PaedDr. Janette Fabianová
Mgr. Lucia Miháliková

NOVÁ KONCEPCIA LITE

VLASTIVEDA plná zážitkov

GAMIFIKÁCIA VO VZDELÁVANÍ

OD TEÓRIE K PRAXI

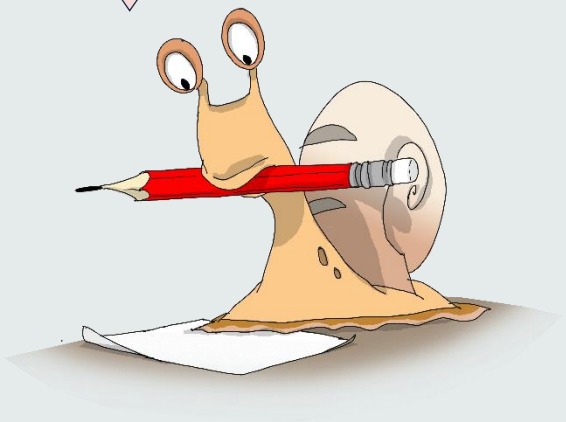
GAMIFIKÁCIA vs. učenie založené na hrách

Čo je to gamifikácia?

Aký je rozdiel medzi hrou a gamifikáciou?

Aké sú výhody/obmedzenia gamifikácie?

Ako gamifikovať svoju triedu?



Ako podporiť učenie gamifikáciou?

Aký je rozdiel medzi hrou a gamifikáciou?

UČENIE ZALOŽENÉ NA HRÁCH

- krátkodobá motivácia
- hra ako systém odmeňovania v triede
- hra ako súčasť procesu učenia
- hra zameraná na konkrétny predmet
- zatraktívnenie hrou

GAMIFIKÁCIA

- dlhodobejší proces realizácie a motivácie
- hra ako podpora súťaženia
- herné prvky ako proces učenia
- medzipredmetové prelínanie
- zatraktívnenie hernými prvkami

*„Seriózne hry a **gamifikácia** sa snažia vyriešiť problém, motivovať a podporovať učenie pomocou myslenia a techník založených na hrách."*

Karl Kapp, autor knihy *The Gamification of Learning and Instruction*

Čo je to gamifikácia?

DOPAMÍN

ovplyvňuje náladu, pamäť a proces myslenia

ZÁKLADNÉ GAMIFIKÁČNÉ PILIERE

HERNÁ **M**ECHANIKA	*bodový systém, odznaky, trofeje a postupy, rebríčky*
HERNÁ **D**YNAMIKA	*úspech, progres, súťaž, prekvapenie*
HERNÝ **D**IZAJN	*príbeh, avatar, vizuál, fantasy*

GAMIFIKÁCIA

4 formy SLOBODY

pre žiaka

ZLYHANIE
nie je neúspech

SKÚMANIE
posúva ďalej

ÚSILIE
si volím sám

Skryjem sa za
RÔZNE IDENTITY

OBMEDZENIA GAMIFIKÁCIE

- Nie každé učenie sa dá gamifikovať.
- Gamifikácia by mala byť vyvážená s inými vyučovacími prístupmi.
- Môže pôsobiť rušivo, ak nie je dobre prepojená s cieľmi vzdelávania.
- Pri nesprávnom nastavení môže podporovať skôr vonkajšiu ako vnútornú motiváciu žiaka.

MOŽNOSTI GAMIFIKÁCIE V TRIEDE

Gamifikácia môže byť v škole využitá rôznou formou (Mezeiová 2018, s. 270 - 281):

- **gamifikovaný priebeh ktorejkoľvek vyučovacej hodiny,**
- **gamifikácia opakovania učiva a skúšanie,**
- **gamifikácia systému domácich úloh,**
- **gamifikácia komplexného kurzu počas dlhšieho obdobia,**
- **gamifikácia pri spoločenských udalostiach**.

GAMIFIKÁCIA VO VLASTIVEDE

Vzdelávanie pre 21. storočie

Pripravovaná reforma MŠVVaŠ SR

CHARAKTERISTIKA PREDMETU

Vlastiveda v 3. a 4. ročníku má osobité, nezastupiteľné postavenie vzhľadom na význam v utváraní predstáv o bezprostrednom mieste života žiakov (priestorový aspekt) a historickom období, v ktorom žijú (časový aspekt). Svojím zameraním má za cieľ podnecovať, motivovať žiakov na rozprávanie o danej téme (či už na základe vlastných skúseností, podľa obrázka a i.) a v čo najväčšej miere využívať heuristický rozhovor a zážitkové učenie.

Vlastivedné – motivačné poznávanie začína v 1. a 2. ročníku (prvouka) spoznávaním okolia školy a bydliska a postojmi k spoločnosti, pokračuje v 3. ročníku (Moja obec) a končí vo 4. ročníku (Objavné cesty po Slovensku).

