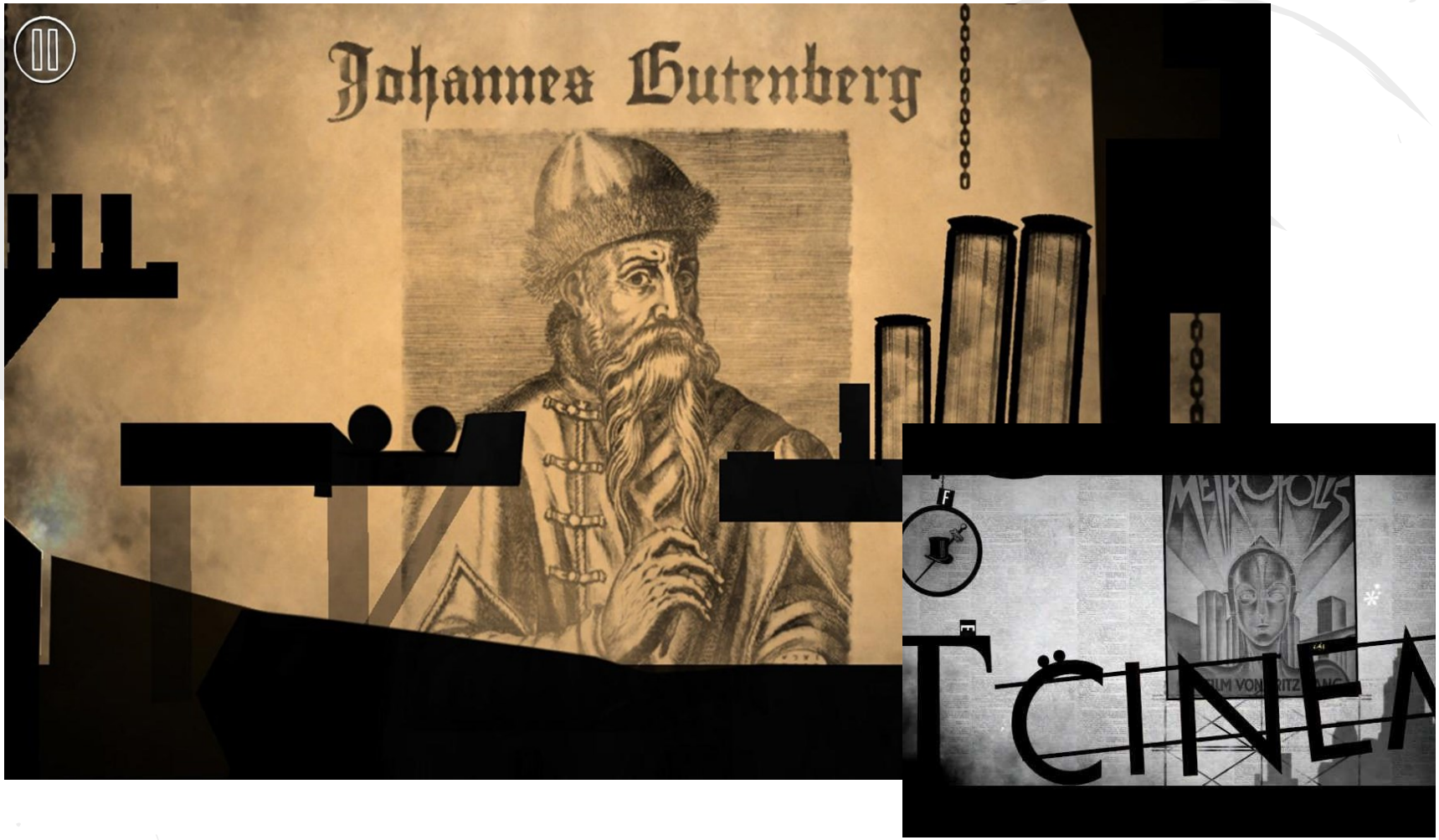
6) Becherovku jsem hrála asi před šesti lety a od té doby o podobnou hru ani nezavadila,až dnes. GhettOut částečně simuluje život, se kterým jsme třeba nemuseli nikdy přijít do styku, proto může být poučný. Pro mě osobně tyto hry smysl moc nemají, jen mě přivádějí k šílenství.

