



# Game-Based Learning and Gamification in the Classroom

Praha, Česká republika

24. – 29.04.2023

Mgr. art. Ľudovít Andrejo

# Aké boli ciele vzdelávania?

---

- Predstavenie a oboznámenie s pojmami gamifikácia a vzdelávanie hrou.
- Teoretické popísanie gamifikácie a vzdelávania hrou, vymedzenie ich základných princípov a poukázanie na základné rozdiely medzi nimi.
- Poukázanie aj na negatívne spôsoby využitia jednotlivých mechanizmov.
- Predstavenie konceptov a modelov herného dizajnu a poskytnutie účastníkom úplnej skúsenosti s navrhovaním hry (fázy konceptu, návrhu, prototypu a herného testu). Keďže ide o komplexnú aktivitu, vzdelávanie čerpalo z inžinierstva, informatiky, psychológie, sociológie, histórie, antropológie, komunikačných vied, umenia a ďalších oblastí.
- Navrhnutie vlastnej spoločenskej hry s využitím nadobudnutých vedomostí a so zreteľom na zvolené zameranie.
- Kombinovanie prvkov teoretického vzdelávania, skupinovej práce a diskusie so zážitkovými fázami.

# Aké zručnosti ste získali?

---

- Rozoznanie gamifikácie a jej prvkov v reálnom svete, bez ohľadu na to či sa jedná o hru, vzdelávací proces, marketing, reklamu atď.
- Hlbšie pochopenie toho, čo všetko sa skrýva pod pojmami gamifikácia a vzdelávanie hrou a že sa nejedná len o využitie vo vzdelávacom procese ale možnosti implementácie sú „nekonečné“.
- Pochopenie faktu, že gamifikácia a učenie hrou sa dá veľmi ľahko zneužiť na rôzne účely ako propaganda, získavanie dát, ovplyvňovanie názorov a morálnych hodnôt, nábor alebo „neetickú“ reklamu.
- Schopnosť navrhnuť jednoduchú hru (prakticky otestovaná stolová) s jasne definovaným výsledným zážitkom pre hráča za použitia mechanizmov gamifikácie a vzdelávania hrou.
- Implementovať mechanizmy gamifikácie a učenia hrou do mojej každodennej práce a zároveň aj ako metódu zlepšenia pracovných návykov, výkonnosti a tímovej spolupráce.

# Pozitíva programu Erasmus+

---

- Možnosť cestovať a spoznávať nové krajiny.
- Možnosť spoznať nových ľudí a ich kultúru – ich spôsob práce, zmýšľania, riešenia úloh, ...
- Získanie nových vedomostí interaktívnou a praktickou formou. Nejedná sa len o pasívne prijímanie informácií ale o aktívne zapojenie jednotlivých účastníkov do skupinovej práce a každý jeden je nie len účastníkom kurzu ale aj tvorcom.
- Networking.
- Precvičiť svoje jazykové schopnosti.
- Rozšírenie poznatkov a vedomostí o nové oblasti a témy.

# Prenos získaných informácií/zručností do praxe

---

- Zavedenie získaných poznatkov do každodennej práce.
- Odovzdanie nových poznatkov kolegom s nápadmi na ich využitie.
- Rozšírenie pohľadu na marketing a získanie nových nápadov na implementovanie jednotlivých poznatkov.









# Erasmus+

Obohacujeme životy, rozširujeme obzory.