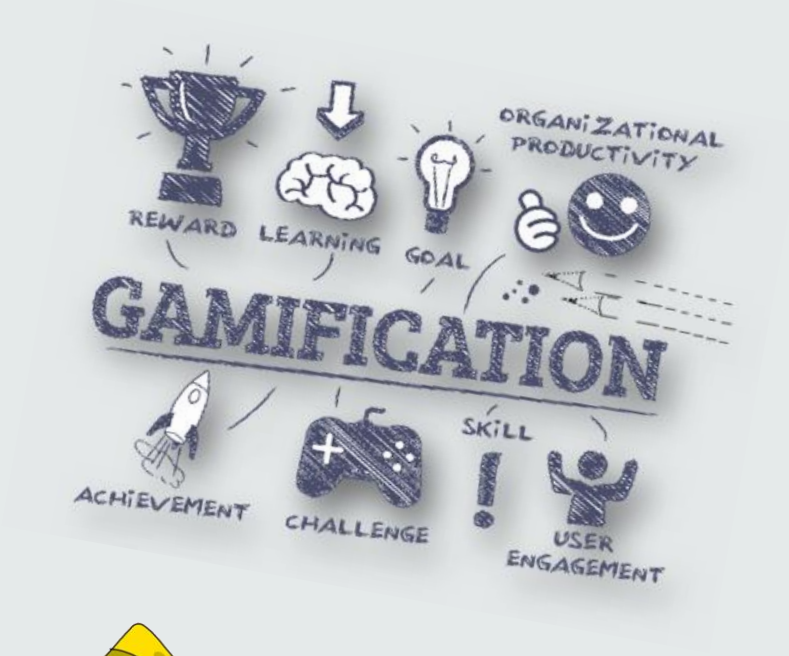
Vlastiveda v 3. ročníku (Moja obec) je obsahovo naplnená emotívnym (dobrodružným) poznávaním, pozorovaním a hodnotením javov a celkovo dojmami z vlastnej obce (okolie školy) v časových premenách jednotlivých ročných období (aj s aspektom starostlivosti o bezpečnosť a zdravie). Nezastupiteľná je vlastivedná vychádzka, ktorá má motivačno-heuristický charakter. Vybrané témy, napr. orientácia v okolí školy, sa odporúča realizovať formou pozorovania mimo triedy, ak sú na to možnosti. Delí sa na spoznávanie miestnej krajiny (jednoduchá práca s nákresmi) a orientáciu v čase (plynutie kalendárneho a školského roka, významné sviatky počas roka, tradície a i.). Na ne nadväzuje rozprávanie o doprave, o pamätihodnostiach. Osobitá pozornosť sa venuje pozorovaniu, skúmaniu prírody, jej zložiek, ale rovnako aj pamiatok v okolitej krajine.

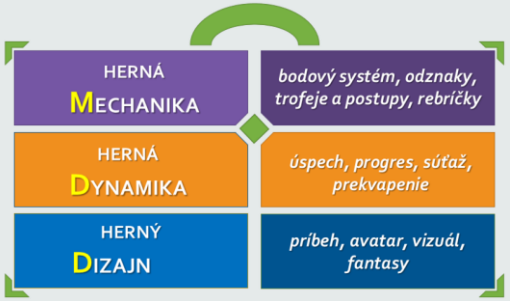
Vo 4. ročníku (Objavné cesty po Slovensku) žiaci spoznajú najvýznamnejšie a najatraktívnejšie prvky, časti regiónov. Tieto cesty sa realizujú prostredníctvom „výletov“ od Tatier k Dunaju, od Dunaja k Hornádu, od Hornádu po Dunajec. Výlety po Slovensku sú zamerané na zážitkové (názorné) spoznávanie regiónov. Dôraz je na práci s mapami, príbehmi a ilustráciami. Mapy použité v 3. a 4. ročníku sú zamerané a prispôsobené vyučovaniu vlastivedy. Každý zemepisný názov z textu nájdu žiaci na mape, obrázku aj kresbe. Používajú sa veľmi jednoduché mapy, ktoré pri ústnom, či písomnom preverovaní vedomostí pomáhajú žiakom (nič sa neučia naspamäť). Základ tvorí „Čítanie mapy – prstom po mape“ a prerozprávanie príbehov podľa obrázkov.

© Štátny pedagogický ústav

10 ŠPECIFÍK GAMIFIKÁCIE vo Vlastivede

1. Kolektív dizajnérov
2. Ciele hry založenej na gamifikácií
3. Spätná väzba
4. Merateľnosť pokroku
5. Celotriedny systém odmeňovania
6. Úspech je voľba
7. Výzva do akcie
8. Druhé a tretie šance povolené
9. Digitálne technológie v zážitku učenia
10. Klasické hry so vzdelávacím nádychom





ZÁŽITKOVÝ DIZAJN

1. KOLEKTÍV DIZAJNÉROV

- Spoločná dohoda o hre
- Úprava triedy podľa
  - CHARAKTERU HRY
  - PRÍBEHU
  - HLAVNÝCH POSTÁV
- Premena triedy na virtuálne prostredie hry
- Umiestnenie bodovacích pravidiel a rebríčkov progresu žiakov

! Oblasťou menšieho rastu je gamifikácia učenia vo formálnom školskom prostredí.