7) Vadí mi omezený prostor, neustálé chození na stejná místa, stejné nabídky otázek a odpovědí a naprosto zoufalá situace obecně. Docela nápadití jsou příbuzní, hlavně Miluška mě fascinuje.

8) Historie, zaujala mě hra Československo, o které jste mluvil. Taky by bylo zajímavé procházet se nějakým městem, třeba Londýnem. Byly by tam skutečné názvy obchodů, ulic, památky a cílem by bylo třeba najít ztraceného přítele. Poučné by bylo, že bychom pracovali se skutečným plánem města a mohli se o něm hodně dozvědět.

KÓD SALOMON

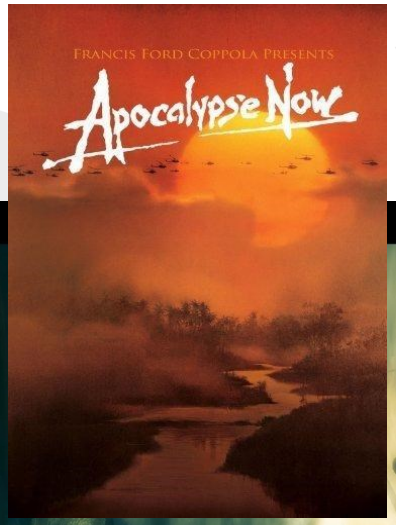
- Z, D, IVT - mobilní aplikace, vývoj, online/offline
- ?



TYPE:RIDER

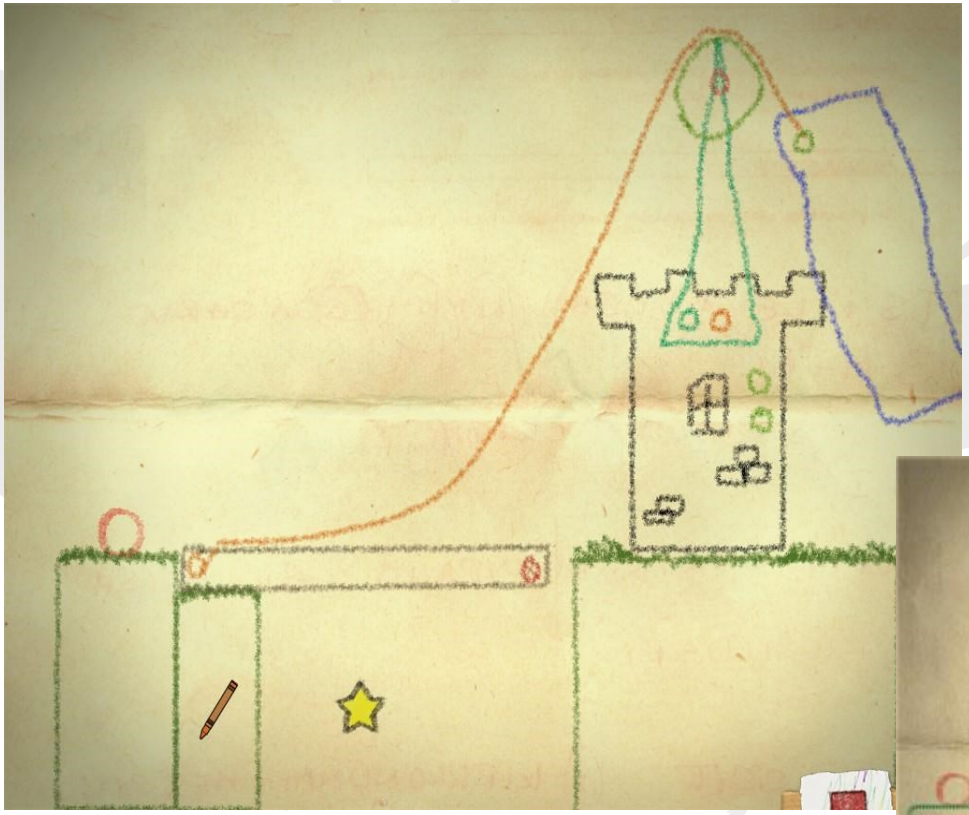
- D, AJ - vizualita, litografie, psací stroj
- interaktivita

