5274

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta

Katedra informačních technologií a technické výchovy

Didaktické počítačové hry na 2. stupni ZŠ

Autor: Ondřej Němeček
Vedoucí práce: Ing. Irena Fialová, CSc.

Praha 2008

NÁZEV:

Didaktické počítačové hry na 2. stupni ZŠ

ABSTRAKT:

Diplomová práce se zaměřuje na zmapování nabídky počítačových her a možnosti jejich případného využití pro edukaci za předpokladu vhodného výběru a cíleného použití učitelem. Práce primárně vychází z on-line zdrojů, zaměřuje se na nejaktuálnější produkty počítačových her, vyhodnocuje vlastní dotazníkový průzkum zaměřený na rodiče a jejich děti, sekundárně využívá vlastních zkušeností autora, jeho rozhovorů s učiteli a dostupnou literaturu.

Těžištěm práce je zmapování nabídky různých zaměřených počítačových her, pro děti ve věku 10 - 14let, a příkladů jejich nasazení v didaktickém procesu vyučování na 2. stupni ZŠ.

Cílem je na příkladech počítačových her poukázat na možnosti jejich užití při podpoře výuky a rozvoje žáků v různých předmětech.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Počítačové hry, didaktické hry, seriozní hry, výukový software, základní škola

TITLE:

Didactic computer games on the second grade of elementary school

SUMMARY:

The thesis deals with the computer games and examples of their use for the education on assumption of good choice and appropriate use by the teacher. It works primarily with online sources, aims at actual game products, own survey aimed at parents and their children, secondarily own experience, interviews with teachers and available bibliography.

The main focus is to make overview of different aimed games for children of age10 -14 years and the usage examples in didactic process of education on the second grade of elementary school.

The aim is to point out the possibilities of usage the games in the education assistance and progress of students in different subjects.

KEYWODRS:

Computer games, Education games, Serious Games, Didactic Software, Elementary school

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně pod vedením Ing. Ireny Fialové, CSc. V práci jsem použil informační zdroje uvedené v seznamu literatury.

V Praze dne 1. 3. 2008

.....

Podpis

Poděkování:

Děkuji tímto paní Ing. Ireně Fialové, CSc. za odborné vedení a rady při zpracování diplomové práce. Také děkuji Janě Kleinové za cenné rady a podporu.

OBSAH:

1 Úvod ... 9
2 Specifikace cílů ... 10
2.1 Formulace hypotéz ... 11
3 Integrace počítačové techniky ... 12
3.1 Integrace ICT do každodenního života ... 12
3.2 Integrace ICT do výuky na ZŠ ... 14
3.3 Příklady realizace výuky ICT na ZŠ ... 15
3.4 Mezinárodní srovnávací výzkumy E-Skills ... 17
3.4.1 Jak mohou počítačové hry rozvíjet e-skills? ... 19
3.5 Vybavenost škol a vzdělávacích institucí ICT ... 21
4 Hra a formy ... 22
4.1 Hra ... 22
4.1.1 Hra – výchova prožitkem ... 23
4.1.2 Simulace – forma her ... 25
4.2 Struktura didaktické hry ... 26
4.3 Organizace, řízení a výběr dobré didaktické hry ... 28
4.4 Příklady didaktických her ... 29
4.4.1 Rozhodovací hry: ... 29
4.4.2 Kvíz ... 29
4.4.3 Soutěž: ... 30
4.4.4 Brainstorming ... 30
5 Výukový software ... 32
6 Počítačové hry ... 33
6.1 Pět úrovní učení v interaktivních hrách ... 33
6.2 Vývoj her ... 36
6.3 Kam hry směřují? ... 40
6.4 Interaktivní software ... 41
6.5 Hardware ... 42
6.5.1 Hardware pro mobilní hry ... 43
6.5.2 Hardware pro konzolové hry ... 43
6.5.3 Hardware pro počítačové hry ... 44
6.6 Typologie her ... 46
6.6.1 Základní rozdělení počítačových her: ... 46

6.6.2 Detailní rozdělení počítačových her dle žánrů s příklady nejznámějších tit.:..... 50
6.6.3 Nevhodné obsahy 59
6.7 Edukační počítačové hry 59
6.7.1 Edutainment games 59
6.7.2 Virtual labs 60
6.7.3 Komerční hry 60
6.8 Zásady tvorby didaktických počítačových her 61
6.8.1 Rozdělení didaktických počítačových her 62
6.9 Výzkumy v oblasti výukových her 62
7 Přehled her využitelných ve výuce 66
7.1 Anglický jazyk 66
7.1.1 Ten Little Indian 66
7.1.2 The Legend of the Apache Gold 68
7.1.3 Triple Play Plus English 68
7.1.4 On-line hry 70
7.2 Dějepis 70
7.2.1 Antický Řím - Imperium romanum 70
7.2.2 Hearts of Iron 72
7.2.3 Středověká Evropa – Age of Empire 73
7.2.4 Age of Empires III 74
7.2.5 Caesar IV 76
7.2.6 Anno 1503 77
7.2.7 CivCity: Rome 80
7.2.8 Světová hospodářská krize USA – Mafia: The City Of Lost Heaven 81
7.3 Fyzika 82
7.3.1 Letectví – Microsoft Flying simulátor 2002 82
7.4 Chemie 83
7.4.1 Chemické pokusy – Virtual labs 83
7.5 Matematika 85
7.5.1 On – line hry www. mathsisfun.com 85
7.6 Občanská výchova 86
7.6.1 Simulace rodiny a společnosti – SIMS 86
7.6.2 Prevence domácího násilí – Domácí násilí – Game over! 88
7.6.3 Hlad a uprchlíci – FOOD FOORCE 89

7.6.4 Evropská unie - EUROPA 2045 90
7.6.5 Lidská práva – Conflict palestine 93
7.6.6 Lidská práva - Hra na uprchlíky 95
7.6.7 Lidská práva – Hush 96
7.6.8 Ekologie – Honoloko 97
7.6.9 Ekologie – Ekoagenti 97
7.6.10 Záchranná služba – Emergency 4: Global Fighters for Life 98
7.7 Zeměpis 99
7.7.1 Civilization: Call to Power 99
7.7.2 Sim City 3000 100
7.7.3 SimCity Societies 101
7.8 Přírodopis 102
7.8.1 Zoologická zahrada – Zoo Empire 102
7.8.2 Zoo Tycoon 2 103
7.8.3 Lidské tělo, zhoubné nemoci – Re-Mission 105
8 Hry, závislost, násilí 107
8.1 Závislost, zdravotní komplikace a počítačové hry 107
8.1.1 Patologické hráčství „Gambling“ 108
8.1.2 Další diagnostické skupiny 108
8.1.3 Fyziologické zdravotní potíže 109
8.2 Souvislost mezi násilím a hrami 110
8.3 Účinky násilí na psychiku dítěte 110
8.4 Reálné ovlivnění vnímání skutečnosti 112
8.5 Mechanismus identifikace 113
8.6 Násilí jako integrální součást her 113
9 Rating jako ochrana dětí 116
9.1 Organizace PEGI 117
9.2 Hodnocení her 117
9.3 Služba vyhledávání her 118
10 Praktický průzkum 120
10.1 Použité metody 120
10.1.1 Výběr respondentů 120
10.1.2 Časový harmonogram 121
10.1.3 Organizační, finanční, materiálové zajištění výzkumu 121

