

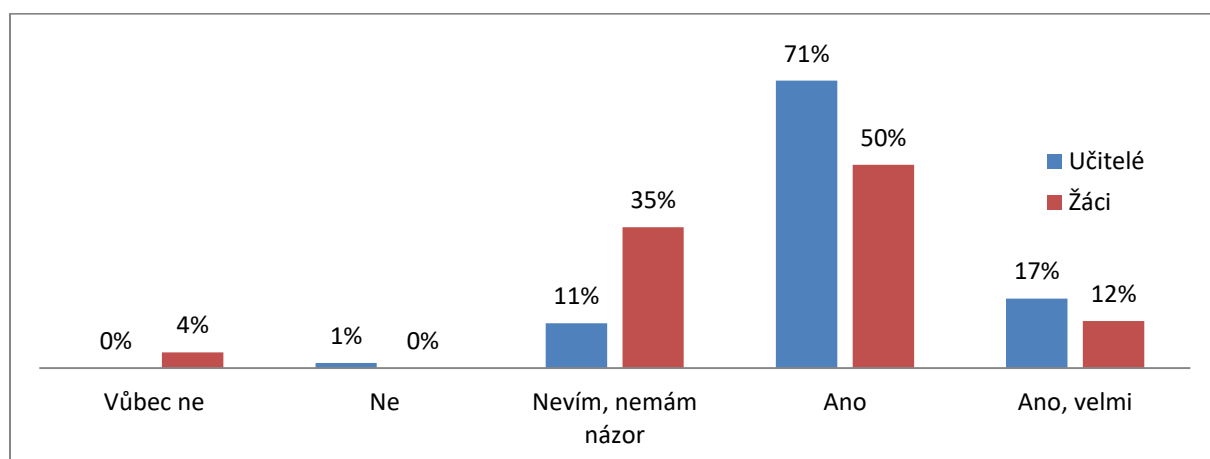
Anketa: Hraní her a jejich využití ve výuce

Anketa byla realizována jako analýza potřeb pro tvorbu hry zaměřenou na přírodní vědy (Science), technologie (Technology), techniku (Engineering) a matematiku (Mathematics) a na řešení výzev reálného světa s důrazem na kritické a kreativní myšlení.

Na anketu jsme získali celkem 186 vyplněných dotazníků, z čehož jich bylo 26 vyplněno žáky deváté třídy jedné školy.

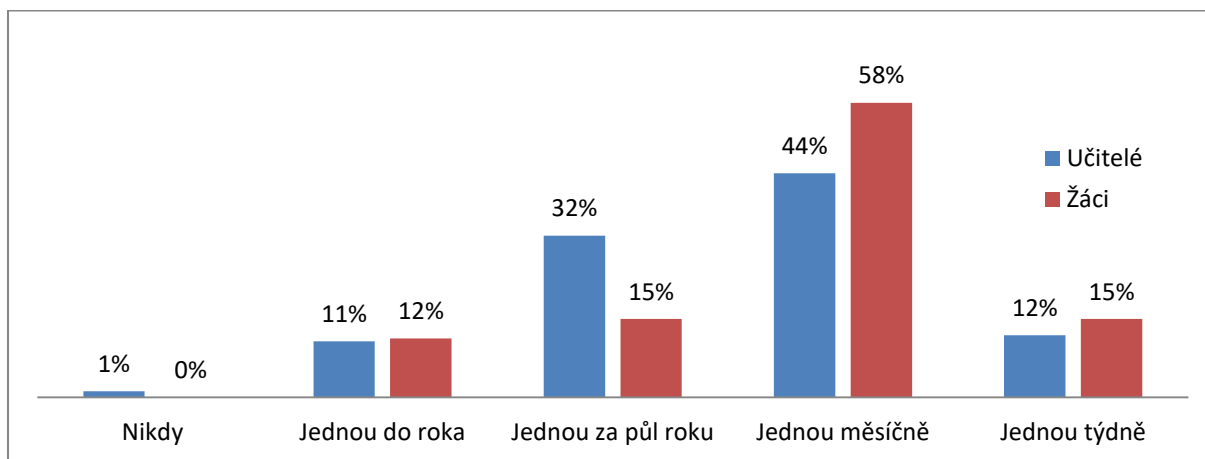
1) Odpovědi na otázku „Hrajete rádi deskové hry?“

Mezi našimi respondenty raději hrají hry učitelé (71%, 17%) než žáci (50%, 12%). Nelze to však vztahovat na celou populaci. Jednak náš vzorek není reprezentativní a také lze předpokládat, že na anketu odpověděli pedagogové, kteří se o hraní her vesměs zajímají.



