Game On!

Informační bulletin k projektu Caldys2

Zábavná forma výuky jazyků pro dyslektickou mládež

Bulletin 1 www.caldys2.eu Červen 2011

OBSAH

1. Kontext, editorial

2. Proč hry?

3. Hodnocení vzdělávacích her

4. Mohou hry učit a hodnotit?

5. Caldys2 - začátky

6. Dyslexie, mobilní učení a využívání her

7. Pohled učitelů

8. Typy her

9. Tvorba hry

10. Technologie ve třídě

11. Kde najít vice her (webové stránky)

12. Doporučená četba (knihy a zprávy)

13. Aktivity pro šíření her

14. Budoucí aktivity (konference)

15. Kontakty (partneři)

CALDYS 2 a hry. Informační bulletiny a 22. století.

Od každého projektu EU se očekává, že bude vydávat informační bulletiny. Tak proč by Caldys2 měl být jiný?

Ale proč vytvářet materiály, které nikdo nechce číst? Proto jsme se rozhodli pojmout tento bulletin jako diskuzi nad tématy, kterými se v projektu zabýváme. Podíváme se na současný stav a chceme ukázat, že Caldys 2 je jiný. Ale už slyším reakci některých…

Není už množství vzdělávacích her dostatečné i bez dalšího podobného EU projektu?

Existuje sice mnoho her, jejich charakter je však spíše informační. Jmenujme například “španělskou armádu” nebo “holandské hráze”. Některé hry jsou sice určeny výuce jazyků, alepedagogický aspekt je v mnoha případech nedostatečný.

Nejsou hry pouze o agresi a násilí?

Počítačové hry jsou často spojovány s agresí a násilím, to se však netýká her zaměřených na vzdělávání.

Jak najdou učitelé čas k jejich používání?

Tyto hry nejsou myšlené jako doplněk výuky, ale jako další zdroj, který mohou učitelé využít zejména k povzbuzení zájmu nepozorných žáků, a zvláště žáků s dyslexií.

Jak víme, že fungují?

To je jedním z hlavních bodů projektu – existuje velmi málo výzkumů hodnotících účinnost vzdělávacích her. Projekt Caldys2 využije svých zdrojů k hodnocení a měření účinnosti výstupů projektu.

A finální otázka zní:

Je tohle budoucnost učení?

Kdo ví, co přinese budoucnost? Ale co si představujete, že bude základ učení ve Star Treku? Očividně motivující výuka, založená na počítačích. Ale možná budeme stále využívat knihy i učitele!

OBSAH

1. Kontext, editorial

2. Proč hry?

3. Hodnocení vzdělávacích her

4. Mohou hry učit a hodnotit?

5. Caldys2 - začátky

6. Dyslexie, mobilní učení a využívání her

7. Pohled učitelů

8. Typy her

9. Tvorba hry

10. Technologie ve třídě

11. Kde najít vice her (webové stránky)

12. Doporučená četba (knihy a zprávy)

13. Aktivity pro šíření her

14. Budoucí aktivity (konference)

15. Kontakty (partneři)

Editorial

Ačkoli si to mnoho lidí o mně myslí, nemám v povaze upozorňovat na chyby ostatních. Raději se snažím ukazovat svou cestu a jsem rád, když mě ostatní následují.

Například když čtu v dokumentech, že se zbýváme „seriózními hrami“ a že bychom je právě takto měli nazývat. A zároveň vidím obavy z reakce učitelů na tento pojem. Ale proč tedy raději nevyužít terminologii konečných uživatelů, která lépe vyjadřuje zaměření našeho produktu. Nazývejme je „vzdělávacími hrami“ a vypusťme termín, který může být bariérou k přijetí her - „seriózní“!

Pro zajímavost nedávno jsem si procházel webové stránky jednoho z předních producentů počítačového vzdělávání, Wordshark. Jde přesně o to, co bych já nazval vzdělávání založené na hrách. Web říká „je to kombinace napětí z počítačových her a seriózního vzdělávání“. A zde vyvstává otázka platnosti takového vzdělávání. Nechápou snad tito vývojáři, že mohou vytvářet produkty zábavné a motivující a zároveň odlišné od výuky, kterou realizují učitelé? Učitelé naopak se snaží výuku a hry vzájemně prolínat.

