

Financovaný Európskou úniou

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470



Obsah

03 ÚVOD DO GAMIFIKÁCIE VEDOMOSTÍ

15 VÝHODY GAMIFIKÁCIE VO VÝUČBE JAZYKOV

26 VÝZVY

37 STRATÉGIE PRE EFEKTÍVNU INTEGRÁCIU HIER DO VZDELÁVANIA

48 PRÍKLADY DOBREJ PRAXE

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Úvod do gamifikácie vedomostí

Príručka „EDUGAME: START“ predstavuje užitočný nástroj určený pre učiteľov, pedagógov a ďalších odborníkov v oblasti vzdelávania, ktorí sa chcú oboznámiť s novými vzdelávacími metódami, inšpirovať sa a transformovať vzdelávacie skúsenosti svojich študentov.

Hlavnou témou tejto príručky je „Gamifikácia vedomostí“. Úvod si kladie za cieľ predstaviť stručný teoretický úvod do pojmu gamifikácie a venovať osobitnú pozornosť súčasným diskusiám týkajúcim sa jej konceptualizácie, efektívnosti a integrácie v triedach.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Čo je gamifikácia?

Gamifikácia je pre mnohých ľudí známy pojem a spája sa s mnohými rôznymi funkciami v oblastiach vzdelávania, obchodného manažmentu, zdravotníctva, marketingu a psychológie.

V posledných desaťročiach sa dostal do akademickej aj každodennej diskusie, najmä vďaka **rozvoju a využívaniu nových technológií,** ktoré viedli k digitalizácii a automatizácii procesov.

Podľa definície od Weber a kol. (2026), by sme mohli gamifikáciu definovať ako **„využívanie určitých dizajnových aspektov ovplyvnených hernými zážitkami, ktoré usmerňujú správanie a postoje používateľov určitým požadovaným smerom“.**

Jednoduchšie povedané, gamifikácia sa používa na opis transformácie postupov a funkcií prostredníctvom aktivít a metód špeciálne vyvinutých tak, aby pripomínali hru.

Je faktom, že v posledných rokoch sa tento termín používal v mnohých rôznych kontextoch na opis integrácie hier do rôznych vzdelávacích alebo nevzdelávacích oblastí. Ako však preskúmame neskôr v tejto príručke, táto koncepcia nie je úplne správna.

Gamifikácia sa zameriava na integráciu **„herných“** prvkov bez toho, aby nevyhnutne viedla k holistickej transformácii procesov a aktivít na hry.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Herné prvky

Ako už bolo spomenuté, gamifikácia sa zaoberá začlenením prvkov podobných hre. Súčasná literatúra podrobne skúmala rôzne vlastnosti a nástroje, ktoré tvoria súčasť tohto procesu (Jun a Lucas, 2024, Rahman a kol. 2018, Taspinar a kol. 2016).

Niektoré príklady tohto typu prvkov sú:



Karty alebo podobné materiály

Využívanie kariet, kartičiek alebo iných materiálov na zábavnejšie a efektívnejšie vzdelávacie aktivity, ako je memorovanie a učenie sa nových konceptov.



Body skúseností / Experience points (XP) alebo úrovne

Implementácia systému na posudzovanie a vyhodnocovanie pokroku prostredníctvom metodiky založenej na úrovniach. Významne v tom pomáha používanie tzv. XP (Experience Points).

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.





Mapa úloh a hľadanie pokladov

Prezentácia cieľov a budúcich zámerov ako ďalších destinácií na mape úloh. Dokončenie úlohy priblíži hráčov k odmene.



Hádanky

Užitočné pri riešení problémov, pretože pomáhajú rozdeliť zložité úlohy na jednoduchšie. Užitočné aj pri rozdelení zodpovedností a mapovaní zložitých pojmov.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Gamifikácia vs. učenie založené na hrách

Aj keď bol pojem gamifikácie prezentovaný a analyzovaný v predchádzajúcich častiach, mali by sme uviesť základné **rozlišovacie body** medzi metodikami **gamifikácie** a **učenia sa prostredníctvom hier.**

V každodennej diskusii sa oba pojmy používajú takmer zameniteľne, je však potrebné pozorovať podobnosti a rozdiely medzi týmito dvoma stratégiami. Toto objasnenie umožní učiteľom a iným nepedagogickým pracovníkom efektívne rozlišovať medzi rôznymi metodikami, ktoré hry zahŕňajú priamo alebo nepriamo.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Podľa Qian a Clarka (2016) učenie založené na hrách „**opisuje prostredie, v ktorom herný obsah a hranie hier zlepšujú získavanie vedomostí a zručností a kde herné aktivity zahŕňajú priestory na riešenie problémov a výzvy, ktoré poskytujú hráčom/študentom pocit, že niečo dosiahli“.**

Z tejto definície možno okamžite odhaliť základný spoločný prvok medzi gamifikáciou a učením sa prostredníctvom hier: **integráciu metód týkajúcich sa hier do učenia a všeobecných procesov.**

Medzi týmito dvoma pojmami však existuje mierny koncepčný a praktický rozdiel. Zatiaľ čo gamifikácia je založená na začlenení herných prvkov do procesov učenia a neučenia, učenie sa založené na hrách sa zameriava na **využitie hier ako vzdelávacích materiálov.**

V tomto prípade nehovoríme o integrácii špecifických prvkov pripomínajúcich hru, ako sú puzzle, karty alebo mapy úloh, do procesu, ale o nahradení vzdelávacích materiálov hrami, ako sú **stolové hry, online vzdelávacie hry alebo gamifikované aktivity**.

Obe metódy sa môžu ukázať ako skutočne prospešné pri prispôsobovaní materiálov a procesov špecifickým potrebám a preferenciám každého jednotlivca.

Každý profesionál, ktorý chce transformovať svoje materiály a nástroje pomocou hier, má možnosť zvoliť si úroveň integrácie.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Gamifikácia vedomostí

V nadväznosti na teoretický a koncepčný rámec prezentovaný na predchádzajúcich stranách bude nasledovať krátka časť venovaná téme **gamifikácie vedomostí**.

V rámci príručky „EDUGAME: START“ bude tento pojem spojený s procesmi učenia, ktoré prebiehajú vo formálnych a neformálnych vzdelávacích inštitúciách a priestoroch.

Tento pojem sa používa na opis všetkých hier, prvkov, gamifikovaných aktivít a nástrojov, ktoré pomáhajú učiteľom pri tvorbe vzdelávacích materiálov a plánov hodín s použitím nástrojov a metodík, ktoré sa neriadia tradičným vzdelávacím modelom založeným na manuáloch a učebniciach.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Gamifikácia vedomostí zahŕňa všetky snahy a procesy, ktorých cieľom je urobiť vzdelávacie materiály a procesy **inkluzívnejšími, zábavnejšími, pútavejšími a prístupnejšími** prostredníctvom integrácie hier.

Aj keď moderné digitálne a adaptívne technológie uľahčili začlenenie hier do vyučovania, treba poznamenať, že **gamifikácia zahŕňa všetky typy hier, nielen tie digitálne** (Busarello a kol., 2016).

Tento proces by mohol zahŕňať:



Digitálne nástroje a platformy

Využívanie digitálnych vzdelávacích platforiem a nástrojov na doplnenie a obohatenie tradičných vzdelávacích materiálov v triedach prostredníctvom skupinových aktivít.



Adaptácia tradičných hier

Transformácia tradičných hier, ktoré žiaci poznajú, ako sú škôlka, obesenec a domino, na nástroje pre učenie zábavnou a pútavou formou.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Táto príručka je určená pre učiteľov a profesorov vo formálnom aj neformálnom vzdelávaní, ktorí si chcú prehĺbiť vedomosti v oblasti gamifikácie a jej vzťahu k moderným vzdelávacím metodikám.

Informácie uvedené v príručke sú prezentované jednoduchým jazykom, aby učitelia mohli príručku používať aj ako vzdelávací materiál pre svojich študentov v triede.

Cieľom je inšpirovať učiteľov aj študentov a efektívne implementovať gamifikované aktivity v školách.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Sprievodca „EDUGAME: START“ má priehľadnú štruktúru a zahŕňa rôzne témy a záujmové oblasti

Prvá kapitola je venovaná **výhodám gamifikácie vo vzdelávaní jazykov**. V tejto časti budú mať čitatelia možnosť dozvedieť sa viac o význame integrácie gamifikovaných aktivít a herných prvkov do vzdelávania, a najmä do jazykového vzdelávania.

Druhá kapitola predstavuje **výzvy gamifikácie vo vzdelávaní**. Konkrétnejšie sa zaoberá internými a externými faktormi, ktoré môžu sťažiť integráciu hier a gamifikovaných aktivít v moderných vzdelávacích systémoch.

Tretia kapitola predstavuje niekoľko **stratégií pre efektívnu integráciu hier do vzdelávania**. Obsahuje jednoduché návrhy pre učiteľov, ktorí chcú zaradiť takéto aktivity do svojich vyučovacích plánov.

Záverečná kapitola je venovaná prezentácii **7 osvedčených postupov** týkajúcich sa gamifikácie vedomostí z celej Európy. Táto časť obsahuje stručné popisy aktivít, po ktorých nasledujú podrobné návody týkajúce sa ich implementácie a typov použitých materiálov alebo technológií.

Na záver každá kapitola obsahuje zoznam ďalších študijných materiálov.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Referencie

Busarello, R. I., Ulbricht, V. R., Fadel, L. M., & de Freitas e Lopes, A. V. (2016). Gamification Approaches to Learning and Knowledge Development: A Theorical Review. In Á. Rocha, A. M. Correia, H. Adeli, L. P. Reis, & M. Mendonça Teixeira (Eds.), *New Advances in Information Systems and Technologies* (pp. 1107–1116). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31232-3_105

Jun, Mao & Lucas, Terry. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*. 8. 2025155. 10.31893/multirev.2025155

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023

Rahman, M. H. A., Ismail, D., Noor, A. Z. B. M., & Salleh, N. S. B. M. (2018). Gamification Elements and Their Impacts on Teaching and Learning – A Review (SSRN Scholarly Paper No. 3333587). *Social Science Research Network*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3333587

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.

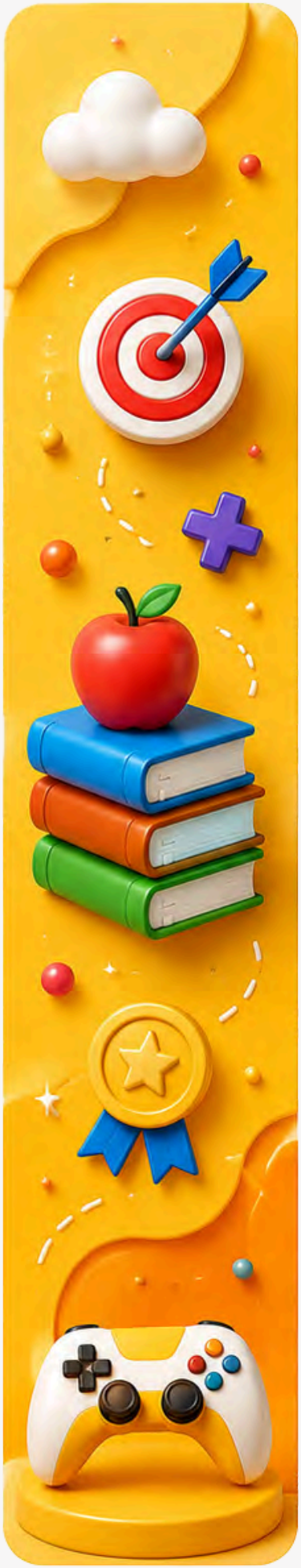


Referencie

Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. Procedia Computer Science, *International Conference on Knowledge Management, ICKM 2016*, 10-11 October 2016, Vienna, Austria, 99, 101–116. https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104

Weber, S., Kordyaka, B., Klassen, G., Niehaves, B. (2026), "Unleashing the power of knowledge—the role of gamification in enhancing knowledge contribution". *Internet Research*, Vol. 36 No. 2 pp. 494–512, doi: https://doi.org/10.1108/INTR-07-2024-1114

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Výhody gamifikácie vo výučbe jazykov

Gamifikácia môže urobiť učenie sa jazyka pútavejším, interaktívnejším a zmysluplnejším. Herné prvky, ako sú výzvy, sledovanie pokroku, spolupráca a spätná väzba, môžu podporiť motiváciu a zapojenie učiacich sa a zároveň pomôcť učiteľom vytvárať inkluzívnejšie a dynamickejšie vzdelávacie prostredie. Najmä u učiacich sa s migračnou skúsenosťou môže gamifikácia znižovať prekážky brániace zapojeniu a vytvárať príležitosti na aktívne používanie jazyka