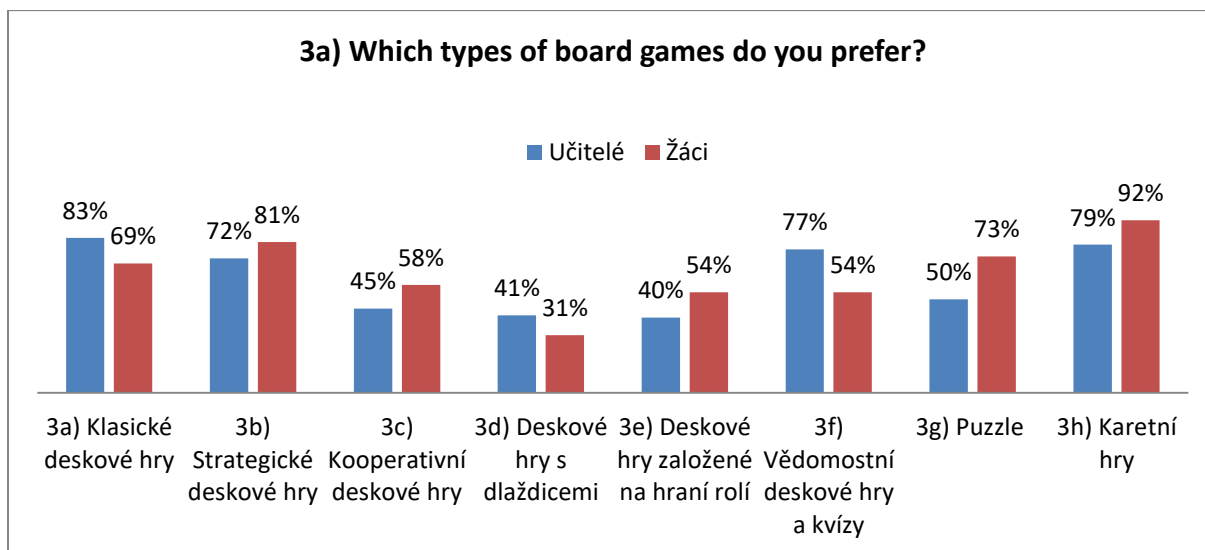
2) Odpovědi na otázku „Jak často hrajete deskové hry?“

Přestože učitelé hrají deskové hry raději než žáci, porovnáme-li četnost jednou týdně hrají je učitelé (12%, 44%) s menší frekvencí než žáci (15%, 58%).



3) Odpovědi na otázku „Jaké z následujících druhů deskových her preferujete?“

Respondenti z řad učitelů podle očekávání preferují hraní klasických deskových her (83%), karetních her (79%), vědomostních deskových her a kvízů (77%) a strategických deskových her (72%). Žáci preferují karetní hry (92%), Strategické deskové hry (81%), puzzle (73%) a klasické deskové hry (69%).



K této otázce měli respondenti možnost napsat názvy konkrétních her, které obvykle hrají. Respondenti zejména z řad žáků byli velice sdílní a uvedli 48 konkrétních her, které jsou uvedeny v následující tabulce včetně četnosti jejich výskytu v odpovědích. Hry jsou řazeny podle počtu výskytu a následně abecedně. Mezi nejvíce uvedené patří deskové hry Ecopolis (8x), Člověče nezlob se (6x), pexeso (6x), Dostihy a sázky (5x) a Monopoly (4). Z karetních her je to Uno (5x) a jeho obdoba Prší (4x).

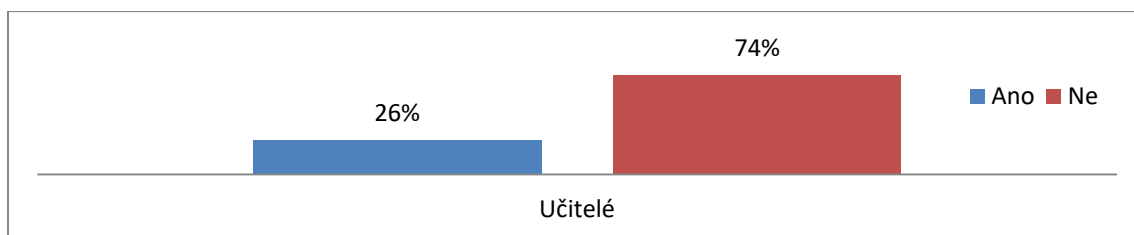
Název hry	Počet	Název hry	Počet
Ekopolis	8	Alchymisté	1
Člověče nezlob se	6	Arkham Horror	1
Pexeso	6	Bang	1
Dostihy a sázky	5	Bingo	1
Uno	5	Catan	1

Monopoly	4	Cthulhu i smrt může zemřít	1
Prší	4	Čaroděj	1
Activity	3	Desítka	1
Double	3	Glomhaven	1
Minecraft	3	Hádej kdo?	1
Osadníci z Katanu	3	Jumanji	1
Plný kurník	3	Krycí jména	1
Ubongo	3	Námořní bitva	1
Carcassonne	2	Minutová říše	1
Černý Petr	2	Monolith	1
Dixit	2	Pacman	1
Karak	2	Risk	1
Jízdenky, prosím	2	Rone	1
Lovci Pokladů	2	Sedm divů světa	1
Nemesis	2	SKYJO	1
Pán prstenů	2	Rychlé šípy - Duel	1
Sázky a dostihy	2	Sedm divů světa - Duel	1
Tajuplné říše	2	Šachy	1
Věž	2	Zombicide	1

Někteří respondenti uváděli jen obecně, že mají v oblíbě klasické, společenské, logické, dobrodružné, únikové deskové a karetní hry, a také hry na pozornost a paměť, jako jsou například různé kvízy z jazyka, dějepisu, fyziky, chemie apod. Jeden pedagog uvedl, že ve výuce používá logické hry např. ve výuce programování a pro volbu profesního zaměření. Další uvedl, že používá karty (bez bližší specifikace) v občanské výchově.