Kdyby vývojáři měli důvěru ve své produkty, věřili by si rovněž v oblasti návrhů způsobů, jak tyto hry používat. Ale tady jde o opomíjenou oblast. Samozřejmě lze jmenovat spoustu argumentů prokazujících obtížnost takových návrhů, například bude takový průzkum nezávislý (kdo jej bude financovat, když půjde o prokázání funkčnosti komerčních produktů?)? Když něco funguje na jedné škole, neznamená to automaticky, že to bude fungovat i na ostatních.

Jak tedy může tento projekt o sobě prohlašovat, že bude nějakým způsobem lepší než ostatní?

Domnívám se, že zde musí být pravidla pro tvorbu software:

- Software musí být výstupem týmové práce a tento tým musí zahrnovat pedagogy, programátory, analytiky i konečné uživatele
- Produkty musí být analyzovány a hodnoceny skupinami v tomto složení s ohledem na zájmy žáků, pedagogiku, udržitelnost a technické podmínky
- Hry nebo herní rámce musí být přístupné pro adaptaci a úpravy obsahu.

Bude se Caldysc2 držet těchto pravidel? Doufejme!

“Může to být způsobeno tím, co de Castell a Jenson nazývají “výraznou kulturní opozicí mezi pojmy “hra” a “vzdělávání”” (de Castell a Jenson 2003, 654), tj. skutečnost, že hry a hraní jsou chápány jako dětské aktivity, které jsou a priori rušivé a neslučitelné se vzděláváním. Hraní je, jak tvrdili de Castell a Jenson, ze zásady nepopulární aktivitou ve školách, a tato skutečnost ovlivňuje názory učitelů na hry samotné I jejich aplikaci (de Castell a Jenson 2003).

Role učitele jako moderátora hry určené ke vzdělávání je, jak budu argumentovat níže, jedním z hlavních aspektů tvorby seriózních her pro výuku jazyků.

Meyer B (2009) Navrhování seriózních her pro výuku cizích jazyků v globální perspektivě. Přístup: www.formatex.org/micte2009/book/715-719.pdf In Méndez-Vilas A, Mesa González J, Mesa González JA and Solano Martín S (Eds) Research, Reflections and Innovations in Integrating ICT in Education. Formatex. Lissabon

Proč hry?

Wittgenstein se zabýval definicí hry. Pokuste se ji definovat sami a uvědomíte si problém, před jakým stál. Jak můžete zahrnout fotbal, chytání předmětů, solitaire a počítačově zaměřenou literaturu do jediné definice? Wittgensteinova pointa, často špatně chápána, byla, že nepotřebujeme definici k tomu, abychom pojem správně používali (Pozn.: Řekl bych, že to možné je, protože zde není nic, co bychom ztratili nebo získali v případě neshody nebo nejasností v definici. To není případ "dyslexie", kterou je také obtížné definovat, nicméně zde shledáváme vážnénásledky plynoucí z neshodnutí na definici, co je dyslexie)

Wittgenstein (1953) dále upozorňoval, že je to kultura, která určuje definice, a tím i pro počítačově gramotného žáka může být pojem počítačová hra velmi odlišný od toho, jak jej vnímá učitel, který vyrůstal v prostředí knih.

Počítač nám nabízí potenciál přizpůsobovat učení. Nabízí rovněž nástroj přepracovanému učiteli, který může dodat vhodný obsah a být si tak jistý, že dítě je stále aktivně zapojeno do vyučovacího procesu. Nicméně samotný fakt, že aktivita je prováděna formou hry, ještě neznamená, že učení bude jednodušší, motivační nebo dostupné. Hra nabízí vzdělávací prostředí, které odvádí stálý dohled učitele a nahrazuje jej přijatelnějším neutrálním "hlasem" počítače, což je zajímavější než papírové hry, které učitel může vytvořit a pak kontrolovat úspěch, neúspěch a podvádění!

Při vývoji her nelze ale uplatňovat pouze obecné principy. Každý jedinec je jiný a stejná věc, která osloví desetiletého dyslektického chlapce, nemusí oslovit osmiletou “vzdělanou” dívku, i když jejich věk pro čtení je stejný.

Někteří lidé se obávají, že žáci mohou tyto hry vnímat jako zásah do jejich volného času. Ale knihy si také děti čtou doma, stejně jako je využívají ve škole. Tento argument tedy potřebuje detailnější objasnění.