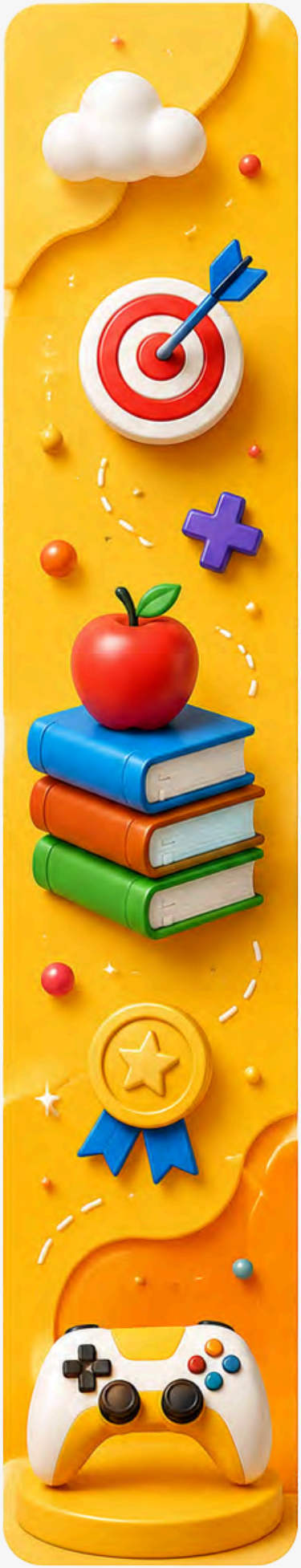
1. Zvýšená motivácia a angažovanosť

JJednou z najčastejšie uvádzaných výhod gamifikácie je jej schopnosť zvyšovať motiváciu a zapojenie študentov. Gamifikované aktivity prinášajú prvky výzvy, dosahovanie úspechov a postupného napredovania, ktoré podnecujú učiacich sa k aktívnej účasti a pomáhajú im sústrediť sa na proces učenia. Pre študentov z radov migrantov môže byť udržanie motivácie mimoriadne dôležité. Prispôsobovanie sa novému jazyku a vzdelávaciemu prostrediu môže byť náročné. Gamifikácia môže premeniť učenie na pozitívnejšiu skúsenosť prinášajúcu pocit úspechu a pomôcť študentom vytrvať aj vtedy, keď čelia ťažkostiam.

Praktický príklad

Učiteľ vytvorí výzvu „Prieskumník jazyka“, v ktorej študenti získavajú body za splnenie úloh na precvičovanie slovnej zásoby, účasť v konverzáciách a pomoc spolužiakom. Ako študenti postupujú rôznymi úrovňami, odomykajú si nové výzvy a dostávajú uznanie za svoje úsilie.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



2. Znížená úzkosť z jazyka a strach z chýb

Mnohí študenti jazykov váhajú s účasťou, pretože sa boja chýb. Táto výzva môže byť ešte výraznejšia pre študentov z radov migrantov, ktorí sa už teraz môžu cítiť neisto ohľadom svojich jazykových zručností alebo sociálnej integrácie.

Gamifikované aktivity vytvárajú prostredie s nízkym tlakom, kde sa chyby stávajú súčasťou procesu učenia. Študenti sú povzbudzovaní k experimentovaniu, opakovaným pokusom a učeniu sa prostredníctvom praxe. Dôraz sa presúva z vyhýbania sa chybám na prekonávanie výziev a dosahovanie pokroku.

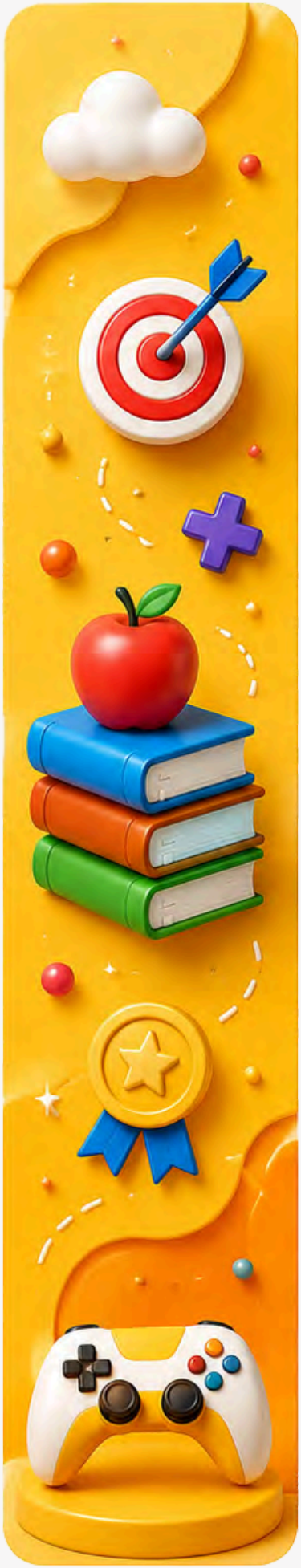
Ako študenti získavajú sebavedomie, stávajú sa ochotnejšími hovoriť, zapájať sa a podstupovať riziká pri používaní cieľového jazyka.

Praktický príklad:

Študenti riešia digitálnu jazykovú úlohu, v ktorej riešia jednoduché komunikačné úlohy. Nesprávne odpovede nevedú k neúspechu; namiesto toho študenti dostávajú rady a ďalšie príležitosti uspieť.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



3. Vyššia účasť a aktívne zapojenie

Gamifikácia povzbudzuje študentov, aby sa stali aktívnymi účastníkmi, a nie pasívnymi príjemcami informácií. Prostredníctvom misií, výziev a spoločných úloh sú študenti vedení interagovať s učebným obsahom a navzájom medzi sebou.

Táto zvýšená účasť je obzvlášť cenná pri učení sa jazykov, kde je pravidelné precvičovanie a komunikácia nevyhnutná. Gamifikované aktivity často poskytujú študentom viacero príležitostí hovoriť, počúvať, čítať a písať v zmysluplných kontextoch.

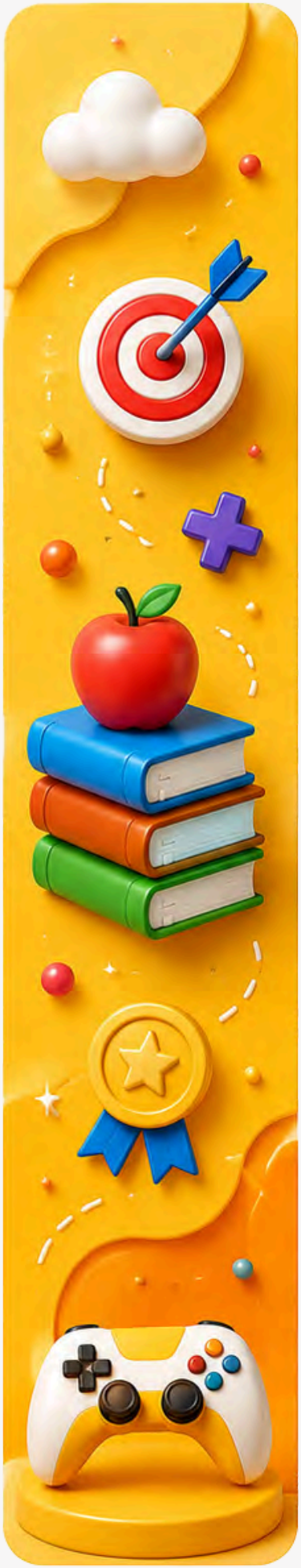
Študenti, ktorí sa zvyčajne zdráhajú zapájať, sa môžu cítiť pohodlnejšie, keď je učenie prezentované prostredníctvom pútavých aktivít a spoločných cieľov.

Praktický príklad:

Tímy súťažia v hľadaní slovného pokladu, riešia indície a spoločne plnia jazykové výzvy, aby dosiahli spoločný cieľ.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



4. Okamžitá spätná väzba a viditeľný pokrok

Efektívne učenie si vyžaduje spätnú väzbu. Gamifikácia umožňuje študentom získať okamžité informácie o ich výkone, čo im pomáha identifikovať silné stránky a oblasti na zlepšenie.

Herné prvky, ako sú body, úrovne, ukazovatele priebehu a odznaky, zviditeľňujú pokrok vo vzdelávaní. Namiesto čakania na formálne hodnotenia môžu študenti priebežne sledovať svoj vývoj a oslavovať malé úspechy.

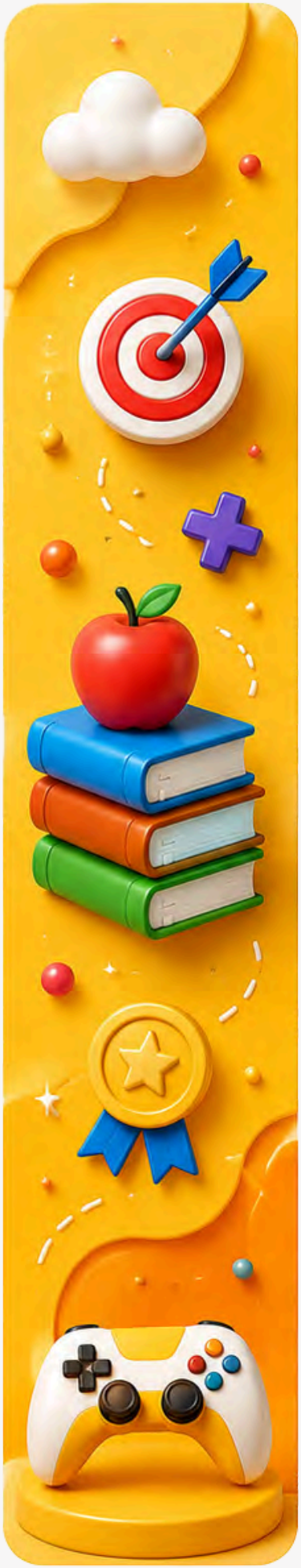
Pre študentov z radov migrantov, ktorí môžu napredovať rôznym tempom, môže viditeľný pokrok poskytnúť uistenie a posilniť ich pocit úspechu.

Praktický príklad:

Študenti plnia krátke jazykové úlohy a získavajú digitálne odznaky za zvládnutie špecifickej slovnej zásoby alebo komunikačných zručností.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



5. Lepšia pamäť a posilňovanie učenia

Učenie sa jazykov si vyžaduje pravidelné precvičovanie a opakovanie. Gamifikácia tieto procesy podporuje tým, že povzbudzuje študentov, aby sa k jazyku vracali a používali ho zábavným a zmysluplným spôsobom.
Namiesto toho, aby študenti vnímali opakovanie ako nudné, vnímajú ho ako súčasť výzvy, úlohy alebo hry. Opakované precvičovanie pomáha študentom efektívnejšie si zapamätať slovnú zásobu, gramatické štruktúry a výrazy a používať ich s väčšou sebadôverou.

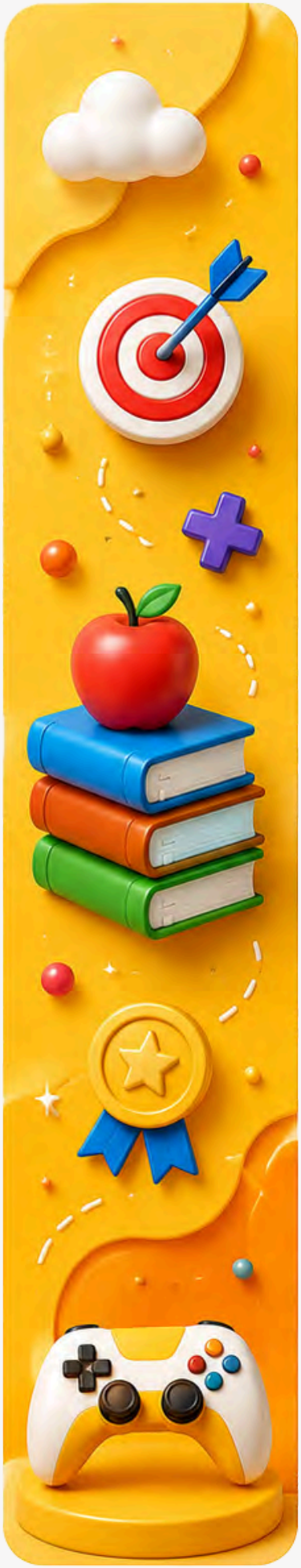
V kombinácii s krátkodobými vzdelávacími aktivitami môže gamifikácia posilniť dlhodobé učenie a pomôcť študentom vybudovať si pevný základ pre budúci rozvoj jazyka.