4) Odpovědi na otázku „Máte zkušenosti s integrováním her a herních prvků do výuky a/nebo do aktivit kariérového poradenství?“

Jen 26% respondentů z řad učitelů má zkušenosti s integrováním her a herních prvků do výuky a/nebo do aktivit kariérového poradenství. Tito učitelé v komentářích uvádějí, že zařazení her se jim osvědčilo a žáky baví. Hry využívají pro zatraktivnění výuky, upevnění probírané látky a rozvoj představitivosti apod. Odpovědi žáků nebyly v tomto smyslu relevantní.

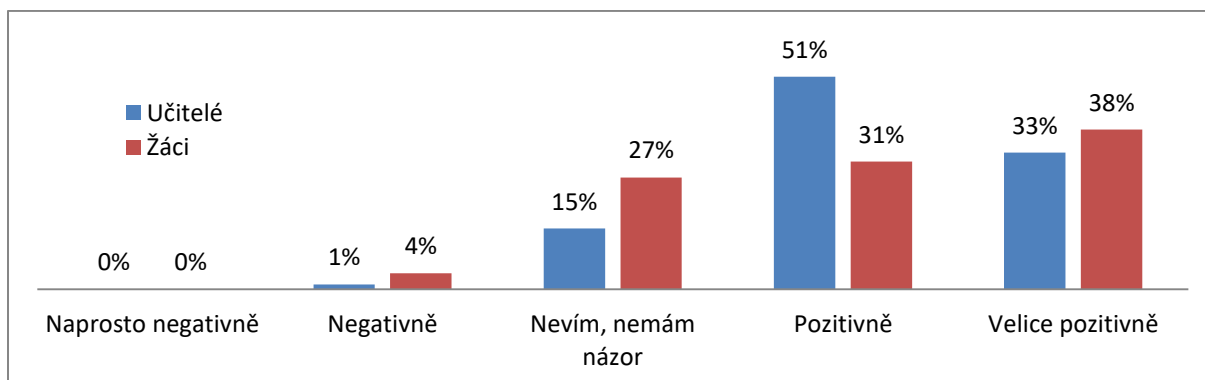


Jeden z respondentů uvedl, že pro žáky 8.-9. tříd mají připravenou outdoorovou aktivitu Pexeso podle Hollandovy typologie osobnosti a pracovního prostředí a také hru Party také založenou na Hollandově typologii.

„Máme zpracovanou outdoorovou aktivitu Pexeso povolání dle RIASEC, kterou hrajeme s žáky 8.-9. ročníky základní školy, pak následuje dotazník. Hrajeme také hru Party, podle které si také vysvětlujeme 6 typů RIASEC.“

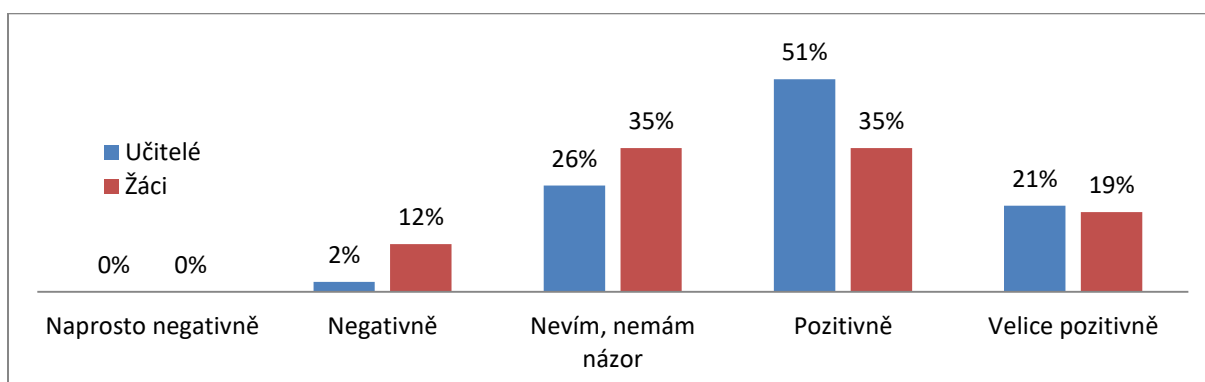
5) Odpověď na otázku „Jak hodnotíte účinnost využívání her ve výuce?“

Účinnosti využívání her ve výuce vyhodnotili lépe učitelé (51%, 33%) než žáci (31%, 38%). 15% učitelů se k účinnosti využívání her ve výuce nevyjádřilo a bylo by zajímavé zjistit, zda měli možnost nějakou kvalitní vzdělávací hru ve výuce použít.