Jinak řečeno, dokážu si představit výchovného poradce nebo pedagoga, jak říká: "Děti to budou vnímat jako zásah do jejich volného času." Ale kupodivu si nedovedu představit žáka, jak říká: "Nechci se učit pomocí počítačových her ve škole."

Reference

Wittgenstein, L (1953). Philosophical Investigations. Blackwell Publishing. London

Příklady otázek (LGEER)

2. Odpovídá rozhraní věku a povaze uživatele?

a) Rozhraní je výborné pro mé studenty

b) Rozhraní je dobré, I když ne úplně vhodné pro mou třídu, protože není odpovídající věkově/ kulturně. Hraní her ale není narušeno.

c) Rozhraní je akceptovatelné pro mé studenty, není však věkově/kulturně odpovídající. Narušuje hraní her.

d) Rozhraní není věkově/kulturně odpovídající.

14. Jsou identifikovány způsoby, kterými dochází k posílení učení po hraní her?

Došlo k posílení vzdělávací aktivity a posunu v získaných znalostech.

Došlo k jistému posílení vzdělávací aktivity a částečnému posunu v získaných znalostech.

Došlo k jistému posílení vzdělávací aktivity, ale posun v získaných znalostech je velmi malý.

Neexistuje žádný důkaz vzdělávací aktivity.

Hodnocení vzdělávacích her

Významný vědec 19.století Lord Kelvin řekl "Jestliže něco nemůžete změřit, nemůžete to ani zlepšit". Bohužel ve vzdělávání proběhlo příliš mnoho „zlepšení" prostřednictvím silných protagonistů a jejich smyslem bylo spíše osobní zviditelnění než skutečná změna stavu. Naštěstí během posledních deseti let se projevujesilný tlak na odpovědnost a založení vzdělávání na evidenci. Přetrvává ale problém, že může trvat léta, než dojde ke změně metodologie k prokázání dlouhodobých konzistentních výsledků přenositelných mezi školami.

I přes nárůst vzdělávacích aktivit využívajících počítač, je stále překvapivě málo napsáno o efektivním hodnocení počítačových her, zejména z hlediska vzdělávání. Dostupné hodnotící modely mohou být přijatelné v určitých situacích, ale nejsou vhodné pro hodnocení vzdělávání v prostředí, kde rozhodnutím přejímáme odpovědnost. Například RETAIN model (Gunter et al, 2008) se snaží identifikovat sérii oblastí, které lze měřit. Nicméně, nelogický je pak krok, ve kterém vyhodnocení je prezentováno v jediné hodnotě složené z vážených odpovědí. Ve výsledku pak mohou stejné skóre získat hry, z nichž jedna dosahuje ve všech oblastech vysokých hodnot, ale její relevantnost je malá a hra, která je pedagogicky velmi dobrá, ale má slabší grafické zpracování.

Z tohoto důvodu Smythe a Giulivi vytvořili „Vzdělávací hodnotící instrukce pro výukové hry" (LGEER), 19 otázek, které identifikují klíčové oblasti mezi:

- specifikací žáka
- pedagogickými principy
- udržitelností
- technickou implementací

Dále byly hodnotící instrukce upraveny pro různé cílové skupiny, jako učitelé, žáky, analytiky, pokaždé ve formě plné a zkrácené.

Podrobnější informace naleznete kliknutím na následující odkaz:

Plná verze: – www.wdnf.info/resources/lgeer.pdf

Reference:

Kelvin (1891) The Six Gateways of Knowledge', Presidential Address to the Birmingham and Midland Institute, Birmingham (3 Oct 1883). In Popular Lectures and Addresses (1891), Vol. 1, 280.

Gunter, G.A., Kenny, R.F. &V, E.H., 2008. Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. Educational technology research and Development, 56(5-6), 511-537.

MathBlaster je často citován jako oblíbený příklad dobré vzdělávací hry učiteli a rodiči (ne již tak často dětmi, které se z ní mají poučit).