Praktický príklad

V triede sa každý týždeň opakuje predtým naučená slovná zásoba prostredníctvom kvízu, ktorý pomáha študentom zapamätať si kľúčové slová a výrazy a zároveň ich zapája a motivuje.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



6. Sociálna interakcia a inklúzia

Učenie sa jazykov je spoločenský proces. Gamifikované aktivity často zahŕňajú tímovú prácu, komunikáciu a spoluprácu, čím vytvárajú príležitosti pre študentov na interakciu so svojimi rovesníkmi. Pre študentov z radov migrantov môžu tieto interakcie podporiť sociálnu integráciu a pomôcť budovať pozitívne vzťahy v triede. Spoločné aktivity povzbudzujú študentov ku komunikácii, zdieľaniu nápadov a vzájomnej podpore pri dosahovaní spoločných cieľov.

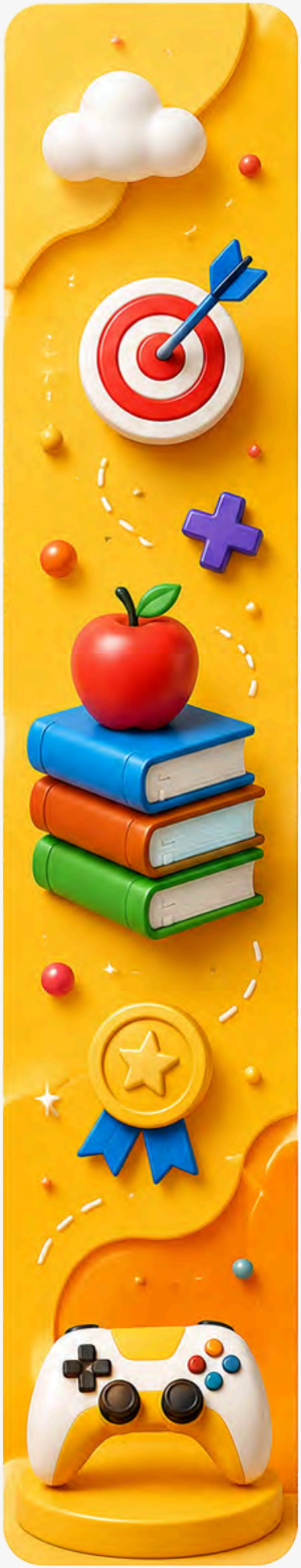
Ak je gamifikácia navrhnutá inkluzívne, môže prispieť k silnejšiemu pocitu spolupatričnosti a participácie všetkých študentov.



Praktický príklad

Študenti spolupracujú na riešení jazykovej záhady, pričom každý člen skupiny prispieva rôznymi informáciami potrebnými na splnenie úlohy.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



7. Personalizované vzdelávacie zážitky

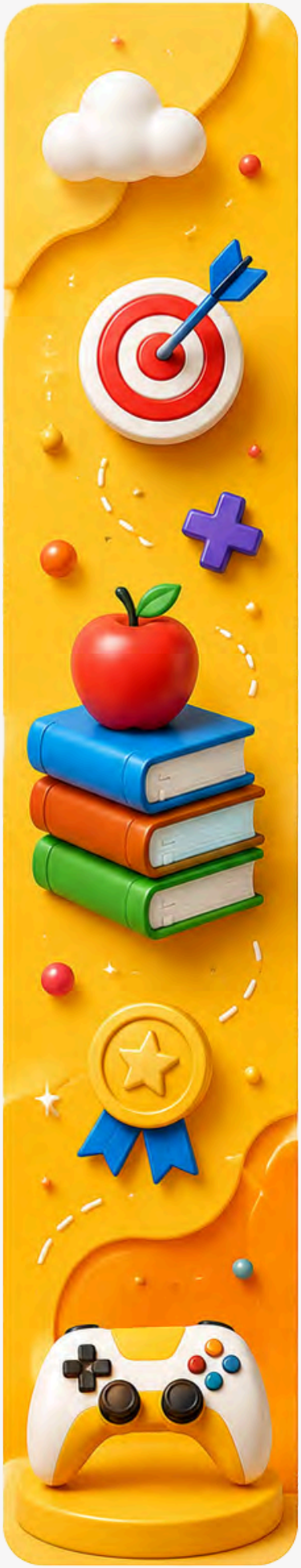
Študenti sa líšia svojimi záujmami, schopnosťami, predchádzajúcimi vedomosťami a tempom učenia. Gamifikácia môže podporiť personalizované učenie tým, že poskytuje rôzne úrovne náročnosti a viacero ciest k úspechu. Namiesto očakávania, že každý študent bude napredovať presne rovnakým spôsobom, môžu gamifikované aktivity ponúknuť možnosti a príležitosti na diferenciáciu. Táto flexibilita je obzvlášť cenná v jazykovo rozmanitých triedach, kde študenti môžu mať rôznu úroveň jazykových znalostí. Personalizované zážitky pomáhajú študentom zostať motivovanými a zároveň zabezpečujú, aby aktivity zostali dosiahnuteľné a zmysluplné.

Praktický príklad

Študenti si vyberajú medzi jazykovými úlohami pre začiatočníkov, mierne pokročilých a pokročilých v závislosti od svojej sebadôvery a úrovne zručností.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



8. Rozvoj digitálnych a prierezových zručností

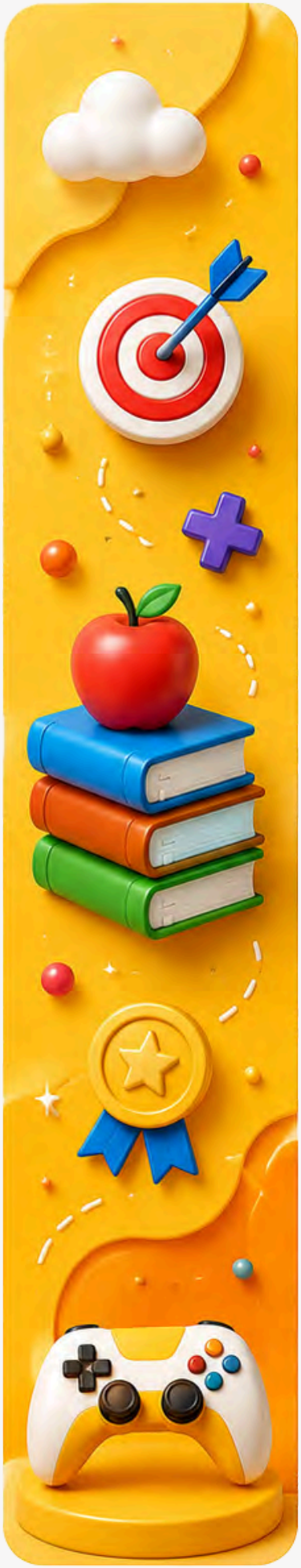
Mnohé gamifikované vzdelávacie aktivity využívajú digitálne nástroje a interaktívne technológie. Zapojením sa študenti nielen rozvíjajú jazykové zručnosti, ale posilňujú aj digitálne kompetencie, ktoré sú v modernej spoločnosti čoraz dôležitejšie.
Okrem toho môže gamifikácia podporovať prierezové zručnosti, ako je riešenie problémov, spolupráca, komunikácia, kreativita a kritické myslenie. Tieto kompetencie podporujú študentov v triede aj mimo nej.
Pre študentov z radov migrantov môžu tieto širšie zručnosti prispieť k úspešnej účasti v škole a každodennom živote.

Praktický príklad

Študenti využívajú digitálnu platformu na riešenie jazykových úloh v rámci spolupráce, ktoré si vyžadujú komunikáciu, tímovú prácu a rozhodovanie.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



9. Praktické tipy pre učiteľov

Úspešná gamifikácia nevyžaduje zložité technológie ani prepracované herné systémy. Malé zmeny môžu mať často významný vplyv.

Začnite v malom
Pred vypracovaním väčších aktivít zaveďte jeden alebo dva herné prvky.

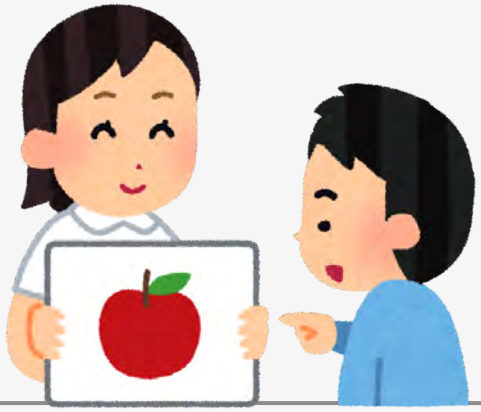
Zameranie na vzdelávacie ciele
Herná mechanika by mala podporovať ciele učenia, a nie od nich odvádzať pozornosť.

Odmeňte úsilie a pokrok
Oceňujte zlepšenie, účasť a vytrvalosť, nielen vysoký výkon.

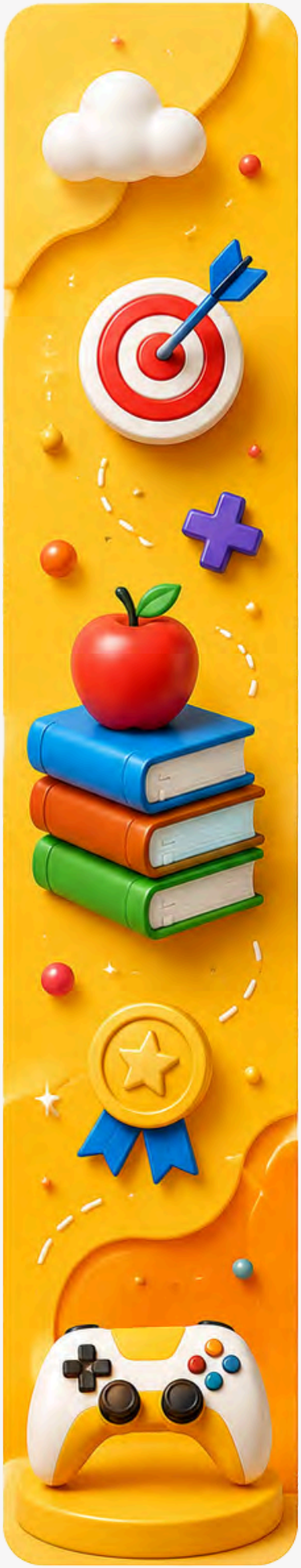
Kombinácia spolupráce a súťaživosti
Vyvážte prvky súťaživosti s príležitosťami na tímovú prácu a vzájomnú podporu.

Poskytujte pravidelnú spätnú väzbu
Pomôžte študentom pochopiť, čo robia dobre a kde sa môžu zlepšiť.

Zhromaždite spätnú väzbu od študentov
Opýtajte sa študentov, čo ich motivuje, a podľa toho prispôsobte aktivity.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



10. Gamifikácia pre študentov z radov migrantov: Kľúčové aspekty

Pri práci s migrantmi, ktorí sa učia, je dôležité zabezpečiť, aby gamifikované aktivity zostali inkluzívne, dostupné a kultúrne responzívne.

Podpora rôznych jazykových úrovní
Zadávajte úlohy s rôznou úrovňou obtiažnosti a v prípade potreby ponúkajte dodatočnú podporu.

Používajte vizuálne a multimodálne zdroje
Obrázky, symboly, videá a zvuk môžu pomôcť študentom pochopiť pokyny a úspešne sa zapojiť.

Podporujte vzájomnú podporu
Spoločné aktivity vytvárajú príležitosti na jazykovú prax a sociálnu integráciu.

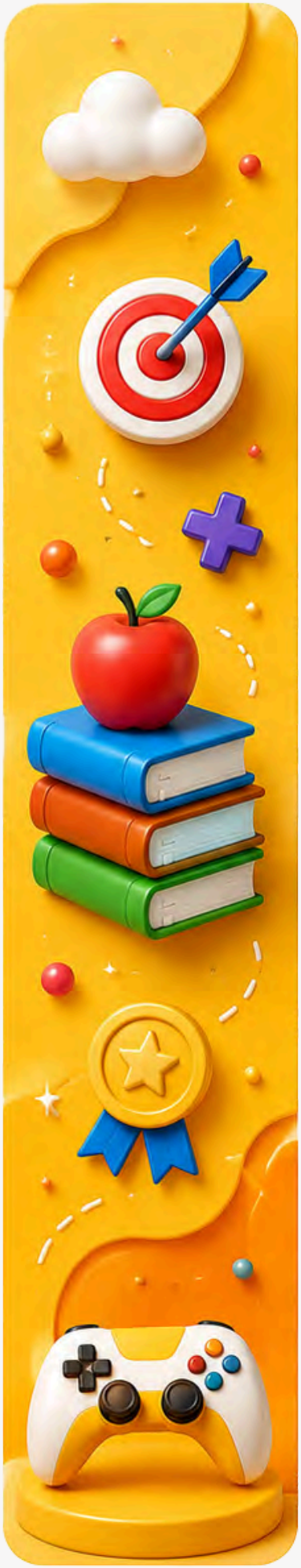
Vyhnite sa nadmernej konkurencii
Zamerajte sa na pokrok, účasť a spoluprácu, a nie na hodnotenie študentov jeden voči druhému.