6) Odpověď na otázku „Jak hodnotíte potenciál her a herních aktivit z hlediska jejich integrace do Vašich pedagogických a/nebo kariérových aktivit?“

Potenciál her a herních aktivit z hlediska jejich integrace do pedagogických a/nebo kariérových aktivit hodnotí 51% učitelů pozitivně 51% a 21% velice pozitivně. Lze z toho usuzovat, že zbývajících 28% učitelů nemá žádné, malé nebo negativní zkušenosti se zařazováním vzdělávacích her do výuky a/nebo kariérového poradenství, což je v souladu s odpověďmi na čtvrtou otázku.

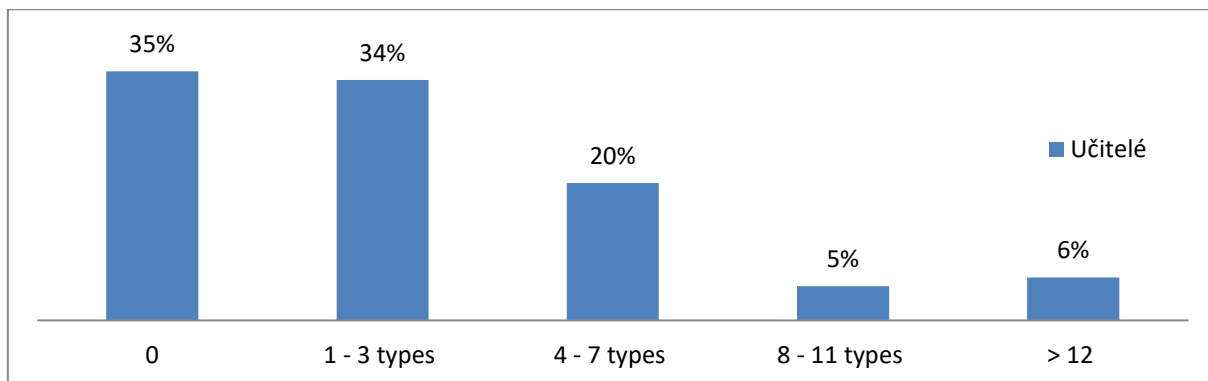


7) Odpověď na dotaz: „Odhadněte, kolik typů deskových her máte k dispozici na Vaší škole.“

Překvapivě 35% učitelů odhadlo, že na škole nemají žádný typ deskové hry. Více než 12 typů uvedlo 6% respondentů, 8-11 typů 5%, 4-7 20%. 34% učitelů uvedlo, že na škole mají

1-3 typy deskových her. Bylo by zajímavé zjistit způsob sdílení praktického využití her ve výuce.

Odpovědi žáků na tuto otázku byly irelevantní.



K této otázce byli respondenti požádáni, aby do pole pro komentář napsali názvy deskových her nebo komentář. Textové pole bylo vyplněno 78% učiteli. Následující tabulka obsahuje 61 konkrétních názvů her a počet jejich výskytů v odpovědích. Názvy her jsou seřazeny podle počtu výskytu a následně podle abecedního pořadí.

Název hry	Počet	Název hry	Počet
Karetní hry (tematicky zaměřené)	7	Bingo	1
Monopoly	7	Cesta životem	1
Scrabble	6	Dáma	1
Activity	5	Hádej, kdo jsem	1
Brain box – Česká republika	5	Hlavalamy	1
Člověče nezlob se (různé tematicky upravené varianty)	5	Jízdenky, prosím	1
Dooble	4	Karak	1
Pexeso (různě tematicky zaměřená)	4	Karel IV.	1
Ubongo	4	Křížovky	1
Únikové hry	4	Logik	1
Domino (různé tematicky upravené varianty)	3	Matematika v kostce	1
Harry Potter	3	Matchify Povolání	1
Kvarteto	3	Námořní bitva	1
Uno	3	Open badges	1
Carcassone	2	Osadníci z Kataru	1
Ekopolis	2	Pexetrio Lidská povolání	1
iQ 3D puzzle	2	PixBlocks	1
Kvízy	2	Scottie Go!	1
Piškvorky	2	Tantrix	1
Puzzle	2	Trivia	1
Tangramy - Zvířata	2	Twister	1
Vzhůru za povoláním	2	Voltík	1
Albi Quatro	1	Žebříky a hadi	1
Albi Quoridor	1		

8) Odpovědi na otázku: „Jaké jsou podle vás klíčové aspekty pro atraktivitu a úspěšnou integraci hry do výuky a/nebo do aktivit kariérového poradenství?“

Komentář ke klíčovým aspektům pro atraktivitu a úspěšnou integraci vzdělávacích her do výuky a/nebo do aktivit kariérového poradenství napsalo 89% respondentů z řad pedagogů (odpovědi žáků nebyly relevantní). V následujícím poli jsou uvedeny citace dvou respondentů, které tuto problematiku výstižně charakterizují.