10.1.4 Předprůzkum 122
10.2 Dotazníkové šetření 123
10.2.1 Dotazník děti 123
10.2.2 Dotazník rodiče 124
10.2.3 Dotazník učitelé 125
10.3 Zpracování výsledků 125
10.4 Zjištěné výsledky a jejich interpretace 125
10.4.1 Výsledky – Dotazník děti 125
10.4.2 Porovnání výsledků chlapců a dívek 136
10.4.3 Výsledky – Dotazník rodiče 141
10.4.4 Výsledky – Dotazník učitelé 145
11 Realizační část Didaktické zařazení her do výuky 148
11.1 Časový plán modelu 148
11.2 Metodika použití klasické počítačové hry 148
11.3 Realizace výuky s využitím počítačové hry AoE II 148
11.4 Zhodnocení 150
11.5 Návrhy témat, scénářů a úkolů 151
11.5.1 Vyučovaná látka – Anglie a Francie v pozdním středověku 151
11.5.2 Vyučovaná látka – Křížové výpravy ve 12. století 153
12 ZÁVĚR 155
13 Seznam použitých informačních zdrojů 157
13.1 Seznam literatury 157
Knihy 157
Časopisy 158
13.2 Internetové odkazy 159
13.3 Seznam tabulek 162
13.4 Seznam grafů 163
13.5 Obrázky 164
13.6 Seznam příloh 167

1 ÚVOD

Informace mají zásadní úlohu v životě lidí. Posledních dvacet let jsou lidé svědky obrovského rozvoje počítačové a komunikační techniky, která jim umožňuje komunikovat, vyhledávat informace, učit se a také se bavit. Rychlost rozvoje informačních technologií je závratná, informace dnes aktuální zítra být již nemusí. Naučit děti ovládat informační a komunikační technologie, umět vyhledávat, hodnotit, interpretovat kvalitní, pravdivé, aktuální a hodnotné informace je jeden z nejdůležitějších úkolů vzdělávání.

Děti – naši žáci a žákyně přicházejí do kontaktu s počítači většinou nejprve v rodině. Učí se od rodičů a sourozenců, ale mnohdy je brzy předčí. Jedním z důležitých faktorů je jejich touha poznávat a objevovat nové. Děti si nepřipouští rizika, nebo si jich nejsou vědomé, nemají strach něco pokazit. Učení metodou pokus omyl je charakteristické pro jejich objevování. Počítač, herní konzole, mobilní telefon se stávají v dětském světě brzy něčím naprosto samozřejmým a přirozeným. K přirozenému používání a vnímání techniky přispívají také výrobci, kteří vytvářejí produkty přímo určené dětem. Výrazné barvy, jednoduchá emotivní grafika, speciální ergonomie – to jsou znaky těchto produktů, ať už jde o mobilní telefon, konzoly, software či hru.

Hra je činnost, která dítě baví od raného věku. Velmi brzy přicházejí děti do kontaktu s hrami na počítačích či herních konzolích. Jejich pomocí se naučí základnímu ovládání počítačů, rozvíjí jemnou motoriku. Čím je dítě starší, tím vybírá hry obtížnější, znamenající pro něj výzvu. Řeší problémy, zažívá pocity neúspěchu a vítězství při splnění úkolu. Hra chválí dítě dalším postupem, ztížením úkolů mnohdy až na hranici proveditelnosti, jejichž splnění je podmíněno maximálním soustředěním a fyzickou kondicí. Při hře se děti naučí ve virtuálním světě příjemnou a zábavnou formou obrovské množství informací a činností, proto se tedy ve své diplomové práci zabývám využitelností didaktických počítačových her, ve výuce.

2 SPECIFIKACE CÍLŮ

Jako cíl diplomové práce jsem si stanovil analyzovat informace o počítačových hrách určeným dětem ve věku 10–15let, aktuálně dostupných na trhu a z mého pohledu využitelných při výuce různých předmětů. Výběr tvoří tituly didaktických her a her „zábavných", hry recenzuji.

Cílem didaktické části je vytvoření modelových příkladů využití rozličných her v hodinách, Základním kritériem výběru jsou obsah nebo schopnost simulace dějů dětem těžko představitelných. Didaktická část diplomové práce může být využita učiteli jako návod na použití počítačových her při výuce.

Důležitým hlediskem je otázka hodnocení počítačových her a jejich pozitivní a negativní vlivy na děti a mládež. Snažím se nahlédnout do problematiky násilí ve hrách a možných dopadech na psychiku dětí.

Rodiče mají naprosto klíčovou roli při výchově dětí. Proto jsem provedl průzkum zacílený na získání informací o jejich úloze při výběru her pro své dcery a syny. Zda mají informace o vhodných hrách, nebo jsou důvěřiví a výběr nechávají na dětech.

Pro potvrzení hypotézy bylo nutné provést průzkum zaměřený na cílovou skupinu žáků ZŠ ve věku 10–15let.

Věřím, že moje diplomová práce bude přínosem k orientaci ve světě počítačových her a inspirací pro jejich použití ve výuce.

2.1 Formulace hypotéz

H1: Očekávám malý počet titulů her didaktických a naopak velký počet her nevhodných.

H2: Očekávám, že děti ve věku 10–15 let jsou dostatečně informovány o nabídce her, ale ne o jejich vhodnosti pro ně.

H3: Očekávám, že rodiče nejsou dostatečně informováni o nabídce vhodných her pro své děti ve věku 10–15 let.

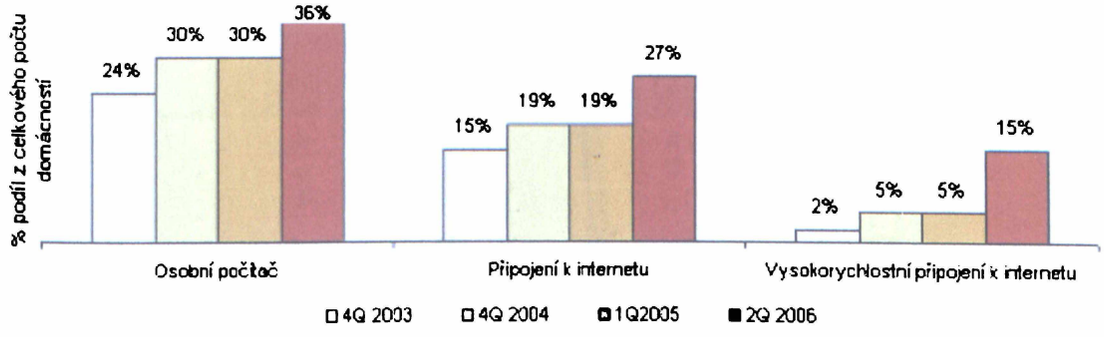
H4: Očekávám, že rodiče vybírají počítačové hry podle doporučení dětí.

3 INTEGRACE POČÍTAČOVÉ TECHNIKY

3.1 Integrace ICT do každodenního života

V dnešní době jsou počítače a informační technika masivně integrovány a život bez nich si neumíme představit. V moderních domácnostech se stále více objevují multimediální stanice, notebooky nosí děti do školy, PDA používáme pro zápisky a telefonujeme po internetu, v nejbližší době budou počítače řídit veškerá zařízení domácnosti a centralizuje se ovládání. Vysokorychlostní internet se stává nezbytností. Nabídka připojení od mnoha společností je největší ve velkých městech zejména v Praze, kde je připojeno již 37% domácností. Nejhorší situace je v Ústeckém kraji, kde je doposud připojeno jen 19% domácností. Stoupající trend rozvoje počítačů v domácnostech a internetu je doložen každoročním měřením ČSÚ, které je možné vidět na následujícím grafu (http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/rozsireni_a_vyuzivani_pocitacu_a_internetu_v_domacnostech_a_mezi_jednotlivci_v_cr).

Graf 1: Vybavenost domácností osobním počítačem, připojením k internetu celkově a vysokorychlostním připojením



Zdroj:
<http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/rozsireni_a_vyuzivani_pocitacu_a_internetu_v_domacnostech_a_mezi_jednotlivci_v_cr >

V rodinách kde není peněz nazbyt, pořizují rodiče svým dětem alespoň herní konzoly. Ty dnes uspokojí i nejnáročnější hráče počítačových her a snaží se získat uživatele různými lákadly.

