

Herní aplikace pro zlepšení čtenářských dovedností ve školní třídě

K čemu jsou dobré aplikace ve formě hry?

Na začátku projektu A is for App, na jaře 2019, jsme žákům čtvrtých tříd základních škol v Belgii a Nizozemí nabídli pět aplikací na podporu čtenářských dovedností. Během jejich používání i po něm jsme se žáků dotazovali na jejich dojmy z práce a učení. Zjistili jsme, že čím více herních prvků aplikace mají, tím více je děti pokládají za zajímavé. Tyto poznatky a teorii, která je podporuje, bychom zde rádi představili učitelům.

Herní didaktika

Ve své knize Herní didaktika (jak a proč hrát hry během výuky) Martijn Koops (2017) vysvětluje, které herní charakteristiky přispívají k osvojování nového učiva.

Na základě výzkumů uvádí dva hlavní závěry:

- Hra děti motivuje k učení více než tradiční výuka.
- Děti dokážou strávit hodiny sledováním videohry, ale poslouchat učitele i jen dvacet minut může být problém.

Jaké jsou hlavní složky her?

Aby byla hra pro děti zajímavá, musí splňovat určitá kritéria. Dobrou zprávou pro učitele je, že s množstvím výukových her na trhu se vytvořily i herní standardy. Pokud hledáte hru vhodnou pro školní třídu a učitele, vyzkoušejte kritéria souhrně označená kryptogramem FanZvěKoVý (v angličtině FaCuCoCha):

- **Fantazie** – prostředí, ve kterém se hraje, není reálné, ale fiktivní.
- **Zvědavost** – hra vzbuzuje zvědavost, která motivuje děti pokračovat v hraní.
- **Kontrola** – děti by měly cítit, že mají možnost ovlivnit výsledky hry.
- **Výzva** – děti jsou postaveny před výzvou, která je přiměřená, nikoli nedosažitelná; děti vědí, jakého konkrétního cíle mají dosáhnout, nejde o náhodný cíl.

Které hry jsou tedy atraktivní pro žáky a zároveň efektivní z hlediska vzdělávacího procesu?

- Hra musí mít cíl; žák musí vnímat, že může cíle samostatně dosáhnout.
- Každý krok, který žák udělá, musí přispívat k jeho postupu na vyšší herní úroveň.
- Úkoly, které jsou pro žáka již skoro dosažitelné, musí vnímat jako výzvu, která ho motivuje k jejich zvládnutí.

Koops říká: „Na počátku je zapotřebí stanovit si atraktivní a srozumitelný výukový cíl. Takový, kterého hráč (žák) může dosáhnout samostatně, nebo v týmu. Hráč potřebuje určitou míru autonomie. Během hry by se mu měl jeho cíl jevit stále snadněji dosažitelný. Pokroky ve hře musí být zjevné.

Hráč postupně do hry stále více proniká, získává průběžné informace o svém pokroku, povolna narůstá obtížnost a komplexnost úkolů. Každou chvíli se setká s nějakou výzvou, kterou lze překonat

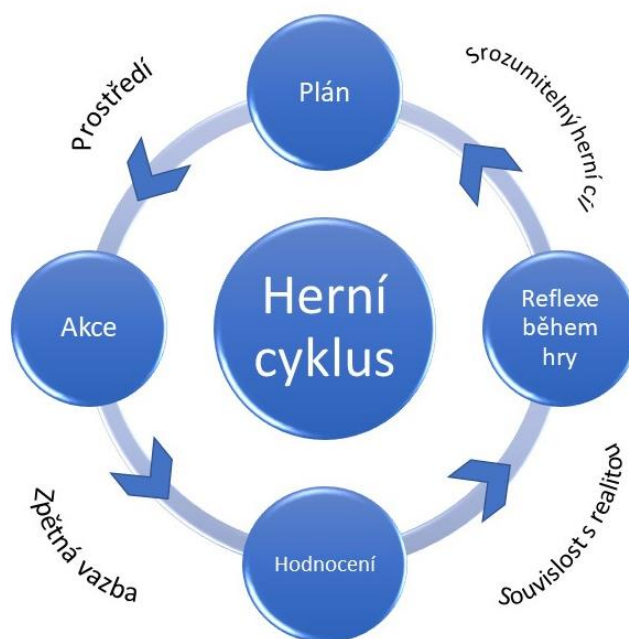
s vynaložením určitého úsilí. Hra mu však současně nabízí takovou podporu, aby bylo možné postupovat dále. Objevují se nové úrovně a motivace hráče je stále posilována v souladu s principy „zóny nejbližšího vývoje“.

„Zóna nejbližšího vývoje“ představuje oblast hry, která ještě nebyla plně zvládnuta. Současně však výzva není tak velká, aby se hráč vzdal. Hráč musí věřit, že jde o výzvu, kterou s menší pomocí zvládne. V neposlední řadě musí mít hra atraktivní téma, nebo alespoň atraktivní design, který se liší od reálného prostředí a láká tak hráče ke hře.

Jak proces učení prostřednictvím her probíhá v našem mozku? Kombinací znalostí a dovedností.