„Hra hraje důležitou roli v procesu učení, protože se jí studenti učí příjemnou a zábavnou formou. Navíc se mohou zúčastnit všichni studenti bez ohledu na kognitivní úroveň. Studenti často nepovažují hru za lekci a snadněji se zapojí.“

„Studenti se učí hraním a baví se.

- 1. Skutečnost, že se studenti učí, aniž by si to uvědomovali*
- 2. Informace lze přenášet snadněji než v tradičních vyučovacích metodách*
- 3. Studenti jsou více zaujatí a otevření herním aktivitám*
- 4. Kolaborativní učení je jednodušší“*

Následující dva body jsou souhrnem hlavních názorů a postřehů učitelů, jakou hru by si představovali, aby byla využitelná ve výuce. V některých případech byly dvě a více citací s obdobným obsahem sloučeny.

1) Hra by měla:

(zaměření hry)

- nabízet obsah, který je relevantní, zajímavý a v souladu se vzdělávacími nebo kariérními cíli, aby upoutal pozornost žáků.
- poskytnout interaktivní a pohlcující zážitek, který účastníkům umožní aktivně se zapojit a učit se prostřednictvím praktických činností, a tím podporovat poutavější a efektivnější výukové prostředí.
- být zaměřena na paralelní témata a zároveň učení o tom, co lze aplikovat na skutečné záležitosti.
- být propojena se získáváním informací na internetu.
- rozvíjet znalosti, dovednosti a schopnost spolupracovat.
- být paralelní s realitou, umožnit hrát si při práci na skutečných životních problémech.
- být zaměřena na řešení běžných i obtížných situací, na kterých se žáci mohou zábavnou formou něco naučit.
- přispět žákům k poznávání vlastních hranic, omezení, kvalit a potenciálu.
- přispívat k fixaci učiva.
- mít i prvky skupinové práce a vést k rozvoji logického myšlení.
- vést žáky k objevování zaměření, zájmů, přemýšlení o další kariérové dráze.

(zábava)

- být postavena na zajímavém a akčním příběhu.
- být zábavná, zajímavá, akční, dynamická, aby žáky zaujala a chtěli ji hrát.

(délka)

- být krátká, např. maximálně 15-20 minut, aby bylo možno během hodiny dělat i něco jiného nebo střídat skupiny.

(pravidla)

- být krátká, aby se dala odehrát během jedné vyučovací hodiny.
- být dostupná i formou krátkého videa na internetu.

(cena)

- být pro školu levná.

(cílová skupina)

- být hratelná alespoň pro 4 hráče a tematicky souviset s probíranou látkou.
- být přizpůsobena věku žáků a cílům výuky.

(design)

- mít atraktivní design.
- být moderní, flexibilní, provokovat k použití fantazie..
- být současná, kreativní, vtipná, jemně provokativní.
- být vybavena atraktivními herními prvky.
- mít jednoduchá, snadno vysvětlitelná a pochopitelná pravidla.

2) Pedagog by měl:

- být ochotný zařadit herní prvky a hry do výuky, být kreativní a nadšený.
- být dobře obeznámen s pravidly hry a umět je žákům vysvětlit.
- umět žáky pro danou hru nadchnout.

Kromě námětů směřovaných na tvorbu deskových her a přístupu pedagogů respondenti vyjadřovali svůj souhlas se zaváděním her a herních prvků do výuky a kariérového poradenství. Jako příklad jsou uvedeny dvě citace.

„Pracuji v poradenství. Myslím, že deskové hry mají velký potenciál. V Kanadě podobné hry existují, ale přímou zkušenost nemám.“

„Jelikož věk dětí, u kterých je třeba vzbudit zájem o budoucí povolání by měl být již v nižších ročnících, určitě bych uvítala pomoc-klidně formou her, jak tento zájem u dětí budovat. V dnešní době jsou děti bez zájmů, bez cílů, v obklíčení počítačových her. Na prvním stupni využíváme společenské hry k vyučování velmi často a žáci se přes hry učí. Velmi dobrá vize, že přes hry by se rozhodovaly a připravovaly na své budoucí povolání (výběr povolání). Myslím čím více činností, které mohou žákům pomoci rozhodnout se, tím lépe.“

Jeden z respondentů dává také doporučení ke zřízení pracovní pozice kariérového poradce s polovičním úvazkem.

„Navýšení počtu hodin v daném předmětu a v KP? Ideální by bylo vytvořit pozici KP na škole jen s polovičním úvazkem.“

A závěrem tři pesimistické postřehy stěžující si na nedostatek času, zjevně i motivace k zamyšlení se nad způsobem výuky, které může být vyvoláno přetížením a/nebo únavou.