Karty s povesťami AITEC

CIELE APLIKOVANÉ NA GAMIFIKÁCIU

2. CIELE HRY

Každá gamifikácia v triede by mala mať účel, ktorý podporuje učenie:

- **všeobecný vzdelávací cieľ**
  - zlepšenie vedomostí a spôsobilostí žiakov,
- **špecifický vzdelávací cieľ**
  - zvýšenie aktivity žiakov,
  - preukázanie pokroku alebo majstrovstva,
- **behaviorálny cieľ** – podpora pozitívneho správania.

M/T	TEMATICKÝ CELOK	TÉMA	OBSAHOVÝ ŠTANDARD	VÝKONOVÝ ŠTANDARD	GAMIFIKÁCIA
XII/1.	**Od Tatier k Dunaju**	Kysuce, Žilina s okolím	Kysuce, Žilina, Súľovské vrchy	Žiak vie ukázať na mape región Kysuce, čítať informácie z mapy Kysúc. Naučí sa prerozprávať povesť (podľa výberu žiaka). Žiak vie ukázať na mape mesto Žilinu s okolím, čítať informácie z mapy Žiliny. Naučí sa prerozprávať povesť (podľa výberu žiaka).	Kysuce Žilina s okolím
XII/2.	**Od Tatier k Dunaju**	Trenčín s okolím, Myjava s okolím	Trenčín, Trenčiansky hrad, Váh, Myjava, Brezová pod Bradlom, M. R. Štefánik	Žiak vie ukázať na mape mesto Trenčín s okolím, čítať informácie z mapy Trenčína. Naučí sa prerozprávať povesť (podľa výberu žiaka). Žiak vie ukázať na mape mesto Myjavu s okolím, čítať informácie z mapy Myjavy. Naučí sa prerozprávať povesť (podľa výberu žiaka).	Trenčín s okolím Myjava s okolím
I/1.	**Od Tatier k Dunaju**	Trnava s okolím	Trnava, Podunajská nížina, Váh	Žiak vie ukázať na mape mesto Trnava s okolím, čítať informácie z mapy Trnavy. Naučí sa prerozprávať povesť (podľa výberu žiaka).	Trnava s okolím
I/2.	**Od Tatier k Dunaju**	Záhorie, Malé Karpaty	Záhorie, Záhorská nížina, Malé Karpaty	Žiak vie ukázať na mape región Záhorie, čítať informácie z mapy Záhoria. Naučí sa prerozprávať povesť (podľa výberu žiaka). Žiak vie ukázať na mape pohorie Malé Karpaty, vie čítať informácie z mapy Malých Karpát.	

PODPORA SÚŤAŽIVOSTI

3. SPÄTNÁ VÄZBA

V prostredí hry je spätná väzba nevyhnutná.

Spätná väzba závisí od typu úlohy.

- **Udržujte skóre bodmi.**
  - vzdelávací úspech
  - splnené ciele
  - úsilie
  - pozitívne správanie.
- **Udeľujte odznaky za učenie.**
- **Dajte žetóny majstrovstva.**
- **Vytvorte špeciálne odmeny.**
- **Ponúkajte individuálne odmeny a odznaky.**

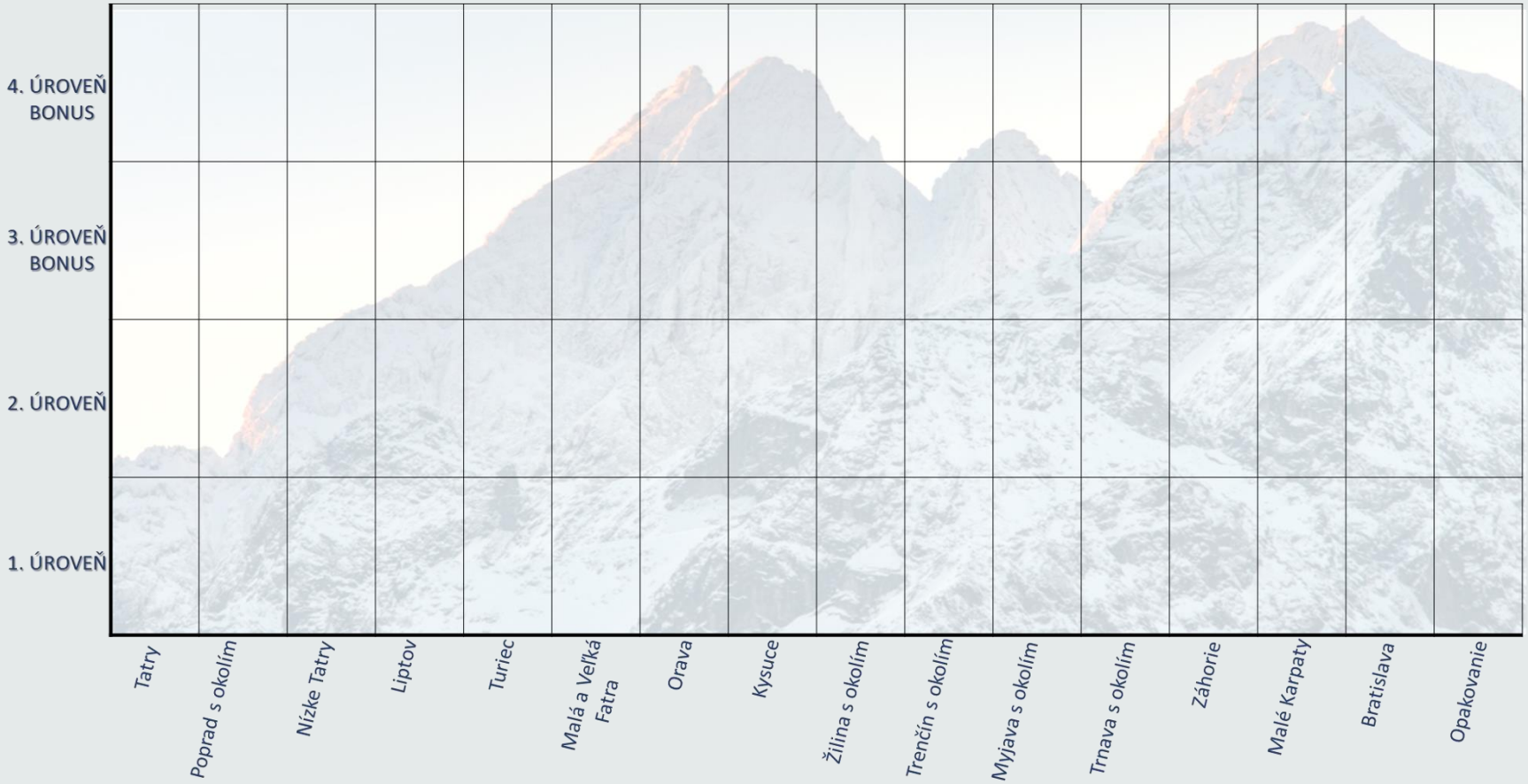
1. úroveň	2. úroveň	3. úroveň	4. úroveň
		Dobrovoľné aktivity Pomoc spolužiakom Domáce úlohy Aktivita na hodine	Vlastivedná súťaž AITEC Školské udalosti, výročia a sviatky
povinná	povinná	bonusová	bonusová