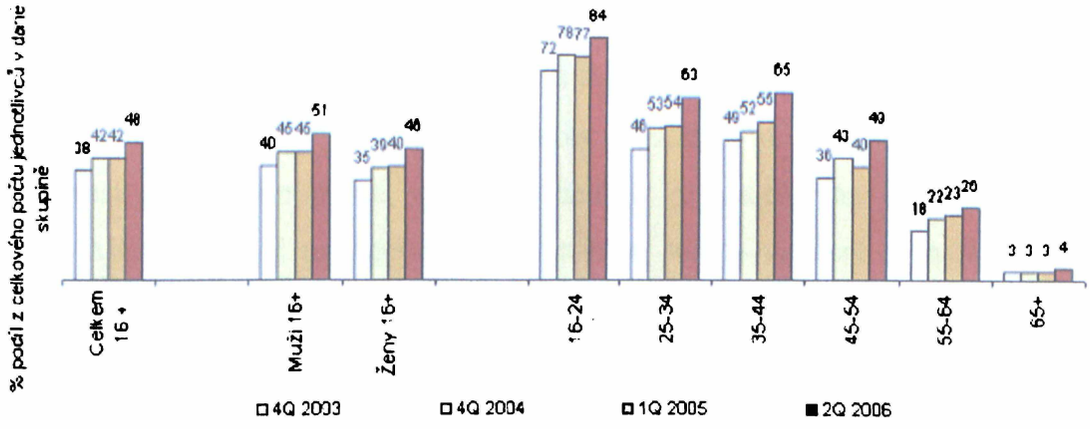
Příkladem může být konzole Wii, která umožňuje dvěma hráčům hrát hru pomocí bezdrátového ovladače, kterým hráč pohybuje (máchá kolem sebe). Takto můžete hrát tenis, golf, řídit závodní auto, účastnit se středověkých šermířských zápasů a bitev II světové války. Výhoda tohoto zařízení je, že hráčům přináší fyzický pohyb celého těla a tím předchází „starým" neduhům vzniklým dlouhým sezením.

Další výrobky herního průmyslu nazvané Playstation 3 a Box, nabízejí neskutečný grafický výkon a přehrávání filmů na Blue-ray discích, což jsou nástupci DVD.

Pokud uživatele nelákají hry, určitě tu pro ně bude možnost neomezené komunikace a možnosti získávání nejaktuálnějších informací. Veřejnost hojně využívá služeb, jako email, který v posledních 3 měsících jej použilo 84 % uživatelů internetu a chat. Zvláště ženy jsou vášnivými uživatelkami nejrůznějších webových chatů a komunikačních programů, nejznámější uvádím ICQ a SKYPE. Rozšiřování podporuje možnost dosud bezplatného užívání těchto programů.

Pro ucelení představy o uživatelích osobního počítače a internetu jsou uvedeny výsledky každoročního měření ČSÚ.

Graf 2: Uživatelé osobního počítače celkem, podle pohlaví a podle věku



Zdroj: <http://www.czso.cz/csu/2007edicniplan.nsf/publ/9701-07-v_roce_2007>

Pro diplomovou práci jsou zvlášť zajímavá data získaná výzkumem prováděným v roce 2006 ve skupině žáků ve věku 10 – 16let. Dokumentují skutečnost, že 75,1% dotazovaných žáků někdy v minulosti již použilo internet a v posledních 3 měsících 72% z nich. Na těchto výsledcích má nemalou zásluhu výuka na základních školách a dostupnost internetu pro rodiny (http://www.czso.cz/csu/2007edicniplan.nsf/publ/9701-07-v_roce_2007).

Tabulka 1: Použití internetu jednotlivci

Tabulka 18 Použití internetu jednotlivci
Table 18 Use of the internet by Individuals

	Jednotlivci / Individuals	
	Někdy použili internet / *Have ever used internet*	Uživatelé internetu (použili internet v posledních 3 měsících) / Internet users (used internet in *the last 3 months)*
	%*	%*
Celkem 16+ / *Total 16+*	**47,2%**	**41,0%**
Pohlaví/ *Gender*		
Muži/ *Males*	50,1%	44,1%
Ženy/ *Females*	44,5%	38,1%
Věková skupina/ *Age*		
10 - 15 let	75,1%	72,0%
16 - 24 let	86,0%	77,7%

Zdroj: <http://www.czso.cz/csu/2006edicniplan.nsf/publ/9701-06-v_roce_2006>

K přípravě do školy používá internet 59 % všech studentů.

Porovnáním dat získaných dlouhodobým měření ČSU docházím k přesvědčení, že mladí lidé (16 – 24 let) používají internet stále více a častěji. Např.: v roce 2006 použilo internet v posledních 3 měsících 77%, v roce 2007 už 82% dotázaných (cit. Kyselica, A., Český statistický úřad). Tento trend bude i nadále pokračovat, a to zejména rozšiřováním možností přístupu k internetu pomocí mobilních telefonů.

3.2 Integrace ICT do výuky na ZŠ

Výuka Základních škol je vymezena Rámcovým vzdělávacím programem pro základní vzdělávání. Povinností každé školy je zařadit ICT do svého ŠVP(školní vzdělávací plán) dotací jedné vyučovací hodiny Informatiky na prvním a druhém stupni. Mnoho škol si uvědomuje nedostatečnost tohoto nařízení a snaží se výuku rozšiřovat. Jednou z cest, jak ICT do výuky více začlenit, je hojného využívání mezipředmětových vztahů, rozšíření o oblast používání digitálních technologií, o kterých Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání mluví v oboru Člověk a svět práce v tematickém okruhu Využití digitálních technologií.

Většina ZŠ však naráží na problémy finančního krytí výuky ICT, panuje nejistota kolem další podpory počítačových témat v českých školách po ukončení programů Státní informační politiky ve vzdělávání a školy jsou víceméně odkázány samy na sebe, popřípadě zřizovatele.

3.3 Příklady realizace výuky ICT na ZŠ

Na prvním stupni se informatika ve většině škol vyučuje v rámci standardních předmětů. Jako samostatný předmět se informatika objevuje většinou až od třetí třídy. Tento trend má možná příčinu ve velké náročnosti, absenci speciálního softwaru pro malé děti na ZŠ, možná í v malé vzdělanosti a zkušenosti vyučujících na prvním stupni.

Možné však je i to, že se školy snaží prosadit princip návaznosti a rozšiřování počítačových dovedností. Pokud tedy škola zavádí předmět s ICT obsahem ve třetí třídě, snaží se hned v dalších ročnících na tuto zkušenost žáků navazovat a nabízet jej i v dalších ročnících např. i formou volitelných předmětů.

Na druhém stupni ZŠ se obohacování výuky pomocí ICT hodně liší. Mnoho škol zavádí informatiku povinně od šesté třídy, v následujících ročnících ji nabízejí buď formu volitelného, nebo povinného předmětu popřípadě formou blokové výuky. Také je patrná snaha o rozšiřování této výuky v rámci tematického okruhu Využití digitálních technologií.

Vznikají zajímavé názvy předmětů s ICT obsahem: Seminář z informatiky, Počítačová grafika, Tvorba webových stránek, Programování, Psaní všemi deseti, Aplikace informačních technologií, Základy administrativy, Informatika. Vzhledem k metodice výuky informatiky je také zajímavý fakt, že většina těchto předmětů je zařazena do rozvrhu pouze s dotací jednu hodinu týdně: jen jedna škola z deseti oslovených, zařadila tento předmět v osmé a deváté třídě v rozsahu dvě hodiny týdně.

Zajímavá je otázka, co pro učitele znamená počítačově gramotný absolvent základní školy. Toto jsou některé názory:

Na konci 6. třídy by dítě mělo bez problémů vyplodit upravený referát s nadpisem, obrázkem, podpisem, odkazem na literaturu nebo web. Mělo by tušit, kam jít pro informace (vyhledávač, encyklopedie, doporučené stránky), nemělo by zaváhat, když mu řeknu, kam si to má uložit (na síti).