„Já bych hry nezařazovala. Pořád se přidávají nějaké herní prvky do všech hodin a žákům často uniká smysl a to důležité, co si z hodin odnést. Berou to jako legraci a pouští to jedním uchem tam a druhým ven.“

„Nemáme čas dělat program a hrát hry.“

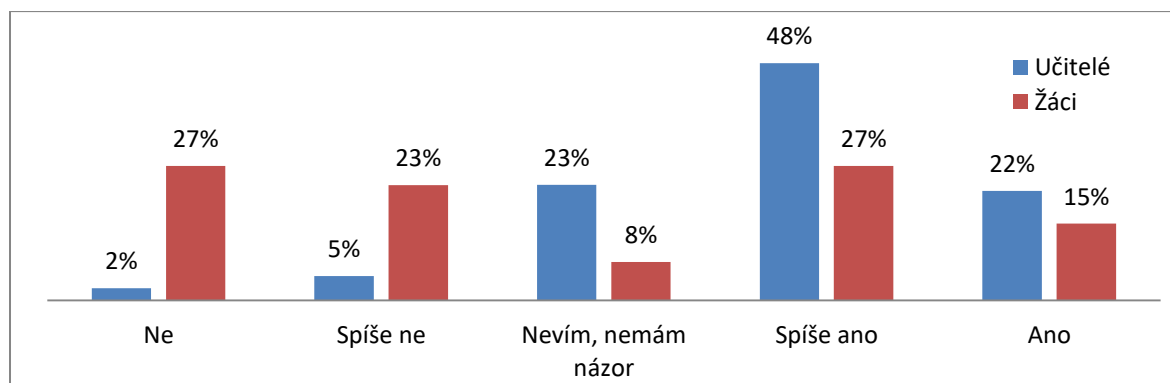
„Nedokáži posoudit - pokud je ve třídě 24 žáků, neumím si představit hrát s nimi deskovou hru v rámci výuky.“

Zájem o vzdělávací předměty označované jako STEM (přírodní vědy, technika, technologie, matematika)

Tato část ankety se týká vzdělávacích předmětů přírodních věd (Science), technologie (Technology), techniky (Engineering) a matematiky (Mathematics), tj. ve zkratce STEM.

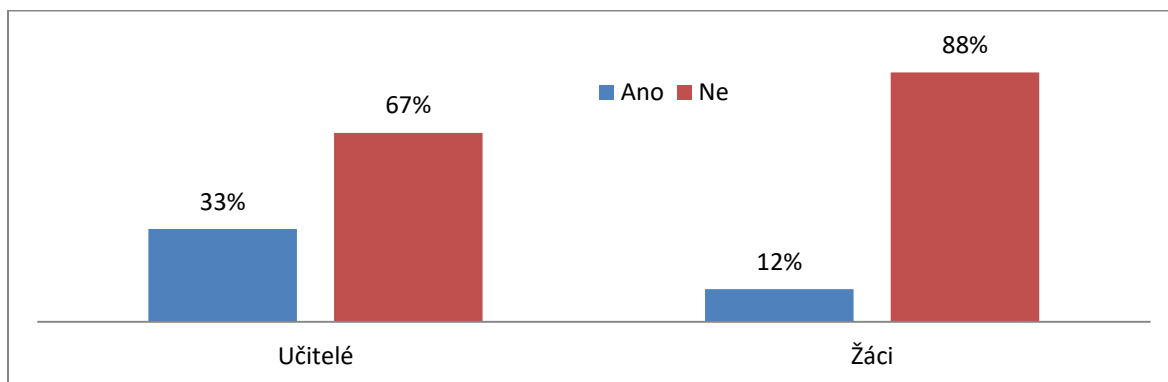
9) Odpovědi na otázku: „Zajímáte se o předměty STEM?“

Přestože mezi respondenty z řad učitelů byli zejména členové Asociace výchovných poradců, projevíli zájem o STEM předměty (48% spíše ano, 22% ano), zatímco u žáků převažuje nezájem (27% ne, 23% spíše ne).



10) Odpovědi na otázku: „Účastnil/a jste se v minulosti nějakých aktivit nebo programů zaměřených na zvýšení zájmu žáků o předměty STEM? (např. STEM workshopy, vědecké kluby)“

Zajímalo nás, zda se naši respondenti účastnili v minulosti nějakých aktivit nebo programů zaměřených na zvýšení zájmu žáků o předměty STEM? (např. STEM workshopy, vědecké kluby). Z učitelů se těchto akcí zúčastnilo 33% a žáků 12%.