"MathBlaster byl navržen jako vzdělávací hra a mezi jejími cíli se objevují i položky z oblasti vzdělávání. Dalo by se tedy očekávat, že hra bude prakticky směrovat k plnění proklamovaných vzdělávacích cílů, ale například většina otázek z matematiky má formu výběru jedné odpovědi z více možností a většinou je možné ihned ověřit správnou odpověď. Navíc, v každé úrovni hry jsou otázky uspořádány ve stejném pořadí. To znamená, že je poměrně snadné projít všemi úrovněmi pomocí náhodné strategie výběru a v případě pouze dvou možností si uživatel nemusí mnoho zapamatovat a dále se snažit.

"Analýzou MathBlaster je zřejmé, že hra postrádá nezbytnou rovnováhu v učení a nesplní své vzdělávací cíle. Jinými slovy, propadá jako učební předmět I jako hra."

Mohou hry učit a hodnotit?

Přílíš mnoho, ať už počítačových nebo papírových aktivit, je pouze o testování. Nejsou o učení. Například matematika, vzpomeňte si, jak ji vyučujeme. Používáme stručně řečeno princip „křída a výklad“ a následně testujeme vědomosti dítěte tím způsobem, že jej nutíme opakovaně počítat, co jsme předtím vyložili. Takové počítání je vlastně testováním, jen jinak pojmenovaným (See Becker, 2011).

Jestliže si ale představíme, že učitel nastolí úkol a poté použije počítač, aby znázornil postup a to individuálně dle potřeb žáka (jako je tomu v jednoznačně efektivním učení „jeden an jednoho“), pak může být učení průběžně aktualizováno vzhledem k odpovědím v testu hodnotícím proces učení.

Becker K (2011) The Magic Bullet: A Tool for Assessing and Evaluating Learning Potential in Games International Journal of Game-Based Learning, 1(1), 19-31, January-March 2011

Zdroje

V projektu Caldys2 vytvoříme šest různých typů aktivit, z nichž každá bude mít 30 různých formátů. Využití potenciálu Web 2.0 umožní učitelům přizpůsobení obsahu her potřebám žáků.

Bližší informace budou k dispozici v příštím bulletinu.

Caldys2 – začátky projektu

Učení cizím jazykům je pro všechny velice důležité, pro úspěch ve vzdělávání i v profesní kariéře, která často výrazně závisí na znalosti cizích jazyků. Nicméně tradiční metody učení nejsou vhodné pro žáky s dyslexií. Mají potíže se čtením a psaním v jejich mateřském jazyce, bývají proto vyloučeni z lekcí jazyka jiného vzhledem k předsudkům o jejich schopnostech učit se novým věcem. Náš projekt se zaměřuje na začátečníky nebo studenty vyšších úrovní či dospělé, kteří ve studiu neuspěli, a motivuje je ke vzdělávání. Poskytuje jim a jejich podporovatelům databázi jazykových vzdělávacích aktivit, uživatelsky adaptovatelných.

Aplikováním Evropského sociálního modelu, ve kterém je prostředí přizpůsobováno potřebám všech, včetně zdravotně postižených studentů, nabízíme výuku prostřednictvím adaptabilních multimediálních vzdělávacích her a rovněž vytváříme nástroje, které umožňují učitelům přizpůsobení vzdělávání v jejich třídách s ohledem na potřeby dyslektických studentů. Vyúkové aktivity se zaměří na stavbu slov, gramatiku, komunikační schopnosti a rovněž na užití slov. Studenti s SVP budou těžit z: a) elementů multisenzoriálního učení, b) uzpůsobeného obsahu, c) integrace pomocných technologií. Obsah výuky bude generován způsobem web2.0, tzn., že výukový obsah je vytvořen, nahrán a sdílen profesionály v oblasti výuky jazyků.

Cílem projektu je vytvoření sady aktivit, které mohou být použity v rámci výuky anglického jazyka pro dyslektické studenty, jejichž mateřštinou je jazyk jiný než anglický. K dosažení tohoto cíle napomohou zkušenosti z projektu Calldysc, reakce skupin uživatelů, a informace shromážděné partnery.

Na základě zpětné vazby z původního Calldysc projektu, tento nový projekt si dává za cíl:

- rozšířit aktivity již existujících her
- vytvořit nové hry
- doplnit o tři nové jazyky
- vylepšit tu složku her, která má být přátelská vůči dyslexii

Kromě toho plánujeme větší spolupráci s učiteli, budou jim k dispozici školení a zdroje, které je lépe připraví na práci s novými nástroji a s dyslektickými studenty.