Jana Pastyříková, ZŠ Komenského 2, Žďár nad Sázavou

Počítačově gramotné dítě si představujeme jako žáka, který je schopen požadované informace vyhledat a následně zpracovat pomocí k tomu určených programů tak, aby byly v rámci předem stanovených kritérií prezentovatelné a

obhajitelné. To znamená základní dovednost ovládání počítače samotného a znalost operačního systému, schopnost vyhledávat informace na internetu - používání nějakého prohlížeče a webových vyhledávačů, dovednost zpracovat dokument - práce s textovým editorem, dovednost upravovat obrázky - práce s grafickým (bitmapovým) editorem, obratnost představit výsledky své práce - tvorba prezentací.

Jan Šebrle, FZŠ Chlupova, Praha

V uživatelských dovednostech dosáhnout znalostí a schopností používat ICT na úrovni mezinárodně uznávaných testů ECDL, pracovat s multimédii, grafickými editory, vytvořit webovou stránku. Cílem je, aby se žáci dokázali orientovat i v nových technologiích, které budou používány v době jejich zapojení se do profesního života.

Soňa Šonková, ZŠ Petřiny Jih, Praha

Považuji klávesnicovou gramotnost (psaní všemi deseti) za předpoklad efektivní počítačové gramotnosti.

Oldřich Suchoradský, ZŠ Kopidlno

Počítačově gramotný žák pohotově reaguje na nové ICT oblasti na základě poznaných souvislostí z předchozích zážitků s ICT technikou. Mezi základní dovednosti žáka v základní škole patří pochopení pojmu soubor a jeho uložení v počítači (nezávisle na použitém operačním systému), kritické hodnocení vyhledaných informací z příslušných zdrojů, kopírování a práce se zálohami, efektivní komunikace e-mailem a dalšími prostředky.

Petr Naske, ZŠ a MŠ Červený Vrch, Praha 6

(http://www.rvp.cz/clanek/1534)

Můj osobní názor se velmi shoduje s posledním příspěvkem. Myslím si, že výuka ICT na základní škole by měla zohledňovat individualitu žáků a na základě jejich možností pružně přizpůsobovat obsahy. Považuji za nezbytné, aby si žáci osvojili určité množství informací, které jim pomůže orientovat se ve světě informací a techniky. Za smysluplné také považuji do rozvrhu začlenování předmětů, jako jsou psaní všemi deseti, administrace webových stránek, práce s multimédii a programování (např. LEGO). Počítačové hry jsou dle mého názoru ideální tréninkový prostředek, jak žáky naučit mnoho a mnohdy i příjemnou zábavnou formou.

Z předchozího textu jasně vyplývá, že vzdělávání v ICT na ZŠ lze chápat rozdílně. Mnohé základní školy vyučují v rámci ICT různá témata, tento stav je příčinou, že mnozí jejich absolventi budou odcházet na vyšší stupně škol vybaveni rozdílnými vědomostmi (SIMONIDES, 2008).

3.4 Mezinárodní srovnávací výzkumy E-Skills

Rozvoj ICT a informační gramotnosti v Evropě, je předmětem mnoha výzkumů. Jedním z nich je mezinárodní kvalitativní výzkum moderních výukových metod využívajících informační a komunikační technologie SITES, který byl proveden v období roků 2000-2002. Národním koordinátorem tohoto výzkumu byl ing. Brdička z KITTV PedF UK. (http://it.pedf.cuni.cz/sitesm2/)

Eurostat je mezinárodní organizace, která provádí statistické výzkumy v EU, zahrnující i informační gramotnost. Pojmem E-Skills můžeme volně přeložit jako E–schopnosti, nebo elektronické dovednosti, které se zrcadlí v informační gramotnosti. Ta se skládá se z gramotnosti funkční a počítačové. Rozumí se jí schopnost rozeznat potřebu informace, umět ji vyhledat, vyhodnotit a efektivně využít.

Funkční gramotnost je odvozená od povahy vyhledávaných informací, která je obvykle dána charakterem profese. Liší se tudíž svou kvantitou i kvalitou (šíře informačních zdrojů apod.). Jiné informační potřeby má žák, jiné jeho učitel.

Funkční gramotnost se navíc skládá z literární, dokumentové, numerické a jazykové gramotnosti.

- Literární gramotnost: čtení s pochopením, interpretace textů, psaní seminárních prací, odborných textů, odborné vyjadřování a styl apod.
- Dokumentová gramotnost: práce s formuláři, práce s informačními zdroji, citace apod.
- Numerická gramotnost: práce s grafy, tvorba tabulek, výpočty apod.
- Jazyková gramotnost: schopnost použít cizí jazyk (zejména anglický) a stylistická stránka tvorby textů ve vlastním jazyce (jazyková kultura)

Počítačová gramotnost je tedy jedním z hlavních předpokladů dosažení dobré informační gramotnosti. Představuje jednoduše řečeno schopnost používat informační a komunikační technologie ke své práci. Počítačově gramotný člověk zvládá pracovat s využívaným programovým vybavením, komunikovat prostřednictvím internetu a využívat ho k vyhledávání a zpracovávání informací. Je také schopný využívat dalších možností a služeb, které mu tyto technologie nabízejí.

Elektronické dovednosti rozděluje do dvou hlavních linek: počítačové a internetové.

Toto jsou činnosti, které vymezují úroveň počítačových dovedností:

- použití myši ke spuštění programů
- kopírování nebo přemístění dokumentů či složek
- využívání funkcí *kopírovat* a *vložit* k duplikaci nebo přemístění informací v rámci dokumentu
- využívání základních aritmetických funkcí (sčítání, odčítání, násobení a dělení) v tabulkovém procesoru
- komprimování složek
- vytváření počítačového programu s využitím programovacího jazyka

Počítačové dovednosti dělí dle těchto parametrů na 3 úrovně:

- nízká úroveň poč. dovedností: odpovídá splnění 1 nebo 2 aktivit
- střední úroveň poč. dovedností: odpovídá splnění 3 nebo 4 aktivit
- vysoká úroveň poč. dovedností: odpovídá splnění 5 nebo 6 aktivit

Následující činnosti slouží jako parametry pro zjišťování úrovně internetových dovedností:

- vyhledávání informací pomocí vyhledavače
- poslání emailu s přiloženým dokumentem
- účast na on-line diskuzích a fórech
- telefonování přes internet
- výměnné sítě (P2P) ke sdílení hudebních nahrávek, filmů apod.
- tvorba webových stránek

(http://it.pedf.cuni.cz/sitesm2/)

3.4.1 Jak mohou počítačové hry rozvíjet e-skills?

V obecné rovinně má počítačově gramotný člověk schopnost rozeznat potřebu informace, umět ji vyhledat, vyhodnotit a efektivně využít. Interaktivní hry jsou specifický druh softwaru, který se zaměřuje na nějaké téma.

Žák tedy musí nejdříve vyhledat informace o tomto softwaru. Nejčastěji zjišťuje od svých spolužáků jejich názory, zajímají ho informace o obsahu hry, žánru, tématu, ale také o hardwarových požadavcích, atd. Děti ve věku 10-15let většinou nezajímá vhodnost hry vzhledem k jejich věku, ale to zda je hra zábavná, realistická, dobře hratelná, atd.

Poté probíhá rovina vyhodnocování získaných informací, kdy žák porovnává názory jiných se svými potřebami, které pociťuje.

Rovina využití probíhá od chvíle, kdy žák dostává do rukou většinou DVD nosič s interaktivním programem. Stojí před úkolem využít tento software, nainstalovat do počítače, v jednodušším případě spustit v herní konzoli.

Toto jsou činnosti, které žák zdokonaluje používáním interaktivních her.