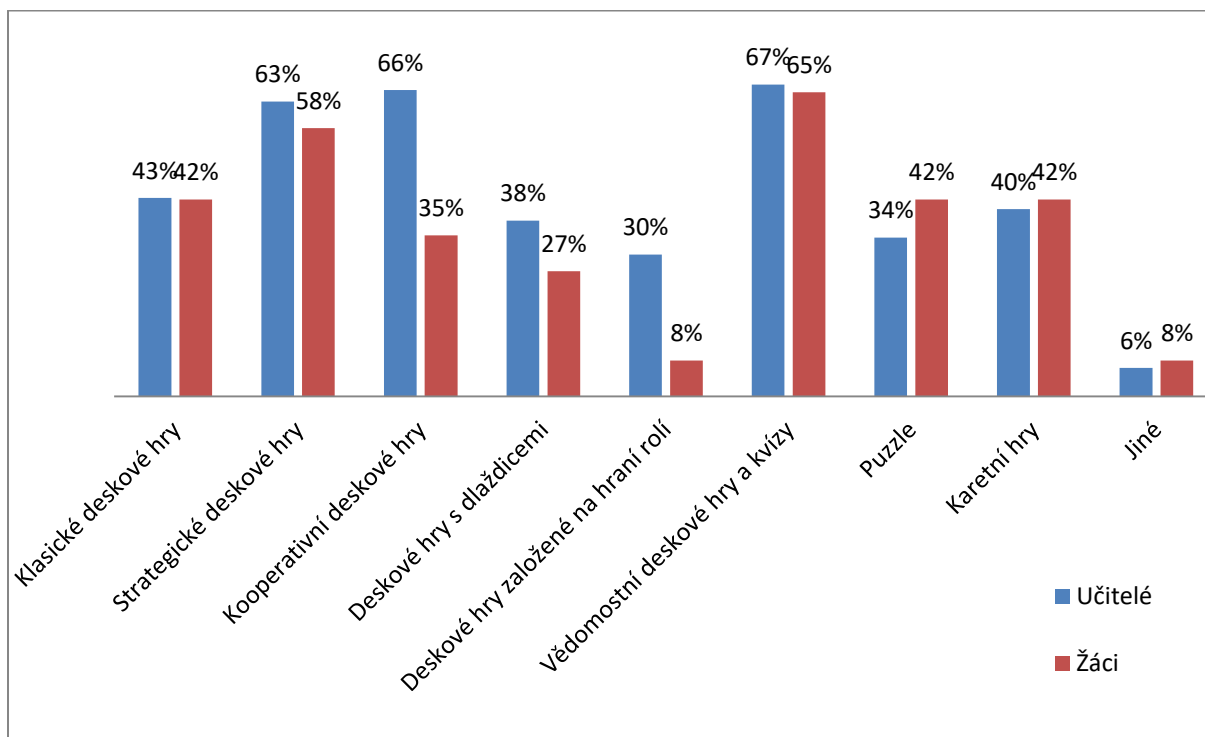


Respondenti uváděli poměrně širokou škálu různých akcí propagujících STEM vzdělávací oblasti. Např.:

- Různě zaměřené olympiády
- Kurzy IT programování pro děti
- Projekty ERASMUS+ zaměřené na STEM STEAM
- Workshopy pro integraci technologií do výuky
- STEM workshopy & webináře
- Dílny fyzikálních experimentů
- Kódování a robotika
- Semináře o výuce kódování pomocí her
- Veletrhy středních a vysokých škol
- Badatelské kluby
- Dny s vědou a technikou
- Noc vědců

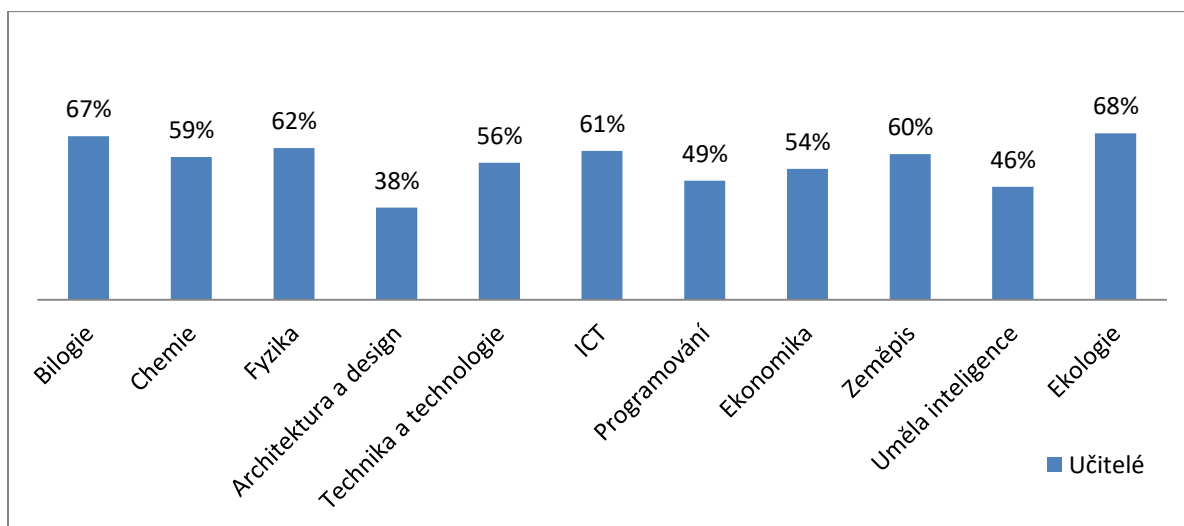
11) Odpovědi na otázku: „Které typy deskových her považujete za relevantní pro výuku předmětů STEM?“

Respondenti měli možnost vybrat více možností. Obě skupiny respondentů shodně jako nejvhodnější označili jako relevantní pro výuku předmětů STEM vědomostní deskové hry a kvízy (učitelé 67%, žáci 65%). V dalším pořadí se již liší. Učitelé dále považují za vhodné kooperativní (66%), strategické (63%) deskové hry.