Rešpektujte kultúrnu rozmanitosť
Vyberajte si témy, príklady a aktivity, ktoré sú inkluzívne a citlivé voči rôznym kultúrnym prostrediam.

Ponúknite viacero spôsobov zapojenia
Umožnite študentom prispievať prostredníctvom hovorenia, písania, kreslenia, hrania alebo používania digitálnych nástrojov.

Urobte úspech dosiahnuteľným
Zabezpečiť, aby všetci študenti mohli počas celého procesu učenia zažiť úspech a budovať si sebavedomie.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Referencie

Abrams, Z. I., & Walsh, S. (2014). Gamified vocabulary learning through digital games: Language learner engagement and motivation. Language Learning & Technology, 18(2), 1–14.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. Computers in Human Behavior, 87, 192–206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028

Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. In Researcher Links Workshop: Higher Education for All (pp. 143–156). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30280-2_9

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Výzvy

Hoci využitie gamifikácie vo vzdelávaní ponúka množstvo výhod, ako bolo zdôraznené v predchádzajúcej časti, predstavuje aj určité výzvy, ktoré si zaslúžia zohľadnenie. Ak sa tieto výzvy nezohľadnia, gamifikácia nemusí dosiahnuť požadovaný výsledok alebo dokonca viesť k strate záujmu študentov o danú tému. Pozrime sa teraz bližšie na niektoré z najbežnejších výziev spojených s touto metodikou.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



1. Potreba porozumieť konceptu

V prvom rade musíme zvážiť, čo môže predstavovať hlavnú výzvu, s ktorou sa môžeme stretnúť, a to zvládnutie konceptu učiteľmi alebo pedagógmi. Hoci názov tejto metodiky môže naznačovať pochopenie konceptu, je dôležité, aby učitelia a pedagógovia absolvovali špecifické školenie na túto tému (Darad, 2024; Huseman, 2023; Pérez Granados & Muñoz González, 2024) alebo aby vykonali výskum konceptu. Pokušenie vykonávať úlohy založené na vetvení bez predchádzajúceho preštudovania konceptu môže viesť k príprave aktivít, ktoré efektívne nenaplnia zamýšľaný účel a predovšetkým nie sú dostatočne pútavé.



2. Vyžaduje si to čas, plánovanie a zdroje a kreativitu

Na druhej strane, gamifikovaná aktivita si vyžaduje plánovanie, úsilie a kreativitu; zaberá učiteľovi viac času a niekedy zahŕňa aj určité finančné výdavky na nákup špecifických materiálov (Darad, 2024; Ladouceur, 2024).

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.

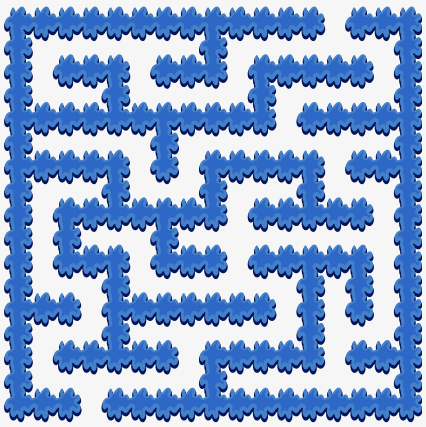


Bez jasne definovaného cieľa a bez dobre štruktúrovanej a starostlivo premyslenej hernej mechaniky existuje riziko, že aktivita nesplní svoje ciele a nebude pre žiakov dostatočne motivujúca.



3. Menej vhodné pre komplexnejšie učenie

Pri navrhovaní gamifikovanej aktivity nemusia študenti úplne pochopiť niektoré zložitejšie koncepty, pretože gamifikácia môže určité koncepty príliš zjednodušiť. Niekedy je efektívnejšie riešiť určité témy pomocou iných metodík, ktoré podporujú väčšiu diskusiu, reflexiu a hlboké premýšľanie o konkrétnom koncepte (Ladouceur, 2024).



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



4. Externá motivácia má prednosť pred vnútornou motiváciou

Hoci gamifikácia nemusí nevyhnutne zahŕňať odmeny, hodnotenia alebo odznaky, pravdou je, že patria medzi najjednoduchšie použiteľné herné mechanizmy. Z tohto dôvodu a pretože sú tak bežne používané, existuje riziko, že študenti sa môžu viac venovať odmene ako učeniu (Celepkolu, 2020; Huseman, 2023; Ladouceur, 2024; Pérez Granados & Muñoz González, 2024). Na jednej strane môže táto prevaha vonkajšej motivácie naznačovať problém s osvojovaním si vedomostí; na druhej strane, ak sa odmeny znížia, študenti sa automaticky stanú menej motivovanými k úlohe a menej zapojení. Učitelia by preto mali starostlivo vyvážiť motivačné mechanizmy a herné mechanizmy so vzdelávacími cieľmi.



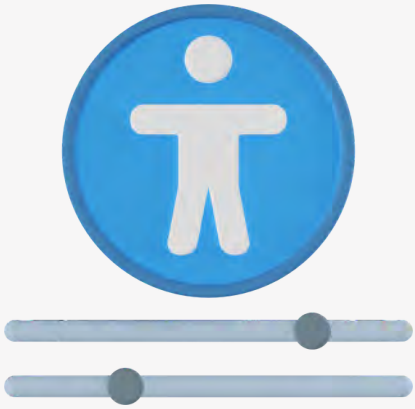
Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



5. Úlohy, ktoré nie sú plne inkluzívne a prístupné

Vždy, keď učiteľ pripravuje gamifikovanú aktivitu, mal by byť navrhnutá tak, aby spĺňalá individuálne potreby všetkých jeho žiakov (Ladouceur, 2024).

Jedným z potenciálnych rizík je, že učiteľ sa môže natoľko ponoriť do prípravy svojich gamifikovaných aktivít, že zabudne na ich plnú dostupnosť a inkluzívnosť pre všetkých svojich žiakov a na zohľadnenie špecifických charakteristík každej triedy vrátane žiakov so zdravotným postihnutím, poruchami učenia alebo obmedzenou digitálnou gramotnosťou. Inkluzívne úlohy musia byť realitou vo všetkých hodinách, vrátane tých, ktoré si vyžadujú dôkladnejšie počiatočné plánovanie. Či už je aktivita digitálna alebo nie, potreby žiakov sa nesmú prehliadať. Učiteľ musí zabezpečiť prístupné princípy dizajnu, flexibilné vzdelávacie cesty a diferencované aktivity.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



6. Aktivity nie sú úplne v súlade s učebnými osnovami

Jednou z výziev, ktorú by sme nemali podceňovať, je potreba priameho a efektívneho prepojenia medzi rôznymi aktivitami a učebnými osnovami (Darad, 2024; Huseman, 2023). To znamená, že vykonávané aktivity by nemali uprednostňovať herné mechanizmy pred učebnými osnovami, ale mali by ich skôr umiestňovať do služieb učebných osnov a učenia. Týmto spôsobom musia byť aktivity plne v súlade s učivom, pričom sa musia vyhnúť povrchným a dekoratívnym herným mechanizmom, ktoré neprispievajú k hlbšiemu učeniu a pochopeniu obsahu.



7. Obmedzená schopnosť prenosu vedomostí

Gamifikované aktivity môžu v niektorých prípadoch obmedziť schopnosť študentov aplikovať získané vedomosti na problémy reálneho sveta alebo riešiť úlohy mimo vytvoreného gamifikovaného prostredia (Celepkolu, 2020).



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



8. Nedostatok trvalej angažovanosti

Gamifikácia môže mať opačný účinok, ako bol zamýšľaný, a spôsobiť, že študenti stratia záujem o aktivitu alebo obsah, pretože sa nemusia cítiť motivovaní hravými prvkami vytvorenými hernou mechanikou; tieto prvky môžu byť považované za irelevantné alebo dokonca rušivé pre danú úlohu (Celepkolu, 2020).



9. Odpor študentov, učiteľov a spoločnosti

Všetci vieme, že mladí ľudia majú prirodzený sklon k hraniu hier a zaoberajú sa nimi vo svojom voľnom čase. Zavedenie herných mechanizmov do vzdelávania a aktivít v triede môže byť brzdené stigmou, ktorá sa v spoločnosti už vytvára okolo nadmerného množstva času, ktorý mladí ľudia trávia hraním (Huseman, 2023).



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



10. Zvýšená konkurencia a úzkosť študentov

Ako už bolo spomenuté, súťaživosť je veľmi bežnou hernou mechanikou v gamifikačných úlohách. Avšak, ak sa používa nadmerne, môže viesť k demotivácii u niektorých študentov, najmä u tých, ktorí sa neustále nachádzajú na spodných priečkach rebríčka. Táto situácia môže tiež spôsobiť frustráciu, stres, rozpaky a úzkosť, pretože nadmerná súťaživosť môže viesť k menej vhodnému správaniu zo strany študentov.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.





Berúc do úvahy rozpoznané výzvy spojené so zavedením gamifikácie do našich škôl a zároveň berúc do úvahy motivačné výhody tejto metodiky, predkladáme niekoľko odporúčaní pre efektívnu a udržateľnú implementáciu gamifikovaných aktivít:

Správne pochopenie konceptu prostredníctvom špecifického školenia s odborníkmi v danej oblasti;

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.





Definovanie cieľov, ktoré sa majú dosiahnuť, konceptov, ktoré sa majú študovať, a príslušného obsahu učebných osnov;



Výber herných mechanizmov, ktoré najlepšie vyhovujú aktivite, ktorá sa má realizovať, s jasným cieľom a zámerom, aby sa nestali rozptyľujúcim faktorom alebo neutlmili motiváciu;



Od začiatku brať do úvahy žiakov, pre ktorých je úloha alebo aktivita určená, aby bola plne inkluzívna a primeraná ich skutočným potrebám.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Referencie

Celepkolu, M., et al. (2020). Exploring middle school students' reflections on the infusion of cs into science classrooms. Proceedings of the 51st ACM technical symposium on computer science education, 671-677. Doi: 10.1145/3328778.3366871

Darad, K. (2021, 23 de agosto). Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Huseman, T. (2023, 22 de março). Challenges of gamification in education and how to overcome them? Acadecraft. https://www.acadecraft.com/blog/gamification-education-challenges/

Ladouceur, J. (2024, 4 de novembro). Gamification in education: Pros, cons, and practical insights. Peterson's. https://www.petersons.com/blog/gamification-in-education-pros-cons-and-practical-insights/

Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. de la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. Revista de Educación, (405), 11-34. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Stratégie pre efektívnu integráciu hier do vzdelávania

V predchádzajúcich kapitolách sme zdôraznili výhody aj výzvy spojené s používaním hier vo vzdelávaní. Hoci učenie sa prostredníctvom hier a gamifikácia majú potenciál zvýšiť motiváciu, angažovanosť a výsledky učenia, ich úspech závisí od toho, ako sa implementujú v triede.

Táto kapitola skúma užitočné stratégie na podporu efektívnej integrácie hier do jazykového vzdelávania. Kapitola je rozdelená do nasledujúcich podtém:

1. Poskytnutie užitočných nástrojov
2. Školenie učiteľov
3. Zosúladenie gamifikovaných aktivít s cieľmi učenia
4. Podpora spolupráce a sociálnej interakcie
5. Poskytovanie okamžitej spätnej väzby
6. Integrácia kultúrnej relevantnosti a inklúzie
7. Kombinovanie fyzickej a digitálnej gamifikácie
8. Monitorovanie a hodnotenie výsledkov vzdelávania

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



1. Poskytnutie užitočných nástrojov

1. Aby sa uľahčilo efektívne využívanie hier pri výučbe jazykov, školy musia poskytnúť potrebné zdroje a nástroje pre fyzickú („analógovú“) aj digitálnu gamifikáciu. Pre mnohé školy to môže byť kvôli obmedzenému rozpočtu výzvou. Finančné bariéry možno znížiť výberom škálovateľných digitálnych riešení, ktoré spĺňajú potreby škôl a zároveň zostávajú cenovo dostupné.