Počítačové dovednosti:

- používá myši ke spuštění a ovládání
- vytváří, kopíruje nebo přemísťuje dokumenty a složky při instalaci, aktualizaci a rozšiřování interaktivních her
- při archivaci dosažených výsledků (levelů) komprimuje složky, vytváří textové záznamy (funkce kopírovat, vložit), používá programy pro vytváření kopií CD, DVD nosičů

Internetové dovedností:

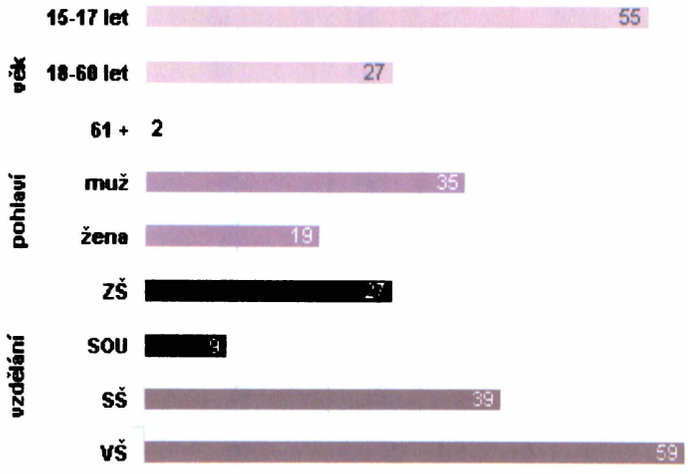
- vyhledává informace o interaktivních hrách pomocí vyhledavače (informace o novinkách, o zkušenostech jiných hráčů, o tipech jak zlepšit svou úspěšnost, o herních turnajích, atd.)
- posílání emailu s přiloženými dokumenty o výsledcích, obrázky z her
- účastní se on-line diskuzí a fór, zejména při on-line hraní je tato činnost s hrou přímo spojená a hráč bez komunikace s ostatními hráči nemůže být úspěšný (WoW, Divoké kmeny, Trilian, atd.)

- telefonuje přes internet pomocí programů ICQ, SKYPE, atd., zejména při on-line hraní v týmech, při zjišťování informací, při řešení herních problémů (složitých úkolů nebo situacích),
- používají výměnné sítě (P2P) ke sdílení hudebních nahrávek, filmů, interaktivních her, apod.
- vytváří webové stránky a webové deníčky zejména o činnostech, které je zajímají a baví. Interaktivní hry jsou pro žáky takovýmto tématem.

Statistika ministerstva informatiky 2005

Dle měření Ministerstva informatiky ČR z roku 2005 je absolutní hranice počítačové gramotnosti české populace 66 % a odpovídá tvrzení „využívám PC nebo jej umím používat". Předkládané znalosti při testování některých z parametrů počítačové gramotnosti nebyly v souladu s realitou (povrchní znalost byla vydávána za dobrou apod.).

Graf 3: Počítačová gramotnost české populace (% populace); 2005



Zdroj: http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/e_skills

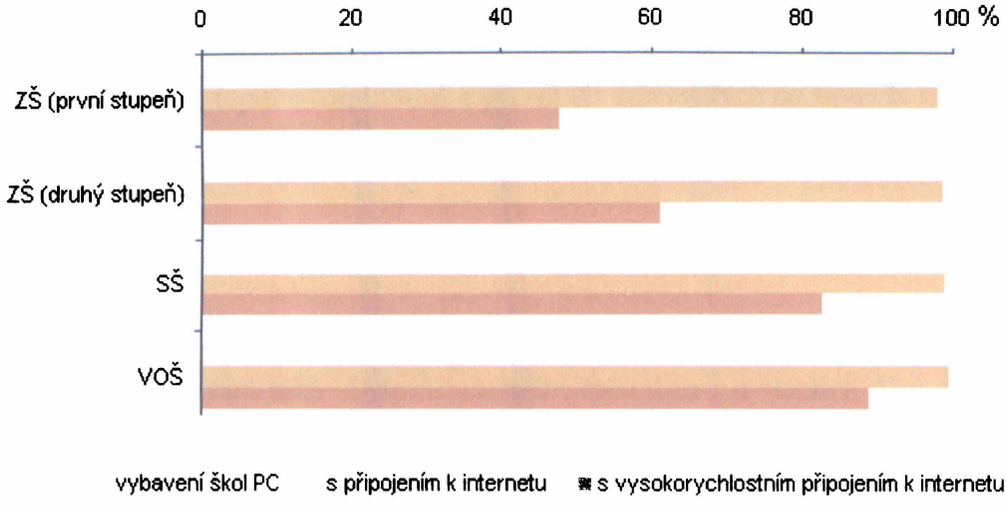
Z tohoto grafu jasně vyplývá obrovský přínos výuky ICT již na základních školách, kde se informační gramotnost stává jednou z priorit výuky. Věřím, že právě rozvoj počítačových výukových her přinese další zkvalitnění a efektivitu výuky.

3.5 Vybavenost škol a vzdělávacích institucí ICT

Navazuji zde na úvodní část této kapitoly o integraci ICT do běžného života. Výsledky průzkumu z roku 2005 ukazují počítačové vybavení a připojení na internet na českých školách. V roce 2005 bylo 99,7 % základních škol (první stupeň) v ČR vybaveno počítači, z čehož 98,1% má připojení k internetu a ve 47,8% se jedná o vysokorychlostní připojení.

Graf 4: Vybavení škol PC a internetem

(v %, podíl na celkovém počtu škol daného typu);2005



Zdroj: http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/ict_infrastruktura_ve_skolstvi

Kvalitní počítačové vybavení a vysokorychlostní připojení internetu je nezbytnou podmínkou mimo jiné pro realizaci výuky pomocí výukových počítačových her. Z výzkumu (viz graf 4) sice vyplývají určité skutečnosti, ale podrobnější a aktuálnější analýza dosud chybí.

4 HRA A FORMY

4.1 Hra

Hru můžeme definovat takto: je to činnost jednoho či více lidí. Hra nemusí mít konkrétní smysl, ale nezbytně musí mít za cíl bavit a relaxovat. Hry hrajeme především pro zábavu, ale mohou také sloužit jako forma simulace nebo vzdělávání, díky hrám můžeme navodit nejrůznější situace a stavy. Hry mají nezastupitelnou úlohu ve všech lidských společnostech na světě.

Hry rozdělujeme:

- pohybové hry (sportovní, trénink činností od uměleckých po lovecké)
- klidové hry (trénink pozornosti, pozorování a intelektu)

Hra a děti

Hra má jasně závažné důsledky pro všechny oblasti duševního života dítěte. Je nesprávné na ni pohlížet jako zbytečné marnění času a to i u starších dětí. Na straně druhé nesmíme zapomenout na to, že pro dítě je účelem hry prostě radost. Dítě se nepouští do hry s úmyslem zjistit, jak co funguje, anebo aby si vyzkoušelo dospělé role, cvičilo si představivost, postřeh, motorické schopnosti atd. Dítě hraje, protože je to baví, a učení, které ze hry vyplývá, je z jeho hlediska nepodstatné. I když se věnuje takzvané strukturované hře (organizované učitelem, který vyjádří smysl poskytnout tím žádoucí učební zkušenosti), dítě ji přesto vnímá jako v podstatě nezávaznou činnost, určenou pro jeho rozptýlení (PROKEŠ, 2001)

Rozhodně bychom neměli kvůli této motivovanosti „vyhledávat slasti" pokládat hru za něco podřadného. Naše západní civilizace položila hlavní důraz na práci. Činnosti vykonávané jen pro potěšení jsou pokládány za něco, co má ve skutečnosti jen malou hodnotu. Z pohledu psychologa, je důležité vše co přispívá k psychickému zdraví dítěte nebo dospělého, proto hra která je zacílená na poskytování slastí, může být hodnotnější, než činnosti související s prací. Ani učitelé by neměli tuto stránku hry zlehčovat. Neměli by vidět dětství pouze jako přípravu na dospělost.