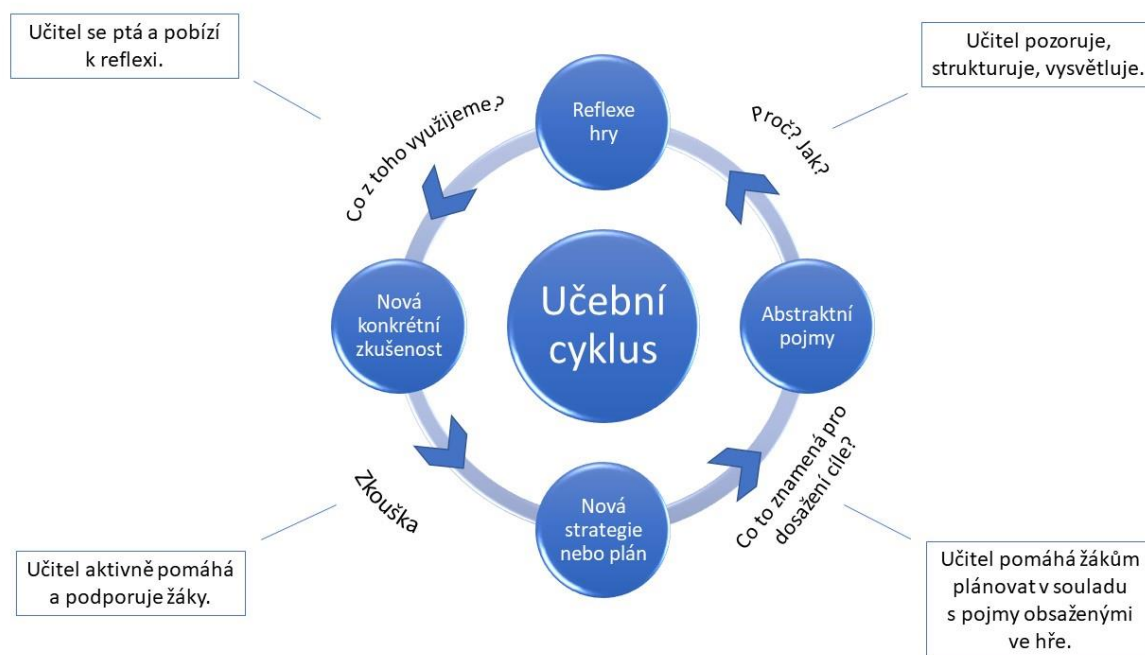
Kouzlem učení skrze hru je, že žáci mohou dospět k poznání hravou formou a nové dovednosti rovnou trénovat. Hry jsou funkční především v případech, kdy se chceme kromě předání znalostí zaměřit i na osvojování nových dovedností.

Toto propojení přemýšlení a činnosti je právě při výuce čtení velmi důležité. Tak například znalost, kterou se mají žáci v první fázi výuky čtení naučit, je grafická podoba jednotlivých písmen a přiřazení konkrétního zvuku k symbolu. Dovednost, kterou si mají žáci v této fázi osvojit, je čtení písmen a krátkých slov. Hry poskytují prostor pro nácvik čtenářských dovedností, zlepšují přesnost čteného a podporují automatizaci opakovaným předkládáním různých kombinací písmen. Na následujícím schématu herního cyklu můžete vidět, jak funguje hraní formou pokus – omyl v bezpečném prostředí, bez velkého přemýšlení. Herní cyklus vysvětluje, jakým způsobem trénink dovedností funguje.



Učitelé mohou zároveň použít hry pro předávání znalostí. Učební cyklus níže ukazuje, že znalosti lze předat například pomocí pokládání reflektujících otázek, poskytnutím vysvětlení během hry nebo pomocí s plánováním postupu. Dewey to v roce 1933 vyjádřil takto: „*Neučíme ze zkušeností, učíme se na základě reflexe těchto zkušeností*“. K učení tak může dojít díky rozhovoru o hře po jejím skončení.

Znalosti žáků můžete podpořit také tím, že je vyzvete, aby přemýšleli o tom, co se během hry odehrává.



Závěr

Učitelé mohou:

- nechat děti nejprve hrát hru (za užití intuice), a pak s nimi hovořit o znalostech, které používaly nebo které při hře získaly (nejprve je nechat něco vyzkoušet, pak diskutovat o znalostech / pravidlech);
- nejprve zprostředkovat znalosti / pravidla a následně nechat děti získávat další zkušenosti hrou.

Hry umožňují častý trénink čtení zábavnou formou. Proto jsou vhodným doplňkem klasické výuky čtení. Pokud učitel doplní hru vlastními instrukcemi a vede žáky k její reflexi, mohou být rozvíjeny jak znalosti, tak dovednosti.

Zdroj:

Koops, M.C. (2017). *Game Didactiek, het hoe en waarom van spellen in de les*. Peru: Uitgeverij Didactica.

Autor vyvíjí hry, jejichž primární charakteristikou je učení. Jeho kniha radí učitelům, jak využívat hry při výuce a dosáhnout výukových cílů. V uplynulých patnácti letech se intenzivně výzkumně věnoval propojení učení a her.