Jak nastolit správný postup

Jedním z problémů technologií je, že se vyvíjí velice rychle, čímž se některé výzkumy stávají přebytečnými ještě předtím, než jsou sepsány.

Průzkumy ukazují, že děti považují za samozřejmé využití počítačů ve výuce. Nicméně většina škol má k dispozici počítače pouze v počítačových učebnách.

Mluvíme – li o technologii, většina příspěvků na dané téma byla napsána ještě před vznikem Twitteru a masivním rozšířením Facebooku. Současně ještě přišel nástup a zase pokles popularity blogů, zatímco Youtube se stal jedním z hlavních učebních pomůcek.

Velká odpovědnost učitelů způsobuje jejich neochotu k jakýmkoliv vybočením z tradičního učení. Ale stane-li se tak, bývají učitelé překvapeni lehkostí, s jakou studenti integrují nové aktivity a rovněž motivací, která následuje.

Pohled učitelů

Pedagogický přístup přináší řadu otázek vzhledem k účinnosti digitálně založeného vzdělávání. Mnoho studií se zabývalo průzkumem účinnosti vzdělávacích her a jejich dostupností pro děti, zejména děti s poruchou učení a kognitivními poruchami. Zaměření průzkumů je (zcela správně) většinou na dítě a výsledky využívání digitálních nástrojů v procesu učení, nicméně víme méně o roli učitelů při využívání digitálních nástrojů ve vzdělávání a dopadu dalších faktorů. Požadavek na hloubkový kvalitativní a pokud možno i kvantitativní výzkum, v jehož centru jsou učitelé využívající ICT vzdělávací metody, je nutný pro porozumění a dlouhodobé nastolení rovnováhy ve vztahu učitel, dítě a technologie.

Profesorka Rosamund Sutherland, která vedla výzkum na univerzitě v Bristolu (Studie ESRC: Zlepšení výuky ve třídě s pomocí ICT), řekla:

"Sedmdesát procent učitelů, kteří se zúčastnili průzkumu, bylo schopno začlenit počítače do výuky ve svých třídách."

Tento závěr sice odráží pozitivní posun v názorech na využívání ICT ve třídách, stále je tu ale třicet procent učitelů, kteří vyjádřili různé obavy v souvislosti se zavedením vzdělávacích her do výuky na úkor běžných vyučovacích metod. ESRC studie zjistila, že:

"Řada učitelů má strach z toho, že by počítače zasahovaly do "opravdového" učení, založeného na knihách a to zejména v humanitních a kreativních předmětech. Tito učitelé by použili ICT pouze pro administrativní úkoly."

A tak, zatímco 70% učitelů může používat technologie, nabízí se otázka o efektivitě takového využití. Strach z neznámého vyžaduje detailnější posouzení, jaká podpora by měla být poskytnuta pedagogům v různých fázích integrace ICT do učení. Vyřešíme-li obavy učitelů vytvořením srozumitelných instrukcí, můžeme se nadále věnovat otázkám, jak zefektivnit analýzy nástrojů a metod, které by měly poskytovat účinnou zpětnou vazbu.

Sammie Clarke

REFERENCE: Sutherland, RJ, Robertson, SL & John, PD. Improving Classroom Learning with ICT, Routledge, 2009.

Alternativní členění

Puzzle a kvíz

Dobrodružství

Hraní rolí

Akce

Sporty

Dopravní prostředky

Budování a management

Strategie

References:

Anagnostou K (2011), Video Game Genre Affordances for Physics Education, International Journal of Game-Based Learning, 1(1), 59-74

Typy her

Existuje mnoho různých typů her, které mohou sloužit jako základ pro vývoj vzdělávacích her. Níže jsou uvedeny hlavní typy:

Střelci

Míčové hry

Platformy

Puzzle

Bludiště

Sportovní hry

Závodění

Strategie reálného času (RTS)

Hraní rolí (RPG)

První osoba střelce (FPS)

Dobrodružné hry

Další dva typy, které by zde měly být zmíněny, jsou:

• Výukové verze existujících stolních her nebo televizních herních relací – jejich využití je omezeno autorskými právy

• Masivní hromadné on-line hry hraní rolí (MMORPG) – nepřichází v úvahu z důvodu vysokých nákladů na vývoj

V projektu Caldys2 je záměrem vytvořit atraktivní hry, které mohou být hrány online, jsou vhodné pro specifické skupiny uživatelů a umožňují učitelům měnit obsah výuky a rozšiřovat tak zaměření výuky realizované prostřednictvím her.