Jestliže dítě zjistí, že hra je něčím, čeho si dospělí váží a čemu se může věnovat a neprožívat přitom pocit viny, že marní čas a že by se mělo v dané chvíli věnovat

vážnějším věcem, pomáhá mu to k vytváření pozitivních postojů vůči zábavě v životě vůbec. Jak zní jedna z definic psychologa Allportova (1961): *Zdravý jedinec je ten, kdo dokáže úspěšně pracovat, hrát si a milovat* (SMÉKAL, MACEK, 2002)

Hra a učení

Pro dítě je hra důležitá také z jiné stránky. Děti se hrou učí stejně, jako se učí vědomě či nevědomě. V odborné literatuře se můžeme setkat s termínem – *herní pud*, jak můžeme označit dětskou formou učení. Je pro ně stejně důležitý jako pud hladu, a další pudy sloužící k přežití, který děti motivuje k interakci se svým prostředím (Fontana, 1997).

Hra jako forma výuky

Didaktická hra je analogií spontánní činnosti dětí, která sleduje výukové cíle. Může se odehrávat kdekoliv, na hřišti, v přírodě, v učebně, tělocvičně. Každá hra má svoje jasně definované pravidla a vyžaduje průběžné řízení a závěrečné vyhodnocení. Je určená jednotlivcům a skupinám, přičemž role pedagogického vedoucího má široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Předností didaktické hry je stimulační náboj, probouzející zájem, zvyšující angažovanost žáků na předváděných činnostech, podporuje jejich tvořivost, spontánnost, spolupráci a soutěživost. Hra je nutí využívat různé poznatky, schopnosti a zručnost, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím reálného života.

Didaktická hra má specifický význam a účel. Je zdrojem motivace, zvyšuje aktivitu myšlení, rozumové úsilí a koncentraci pozornosti.

Didaktické hry mohou být např. na psychické uvolnění a odreagování, hry podporující rozvoj vyjadřovacích schopností, mimiku a gestikulaci, podněty pro rozvoj vlastní osobnosti.

4.1.1 Hra – výchova prožitkem

Předmětem prožívání je vnější svět, stav organismu i mysli. Pravé prožívání nemůže být honba za povrchními zážitky. K přetvářejícímu prožívání dochází za určitého duševního a tělesného napětí, ve fázi určité vývojové zralosti a oslovitelnosti hodnotami. Prožívání je spojeno s aktivní vůlí něco utvářet, měnit, vykonat. Formování a umožnění významného prožívání hodnot patří k nejdůležitějším úkolům výchovy mladých lidí.

Prožitek je určitá událost nebo prožití něčeho uceleného, co nám v proudu prožívání zřetelně vyvstává díky zvláštní intenzitě, obsahovosti nebo zvláštnosti. Prožitek se většinou odlišuje od zážitků běžného dne a znamená pro prožívajícího něco opravdu zvláštního.

V prožitkově orientovaných akcích spojuje prožitek dohromady všechny členy skupiny. Může se tak stát místem, kde obnovujeme komunikaci s druhými a díky jim i sami se sebou a zároveň s celkem.

Důležitější než vnější efekt prožitků bude vždy způsob a cesta jejich zpracování, zvnitřnění. Každý podnět si člověk integruje a mění v prožitek a ten si pomocí reflexe přivlastňuje a uchovává. V tomto kontextu lze pochybovat o tom, zda prožitek sám výchovně působí, a proto i jeho využívání k výchovným účelům je třeba zvažovat.

Je zřejmé, že prožitky se silnými odezvami v životě člověka patří mezi řídící podněty „sebevýchovy". Obecně lze říci, že každá výchova je prožitek, ale ne každý prožitek vychovává. Prožitek je jeden ze základních metodických pojmů moderní pedagogiky. Škola má být stejně jako rodina zážitkovým polem pro dítě. Stejně tak jako každá vyučovací hodina by měla být pro žáka prožitkem a didaktické hry jsou možností, jak tohoto cíle dosáhnout.

Výchova prožitkem vytváří alternativu k tradičním výchovným a vzdělávacím postupům. Chce napravovat deficity moderní doby, vznikajících nedostatkem bezprostředních zkušeností a zážitků, neuvědomováním si vlastní tělesnosti a ztrátou přirozeného prostředí. Také hledá cesty, jak prožívat vnější svět a povzbuzovat citlivost prožívání.

Zkušenost můžeme považovat za znalost, kterou jsme získali vlastním prožíváním a vlastním náhledem. Je to suma jednotlivých částí prožitků, zpracovaných pomocí reflexe. Dá se říci, že výchova prožitkem zprostředkovává zkušenost skrze neobyčejné zážitky. Snaží se ve správné míře postihnout obě strany zkušenosti, jak vnitřní prožitek, tak i vnější souhrn příhod a událostí.

Prožitky samy o sobě nejsou pedagogicky ovlivnitelné, buď se vytvářejí, nebo ne. Promyšlené uspořádání obsahu didaktické hry s nároky na myšlení, cítění a jednání však může vytvořit podmínky pro jejich určité výchovné působení. Nedosáhneme-li toho, pak obvykle nemůžeme mluvit o výchově (Neuman, 2004).

4.1.2 Simulace – forma her

Simulační hra je hra, která modeluje profesionální či životní situace. Zjednodušuje působící vlivy, omezuje podmínky na nejtypičtější, člení celý průběh na klíčové etapy. Dovoluje zkrátit reálné trvání celého průběhu, redukovat varietu možných řešení na exemplární; umožňuje vyzkoušet si různá rozhodnutí a vidět důsledky jednotlivých rozhodnutí, dovoluje simulovat i takové důsledky, které by v reálném životě vedly ke škodám morálním, lidským traumatům, finančním či materiálním škodám, ke zhroucení instituce. Používá se k výcviku rozhodování pod vedením odborníků (skupinové řešení problémů) nebo v podobě počítačových her.

V simulacích berou žáci situaci nebo úkol, jako by to byl reálný skupinový život (jde tedy o zástupný model originální situace). Simulace se může např. zaměřit na rozvoj města: žáci se v simulované situaci učí plánovat rozvoj města, učí se základům geografického výzkumu, předvídání změn spojených s plánováním. Mohou být také např. společenstvím, které se shromáždí kolem šachty při důlním neštěstí. Využívá se i meziskupinové soutěže (např. simulace konkursu na projekt nového dětského hřiště). V simulaci jsou děti svolné myslet a reagovat zcela volně, bez fasád a bloků. Pokud přijímají specifickou roli, simulace se posouvá do další metody – rolové hry.

Rolové hry

Každému dítěti je přidělen (nebo dítě si samo volí) charakter nebo je stanovena alespoň perspektiva, z jaké má nazírat na problém. Role se stává určitou maskou a osoby jednají podle interpretace dané role. Role jsou obvykle přidělovány, aby odrážely různé úhly pohledu na otázku, nebo událost (např. o problému, zda je vhodné kdekoliv kreslit grafiti a tagy, může diskutovat umělec, učitel, vlastník domu, soused, mladý člověk atd.) propracované hraní rolí.

Hraní rolí (žáci se vžívají do různých rolí a jednají podle určitého scénáře)

- dává příležitost vyzkoušet si své možnosti v prostředí, kde nic neriskují
- obvykle jde o komplexnější učební činnost, jíž se účastní velký počet žáků, kteří v rolích poznávají zjednodušený model reality
- může probíhat týdny i měsíce

Příklady realizace:

- činnost obecní správy (role): starosta, úředníci, členové zastupitelstva, skupiny rodičů, skupiny ochránců přírody, podnikatelů, atd. (řeší dopravní situaci, schvalují vyhlášky, povolují stavby atd.)
- pro mladší (systém poštovní přepravy)
- pro starší (fiktivní firma, banka, burza cenných papírů)
- simulace historické události: den v husitském ležení, nebo den ve škole z doby Marie Terezie
- měla by být nachystána řada rolí, aby se mohli zapojit žáci s různými schopnostmi a nadáním
- je důležité, aby nebyly předem stanoveny výsledky, k nimž se má dojít. Jednotlivé kroky a závěry musí vyplývat z předchozích činů jednotlivých postav.
- počítačové simulace – umožňují měnit životní prostředí, cestovat, provádět ve škole nerealizovatelné předměty
- měla by to být zjednodušená verze reality a výsledky musí být závislé na jednání dětí ve třídě (ne dílem náhody!)

