

## SEZNAM ANOTOVANÝCH ZDROJŮ

Podzimní Blok expertů odstartoval přednáškou na téma *Počítačové hry ve vzdělávání*<sup>1</sup>. Prezentace byla velmi zajímavá a obohatila mě o mnoho nových informací z této oblasti. Níže naleznete zdroje, které mě při hledání zaujaly.

**1. *JakouHru.cz* [online]. © *www.SCIO.cz s.r.o*, 2008 - 2014 [cit. 2020-10-13].**

**Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>**

JakouHru.cz je portál od společnosti Scio, kde rodiče naleznou hry (na PC, konzole, mobily/tablety a společenské hry), u kterých jsou uvedeny veškeré základní informace. Důležité ale je, že je zde také napsáno, jaká rizika se zde nachází a co hra u dítěte rozvíjí. Bohužel zde nalezeme nejnovější příspěvek (hru) z roku 2015, ale i tak si myslím, že portál může být užitečný ještě dnes.

Když se podíváme na hru [Mafia: The City of Lost Heaven](#). Jedná se o akční hru, kde nalezeme násilí, vulgární slova, nevhodné chování, požívání alkoholu, drog. Co tato hra může u dítěte teda rozvíjet? Dle portálu se dítě naučí spolupráci, řešení problémů. Poznává život v Americe ve 30. letech.

Na závěr bych uvedla hodnocení společenské hry [Člověče, nezlob se!](#) Při hraní se dítě naučí spolupráci, komunikaci, sebedůvěře i matematickou gramotnost. Jediným rizikem je, že si musíme dávat pozor, jakou verzi hry kupujeme. Existují i totiž varianty, kde se konzumuje alkohol!

**2. TEDx Talks. In: *Youtube* [online]. [cit. 2020-10-15]. Dostupné z:**

**<https://www.youtube.com/channel/UCsT0YlqwnpJCM-mx7-gSA4Q>**

Ve druhém zdroji bych se s vámi chtěla podělit o dvě videa, která naleznete na Youtube kanále [TEDx Talks](#).

- a) The Effective Use of Game-Based Learning in Education - Andre Thomas. In: *Youtube* [online]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=X1m7tf9cRQ&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=X1m7tf9cRQ&ab_channel=TEDxTalks). Kanál uživatele TEDx Talks.

V prvním videu můžete poslouchat přednášku od Andrého Thomase, který mluví o hrách ve vzdělání (na vysokých školách). Dozvíte se, že hry od firmy [Triseum](#) opravdu pomáhají ve výuce na akademické půdě. Byl zmíněn jeden předmět, kde mnoho studentů neprospělo. Po zavedení jedné z her od Triseum prospěli všichni studenti.

---

<sup>1</sup> CELUŠÁK, Jakub. *Počítačové hry ve vzdělávání* [přednáška]. Brno: FF MU, Blok expertů, 8. 10. 2020.

- b) The Power of Gamification in Education - Scott Hebert. In: *Youtube* [online]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM&ab_channel=TEDxTalks). Kanál uživatele TEDx Talks.

Scott Hebert se na začátku zabývá samotným vzděláním, zda je možné ho změnit v jeho samotném jádru. Na to navazuje svými osobními zkušenostmi se školou. Zajímavější částí je, když mluví o tom, jak začal pracovat ve školce, kde děti všechno bavilo, po té ale přešel do osmé třídy, kde se žáci o nic nezajímali. Škola je nudila. Jak to vyřešil? Hrami. Mě nejvíce překvapilo, když zmínil že rote memorization<sup>2</sup> je k ničemu. Máme přece chytré telefony, které zjistí všechno, co potřebujeme hned vědět. Tento jeho poznatek se setkal převážně s odporem.

### **3. Good practice guide: Game-based education or how to make learning easier - games [online]. 28. 2. 2020 [cit. 2020-10-14]. Dostupné z: [https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/good\\_practice\\_guide-games\\_0.pdf](https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/good_practice_guide-games_0.pdf)**

Projekt Game-based education or how to make learning easier - games proběhl v období 01.11.2017-28.02.2020. Vznikl za podpory programu Erasmus +, který každý rok podporuje několik projektů, které se zabývají inovacemi ve vzdělání. Zapojilo se 5 škol - z Rakouska, Řecka, Litvy, Rumunska a Turecka. Cílem bylo školení učitelů i studentů v programování webu pomocí Java Script a HTML5. Dále navrhnutí vzdělávacích videoher a implementace vzdělávacích videoher do procesu učení.

Jedním z výsledků byla příručka, která obsahuje teoretickou část, kde si můžete přečíst o důležitosti her ve vzdělání a popis vzdělávacích videoher, které týmy vytvořily. Dále vznikl například i [web](#), moodle kurz, logo...

### **4. BRÉDA, Jiří. Gamifikace ve firemním vzdělávání. In: *EPALE: Electronic Platform for Adult Learning in Europe* [online]. 4. 11. 2018 [cit. 2020-10-14]. Dostupné z: <https://epale.ec.europa.eu/cs/resource-centre/content/gamifikace-ve-firemnim-vzdelavani>**

Jak už sám název článku napovídá, jedná se o gamifikaci ve firemním vzdělávání. Tímto se zabývá Jiří Bréda ve firmě [HERo](#), ale zpátky k článku. V něm se dozvíte, zkušenost Jiřího Brédy s gamifikací ve firmě Tchibo při školení jejich zaměstnanců (manažerů). Do sestavování programu (vymýšlení úkolů) byli zapojeni i regionální manažeři či personální ředitelka.

Vše se točilo kolem filmu *Pretty Woman*, protože většinou pozici manažerů prodejny dělají ženy. Program trval sice dva dny, ale účastníci se toho spoustu naučili, převážně pracovat s manažerskými nástroji. Tyto dva dny manažeři odemykali pomocí klíčů, které získali za splněné úkoly, nové úrovně příběhu, aby se dostali k "tajuplné truhle".

---

<sup>2</sup> Abychom si něco lépe zapamatovali, tak to musíme stále opakovat.