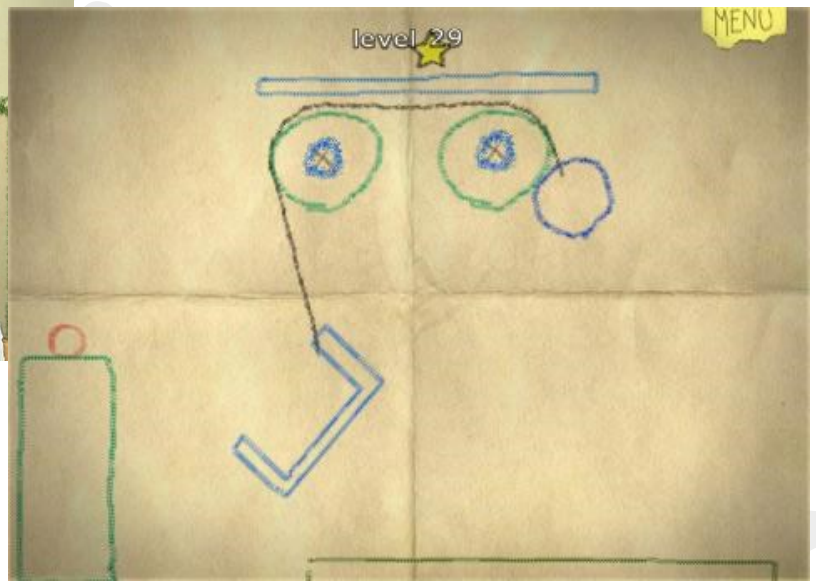
SPEC OPS: The Line



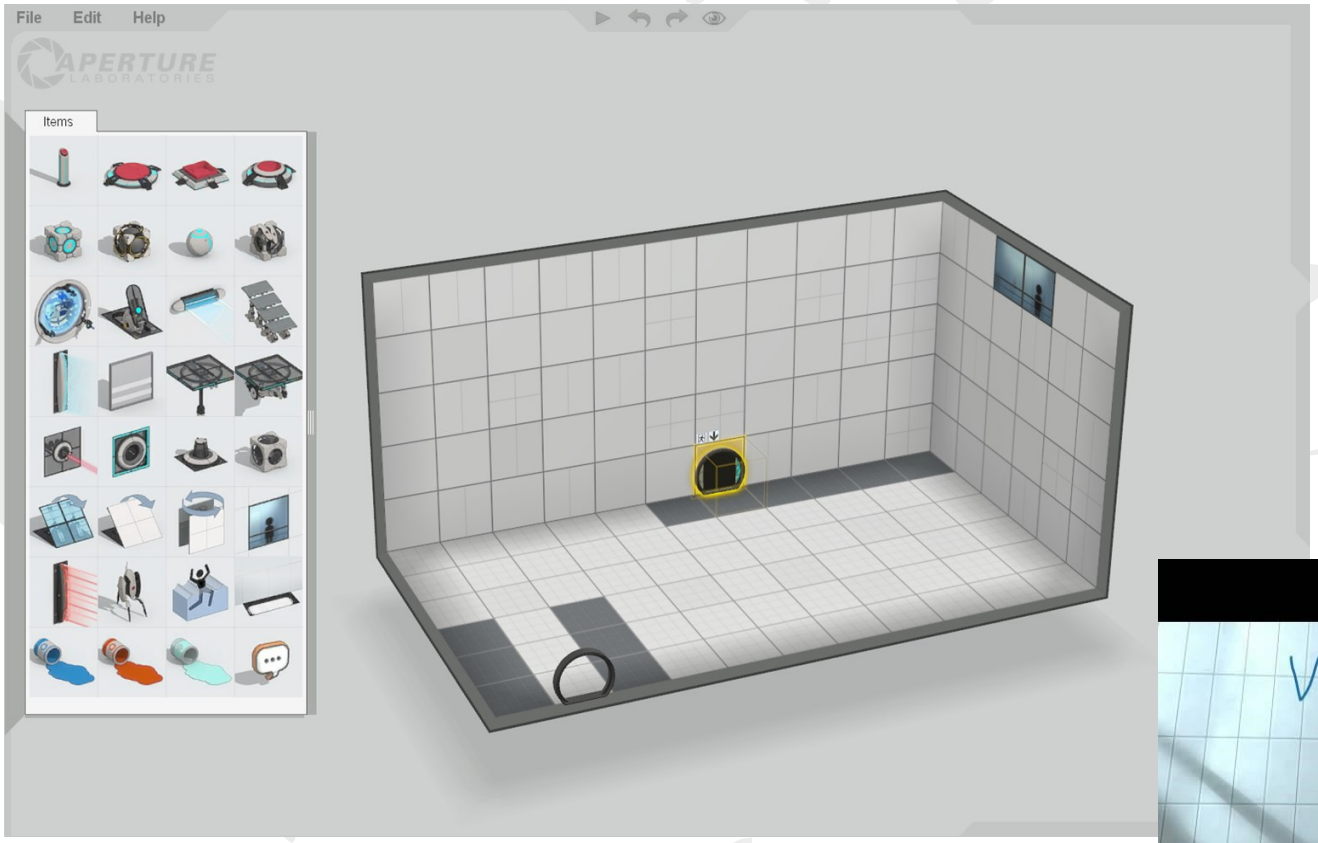
- Dějepis, ZSV, Literatura - film, kniha
- násilí, cena, náročnost