Testování skupinami uživatelů, stejně jako diskuze s pedagogy a programátory pomůže určit, které hry jsou nejvhodnější pro aktivity projektu Caldys2.

Dva typy hodnocení

Tradiční přístup k hodnocení je "nejvyšším počtem bodů." To je obvykle jednoduchý algoritmus, který motivuje žáka k dalšímu hraní a překonávání vlastního skóre nebo porovnání s ostatními. Nicméně tento způsob většinou učiteli nevypovídá nic o tom, co se dítě naučilo.

Jedna z možných alternativ, je použita ve hře Sylli Clown (hra s počítáním slabik). Jde o použití klouzavého průměru ke zjištění, jak reagovalo dítě ve srovnání s tím, jak by reagoval “expert”. Algoritmus Sylli Clown obsahuje odměny za správné odpovědi a sankce za nesprávné odpovědi.

Vytvářením vhodného bodování a stanovením výsledků vzdělávání (určitého skóre, kterého když dítě dosáhne, je pro něj další hraní ztrátou času) je možné monitorovat vývoj a umožnit dítěti, pokud je připravené, posun k dalšímu úkolu.

Vývoj hry

Skvělé nápady jsou levné. Sepsání všech požadavků tak, že jim porozumí vývojáři (programátoři a designéři) jsou k nezaplacení.

Stejně jako mnoho dyslektických jedinců použije koncepční mapu jako střední stupeň mezi nápadem a psaným článkem, tak i vývojář hry bude mít nástroj k překlenutí vzdálenosti mezi návrhem a konečným výstupem. Tento nástroj nazývejme Dokument vývoje hry a je to hlavní krok v procesu, ať už se jedná o samotný vývoj nebo utváření myšlenky pro vývojovou agenturu.

Většinou se takovéto dokumenty používají v obchodním sektoru, kde se neobjevuje vzdělávání, proto jsou zde opomíjeny pedagogické aspekty jako výsledky učení, závislost učebního plánu, rychlost učení, apod. Nicméně, na vývoji vzdělávacích her se bude podílet tým složený z pedagogů, programátorů a designérů, stejně jako z konečných uživatelů.

Jinými slovy, učitel, který se snaží vytvořit papírový výukový materiál, bude zřídka přemýšlet o tom, jak testovat výuku využívající tento nástroj. Navíc pokud si není svými metodami úplně jistý, nemusí chtít přistoupit na externí testování. Nicméně počítač potřebuje nepřetržitě explicitně hodnotit výuku.

Jedna část vývojového procesu, velmi často opomíjena, je konsolidační proces mezi počítačovou hrou a pedagogickým přístupem. Opomíjení tohoto kroku může vést např. k tomu, že dítě úspěšně zdolá hru, ale selhává v učení se novým dovednostem.

Je zajímavé, že jen málo analýz realizuje testování malým vzorkem cílové skupiny před samotnou pilotáží. Většina vývojářů raději spustí rovnou tzv. pilotáž, než by produkt podrobili detailnímu testování cílovou skupinou. Hlavní důvody jsou samozřejmě ekonomické a časové.

Průzkum „Futurelab“

Zpráva „Futurelab“ z roku 2009 vyčíslila následující důvody neochoty akceptovat hry ve třídách.

Neznám/ nevidím žádné překážky	3%
Množství času potřebného na přípravu	28%
Licenční záležitosti (např. potíže se získáním licence stránek)	68%
Nedostatek IT/technické podpory ve škole	41%
Nedostatečné prostory ve třídě	28%
Problémy s přístupem k zařízení	49%
Náklady na hry (software a platforma)	74%
Potíže s hodnocením vyprodukované práce	34%
Rozdílné schopnosti ve třídách	15%
Žáci nejsou schopni vytvořit rozmezí mezi hraním hry a širšími vzdělávacími záměry	50%
Chybí vazba na učební plán	39%
Chybí vazba na probíranou látku	33%
Negativní přístup žáků k hrám	7%
Nevhodný charakter obsahu her	51%
Zdraví a bezpečnost	12%
Přizpůsobení potřebám žáků se SVP	11%
Námitky rodičů	46%
Námitky řídících orgánů	28%
Námitky kolegů	21%
Nedostatečná znalost her, programu, software u učitelů	56%

Reference

Williamson B (2009) Computer games, schools, and young people: A report for educators on using games for learning. Futurelab

Technologie ve třídě

Součástí přípravy obsahu projektu byly série šetření v partnerských zemích. V pilotním dotazníku v Maďarsku byli respondenti požádáni, aby hodnotili různé alternativy.