Pro přípravu simulační činnosti mohou pomoci následující otázky:

- Jaký problém budeme řešit?
- Kdo je na problému zainteresován? (seznam rolí)
- Čeho chtějí nebo mají účastníci dosáhnout? (cíl simulovaných činností; dobré je určit)
- časový horizont (do kdy se má problém vyřešit)
- Co mají žáci k dispozici? (seznam materiálů)

4.2 Struktura didaktické hry

Struktura didaktické hry je následující:

- Cíl
- Hravá činnost
- Pravidla
- Závěr, vyhodnocení hry

Cíl didaktické hry je podmíněn vzdělávacím cílům předmětu, ale vždy je stanovuje učitel. Vyvolává zájem žáků, aktivizuje jejich pozornost a zprostředkovává poznatky. Cíl poskytuje didaktické hře smysl, což je důvod, proč se takto hra sestavuje a využívá. V didaktických hrách se uplatňují úlohy, při kterých si žáci osvojují a upevňují vědomosti, zručnost a návyky. Velmi náročné anebo naopak velmi jednoduché úlohy však žáků neaktivizují.

Vlastní hravá činnost, je další část didaktické hry, má pro žáky největší význam. Učitel využívá hru pro její didaktickou úlohu, ale žák jí hraje hlavně pro zajímavý obsah. Právě hravá náplň je tím, co dělá hru hrou. Bez hravé činnosti by hra a speciálně didaktická hra ztratila pro žáky půvab a nepodněcovala by jejich aktivitu. Hravou činností se dosahuje didaktických cílů (řeší se zadaná úloha). Cíl didaktické hry musí být přesně vymezený, žák musí přesně vědět co dělat, aby pro něho tato činnost byla dostatečně zajímavá a přitažlivá. Vhodná didaktická hra je taková, při které žák ani nepozoruje, že plní určitý záměr. Hravá činnost, víc či méně, maskuje a zakrývá didaktický cíl hry. Žák musí převážně cítit, že se hraje, ne že se učí. Hravý prvok musí navenek dominovat nad vlastní úlohou.

Hravá činnost umožňuje zařadit do vyučovacích hodin i takové úlohy, kterých plnění by jinak bylo velmi nudné a abstraktní, např. osvojovaní si číslovek nebo jiných matematických pojmů.

Pravidla jsou další neoddělitelnou součástí didaktické hry, organizují hravou činnost tak, aby se skutečně zaměřila na plnění dané úlohy. Žák dostává přesné instrukce, jak se má při hře chovat, co může a nemůže dělat. Pravidla zabraňují tomu, aby se hra vyvíjela živelně. Tím, že pravidla přesně organizují činnost žáka, zvyšují přitažlivost hry. Většinou právě porušení pravidel zbavuje hru zajímavosti a napětí. Například, žáci mají v didaktické hře zjistit věk krokodýla, který je nakreslený ze samých číslic, stačí nedodržet pravidlo — tj. prozradit věk a hra se stává nepřitažlivou.

Pravidla jsou oporným bodem pro myšlení a jednání žáků, proto musí být stručné, jasné a přesné. Musí poskytovat možnost kontroly a sebekontroly. Aby didaktická hra byla hrou, musí pravidla zdůrazňovat některý citový prvek (například soutěživost — kdo dřív, kdo lépe, kdo víc či méně).

Didaktickou hru je nutné ukončit vyhlášením výsledků — zhodnocením jednotlivých žáků, popřípadě skupin, družstev anebo celé třídy. Ukončení je vlastně kontrolou, jak žáci dodržovali pravidla a jak splnili zadanou úlohu.

Závěr hry obyčejně slouží k celkovému zhodnocení činností žáků při hře, popřípadě k odměňování účastníků, kteří podali nejlepší výkony. Je nutné, aby výkony žáků ve hře byly hodnotitelné co nejpozitivněji. Hodnocení do značné míry určuje, zda se budou probouzet žákovy zájmy o poznávání a vyučovací předmět.

Z toho však plyne, že didaktické hry by měli být volené tak, aby v nich našli uspokojení výborní, ale i průměrní a slabí žáci.

4.3 Organizace, řízení a výběr dobré didaktické hry

Standardní didaktická hra by svou délkou neměla přesáhnout 5–10 minut, ale může trvat i déle. Hry organizujeme dle cíle, pro jednotlivce, skupiny (dvou až šestičlenné), ale i pro celé třídy nebo školy.

Učitel promýšlí obsah didaktické hry, místo ve struktuře vyučovací hodiny, metodiku, provedení (cíl, materiály, pomůcky, dobu trvání, organizaci žáků). Učitel hru koncipuje tak, aby co nejefektivněji uplatnil vědomosti a návyky, které se v průběhu hry budou formovat (vzdělávací a výchovné cíle).

Hru učitel zahajuje vhodnou motivací. Uvede její název a téma, určí úlohy, vysvětlí pravidla (také sankce za jejich porušení), uvede začátek a konec hry, určí podmínky vítězství.

Učitel musí zajistit rozdělení žáků do co nejrovnocennějších skupin (pokud to hra vyžaduje), aby byla zajištěna stejná šance na vítězství pro všechny. Žáci začínají hru na povel učitele, který ji řídí a podle potřeby usměrňuje. Důležitým motivačním faktorem je oceňování snahy a spolupráce k dosažení společného cíle.

Správná volba didaktické hry podmiňuje její úspěch. Hra se musí vybírat plánovaně a s přihlédnutím na zdraví, pedagogické a psychologické podmínky a schopnosti a na odbornou vyspělost žáků (http://www.math.muni.cz/~tauchman/odid.html).

Při výběru didaktické hry musíme brát v úvahu následující kritéria:

- Jednoduchost přípravy zejména ve vyučovací hodině.
- Jednoduchost pravidel (složitá pravidla vyžadují mnoho času pro vysvětlení).
- Délka hry musí být přiměřená (dlouhá hra může žáky nudit nebo nadměrně zatěžovat, žáci mohou získat negativní postoj k učivu).
- Didaktické hry koncipovat dle schémat her, které žáci dobře znají (nemusíme dlouho vysvětlovat pravidla).
- Hra by měla být používána více k procvičování a upevňování poznatků, které žáci získali, méně k vysvětlování nového učiva.

4.4 Příklady didaktických her

4.4.1 Rozhodovací hry:

- dají se hrát jako soutěž (čas, přesnost)
- nejlepší jsou dvojice, nebo trojice
- učitel dopředu připraví sadu kartiček. Úkolem skupiny je roztřídit, hodnotit anebo přiřadit je k sobě
- je možné popisovat postup určité činnosti (postup při kopírovaní souborů, ...)
- přikládat vzorce k názvům matematických operací (aritmetická postupnost,...)
- jakmile odstraníme prvek soutěživosti, bude mít hra klidnější průběh, ale i naproti tomu půjde o velmi zajímavou činnost
- rozhodovací hry jsou vhodné pro procvičení např. rozlišování mezi: konstantami a proměnnými v programovacích jazycích
- operacemi s tělesy v 2D a 3D
- atd.