4. MERATEĽNOSŤ POKROKU

Uvažovanie o výkone prispôsobené žiakom.

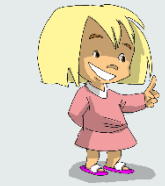
- Úrovne a indikátory pokroku
- Tabuľky, grafy, diagramy
- Nástenky, tabule
- Galérie a rebríčky úspechov

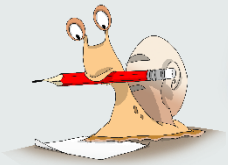
ZVIDITEĽNITE POKROK



PREUKÁZANIE POKROKU

1. úroveň	2. úroveň	3. úroveň	4. úroveň
		Dobrovoľné aktivity Pomoc spolužiakom Domáce úlohy Aktivita na hodine	Vlastivedná súťaž AITEC Školské udalosti, výročia a sviatky
povinná	povinná	bonusová	bonusová





ŽILINA S OKOLÍM

1. úroveň

Janko, Terka, Vierka, Jurko, Katka, Tomáš, Patrik, Danielka, Nikolka, Peťka

2. úroveň

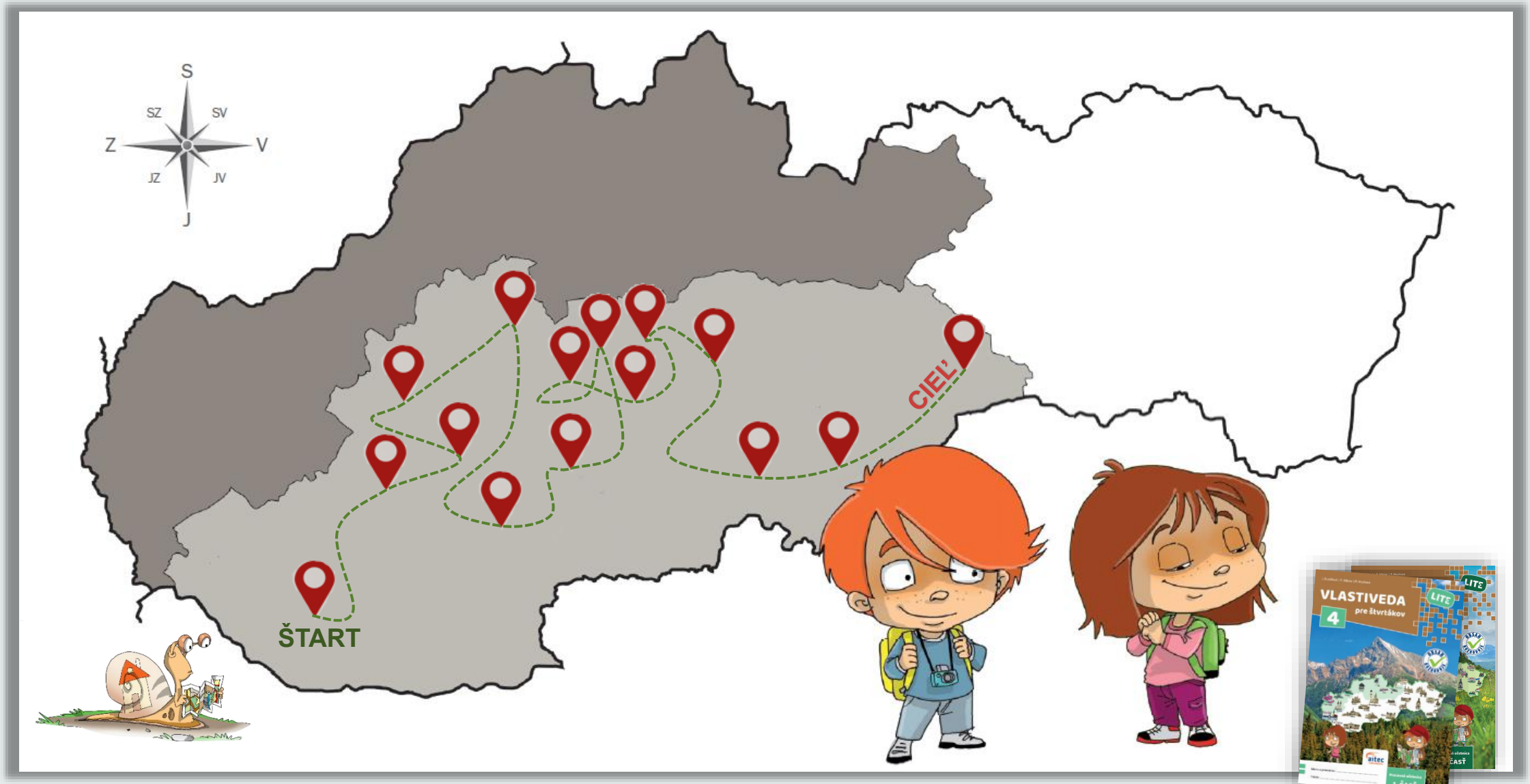
Vierka, Patrik, Angi, Tomáš, Nikolka, Peťka