Seřazení reakcí:

1. Učit/ procvičovat slova
2. Zlepšit poslechovou schopnost
3. Učit/procvičovat gramatiku
4. Výslovnost
5. Zlepšit čtení
6. Učit psaní

Neoficiální průzkumy přinesly ještě následující podněty:

Studenti se baví při hraní her a tak získávají motivaci. Bohužel v našich třídách není moc času ani podmínky pro hraní her. Třídy jsou přeplněny a výchozí úroveň znalostí žáků je nízká. (Turecko)

Myšlenka užití digitálních her je velice zajímavá. Nicméně má i své nevýhody. Pozitivní je, že hry jsou zajímavé pro studenty. Animace a postavy jsou zábavné. Na internetu najdeme spoustu digitálních her. Nejefektivnější je výuka slovíček pomocí her. Má třináctiletá dcera říká, že tyto hry jsou zábavné a zároveň logické. Na druhou stranu je časově velmi náročné vyhledat na internetu hry k danému tématu a vyhovující věku cílové skupiny. Poměrně dost her je určeno dětem a mládeži. Mohlo by být vytvořeno více digitálních her pro starší studenty jazyků. (Turecko)

Mohou pomoci dyslektickým dětem při výuce jazyků. Některé jsou příliš jednoduché pro starší studenty. (Bulharsko)

Webové stránky o hrách

www.engagelearning.eu - European Network for Growing Activity in Game-based learning in Education

education.qld.gov.au/smartclassrooms/strategy/dp/games.html - resources and advice for educational gaming from Queensland, Australia

ltsblogs.org.uk/consolarium - blog from the Scottish Consolarium games and learning centre

www.ltscotland.org.uk/ictineducation/gamesbasedlearning - Learning Teaching Scotland game-based learning website

www.gamebasedlearning.org.uk - game-based learning site

www.newsgaming.com - Newsgaming website dedicated to games designed for social purposes

epistemicgames.org/eg - site on gaming as an introduction to professional skills

www.educationarcade.org/gtt/home.html - MIT/Microsoft partnership creating prototype educational games

www.persuasivegames.com - gaming for purposes other than entertainment

www.gameslearningsociety.org/research.php - educational gaming research site

Kde najít více her

Na blogu Caldys2 se objevilo několik užitečných odkazů. Proto jsme vytvořili seznam užitečných webových stránek:

http://www.ramogames.com/

http://CoolMath4kids.com

http://www.arcademicskillbuilders.com/

http://www.learninggamesforkids.com/

http://www.vocabulary.co.il/

http://www.vocabulary.co.il/

http://www.SpellingCity.com/

http://hotpot.uvic.ca/

http://www.BrainPOP.com

http://www.interactivestuff.org/sums4fun/colquiz.html

http://kids.nationalgeographic.com/Games/

http://funschool.kaboose.com/

http://www.prongo.com/games/

http://www.thekidzpage.com/learninggames/index.htm

http://www.sheppardsoftware.com/web_games_menu.htm

http://www.gamequarium.com/

http://www.kidsgames.org/

http://www.theproblemsite.com/

http://www.funbrain.com/

http://www.primarygames.com/

Dostupné z: http://games.eun.org/upload/gis_handbook_en.pdf

Doporučená četba

Knihy

Gee, J. P. (2008) What Digital Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York & Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Prensky, M. (2006) Don't Bother Me Mom – I'm Learning! St. Paul, MN.: Paragon House Publishers.