1. Starostlivé plánovanie a využívanie dostupných možností financovania môže ďalej podporiť implementáciu vzdelávacích technológií.
2. Je dôležité, aby školy mali prístup k rôznym digitálnym nástrojom a vybaveniu na podporu rozmanitých vyučovacích a vzdelávacích aktivít.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



2. Školenie učiteľov

V rýchlo sa rozvíjajúcom digitálnom svete budú učitelia neustále potrebovať aktualizované kompetencie. Vyžadujú si školenie v používaní digitálnych nástrojov, ako aj pravidelné aktualizácie o výhodách, obmedzeniach a výzvach, ktoré sú s nimi spojené. Školy tiež potrebujú jasné zásady a usmernenia na zabezpečenie bezpečného používania digitálnych nástrojov, a to tak z hľadiska prístupu k vhodnému obsahu, ako aj ochrany súkromia študentov.

Udržiavanie rovnováhy medzi digitálnymi aktivitami a inými vyučovacími prístupmi je pre učiteľov dôležitým faktorom. Preto je nevyhnutné identifikovať ciele kompetencií, pre ktoré môže učenie sa prostredníctvom hier poskytnúť zmysluplnú pedagogickú podporu.

Učiteľ by mal vytvoriť rámce pre inkluzívnu a pozitívnu digitálnu interakciu.

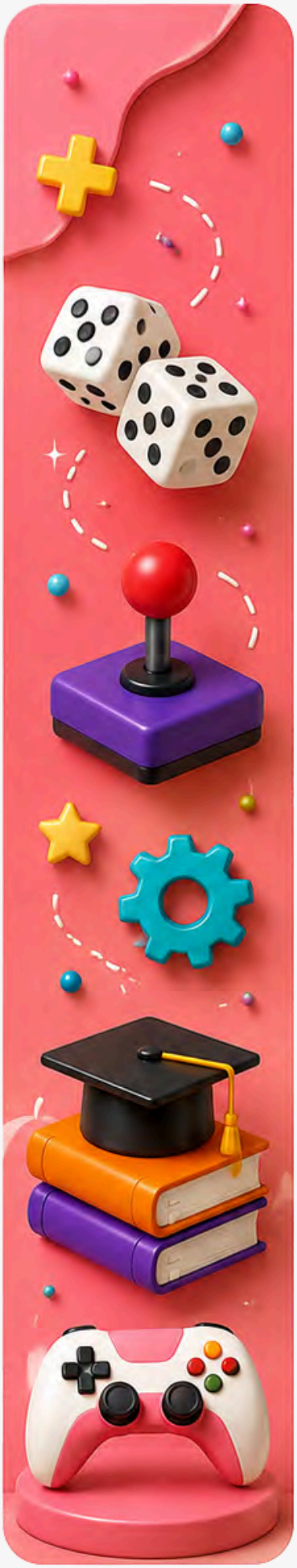
Zdieľanie príkladov efektívnej praxe medzi kolegami je cennou stratégiou na podporu profesionálnej spolupráce a zlepšenie kvality výučby.



Figure 1. Visualisation of the Professional Digital Competence Framework for Teachers.

2017 (https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf)

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



3. Zosúladenie gamifikovaných aktivít s cieľmi vzdelávania

3. Pre zabezpečenie zmysluplného využívania gamifikovaných aktivít je dôležité zosúladiť ich s cieľmi učebných osnov v oblasti kompetencií. Takéto aktivity môžu zvýšiť motiváciu študentov, poskytnúť rozmanitosť v učení a prispieť k hlbším a trvalejším výsledkom vzdelávania.

Učitelia musia analyzovať, ako ciele vzdelávania, obsah, metódy výučby, hodnotenie a individuálne vzdelávacie potreby študentov vzájomne pôsobia v digitálnom vzdelávacom prostredí. Mali by tiež ovládať rôzne inštruktážne stratégie a byť schopní efektívne využívať digitálne výučbové materiály a vzdelávacie zdroje.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



4. Podpora spolupráce a sociálnej interakcie

V jazykovom vzdelávaní je sociálna interakcia nevyhnutná, pretože spolupráca podporuje komunikáciu. Používanie herných prvkov v triede môže podporiť spoluprácu.

„Gamifikácia je začlenenie herných prvkov do vzdelávacieho prostredia s cieľom zvýšiť zapojenie a účasť.“ (Thurairasu, 2022). Zvyšuje účasť študentov, motivuje k činnosti, efektívne zlepšuje ich akademický výkon a účinne uľahčuje učenie sa jazykov.

„Nedávne štúdie ukazujú, že hranie vzdelávacích hier s ostatnými v spolupráci môže znížiť úzkosť.“ (Reinhardt, Bein, 2026)

Gamifikované aktivity často zahŕňajú úlohy, misie alebo tímové výzvy. Gamifikácia môže mať v triede jazykového vzdelávania mnoho podôb: hry na hrdinov, spoločenské hry, úniková miestnosť, honba za pokladom, hry s fyzickým aktívnym vzdelávaním a gamifikovaný vzdelávací softvér sú len niektoré z nich.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



5. Poskytovanie okamžitej spätnej väzby

5. Pri niektorých gamifikovaných aktivitách môže byť užitočné poskytnúť okamžitú spätnú väzbu. Keď študent dostane okamžité informácie o svojom výkone, môže v reálnom čase opraviť prípadné chyby a upraviť svoje stratégie učenia.

V triede jazykového vzdelávania je to obzvlášť cenné, pretože učenie sa jazyka závisí od dôsledného tréningu a včasnej korekcie.

Okamžitá spätná väzba môže podporiť rozvoj slovnej zásoby a gramatiky, zvýšiť motiváciu študentov a pomôcť učiteľovi sledovať ich vývoj.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



6. Integrácia kultúrnej relevantnosti a inklúzie

Pri učení sa jazykov zahŕňa inkluzívne vyučovanie aj zohľadnenie rozmanitého kultúrneho zázemia študentov. Keď študenti dokážu prepojiť nové vedomosti s vlastnými skúsenosťami, môžu byť viac motivovaní a zapojení do procesu učenia.

Vzdelávacie aktivity založené na hrách môžu pomôcť podporiť kultúrne uvedomelé učenie. Porovnávaním rôznych kultúr môžu študenti reflektovať podobnosti a rozdiely. Tieto aktivity možno tiež integrovať do interdisciplinárneho vzdelávania.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



7. Kombinovanie fyzickej a digitálnej gamifikácie

7. Rôzne vyučovacie metódy môžu zvýšiť motiváciu a angažovanosť študentov.

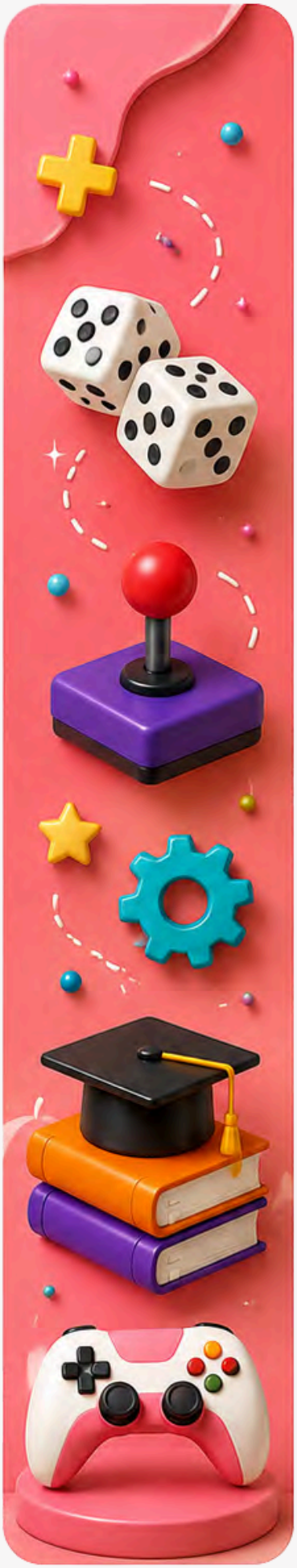
Výskumy ukazujú, že úroveň fyzickej aktivity (FA) u detí a dospievajúcich v krajinách EÚ je vo všeobecnosti nízka (Marzi a kol., 2021).

„Fyzická aktivita v škole má pozitívny vplyv na akademické výsledky, najmä v matematike a celkový výkon.“ (Hermassi S. a kol., 2025).

Gamifikácia môže zvýšiť motiváciu a účasť na fyzickej aktivite. Podobne integrácia fyzicky aktívneho učenia do tradičných aktivít založených na hrách môže ďalej zvýšiť motiváciu a angažovanosť.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



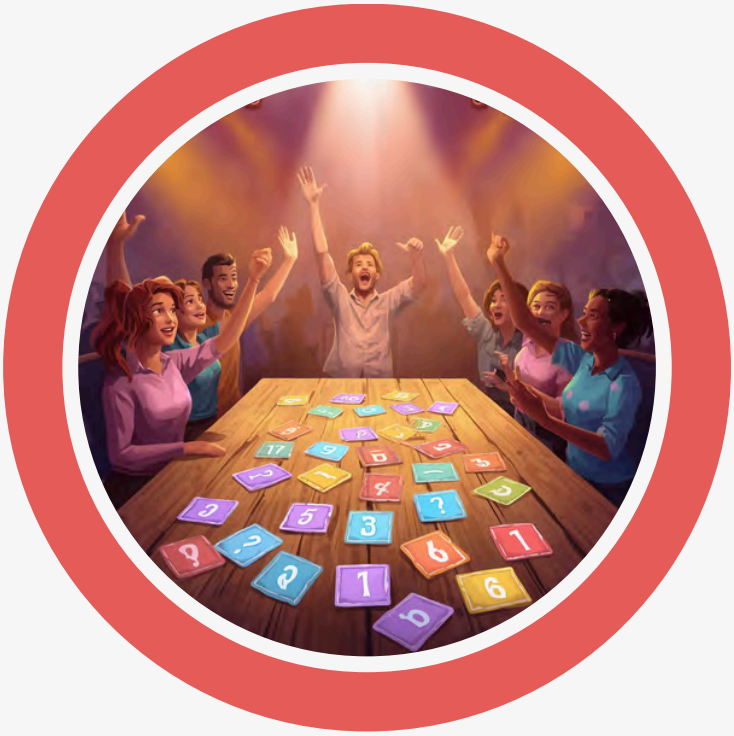
8. Monitorovanie a hodnotenie výsledkov vzdelávania

Pre zabezpečenie efektívneho využívania hier vo vzdelávaní je dôležité pravidelne monitorovať a hodnotiť proces a výsledky učenia.

Prostredníctvom pozorovaní môžete monitorovať účasť a angažovanosť študentov. Môžete pozorovať ich spoluprácu a komunikáciu v rôznych aktivitách.

Rôzne herné funkcie podporujú monitorovanie výkonov študentov, ako napríklad: skóre, úrovne, pokrok a čas strávený v rôznych úlohách.

Prostredníctvom okamžitej spätnej väzby, kvízov a testov môžu študenti tiež vyhodnotiť svoj vlastný rozvoj.



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Referencie

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). *Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts.* International Journal of Technology in Education (IJTE), 4(3), 542-552. https://doi.org/10.46328/ijte.169

Darad, K. (2021). *Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education*. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Falciano I., (2020), *Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits* https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/

Kelentric M., Helland K., Arstorp A., (2017), *Professional Digital Competence for Teachers,* https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf

Marzi I., Tcymbal A., Gelius P., Abu-Omar K., Reimers A., Whiting S., Wickramsinghe K., (2021), *Monitoring of physical activity promotion in children and adolescents in the EU: current status and future perspectives,* *https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8807108/*

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.

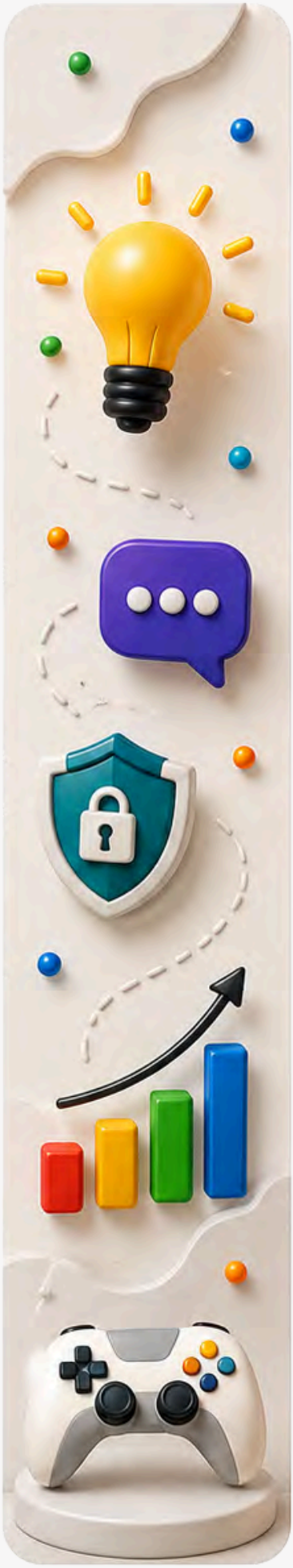


Referencie

Reinhardt J., Bain L., (2026), Digital games and gaming in language learning and teaching, https://www.cambridge.org/core/journals/language-teaching/article/digital-games-and-gaming-in-language-learning-and-teaching/19D629C40096CF29C8AAD240F04E195F

Thurarairasu V., (2022), Gamification-Based Learning as The Future of Language Learning: An Overview, https://eu-opensci.org/index.php/ejsocial/article/view/18353/4508

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Úvod k osvedčeným postupom

V tejto záverečnej kapitole je uvedených niekoľko **osvedčených postupov** týkajúcich sa vzdelávania, a to v kontexte učenia sa jazykov aj všeobecného vzdelávania.