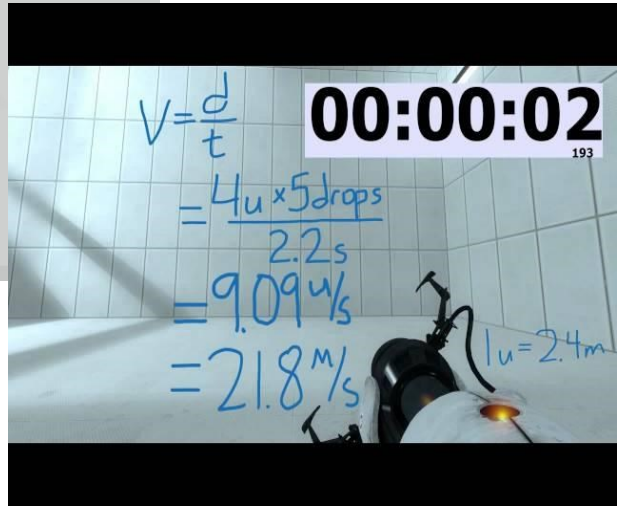
CRAYON PHYSICS DELUXE





- F, M - fyzikální zákony, cross-platform, tablety
- cena





PORTAL 2

- F, M, CH - simulace reálných jevů
- ukončení projektu Puzzle Creator

EVROPA 2045

- ZSV, D, Z - encyklopedie, engine
- čas, offline x online

Výpis hlasování z posledního kola (2021)

Návrh	Navrhl	Počet Státy pro	Počet Státy proti	Počet Zdrželi se
Zrušit opatření: Jazyk EU	SK	4 BG GR LT SK	4 DE ES IE SI	16 AT BE CZ DK EE FI FR GB HU IT LV NL PL PT RM SE
Zrušit opatření: Evropské právo	PL	2 LT SK	4 DE FR IE SI	18 AT BE BG DK EE ES GB GR HU IT LV NL PL PT RM SE CZ FI
Zrušit opatření: Evropský prezident	GB	6 BG CZ FR GR LT SK	4 DE ES IE SI	14 AT BE DK EE FI GB HU IT LV NL PL PT RM SE
Přijmout opatření: Evropská federace	AT	5 DE ES GR IE SI	5 BG CZ FI FR SK	14 AT BE DK EE GB HU IT LT LV NL PL PT RM SE