12) Odpovědi na otázku: „Jaká témata nebo předměty STEM navrhujete pro zpracování formou deskové hry?“

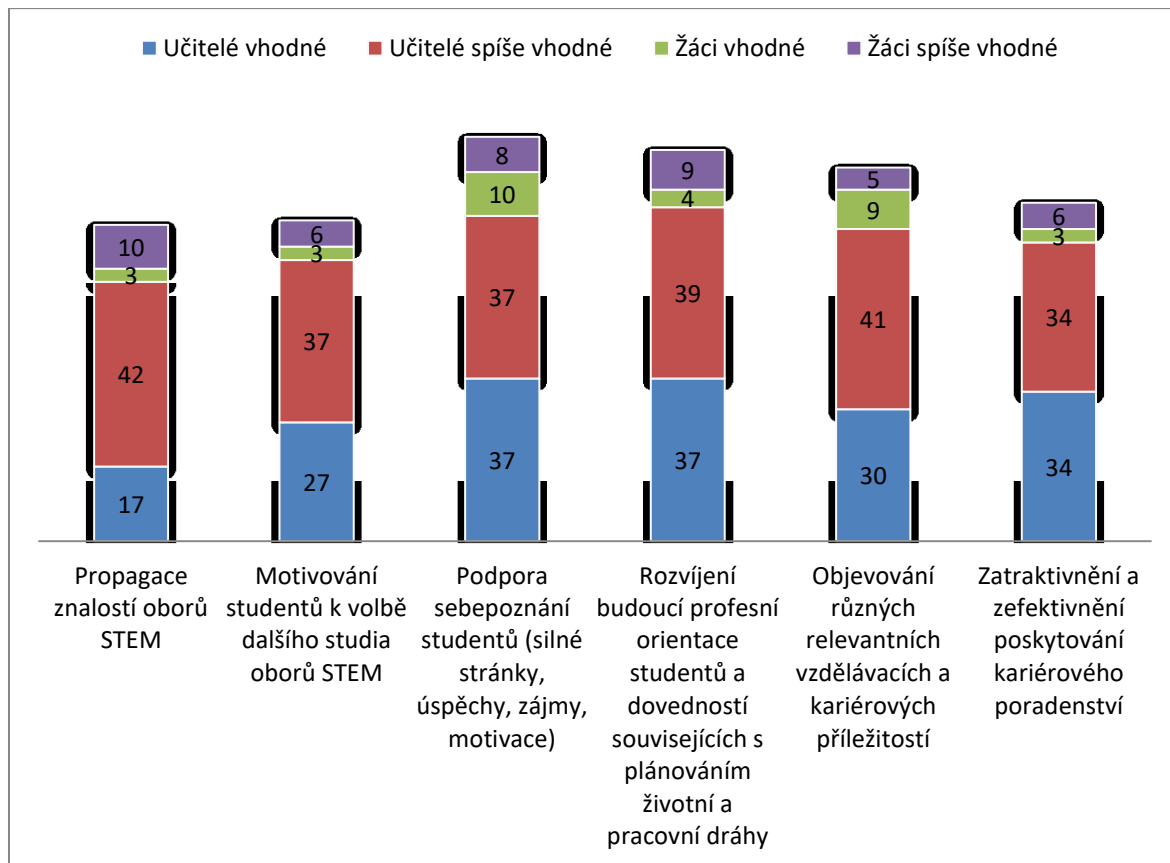
U této otázky uvádíme jen odpovědi učitelů, žákovské se jeví jako irelevantní. Nejvíc učitelé navrhuje pro zpracování formou deskové hry ekologii (68%), biologii (67%), fyziku (62%), ICT – Informační a komunikační technologie (61%), zeměpis (60%) a chemii (59%).



13) Odpovědi na otázku: „Jaké jsou nebo mohou být hlavní potřeby, na které by se měla zaměřit desková hra propagující studentům pokračování ve studiu zaměřeném na STEM?“

Poslední odpovědi měli projektovému týmu usnadnit rozhodnutí, na jaké potřeby by se měla plánovaná uvažovaná hra soustředit. Z šesti možností nám obě skupiny respondentů doporučují soustředit se zejména na rozvíjení budoucí profesní orientace

studentů a dovedností souvisejících s plánováním životní a pracovní dráhy (92 bodů), rozvíjení budoucí profesní orientace studentů a dovedností souvisejících s plánováním životní a pracovní dráhy (89 bodů), objevování různých relevantních vzdělávacích a kariérových příležitostí (85 bodů) a zatraktivnění a zefektivnění poskytování kariérového poradenství (77 bodů).



Závěrem

Projekt Kooperativního partnerství (KA220-SCH) s názvem „Promoting Stem through gaming“ byl řádně podán, ale k realizaci nebyl vybrán.