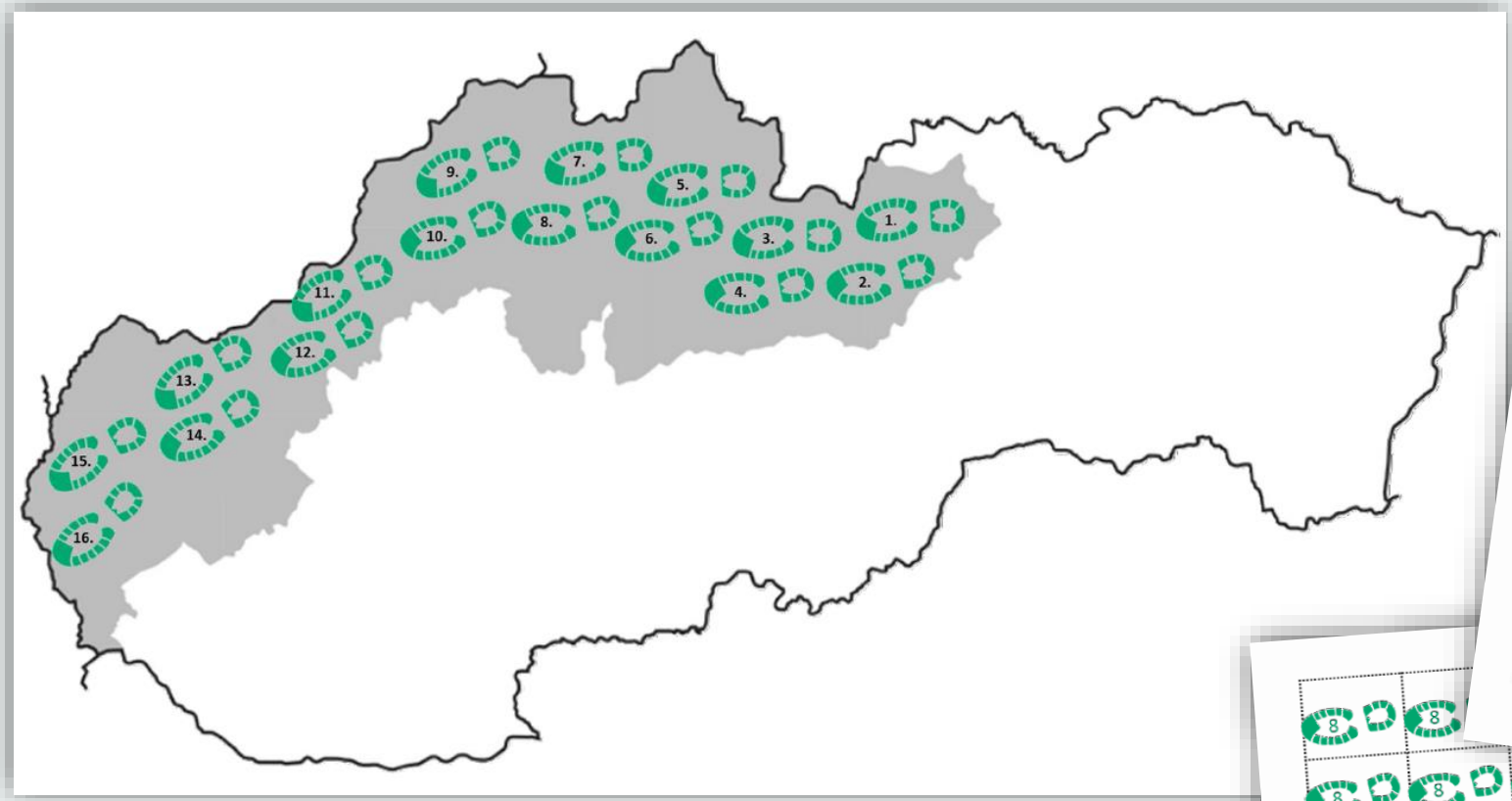
3. úroveň

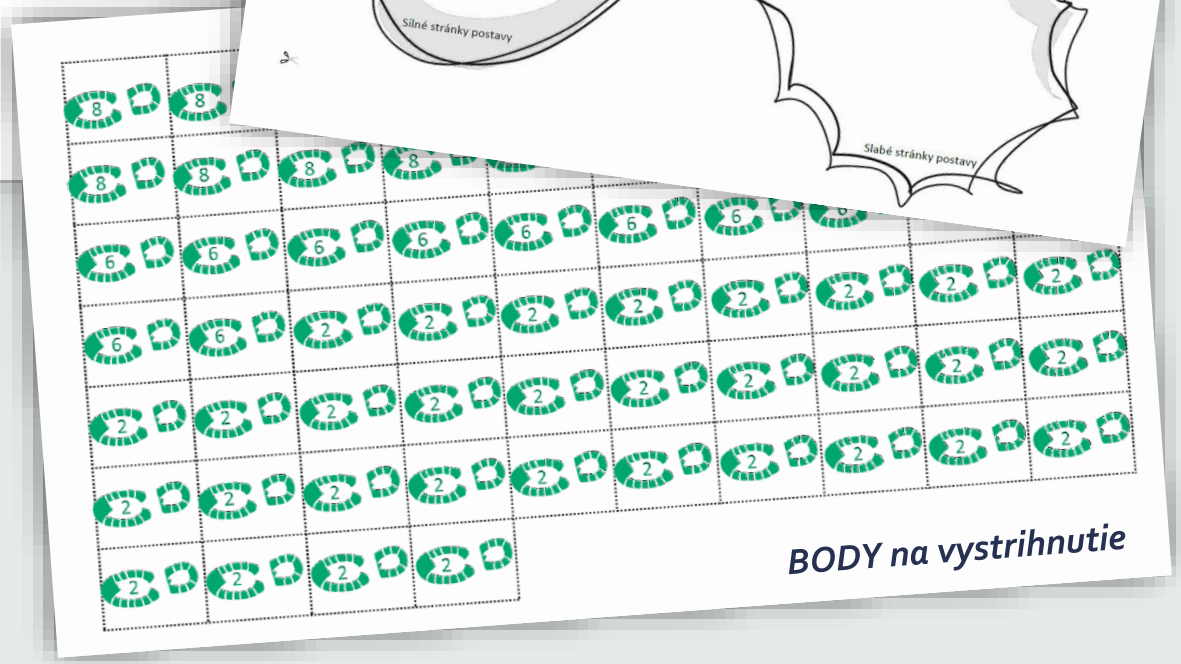
Danielka

4. úroveň

PODPORA SÚŤAŽIVOSTI







Bodovanie

- 8 bodov – 1. úroveň (žiak splní úlohy z 1. levelu)
- 6 bodov – 2. úroveň
- 2 body – 3. a 4. úroveň
- žiak si volí sám, ktoré úlohy chce plniť a koľko bodov získať

5. CELOTRIEDNY SYSTÉM ODMEŇOVANIA

Ak skupina/žiak dosiahne určitý počet bodov alebo splní jednotlivé úrovne, získa:

- **možnosť vybrať si aktivitu alebo hru pre celú triedu,**
- **mierne bodové zvýšenie pre ostatných hráčov.**

✓ *Rovnaký princíp platí aj naopak:*

- ak niekto **nedosiahol potrebný počet bodov,** celá trieda resp. skupina by mu mala chcieť pomôcť, aby sa posunuli a boli odmenení.

Tip: Nechajte žiakov navrhnúť systém zručností a výsledkov pre celú triedu.

Súťažíme Tvoríme Vyhrávame SPOLOČNE

TVORÍME SPOLOČNE

Tvorba projektov

Aktivita: ITINERÁR
Vymysli názov Cestovnej kancelárie. Navrhni cestovný denník poznávacieho zájazdu.

- žiaci vytvoria trasu zaujímavostí, ktoré je možné navštíviť
- dĺžka trasy 4 dni
- ku každému navštívenému miestu napíšu 1-2 zaujímavosti

1.deň: Telgárt – Chmarošský viadukt

2.deň: Čierny Balog – Čiernohronská železnica

3.deň: Čičmany – rezervácia ľudovej architektúry

4.deň: Bratislava – Bratislavský hrad

CESTOVNÁ KANCELÁRIA

Aktivita:
Vytvor 3D pohľadnicu jednej zaujímavosti regiónu.

Dlhodobý projekt

Po stopách zaujímavostí Slovenska

Vytvor si vlastný zoznam zaujímavostí Slovenska. Zapíš si miesta, ktoré ťa najviac zaujali.
a) Označ tie, ktoré si navštívil/-a.
b) Každú zaujímavosť vyfarbi podľa smerovníka.