Konkrétnejšie, partneri projektu DigitaLang zo Slovenska, Nórska, Maďarska, Portugalska, Rumunska a Talianska zhromaždili **7 hier a gamifikovaných aktivít**, ktoré sa dajú ľahko prispôsobiť a integrovať do tried.

Každá aktivita je podrobne prezentovaná a obsahuje:

- všeobecný kontext spojený s vykonávaním aktivít;
- materiály alebo digitálne nástroje potrebné na realizáciu hry;
- komplexný opis aktivity (účastníci, herné prvky, použitie materiálov);
- záver o význame tejto aktivity vo vzdelávacích kontextoch.

Hlavným cieľom tejto kapitoly je inšpirovať učiteľov k transformácii a prepracovaniu svojich plánov hodín s cieľom zaradiť do nich viac aktivít, ktoré nie sú súčasťou tradičných učebných osnov a vyučovacích metód. Prostredníctvom tejto transformácie sa im podarí urobiť vzdelávacie skúsenosti svojich študentov inkluzívnejšími, pútavejšími a zábavnejšími.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.

Hľadanie milých slov: Inklúzia prostredníctvom QR misií

International House Bratislava

Rýchky prehľad

Toto je gamifikovaná vzdelávacia aktivita určená pre mladých študentov vrátane detí migrantov na podporu precvičovania angličtiny, emocionálnej bezpečnosti a inklúzie v triede prostredníctvom krátkych misií s QR kódmi. Aktivita kombinuje rozprávanie, všímavosť, vďačnosť a spoločnú reflexiu pomocou jednoduchých digitálnych úloh a interakcie s partnermi.

Kľúčoví jednotlivci



Študenti



Učiteľ

Kontext

Mnoho mladých študentov, najmä deti, ktoré sa prispôsobujú novému jazyku a školskému prostrediu, potrebuje aktivity, ktoré budujú pocit spolupatričnosti, ako aj jazykovú sebadôveru. Táto aktivita reaguje na túto potrebu využitím staníc s QR kódmi umiestnených v areáli školy, kde deti plnia krátke, podporné úlohy zamerané na láskavý jazyk, vďačnosť, pokojné vnímanie, spoločné záujmy a triedne hodnoty.

Digitálny prvok nie je sám o sebe cieľom – slúži ako jednoduchý a motivujúci most medzi pohybom, jazykom a sociálno-emocionálnym učením. Každá stanica otvára jeden slajd s vizuálnou výzvou, krátkym návodom a vetným rámcom, čo umožňuje deťom s rôznymi úrovňami angličtiny úspešne sa zapojiť.

Hľadanie milých slov: Inklúzia prostredníctvom QR misií

International House Bratislava

Použité digitálne nástroje

Prezentácie Google: Každý QR kód otvorí jeden jednoduchý slajd s úlohou s výzvou, obrázkom a rámčekom vety, vďaka čomu sa aktivita ľahko organizuje a upravuje.

Generátor QR kódov: Google Chrome alebo podobné nástroje dokážu rýchlo premeniť každý odkaz na snímku na tlačiteľný QR kód pre vonkajšie stanice.

(Voliteľná) Stránka s odpoveďami v Padlete alebo zdieľanej snímke: Deti môžu napísať jedno slovo, vetu alebo správu s poďakovaním, ak učiteľ vyžaduje zdieľaný digitálny záznam.

Hľadanie milých slov: Inklúzia prostredníctvom QR misií



International House Bratislava

Popis

Aktivita sa môže realizovať v rámci jednej hodiny alebo v dvoch kratších blokoch. Študenti pracujú vo dvojiciach alebo malých skupinách a sledujú QR trasu po školskom areáli. Na každej zastávke naskenujú kód, otvoria jeden slajd a splnia krátku spoločnú úlohu. Misie sú navrhnuté tak, aby posilnili pozitívne vzťahy medzi rovesníkmi a zároveň precvičovali užitočnú angličtinu pokojným a nenáročným spôsobom.

Hra sa zameriava skôr na spoluprácu, reflexiu a účasť, než na rýchlosť alebo súťaživosť. Tímy môžu zbierať pečiatky, nálepky alebo jednoduché body, ale každá skupina by mala prejsť celú trasu a prispieť k záverečnej reflexii triedy.

Prvá zastávka: **Milé oči**, žiada študentov, aby sa podelili o niečo, čo vedia o spolužiakovi a o jednu vec, ktorú si na ňom vážia. Svoje odpovede môžu napísať na papier alebo ich prepísať do slajdu s úlohou. Podporuje sa tým hovorenie aj pozitívne rozpoznávanie medzi rovesníkmi prostredníctvom začiatočných viet, ako napríklad „Viem, že sa ti páči...“ a „Vážim si, že...“.



Hľadanie milých slov: Inklúzia prostredníctvom QR misií

International House Bratislava

Popis

Druhá zastávka, **Vďačné srdce**, vyzýva študentov, aby si vybrali jednu vec, za ktorú sú vďační, a povedali alebo napísali krátku vetu, napríklad „Som vďačný za svojho priateľa“ alebo „Dnes som vďačný za čas na hranie“. Aktivity vďačnosti môžu pomôcť vytvoriť starostlivú atmosféru v triede a poskytnúť študentom prístupné a zmysluplné jazykové cvičenia.

Tretia zastávka, **Chvíľa pokoja**, sa zameriava na všímavosť a sebareguláciu. Deti sa zastavia, pomaly dýchajú a všímajú si, čo počujú, cítia alebo ovoňajú. Snímka môže obsahovať vizuálne ikony a základy viet, ako napríklad „Počujem...“, „Cítim...“ a „Cítim vo vzduchu...“, aby aktivita zostala primeraná veku a levelu.

Štvrtá zastávka, **Takisto ako ja**, pomáha študentom nájsť jednu vec, ktorú majú spoločnú s partnerom. Môže to byť obľúbená hra, jedlo, farba, aktivita alebo rutina. Úloha povzbudzuje deti, aby kládli jednoduché otázky a všímali si spoločné zážitky, čo podporuje inklúziu a vytváranie vzťahov medzi rovesníkmi.

Hľadanie milých slov: Inklúzia prostredníctvom QR misií



International House Bratislava

Popis

Záverečná zastávka, **Náš triedny sľub**, opäť priblíži aktivitu celej skupine. Žiaci dopĺňajú vety ako „Sľubujem, že...“ alebo „Zaväzujem sa, že...“ pomocou slovníka, ktorý obsahuje slová **počúvať, pomáhať, čakať, zdieľať, otvárať a dávať**. Učiteľ môže tieto odpovede zhromaždiť na papieri, na zdieľanej snímke alebo na plagáte triedy, aby vytvoril viditeľnú inkluzívnu chartu pre triedu.

Keďže každý QR slajd obsahuje iba jednu krátku úlohu, jednu vizuálnu výzvu a jeden rámček vety, digitálny formát zostáva zvládnuteľný pre mladých študentov. Táto štruktúra je obzvlášť užitočná pre viacjazyčné triedy, pretože znižuje čitateľskú záťaž a podporuje účasť prostredníctvom hovorenia, ukazovania, výberu alebo písania.



Hľadanie milých slov: Inklúzia prostredníctvom QR misií



International House Bratislava

Poučenie

Tento druh gamifikovanej aktivity môže podporiť učenie sa jazykov aj sociálno-emocionálny rozvoj, keď sú úlohy krátke, vizuálne a založené na spolupráci.

Najmä pre študentov z radov migrantov môžu úlohy s nízkym rizikom zamerané na hovorenie a štruktúrovaná interakcia s rovesníkmi pomôcť znížiť tlak a zároveň zvýšiť účasť a spolupatričnosť.

Najsilnejším ponaučením z tohto návrhu je, že digitálne nástroje fungujú najlepšie, keď zjednodušujú prístup, nie keď dominujú aktivite. QR kódy s jedným slajdom, jasné rámce viet a úlohy na zdieľanie reflexie umožňujú za pomoci technológií podporovať inklúziu, všímavosť a jazykovú prax súčasne.



Hra na slovnú zásobu: Buďte rýchli, hádajte správne



Microkosmos



Na prvý pohľad

Gamifikovaná aktivita implementovaná v prostredí jazykového vzdelávania, ktorá dáva študentom príležitosť zvládnuť základnú slovnú zásobu súvisiacu s farbami a predmetmi zábavným a pútavým spôsobom. Aktivita tiež umožňuje študentom prepojiť novú slovnú zásobu s reáliami, čím sa maximalizuje jej efektivita.

Kľúčoví jednotlivci



Študenti



Učiteľ

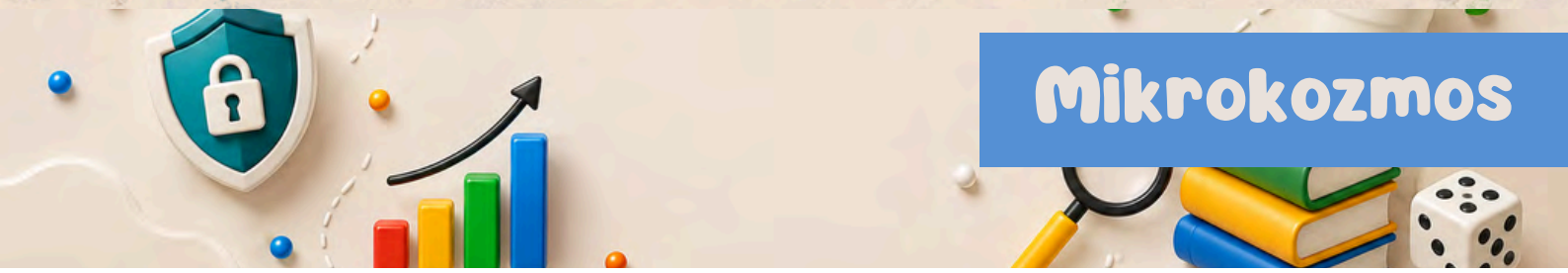
Kontext

V Európe je jazykové vzdelávanie dôležitou súčasťou školských osnov už od základného vzdelávania. Žiaci majú možnosť učiť sa nový jazyk v škole už od útleho veku.

Vzhľadom na vek a vzdelanie študentov sa hodiny prvého jazyka zameriavajú na pozdravy a základnú slovnú zásobu. Osvojenie si tejto slovnej zásoby však môže byť pre mnohých študentov náročné, aj keď je jednoduché.

Preto sa vyvíjajú takéto inovatívne a pútavé aktivity, ktoré umožňujú študentom ľahko sa naučiť základy nového jazyka prostredníctvom spolupráce a hier.

Hra na slovnú zásobu: Buďte rýchli, hádajte správne



Mikrokozmos

Použité nástroje



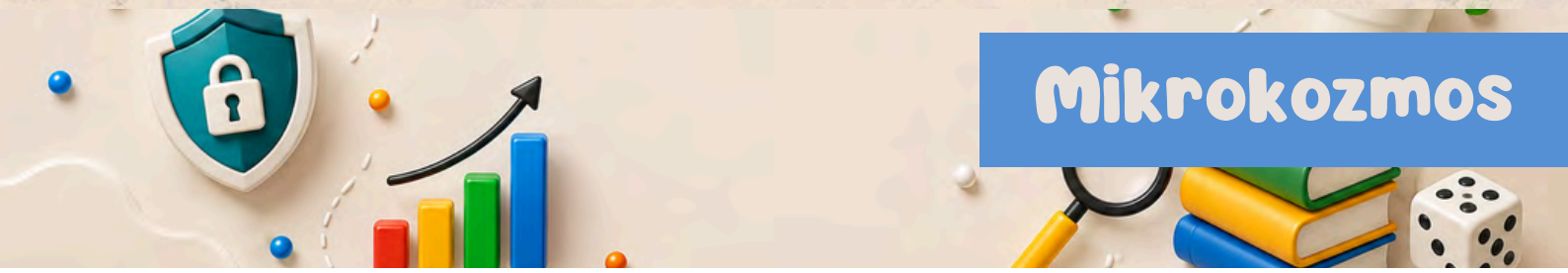
Viacfarebné fixky: Môžu to byť buď viacfarebné fixky, alebo ceruzky. Užitočné pre prvú časť aktivity. Môžu byť akejkoľvek farby, pokiaľ sú farby ľahko rozpoznateľné.