Shaffer, D. W. (2008) How Computer Games Help Children Learn. New York & Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Zprávy ke stažení

Futurelab (2007). Teaching with Games. Závěrečná zpráva dostupná na: http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/teaching_with_games/TWG_report.pdf

BECTA (2006). Computer Games in Education: Zpráva dostupná na: http://partners.becta.org.uk/index.php?section=rh&rid=13595

BECTA (2006). The Becta Review: Evidence on the Progress of ICT in Education. Dostupné na: http://publications.becta.org.uk/download.cfm?resID=25948

Felicia P (2008) Digital Games in Schools. Dostupné na:http://games.eun.org/upload/gis_handbook_en.pdf

Williamson B (2009) Computer games, schools, and young people: A report for educators on using games for learning. Futurelab. Dostupné na:http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/becta/Games_and_Learning_educators_report.pdf

De Freitas S (2006) Learning in Immersive Worlds: A reviw of game-based learning. JISC. Dostupné na: http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf

Fotografie vpravo:

Dr. Mike Reddy hovoří s Dr. Christerem Jacobsonem, spolupracovníkem v projektu Calldysc a Dr Marianne Bjorn, partnerkou projektu.

Aktivity pro šíření projektu

Série mezinárodních aktivit byla zahájena v souvislosti s projektem Caldys2. Jsou to následující aktivity:

Workshop Budapešť – 18.2.2011

Workshop pro učitele, na kterém diskutovali o potenciálu her a vyměnili si zkušenosti o hrách, které již vyzkoušeli (Maďarsko a VB)

Workshop Ruse – 11.3.2011

Workshop o dyslexii, který se zaměřil i na diskuze o projektu (Bulharsko, Maďarsko, Itálie, Turecko, VB)

Konference Vaxjo – 25.3.2011

Workshop pro učitele, na kterém diskutovali o potenciálu her a vyměnili si zkušenosti o hrách, které již vyzkoušeli (Švédsko, Bulharsko, Švýcarsko, Maďarsko, Itálie, Turecko a VB)

Workshop Vasto – 31.5.2011

Konference pro učitele, na které diskutovali o projektu (Bulharsko, Maďarsko, Itálie, Turecko, VB)

BDA Mezinárodní konference dyslexie – 2.-4.6.2011

Konference pro vědce, učitele a další odborníky v dané problematice (více zúčastněných zemí)

Další konference

Slovensko, 21.září 2011 – Hodnocení znalostí a dovedností založené na počítačích a zpětná vazba ve výuce

Budoucí aktivity

SUPSI - 9. září 2011

Ve Švýcarsku, tedy v zemi, kde se mluví a vyučuje italština, francouzština a němčina a kde je také angličtina součástí učebního plánu, je podpora dyslektiků velmi omezena. Podklady pro výuku nejsou rovněž nejsou identické ve všech uvedených jazycích. Konference: "Poruchy učení ve škole, výzkum a vzdělávání" (organizována SUPSI-DFA v Locarnu, blízko italských hranic) má za cíl spojit badatele a praktiky. Bližší informace lze nalézt na: http://www.convegnodas.dfa.supsi.ch/?lang=en

Projekt bude na konferenci reprezentován alespoň dvěma partnery.

Česká republika – 29. září 2011

Je plánována konference ve spolupráci s Českou asociací dyslexie. Zúčastní se jí všichni partneři projektu.

Florence, Itálie – 4.˙ Mezinárodní konference ICT pro výuku jazyků 20.-21. října 2011

Webové stránky konference: www.pixel-online.net/ICT4LL2011.

Projekt bude na konferenci reprezentován alespoň dvěma partnery.

Závěrečná konference v Turecku

Závěrečná konference proběhne v Kocaeli, Turecko, její datum bude stanoven později. Zúčastní se jí všichni partneři projektu.

Kontakty na partnery projektu

Bulharsko

Daniela Boneva - dabg_rousse@yahoo.com

Česká republika

Kateřina Nevřalová - management@euro-face.cz

Maďarsko

Anna Gyorfi - gyorfia@gmail.com

Judit Gombis - gombisj@yahoo.com

Itálie

Filomena Zanfardino - itascern@tin.it

Švédsko

Dr Marianne Bjorn - marianne.bjorn@lnu.se

Švýcarsko

Dr Sara Giulivi - sara.giulivi@supsi.ch

Turecko

Binur Küçükyildiz - bkucukyildiz41@hotmail.com

Velká Británie

Dr Mike Reddy - mikereddy@newport.ac.uk

Dr Smythe - lanssmythe@gmail.com