OD TATIER K DUNAJU
OD DUNAJA PO HORNÁD
OD HORNÁDU PO DUNAJEC

Vyber si jednu z napísaných zaujímavostí Slovenska.
Nakresli jej obrázok alebo nalep jej fotografiu.

MÚZEÁ
ZOO
KULTÚRNOHISTORICKÉ PAMIATKY
PRÍRODNÉ ZAUJÍMAVOSTI
NÁRODNÉ PARKY
HRADY A ZÁMKY
JASKYNE
UNESCO
INÉ

Telgárt

Čičmany

Čierny Balog

Bratislavský hrad

aitec vydavateľstvo

6. ÚSPECH JE VOĽBA

Dajte žiakom možnosť voľby.

- **Rôzne možnosti, ktoré ovplyvňujú ich postup a výsledok hry.**
- **Rozličné úrovne náročnosti.**
- **Možnosť vybrať si rôzne cesty pri učení a opakovaní:**
  - Test, previerka
  - Úlohy v pracovnej učebnici
  - Opakovanie s aitec offline
  - **Vypracovanie projektu alebo prezentácie –**

    OSOBNOSŤ REGIÓNU
  - Opis povesti…

OSOBNOSŤ REGIÓNU

Rozhovor s osobnosťou

7. VÝZVA DO AKCIE

Vytvorte výzvy alebo úlohy namiesto klasických domácich úloh.

- Domáce úlohy a projekty prezentované zábavným spôsobom (šifra, kód…).
- Vytváranie hravých bariér, súťaživosti v triede (napr. učiteľ vs. trieda).
- Prezentovanie miestnej krajiny – ZBERATEĽ ĽUDOVÝCH TRADÍCIÍ
- Projekty založené na rozprávaní príbehu, na dejovosti.
- Kontexty navrhnuté okolo spoločensko-vedných problémov.

SÚŤAŽÍME SPOLOČNE
ZBERATEĽ ĽUDOVÝCH TRADÍCIÍ
Prezentačné zručnosti

8. DRUHÉ A TRETIE ŠANCE POVOLENÉ

Skúsiť to znova a uspieť.

- **Vyskúšaj si úlohu.**
- **Pouč sa zo svojich chýb a skús to znova.**
- **Prejdi na novú výzvu alebo sa pokús zvýšiť svoje skóre.**

V hrách a v živote je zlyhanie nevyhnutnou súčasťou úspechu.

Žiaci by mali mať možnosť zlyhať a poučiť sa zo svojich chýb bez toho, aby sa cítili nemotivovaní.

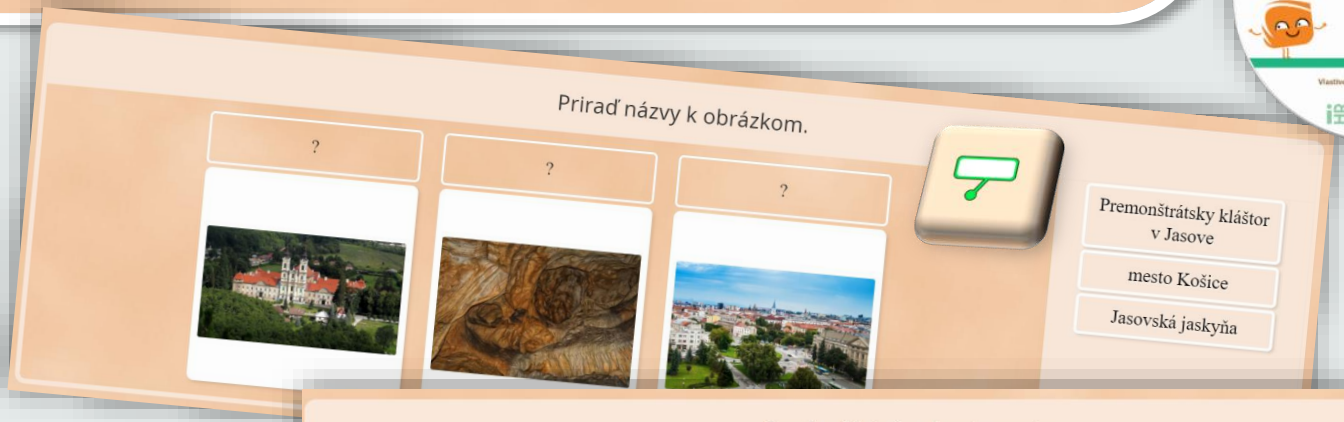
! Aj keď si to bude vyžadovať viac práce, pokiaľ ide o hodnotenie zo strany učiteľov, **výkon a vedomosti žiakov nepochybne porastú.**

9. DIGITÁLNE TECHNOLÓGIE

- **Gamifikácia** je pre každého učiteľa a funguje na všetkých stupňoch vzdelávania.
- Nevyžaduje si použitie počítača, ale aktivity v oblasti IKT sú pre žiakov zaujímavejšie a poskytujú okamžitú spätnú väzbu.

Aké multimediálne aplikácie a programy môžem použiť?

