

OBSAH

1. Úvodní slovo	7
2. Škola hrou	8
3. Herní metodiky ve výuce	9
3.1. Gamifikace	9
3.2. Výuka pomocí didaktických her (game-based learning)	9
3.3. Vážná hra (serious game)	9
4. Všichni hrajeme hry	11
4.1. Co je to sociální skupina?	11
4.2. Co je to ludologie?	12
4.3. Proč a jak vzniklo hraní	12
5. Typy hráčů, co je motivuje a jak s nimi pracovat	15
5.1. Vybrané typologie hráčů	15
5.1.1. Typy narušitelů	16
5.1.2. Jak lze s narušiteli pracovat	17
5.2. Oblasti motivace hráčů	18
5.3. Možnosti motivace a oblasti využití herních prvků ve výuce	18
6. Nastavení prostředí, kde hra funguje jako nástroj edukace/výchovy	20
6.1. Koncept rozdílných cest učení	21
6.2. Jak herní prvky pracují s vnitřní a vnější motivací	21
6.3. Stres	22
6.3.1. Jak pracovat s „přínosnou hladinou stresu“	23
6.4. Nastavení prostředí vedoucího k sebeúctě	23
6.5. Sociální nepohoda	24
6.5.1. Co je sociální nepohoda	24
6.5.2. Vyrovnávání se se sociální nepohodou	27
6.6. Sociální pohoda	28
6.6.1. Co je sociální pohoda	28
6.6.2. Aplikování sociální pohody	32
6.6.2.1. Sociální bezpečí	33
6.6.2.2. Respektující prostředí	35
6.6.2.3. Férovost a charakternost	37

6.6.2.4. Autonomie	40
6.6.2.5. Budování silných emočních vztahů	42
7. Zdařilá sociální pohoda ve školním prostředí	47
7.1. Co je to flow	47
7.2. Co se děje v našem mozku během flow?	48
7.3. Jak dojít k flow?	49
8. Obtížnost her	51
8.1. Individuální dopady zvolené obtížnosti na konkrétní žáky	51
8.2. Koeficient Elo	52
8.3. Metody, jak nastavit vhodnou obtížnost	53
9. Pochvala	54
9.1. Jak pochvala funguje	54
9.2. Tipy, jak chválit	56
9.3. Jak podpořit kreativitu?	56
10. Reflexe v zážitkové pedagogice a hrách	58
10.1. Reflexe jako nástroj učení	58
10.2. Kolbův cyklus učení	59
10.3. Třífázový model učení E-U-R	60
10.4. Příprava na reflexi	60
10.5. Verbální metody reflexe	62
10.6. Technické metody reflexe	63
10.7. Emoční metody reflexe	64
10.8. Kreativní metody reflexe	65
10.9. Shrnující metody reflexe	65
11. Přehled herních prvků	68
11.1. Příběh	68
11.2. Úkoly	69
11.3. Odměňování	70
11.4. Obdarování	71
11.5. Vizualizace postupu	72
11.6. Tajemná truhla	73
11.7. Sbíráání sad	74
11.8. Limity	74
11.9. Souboj se silným protivníkem, překonávání překážek	75
11.10. Zpětná vazba	76
11.11. Svobodná volba	76

11.12. Úrovně (levely)	77
11.13. Boostery a vylepšení	78
11.14. Tvorba postavy	79
11.15. Odznaky, trofeje a medaile	80
11.16. Žebříčky	81
11.17. Body	82
12. Základní rámec implementace gamifikačních prvků ve škole	83
12.1. V čem má použití her a herních prvků v edukačním procesu pomoci.	83
12.2. Typologie hráčů ve třídě	84
12.3. Kde přesně je vhodné hry a herní prvky použít a jaké jsou jejich možnosti a omezení.	85
12.4. Tvorba gamifikačního plánu	85
12.5. Získávání a testování zpětné vazby	87
12.6. Implementace změn	89
13. Hry a podpůrné nástroje	90
13.1. Využití a výběr her ke konkrétnímu účelu	90
13.2. Přizpůsobení hry konkrétním požadavkům, podmínkám a omezením . .	91
13.3. Metodické karty	92
13.4. Online pomůcky	92
13.5. Příklady her	94
14. Časté překážky a obavy při zavádění gamifikace do výuky a cesty k jejich překonání	97
14.1. Obavy	97
14.2. Překážky	98
15. Rozhovory s učiteli	99
15.1. Kde vidíte největší přínosy použití her a herních prvků v praxi učitele? . . .	99
15.2. Kde naopak spatřujete omezení, problémy nebo nedostatky využití her a herních prvků ve školním prostředí?	99
15.3. Kdy je podle vašich zkušeností vhodné hry a herní prvky využít? Kdy je naopak lepší zvolit jiné metody?	100
15.4. Jaké jsou reakce žáků a jak se zapojují do aktivit v situaci, kdy používáte hry a herní prvky?	101
15.5. Jaké herní prvky a hry konkrétně používáte a k čemu?	101
15.6. Jaké byly vaše začátky v oblasti využití her a herních prvků?	102
15.7. Jaké byly vaše obavy?	103

15.8. Co dnes děláte nebo byste dělal/a jinak při využívání her a herních prvků ve škole / ve výuce?	103
15.9. Co vás v průběhu používání her a herních prvků ve výuce / ve škole nejvíce překvapilo?	104
15.10. Napadá vás ještě něco z vaší praxe, co byste rád/a čtenářům předal/a v rámci tématu a ještě to tu nezaznělo?	104
Medailonky autorů	105
Zdroje	107