Biela tabuľa: Biela tabuľa alebo akýkoľvek typ povrchu, na ktorom môžu hráči písať a tvoriť. Mala by byť ľahko viditeľná pre všetkých hráčov.

Obrázky Google: Online vyhľadávač obrázkov, videí a vo všeobecnosti vizuálneho obsahu.

Hra na slovnú zásobu: Buďte rýchli, hádajte správne



Mikrokozmos

Popis

Aktivita začína rozdelením hráčov/žiakov do dvoch skupín. Následne jeden hráč z každého tímu príde k učiteľskému stolu, na ktorom sú umiestnené všetky viacfarebné fixky/ceruzky. Učiteľ nahlas povie náhodnú farbu v učebnom jazyku. Prvý žiak, ktorý chytí správnu fixku/ceruzku, získa pre svoj tím jeden bod.

Víťazný hráč má potom možnosť nakresliť hocijaký predmet v danej farbou na tabuľu alebo nájsť obrázok daného predmetu v službe Obrázky Google. Jeho spoluhráči by potom mali nahlas zopakovať farbu a názov predmetu v jazyku, ktorý sa učí. Tím získa bod navyše, ak predmet správne uhádne v učebnom jazyku.

Poučenie

Prostredníctvom tejto aktivity majú študenti možnosť oboznámiť sa so základnou slovnou zásobou v novom jazyku s využitím reálnych predmetov. Štruktúra tejto vzdelávacej hry podporuje spoluprácu a budovanie tímu a zároveň zapája študentov do vzdelávacích aktivít prispôsobených ich potrebám, preferenciám a úrovni vzdelania.



Hľadanie slovnej zásoby: Učenie sa angličtiny prostredníctvom gamifikácie

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Na prvý pohľad

Gamifikovaná vzdelávacia aktivita realizovaná so žiakmi 6. ročníka (11 – 12 rokov) na zlepšenie anglickej slovnej zásoby a konverzačných zručností prostredníctvom výziev, tímovej práce a digitálnych nástrojov.

Kľúčoví jednotlivci



Študenti



Učiteľ

Kontext

Mnoho žiakov šiesteho ročníka má problém zostať motivovaných pri učení sa novej slovnej zásoby. Aby bolo učenie jazyka pútavejšie, učiteľ zaviedol herný prístup s názvom „Hľadanie slovnej zásoby“.

Študenti pracovali v tímoch a absolvovali sériu jazykových misií súvisiacich s témou „Každodenný život a záľuby“. Na povzbudenie účasti a spolupráce boli použité body, odznaky a mini odmeny.

Hľadanie slovnej zásoby: Učenie sa angličtiny prostredníctvom gamifikácie

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Použité digitálne nástroje

Kahoot!
Interaktívne kvízy a tímové súťaže na zamyslenie sa nad slovnou zásobou.

Wordwall
Hry na zhodu, hľadanie slov a výzvy na precvičovanie slovnej zásoby.

Canva
Tvorba digitálnych odznakov a certifikátov pre študentov.

Hľadanie slovnej zásoby: Učenie sa angličtiny prostredníctvom gamifikácie

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Popis

Aktivita sa realizovala počas dvoch týždňov počas hodín angličtiny. Študenti boli rozdelení do tímov a plnili rôzne úlohy:

Kvízy zo slovnej zásoby na Kahoot!
Interaktívne hry na Wordwalle
Konverzačné výzvy s použitím cieľovej slovnej zásoby
Tímové prezentácie o svojich záľubách
Zbieranie bodov a odznakov za úspechy

Na konci projektu získal tím s najvyšším skóre certifikát „Jazykoví šampióni“ a všetci študenti odznaky za účasť.

Poučenie

- Študenti prejavili väčšiu motiváciu a účasť.
- Zlepšenie zapamätávania si slovnej zásoby prostredníctvom opakovania a hry.

Tímová práca zvýšila sebavedomie v hovorení po anglicky.
Digitálne nástroje vytvorili interaktívnejšie vzdelávacie prostredie.
Jednoduché gamifikačné stratégie môžu spríjemniť a zefektívniť učenie sa jazykov.



Výzva záhady štvoruholníka

Agrupamento de Escolas de Idães

Na prvý pohľad

V triede matematiky CLIL pre žiakov 7. ročníka bola implementovaná gamifikovaná aktivita. Cieľom bolo preskúmať vlastnosti a klasifikáciu štvoruholníkov. Hodina bola štruktúrovaná ako záhada, pri ktorej mali žiaci zistiť, ktorý štvoruholník zmizol, kto je za to zodpovedný a prečo.

Kľúčoví jednotlivci



Študenti



Učiteľ

Kontext

Táto gamifikovaná aktivita bola implementovaná v triede matematiky CLIL pre žiakov 7. ročníka (vo veku 12 – 15 rokov), aby bolo štúdium štvoruholníkov pútavejšie. Všetky tieto hodiny sa vyučovali v angličtine. Jej návrh sa riadil rámcom Octalysis od Yu-kai Choua a integroval kľúčové motivačné prvky na zvýšenie participácie študentov.
Záhada „chýbajúceho štvoruholníka“ vytvorila Epický význam, zatiaľ čo body, hodnotenia a progresívne úlohy podporovali úspech. Skupinová práca podporovala sociálny vplyv a záverečný komiks umožňoval kreativitu a spätnú väzbu. Indície poskytované v priebehu času pridávali nepredvídateľnosť, čím udržiavali študentov zvedavých a zapojených. Vďaka tejto štruktúre sa matematické učenie stalo interaktívnejším, kolaboratívnejším a motivujúcejším.

Výzva záhady štvoruholníka

Agrupamento de Escolas de Idães

Použité aktivity



Rámec gamifikácie s bodmi, hodnotením, indíciami a certifikátmi.



Skupinová práca s tímami označenými farbami alebo symbolmi.



E-mailové indície zasielané študentom individuálne, vyžadujúce písomné odpovede.



Praktické klasifikačné úlohy s použitím pracovných listov (priraďovacia aktivita a cvičenia s použitím komiksu).



Aplikácia na tvorbu komiksov pre záverečný príbeh (odporúčaná aplikácia: Storyboard That).



PBodovanie učiteľa za každú splnenú úlohu.

Výzva záhady štvoruholníka



Agrupamento de Escolas de Idães

Popis

Aktivita bola navrhnutá ako gamifikované skúmanie, v ktorom žiaci 7. ročníka skúmali vlastnosti a klasifikáciu štvoruholníkov v hodinách CLIL. Hodina sa začala naratívnym úvodom: štvoruholník záhadne zmizol. Žiaci počas celého procesu pracovali v skupinách a získavali body za splnenie úloh, riešenie indícií a postup v záhade. Najprv sa zapojili do praktických klasifikačných úloh, pričom pomocou hárkov priraďovali názvy, obrázky a vlastnosti štvoruholníkov. Indície o zmiznutí boli zasielané individuálne e-mailom, čo vyžadovalo od žiakov analýzu informácií a rýchlu reakciu, aby získali body. Ďalšie skupinové cvičenia posilnili geometrické uvažovanie.
V záverečnej fáze študenti vytvorili komiks, ktorý prerozprával príbeh zmiznutia a integroval doň indície a matematické pojmy, ktoré sa naučili. Systém hodnotenia a certifikáty pridali vrstvu priateľskej súťaživosti. Aktivita kombinovala rozprávanie, spoluprácu a riešenie problémov, aby bola geometria pútavejšia a zapamätateľnejšia.

Poučenie

Aktivita ukázala, že naratívna, gamifikovaná štruktúra výrazne zvýšila zapojenie študentov a podporila jasnejšie pochopenie vlastností štvoruholníka. Skupinová spolupráca, indície a kreatívne úlohy pomohli udržať motiváciu a sústredenie. Celkovo tento prístup urobil geometriu interaktívnejšou, zapamätateľnejšou a zábavnejšou pre študentov.



Virtuálna cesta

Hilstad barne- og ungdomsskole

Na prvý pohľad

V 7. ročníku bola implementovaná interdisciplinárna gamifikovaná aktivita s cieľom predstaviť rôzne spoločnosti v anglicky hovoriacom svete. Jej cieľom bolo motivovať a zapojiť študentov do objavovania iných krajín, kultúr a tradícií. Pomocou digitálnych nástrojov mohli vytvárať zaujímavé cestovateľské denníky z rôznych krajín.

Kľúčoví jednotlivci



Študenti



Učiteľ

Kontext

Tento vzdelávací program je interdisciplinárnym úvodom do nasledujúcich cieľov kompetencií:

1. Preskúmajte spôsoby života a tradície v rôznych spoločnostiach v anglicky hovoriacom svete.

2. Opíšte hlavné geografické črty v rôznych častiach sveta a zamyslite sa nad tým, ako tieto črty ovplyvňujú ľudí, ktorí tam žijú.

- Digitálne nástroje zmenili spôsob, akým sa učíme o ľuďoch, miestach a kultúrach po celom svete. Prostredníctvom technológií, ako sú interaktívne mapy, virtuálne prehliadky, videá a digitálne rozprávanie príbehov, môžu študenti objavovať vzdialené miesta a zažívať aspekty každodenného života v iných krajinách bez toho, aby opustili triedu.

Virtuálna cesta

Hilstad barne- og ungdomsskole

Použité digitálne nástroje



Quizlet a Quizlet Live: Precvičovanie potrebnej slovnej zásoby individuálne a v tímoch pomocou Quizlet live**.**



Skúmanie destinácie a vytvorenie digitálnej mapy pomocou aplikácie Google Earth.



Vytvorenie známeho orientačného bodu z vybraného cieľa v Minecrafte.



Vytvorenie cestovateľského denníka pomocou jednej z týchto možností: Microsoft PowerPoint, Canva (šablóna cestovného časopisu), Book Creator, iMovie, Explain Everything

Virtuálna cesta

Hilstad barne- og ungdomsskole

Popis

Na hodinách angličtiny si študenti začali individuálne precvičovať potrebnú slovnú zásobu na Quizlete. Aby ich ešte viac motivovali, používali Quizlet Live pre tímy, kde mohli spolupracovať a súťažiť.
Geografia: Učiteľ vybral rôzne miesta, ktoré zobrazil v Google Earth, aby inšpiroval študentov pri výbere cieľovej destinácie.
V rámci kurzu Umenie a remeslá vytvorili z vybranej destinácie v hre Minecraft for Education orientačný bod.
Na hodinách hudby sa učili o tradičnej hudbe a umelcoch z danej destinácie.
Ako konečný produkt vytvorili digitálne cestovné denníky.

Poučenie

Gamifikované aktivity zvyšujú angažovanosť študentov. Podporujú aktívne učenie a poskytujú zmysluplné kontexty na objavovanie kultúry, tradícií a geografie. Môžu byť zmysluplným doplnkom praktických a interaktívnych aktivít.



Komiks ako gamifikovaná mikrolearningová aktivita

Regional Centre for Information and Scientific Development

Na prvý pohľad

Študenti vytvárajú krátke digitálne komiksy s použitím novo naučenej slovnej zásoby a jazykových štruktúr na vyriešenie problému alebo rozprávanie príbehu.

Je to obzvlášť účinné pre študentov s rôznymi úrovňami jazykových znalostí, pretože vizuálne prvky podporujú porozumenie a vyjadrovanie.

Kľúčoví jednotlivci



Študenti



Učiteľ

Kontext

Táto aktivita bola vyvinutá a testovaná v medzinárodnom vzdelávacom kontexte s cieľom zvýšiť zapojenie študentov a podporiť rozvoj jazyka prostredníctvom digitálneho rozprávania príbehov. Študenti pracujú samostatne alebo v malých skupinách na tvorbe krátkych komiksov na danú tému, výzvu alebo reálnu situáciu.

Tento prístup kombinuje prvky gamifikácie a mikrovzdelávania. Študenti plnia kreatívnu úlohu, dostávajú spätnú väzbu o svojom pokroku a používajú jazyk v zmysluplných kontextoch. Vizuálna povaha komiksov pomáha znižovať jazykovú úzkosť a zároveň podporuje komunikáciu, spoluprácu a aktívnu účasť.