- Veľkým uľahčením budú určite tie, ktoré postupne zintenzívňujú úlohy (rôzny počet bodov za jednotlivé úlohy, odpočítavanie a pod.).



10. KLASICKÉ HRY SO VZDELÁVACÍM NÁDYCHOM

Modifikujte klasické hry na potreby vzdelávania.

- **Kartové hry** – jednoduché hry skvelé pre mladších žiakov.
  (Kvarteto, Čierny Peter, Kto som?...)
- **Stolové hry –** ponúkajú jednoduché pravidlá prispôsobiteľné vzdelávacím potrebám.
  (Monopoly, Tipni si, Ubongo, Scrabble...)
- **Pohybové hry –** menia statické učenie na dynamické.
  (Twister, Hra o medík, Štafety, Indície, Zima/Teplo na mape...)

Náučné karty

Pohybové hry

Stolové hry

PRAKTICKÉ POMÔCKY A NÁMETY

Nájdete v materiáloch na stiahnutie. ☺

PRAKTICKÉ POMÔCKY A NÁMETY

Gamifikačné karty

1. KOLEKTÍV DIZAJNÉROV

- Spoločná dohoda o hre
- Úprava triedy podľa
  - CHARAKTERU HRY
  - PRÍBEHU
  - HLAVNÝCH POSTÁV
- Premena triedy na virtuálne prostredie hry
- Umiestnenie bodovacích pravidiel a rebríčkov progresu žiakov

! Oblasťou menšieho rastu je gamifikácia učenia vo formálnom školskom prostredí.

2. CIELE HRY

3. SPÄTNÁ VÄZBA

V prostredí hry je spätná väzba nevyhnutná.

Spätná väzba závisí od typu úlohy.

- **Udržujte skóre bodmi.**
  - vzdelávací úspech
  - splnené ciele
  - úsilie
  - pozitívne správanie.
- **Udeľujte odznaky za učenie.**
- **Dajte žetóny majstrovstva.**
- **Vytvorte špeciálne odmeny.**
- **Ponúkajte individuálne odmeny a odznaky.**

4. MERATEĽNOSŤ POKROKU

5. CELOTRIEDNY SYSTÉM ODMEŇOVANIA

6. ÚSPECH JE VOĽBA

Dajte žiakom možnosť voľby.

- **Rôzne možnosti, ktoré ovplyvňujú ich postup a výsledok hry.**
- **Rozličné úrovne náročnosti.**
- **Možnosť vybrať si rôzne cesty pri učení a opakovaní:**
  - Test, previerka
  - Úlohy v pracovnej učebnici
  - Opakovanie s aitec offline
  - **Vypracovanie projektu alebo prezentácie – OSOBNOSŤ REGIÓNU**
  - Opis povesti...

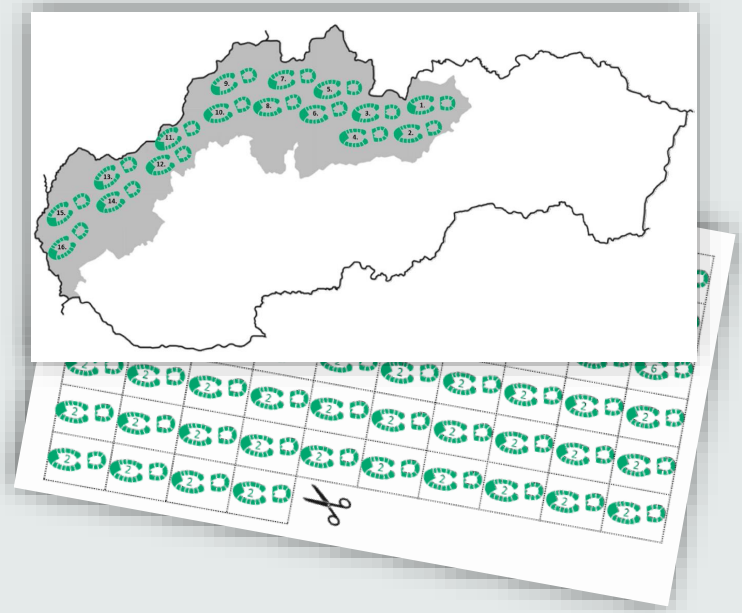
7. VÝZVA DO AKCIE

8. DRUHÉ A TRETIE ŠANCE POVOLENÉ

9. DIGITÁLNE TECHNOLÓGIE

10. KLASICKÉ HRY SO VZDELÁVACÍM NÁDYCHOM

Herné mapy



Nájdete v materiáloch na stiahnutie. ☺

ĎAKUJEM ZA POZORNOSŤ

SCHVAĽOVACIA DOLOŽKA MŠVVaŠ SR

https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/inovovany-statny-vzdelavaci-program/vlastiveda_pv_2014.pdf
https://archiv.mpc-edu.sk/sites/default/files/rozhlady-casopis/pr-1-2021_0.pdf
https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/inovovany-statny-vzdelavaci-program/vlastiveda_pv_2014.pdf
ČAPEK, R., 2015. Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnotících metod. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-3450-7
https://www.teachthought.com/pedagogy/gamify-your-classroom/

Fotografie použité na základe licencie od Shutterstock.com