Nepřijatý návrh Přijatý návrh

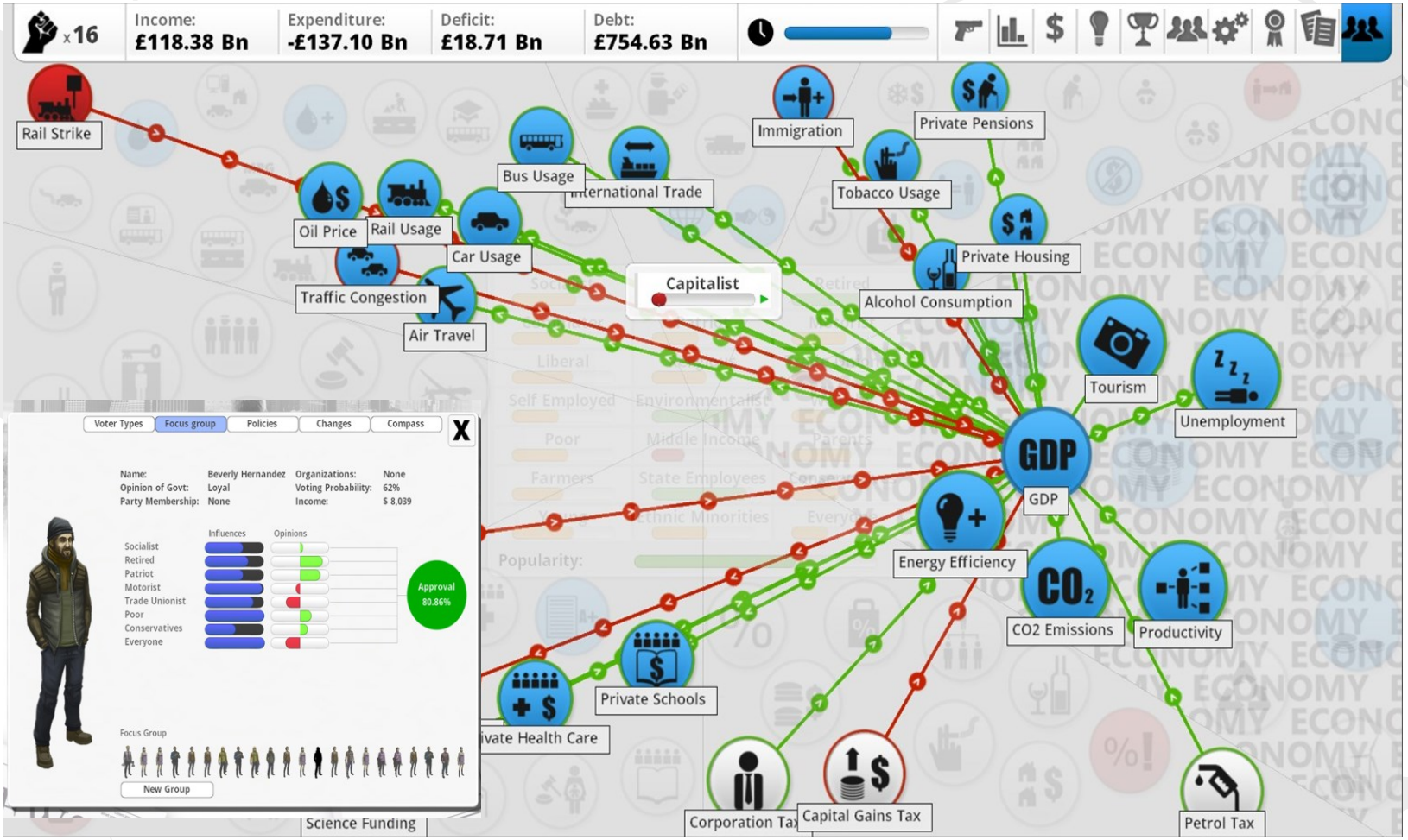
Zobrazit všechna hlasování

Specifické hlasování

Rok	Téma	Počet Státy pro možnost A	Počet Státy pro možnost B	Počet Státy pro možnost C	Výsledek
2015	Reakce na ztráty	6ES HU NL PT RM CZ	2GB IE	7BG GR LV SI SK FR FI	C
Jak má Evropská unie reagovat na ztráty své mise v Dárfúru? (A) Stáhnout misi (B) Zvýšit počet vojáků (C) Požádat o pomoc NATO					
2015	Reakce na migraci	4GB IE NL SI	7BG FR GR HU LV RM SK	3CZ ES PT	B
Jak má Evropská unie reagovat na masovou migraci? (A) Poskytnout uprchlíkům přechodný azyl (B) Uzavřít hranice a vybudovat tábory v Africe (C) Přijmout a integrovat běžence					
2017	Přijetí Turecka do EU	1IE	5DE FR GR RM SI	5DK LT LV NL SK	B
Chcete přijmout Turecko do Evropské Unie? (A) Přijmout (B) Nepřijmout (C) Přijmout s výhradou					
2020	Čečenská nezávislost	5CZ GR LT NL SK	1SI	0	A
Jak má Evropská unie reagovat na vyhlášení čečenské nezávislosti? (A) Uznat čečenskou nezávislost (B) Odmítnout a vyjádřit podporu Rusku (C) Nezaujmout žádné stanovisko					
2021	Energetická krize	1BG	6CZ DE ES GR LT SI	1SK	B
Rusko oznámilo omezení dodávek ropy a zemního plynu. Evropské unii hrozí závažná energetická krize. Jak má EU situaci řešit? (A) Odvolat uznání čečenské nezávislosti (B) Setrvat na své pozici a hledat jiné zdroje (C) Nezaujmout žádné stanovisko					