Komiks ako gamifikovaná mikrolearningová aktivita

Regional Centre for Information and Scientific Development

Použité digitálne nástroje



Canva: Šablóny komiksov Canva sa dajú voľne použiť na jednoduché vykonanie úlohy.



ChatGPT: Jazykový model sa dá použiť aj na vytváranie komiksov prostredníctvom jednoduchej štruktúry komiksových promptov



Gemini: Je to bezplatný nástroj, ktorý možno použiť na jednoduché generovanie krátkych komiksov.

Komiks ako gamifikovaná mikrolearningová aktivita

Regional Centre for Information and Scientific Development

Popis

Študenti dostanú jazykovú výzvu súvisiacu s aktuálnou témou hodiny. Príklady môžu zahŕňať predstavenie sa, pýtanie sa na cestu, riešenie záhady, privítanie nového študenta alebo splnenie úlohy z každodenného života. Študenti pracujú v tímoch a vytvárajú krátky komiks pozostávajúci zo 4 – 8 panelov. Každý panel predstavuje krok v príbehu a vyžaduje, aby študenti používali cieľovú slovnú zásobu, výrazy alebo gramatické štruktúry. Učiteľ poskytuje jasné poslanie a kritériá úspechu a zároveň umožňuje študentom slobodu pri rozvíjaní postáv, dialógov a vizuálnych prvkov. Počas aktivity si študenti precvičujú čitateľské, písomné a komunikačné zručnosti a zároveň rozvíjajú kreativitu a digitálne kompetencie. Aktivitu je možné prispôsobiť rôznym jazykovým úrovniam a realizovať ju buď prezenčne, online alebo v zmiešanom vzdelávacom prostredí.

Poučenie

Študenti často produkujú viac jazykových prostriedkov a prejavujú väčšiu kreativitu pri práci s vizuálnym rozprávaním príbehov ako pri tradičných písomných úlohách.
Poskytnutie jasného poslania, jednoduchej štruktúry a vizuálnej podpory výrazne zvyšuje účasť a sebavedomie, najmä u študentov, ktorí sa menej cítia pohodlne pri používaní cieľového jazyka.



Písmenoví detektívi: Nájdite, priraďte a zostavte písmeno

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Na prvý pohľad

„Písmenoví detektívi“ je krátka zmiešaná vzdelávacia hra pre ranú gramotnosť. Deti identifikujú cieľové písmeno, priradia ho k zvukom a obrázkom v digitálnom kvíze a potom ho poskladajú pomocou jednoduchých materiálov. Aktivita kombinuje opakovanie, tímovú prácu a okamžitú spätnú väzbu.

Kľúčoví jednotlivci



Študenti



Učiteľ

Kontext

Táto aktivita bola inšpirovaná praxou v triede zdokumentovanou programom Teach for Romania, kde učiteľ pracujúci s prípravnou triedou (deti vo veku 6 – 7 rokov) predstavil digitálnu hru na podporu rozpoznávania písmen. Tento prístup bol navrhnutý pre deti so špecifickými výchovno-vzdelávacími potrebami a obmedzenou podporou učenia sa doma a zameriava sa na rozvoj raných gramotných zručností vrátane rozpoznávania písmen, fonematického uvedomovania si, rozvoja slovnej zásoby a ústneho prejavu. Kombinovaná verzia prezentovaná v tomto dokumente stavia na tejto zdokumentovanej praxi kombináciou krátkych úloh založených na digitálnych hrách s praktickými kolaboratívnymi aktivitami vhodnými pre rané primárne vzdelávanie.

Písmenoví detektívi: Nájdite, priraďte a zostavte písmeno

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Použité digitálne nástroje



Quizizz alebo Google Forms môžu poskytnúť krátky výstupný kvíz na overenie rozpoznávania písmen a asociácie zvuku a obrazu.



Wordwall (alebo podobné platformy ako LearningApps) sa dajú použiť na vytvorenie interaktívnych hier na rozpoznávanie písmen a priraďovanie obrázkov s okamžitou spätnou väzbou.



Platformy na rozprávanie príbehov, ako napríklad **Book Creator** alebo podobné: Môžu poskytnúť naratívny (imaginárny) kontext, ktorý motivuje deti pred začiatkom hry. Každá výzva (nájdenie písmena, priradenie obrázkov, skladanie písmena) sa stáva „misiou“, ktorá pomáha postave pokračovať v príbehu. Na konci postava deťom poďakuje a odmení ich ďalším dielikom „Abecedy písmenových detektívov“.



Na zobrazenie aktivít je možné použiť tablet, notebook alebo interaktívnu tabuľu, zatiaľ čo tablet alebo mobilné zariadenie je možné použiť aj na fotografovanie detských písmenkových konštrukcií a povzbudenie k zamysleniu sa nad ich prácou.

Písmenoví detektívi: Nájdite, priraďte a zostavte písmeno

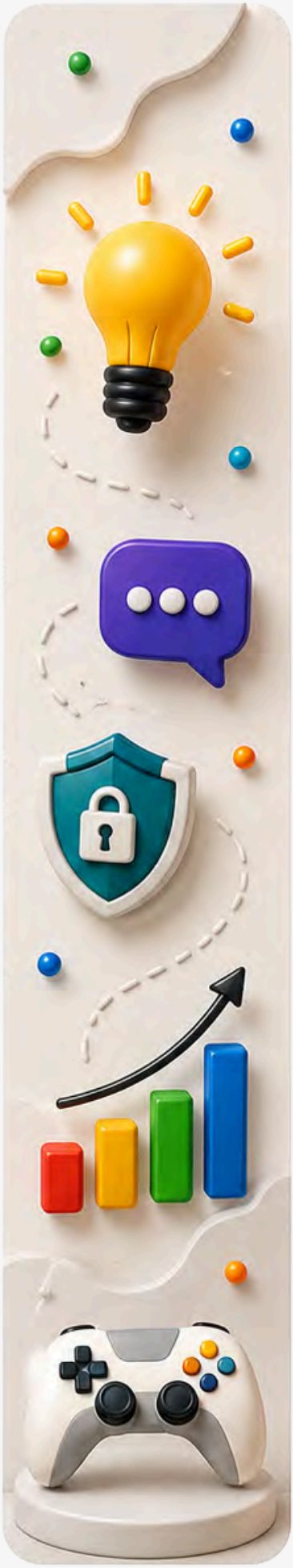
Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Popis

V hre „Písmenoví detektívi“ sa deti stanú detektívmi hľadajúcimi „skryté“ cieľové písmeno. Učiteľ predstaví misiu krátkym príbehom (napr. „Písmeno M sa skrýva medzi ostatnými písmenami. Viete ho nájsť?“) a modeluje jeho zvuk. Pomocou digitálnej hry (napr. Wordwall) deti identifikujú cieľové písmeno medzi rušivými prvkami a dostanú okamžitú spätnú väzbu s neobmedzeným počtom pokusov. Potom splnia druhú výzvu triedením obrázkov do dvoch skupín: slová, ktoré začínajú cieľovou hláskou, a slová, ktoré nezačínajú. Aktivita je diferencovaná buď použitím iba obrázkov, alebo obrázkov s napísanými slovami, v závislosti od úrovne gramotnosti žiakov. Potom dvojice detí zostavia písmeno pomocou jednoduchých materiálov, ako sú palice, hlina alebo stavebnice, porovnajú ho s digitálnym modelom a povedia slovo začínajúce daným písmenom. Hodina končí krátkym digitálnym výstupným kvízom, ktorý hodnotí rozpoznávanie písmen a porovnávanie zvuku a obrazu. Namiesto hodnotenia detí trieda získa kolektívny dielik abecedy „Písmenových detektívov“, ktorý oslavuje spoločný pokrok a podporuje spoluprácu.

Poučenie

Kombináciou krátkych digitálnych výziev s praktickou tímovou prácou táto aktivita posilňuje rané gramotné zručnosti vrátane rozpoznávania písmen, fonemického vnímania, slovnej zásoby a ústneho prejavu a zároveň rozvíja spoluprácu, sebavedomie a riešenie problémov. Oslavovanie spoločných úspechov namiesto súťaženia pomáha každému dieťaťu zapojiť sa, napredovať a užívať si učenie.



Stručné závery o osvedčených postupoch

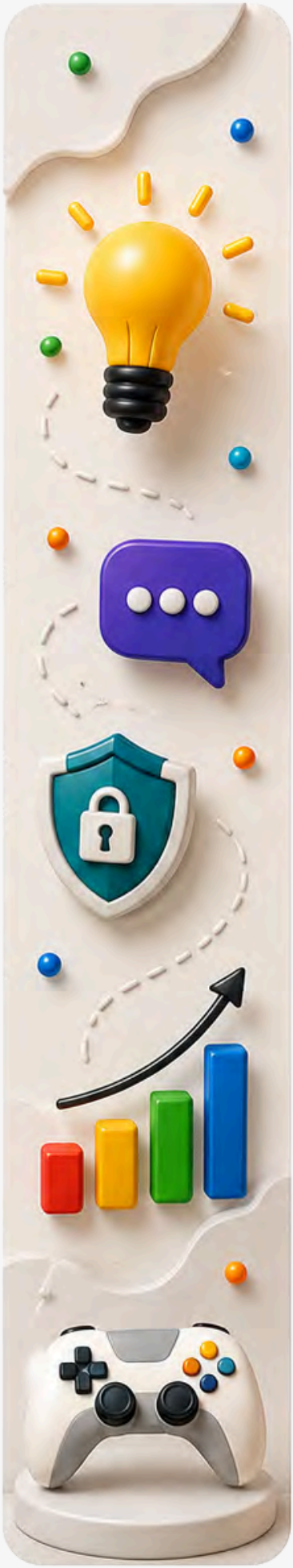
Osvedčené postupy uvedené na predchádzajúcich stranách zdôrazňujú početné rôzne aplikácie gamifikácie v modernom vzdelávacom prostredí. Zahrnutie aktivít patriacich do rôznych vzdelávacích sektorov a oblastí (učenie sa jazykov, matematika, prípravná gramotnosť) ukazuje možnosť využitia gamifikácie ako medzipredmetového pedagogického prístupu, čo vedie k významným pozitívnym výsledkom v učení, porozumení a angažovanosti.

Všetky osvedčené postupy uvedené v tejto príručke majú spoločnú charakteristiku gamifikácie, ich odlišné vzdelávacie a vzdelávacie zameranie však dokazuje, že gamifikácia môže byť cennou metodikou, ktorú možno ľahko prispôsobiť rôznym cieľom a potrebám. Konkrétnejšie:

- Aktivity, ktoré predstavili **Microkosmos** a **Agrupamento de Escolas do Barreiro**, zdôrazňujú, ako môžu gamifikované aktivity s využitím digitálnych aj fyzických nástrojov uľahčiť a spríjemniť učenie sa slovnej zásoby.

- Aktivity **International House Bratislava** a **Hilstad Skole** podporujú jazykovú prax prostredníctvom imerzívnych aktivít v interiéri aj exteriéri, ktoré podporujú spoluprácu a umožňujú študentom objavovať nové prostredia a kultúry prostredníctvom nástrojov digitálnej gamifikácie.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



- **Regional Centre for Information and Scientific Development (RCISD)** využilo gamifikovanú aktivitu, ktorá kombinuje učenie sa jazykov a umeleckú tvorbu, čo umožňuje študentom rozvíjať širokú škálu zručností a zároveň precvičovať nový jazyk.

- **Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale (FONSS)** predstavila aktivitu, ktorá môže pomôcť študentom mladého veku získať základné gramotné zručnosti zábavnou a pútavou formou.

- Nakoniec, **Agrupamento de Escolas de Idães** predstavilo možnosť využitia nástrojov a metodík v interaktívnych aktivitách na výučbu rôznych predmetov, v tomto prípade matematiky, vo viacjazyčnom kontexte.

Každú z aktivít zahrnutých v tejto časti príručky „**EDUGAME: START**“ možno ľahko prispôsobiť rôznym vzdelávacím kontextom a rôznym vzdelávacím potrebám a preferenciám študentov.

Učitelia môžu implementovať jeden alebo viacero postupov uvedených na predchádzajúcich stranách a podať správu o úrovni zapojenia a učenia svojich študentov, aby pochopili, aké typy aktivít a na akej úrovni sa môžu ukázať ako pedagogicky prospešné.

Učitelia by tiež mali mať voľnú ruku a vyvíjať, používať a navrhovať ďalšie aktivity, ktoré môžu predstavovať inovatívny krok v predefinovaní tradičných vzdelávacích metód a stratégií.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Financovaný Európskou úniou

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470

© 2026. This work is licensed under a CC NC SA 4.0 license.

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.