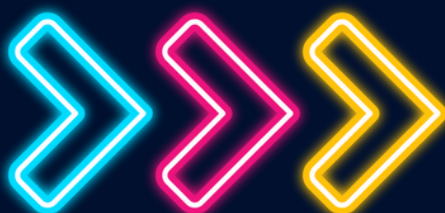




Spolufinancováno  
Evropskou unií



# VIDEO GAMES FOR GOOD

Digitální lov

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĚJAS



Eppas

|                           |                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Délka:</b>             | Přibližně 40-45 minut                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Věk:</b>               | 13 - 18 let                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Velikost skupiny:</b>  | 3 - 5 studentů v týmu                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Záměr:</b>             | Seznámit učící se s digitálními nástroji a platformami.                                                                                                                                                                      |
| <b>Cíle:</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Naučte učící se orientovat se v digitálních zdrojích</li> <li>• Podporujte týmovou práci a spolupráci</li> <li>• Rozvíjejte dovednosti při řešení problémů</li> </ul>               |
| <b>Potřebný materiál:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zařízení s přístupem na internet pro každý tým.</li> <li>• Připravený seznam úkolů nebo položek k „vyhledání“ online (upravený v závislosti na úrovni znalostí skupiny).</li> </ul> |

Týmy 3-5 učících se soutěží o dokončení řady úkolů pomocí poskytnutých internetových zařízení. Těmito úkoly může být například hledání online nástrojů s určitou specifickou funkcí, hledání článků, které nejlépe odpovídají jejich klíčovým slovům a kontrola jejich autenticity nebo učení různých funkcí platforem umělé inteligence.



# Struktura workshopu



Tato interaktivní aktivita pomáhá účastníkům rozvíjet dovednosti digitální navigace a zároveň podporuje týmovou práci a kreativní myšlení. Účastníci se vypořádají se zábavnými online výzvami v závodě s časem a naučí se užitečné tipy a triky.

## 1. Nastavení a příprava

Vytvořte seznam výzev nebo položek k „lovu“ online, přizpůsobený úrovni znalostí a zájmům studentů.

Příklady:

- Najděte první vynalezenou videohru, kdy byla, kdo ji vynalezl, a napište shrnutí hry o 3 větách
- Zjistěte, kteří z těchto vydavatelů videoher mají své sídlo nejbližší k veřejné dopravě: Square Enix, Nintendo, Sony.
- Použijte Google Maps k výpočtu vzdálenosti mezi videoherní společností „Nintendo“ a centrálou „Ubisoft“.
- Uveďte tři webové stránky, kde se můžete naučit programovat zdarma.
- Uveďte tři hry, které zahrnují fundraising ve hře nebo charitativní podporu pro skutečné účely.

Příklad bodovacího systému:

- Přesnost: správnost a kvalita odpovědí (do 10 bodů).
- Rychlost: jak rychle je úkol dokončen (až 5 bodů).
- Týmová práce: spolupráce pozorovaná během lovu (až 5 bodů).

Poskytněte jednomu zařízení přístup k internetu pro každý tým (notebooky, tablety nebo chytré telefony). Ujistěte se, že připojení Wi-Fi je spolehlivé.

Vytiskněte nebo sdílejte digitálně seznam úkolů s jasnými pokyny.

Uspořádejte týmům sezení v prostoru, kde mohou pohodlně spolupracovat, aniž by ostatní slyšeli.



# Struktura workshopu



## 2. Úvod (5 minut):

- Rozdělte účastníky do týmů po 3-5 členech.
- Dodejte skupině energii vysvětlením cíle aktivity: „Toto je vaše šance stát se digitálními detektivy! Spolupracujte, plňte úkoly a předvedte své navigační schopnosti.“

### Představte pravidla:

- Držte se svého týmu a dokončete co nejvíce úkolů do 30 minut.
- Používejte pouze nástroje dostupné na vašich zařízeních.
- Není povolena žádná externí pomoc ani přepínání týmů.

## 3. Lov (30 minut):

- Rozdejte připravený seznam úkolů každému týmu.
- Spusťte odpočítávací měřič na 30 minut.
- Povzbudte týmy, aby vytvořily strategii, než se pustíte do úkolů.
- Facilitátoři sledují pokrok, v případě potřeby poskytují vysvětlení nebo malé rady, ale vyhýbají se prozrazení odpovědí.

## 4. Závěr (5-10 minut):

- Sbírejte a kontrolujte dokončené úkoly pro výpočet skóre.
- Vyhlášte vítězný tým a oslavte úsilí všech.
- Usnadněte krátkou diskusi s otázkami, jako jsou:
- "Co se vám na aktivitě líbilo? Který úkol byl nejnáročnější? Jaké nové digitální dovednosti nebo tipy jste se naučili?"

### Tipy:

- Zajistěte, aby byly všechny úkoly splnitelné v časovém limitu, ale byly dostatečně náročné, aby podpořily aktivní zapojení.
- Budte připraveni pomoci týmům, pokud narazí na technické problémy nebo nepochopí požadavky na úkol.
- Udržujte atmosféru konkurenceschopnou a zároveň podporující podporu spolupráce.

### Možné úpravy:

- Pro mladší nebo méně zkušené skupiny zjednodušte úkoly a uveďte příklady.
- Pro pokročilé skupiny zvyšte složitost úkolů nebo požadujte, aby v jedné úloze používali více nástrojů.

Pokud jsou zařízení omezená, nechte týmy pracovat na sdíleném zařízení, abyste zdůraznili týmovou práci.



# Zdroje



- LessonBud, (2023). Incorporating Gamification into Lesson Plans.  
<https://lessonbud.com/blog/incorporating-gamification-into-lesson-plans/>
- Ronald M. Nober, (2024). Gamification in education.  
<https://www.clickvieweducation.com/blog/teaching-ideas/gamification-in-education>
- Ciprian Vlad, (2021). Gamification: An innovative teaching method. Galati University Press [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification\\_book\\_\\_Gamest.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification_book__Gamest.pdf)