Reálné údaje (2012)

Herní údaje (2022)

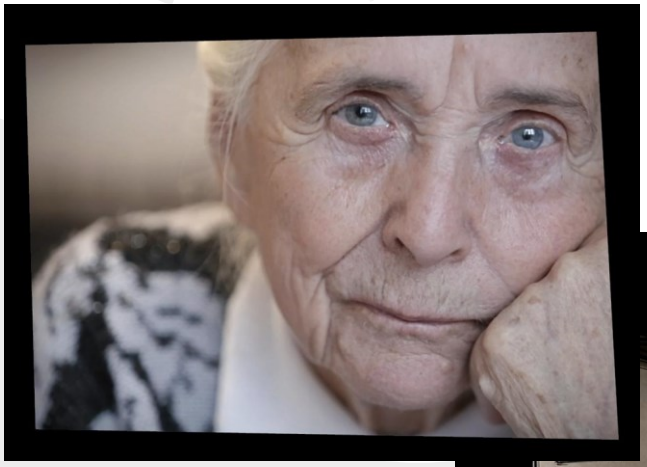


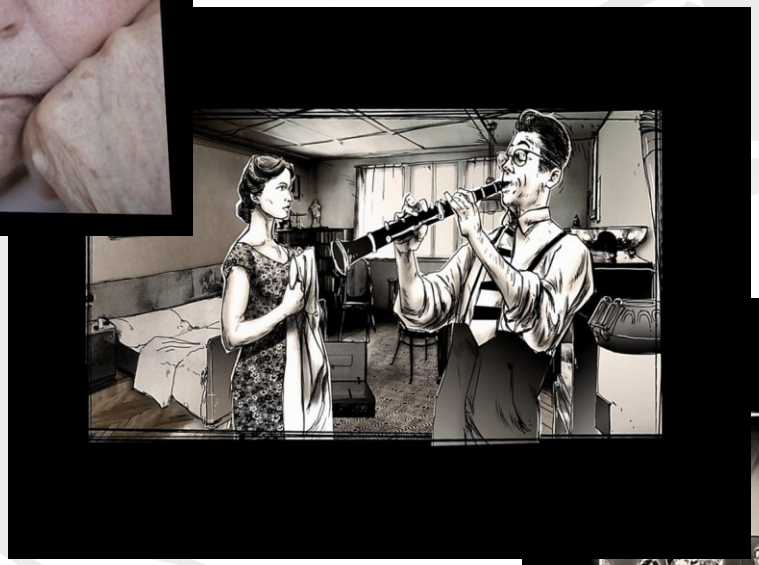
DEMOCRACY

- ZSV - souvislosti, angličtina, datadisky
- cena, simulace x realita (“pořád je to hra”)

- Z, IVT - komplexnost
- obtížnost, cena

ČESKOSLOVENSKO 1938-1989





- D - variabilita, práce historika, komiks
- ?

DRAW A STICKMAN

- Jazyky - motorika, výtvarné pojetí, vyprávění
- ?

DRAGON BOX ELEMENTS

- M - manuál, algebra + geometrie, pracovní listy
- Co se učím a jak se to učím?

TABLEXIA, QUESTIONAUT, LUDWIG

- HumbleBundle, AmanitaDesign,
- Realizace?

Hra je dobrovolná činnost,
která je vykonávána uvnitř pevně stanovených
časových a prostorových hranic,
podle dobrovolně přijatých,
ale bezpodmínečně závazných pravidel,
která má svůj cíl v sobě samé
a je doprovázena pocitem napětí a radosti
a vědomím „jiného bytí“ než je „všední život“.

Johann Huizinga

- IVT a všechny předměty...
- Proměna cílů:)

DĚKUJI ZA POZORNOST

Martin Vonášek