4.4.2 Kvíz

- obvykle ho chápeme jako soutěž mezi skupinami
- oblíbené k oživení opakování
- otázky zváží a klade učitel (když je kladou žáci, učitel má právo otázky přeformulovat či odmítnout)

- v další verzi vymýšlejí otázky s možnostmi odpovědí, z kterých je jen jedna správná, potom si je navzájem pokládají

Před začátkem kvízu je potřebné:

Dohodnout průběh a způsob bodování, a tyto pravidly přesně dodržovat. Snažit se navodit veselou atmosféru např.: skupiny se při odpovídání střídají (můžu si radit?, může 2. skupina odpovídat na nezodpovězenou otázku?), otázky pro jednotlivce (2 body — správná odpověď, 1 bod — žák se radí se svou skupinou), složité otázky pro žáka, který se první přihlásí (je dovolené podívat se do sešitu)

4.4.3 Soutěž:

Každý žák je buď soutěžící, který se připravuje předvést svou práci, anebo „soudce", který výkony soutěžících hodnotí podle dopředu stanovených kritérií. Po předvedení určité práce, soudci diskutují o tom, jak výkon ocenit. Po soudcích je možné žádat, aby vyjádřili, co se jim na každém předvedení líbilo, a aby navrhli jednu věc, kterou by bylo možné zlepšit.

Na konci je možné zvolit vítěze, odměnit ho menší cenou anebo práci vystavit. Přínos je jak pro soudce — hodnotící kritéria bude aplikovat i na sebe, hodnotit může učitel, či nestranný odborník.

Příklady: matematická olympiáda, recitace vlastní nebo cizí poezie, konkurz na výzdobu třídy a školních chodeb, prezentace počítačového projektu či vlastní práce.

4.4.4 Brainstorming

Metoda řešení problémů v týmu. Účastníci spontánně vyslovují svoje nápady, návrhy zapisují.

1. fáze: sbírání námětů, nehodnotí se

2. fáze: hovoříme o užitečnosti návrhů a o možnostech jejich realizace

Brainstormingová metoda (burza dobrých nápadů)

Podstata této metody spočívá v tom, že po oznámení problému každý z účastníků bezprostředně, bez jakýchkoliv dalších úvah či zábran, vysloví svůj nápad možného řešení problému. V další fázi mají všichni aktéři povinnost podrobit jednotlivé nápady kritice. Postupně se touto cestou hledá optimální řešení.

Burza dobrých nápadů předpokládá u aktérů určité znalosti a zkušenosti s daným tématem, samozřejmě schopnost kvalifikovaně diskutovat. Při této metodě

dochází k slovním vyjádřením různých nápadů, které se často vymykají stereotypu tradičného myšlení, zvyklostí i postojů. Aktéři se v první části učí tolerovat názory a nápady druhých a následovně v druhé části prověřovat (vyvracet a podporovat) názory druhých. Je pochopitelné, že kvalita výsledků při této metodě je značně závislá na schopnostech a znalostech toho, kdo diskusi řídí.

Příklady:

Úl — skupinky po 6 osobách, které spolu diskutují 6 minut (při velkém množství není možné, aby každý vyjádřil svůj názor)

Ano – Ne — vhodné pro mladší děti. Každý má 2 kartičky s nápisem ANO a NE. Učitel vysloví větu. Když žák souhlasí, zdvihne ANO, nesouhlasí zdvihne NE. Modifikace pro starší žáky: učitel říká věty a žáci na konci odpoví, kolik jich bylo správných, které, případně proč.

Fiktivní dopisy — žáci píší dopis nějaké osobě.

Hledání chyby — žáci hledají chyby v textu, příkladu, tvrzení...

Doplňování vět — žáci doplňují slova ve větách tam, kde schází.

Křížovky — žáci doplňují slova na základně nápověd.

Obdoby televizních her — Milionář, Riskuj, Kufr

Vizuální metody: obrázky, obrazy, video, počítačová grafika, atd. (cit)

5 VÝUKOVÝ SOFTWARE

Na současném trhu softwaru je nabízena široká škála výukových programů. Nejširší nabídku poskytují firmy Terasoft a Langmaster. Produkty těchto firem používá snad každá ZŠ v České republice. Výukové programy z dílny Langmasteru např. Brána Vědění jsou charakteristické velmi pěkným vizuálním zpracováním doplněným o videa a zvuk. Splňují tedy plně funkce multimediálního výukového programu. Naleznete zde výukové tituly pro předměty 2. stupně ZŠ M, Fy, CH, Bio, Z, D. Langmaster také distribuuje programy pro výuku jazyků Ang, Něm, Špa.

Produkty firmy Terasoft graficky neoslňují, jsou charakteristické výrazným dětskému vnímání příhodným kresleným stylem. Zvlášť starší verze výukového software jsou čistě okénkové, ale didakticky působí stále naprosto spolehlivě.

Didaktické hry jsou v těchto programech zastoupeny jednoduchými formami určenými k odměnění po absolvování určitých lekcí.

6 POČÍTAČOVÉ HRY

Jonas Huizinga je jedním z nejlepších vědců dvacátého století, zabývajících se počítačovými hrami. V jeho průkopnické knize, Homo ludens, je vysvětleno, jakou roli hrají hry v lidské civilizaci. Podle Huizinga hry, které byly očerňovány v nedávné minulosti jako triviální a neopodstatněné, jsou ve skutečnosti v samém středu toho, co nás dělá lidmi. "*Hra je starší než kultura*", uvádí Huizinga.

Huizinga zdůrazňuje skutečnost, že všechny hry něco znamenají. Ve smyslu slov „hrát si“, je něco přesahujícího. Myšlenka, že "všechny hrát něco znamenají" je komplexní, toto prohlášení můžeme interpretovat různými způsoby. Není složité prohlásit: Ve hře je něco "ve hře". Podle Huizinga to znamená, že tam je vždy něco hlubšího.

Pojem počítačová hra má dnes více významů. V první řadě tímto pojmem označujeme určitý software, který je spouštěn (hrán) na počítači a jehož hlavní funkcí je umožnit hráči bavit se či relaxovat. Hry mají mnoho podob od zcela jednoduché (např.: křížovka, karetní hra, pexeso), po velmi složité simulace světů a dějů (stavba města, simulace rodiny, sportovní utkání, cesta vesmírem) (RAESSENS, GOLDSTEIN, 2005).

6.1 Pět úrovní učení v interaktivních hrách

Pět úrovní učení, které probíhá prostřednictvím interaktivních a konzolových her, mohou být nazývány: "jak", "co", "proč", "kde" a "kdy".

Existují pro ně nepochybně více odborná jména, ale pokud je to možné, dávám přednost slangovému vyjádření. *Protože si myslím, že těchto pět úrovní využívají, ve větší či menší míře všichni hráči, v každém věku.*

Co se tedy děti skutečně dozvídají o skutečném životě z interaktivních her, s nimiž tráví tolik svého času?

Úroveň 1 – Jak využít interaktivních her

Nejzřetelnější úroveň vzdělávání, která probíhá pomocí interaktivních her tak, že se hráč učí, jak něco udělat. Tím, že hráč hraje, se učí jak se pozvolně nebo rychleji pohybovat ve hře. Učí se, jak jednotlivé znaky, figurky, nebo cokoliv jiného může

přesouvat, a co s nimi může dělat. Učí se, jak se ze základů vybuduje virtuální město nebo zábavní park. Učí se, jak se ochránit v bojové hře a kterou zbraň má použít, aby porazil svého nepřítele. Učí se, jak vycvičit stvoření a využít ho při boji. Učí se, jak používat různé nástroje nebo zbraně. A samozřejmě se učí, co dělat, pokud se něco poškodí.

Je uspokojivé, že počítačové hry má člověk pod kontrolou, na rozdíl od sledování filmů nebo televize. Dokonce i děti se takto učí a jsou fascinováni touto schopností kontrolovat děj na obrazovce.

To bych řekl, že je reálný svět hravého vzdělávání.

Úroveň 2 – Co využít

V další úrovni vzdělávání v interaktivních hrách, se hráči dozví o tom, co dělat v konkrétní hře. Jinými slovy se naučí pravidla. Pravidla v jakékoli hře vás poučují, co je možné a uskutečnitelné v herním prostředí, interaktivní hry nejsou výjimkou. Dokonalý proces hraní hry může být vnímán jako učení pochopit "pravidlo kódu", podle Sharry Turkle z MIT (1995).

Před příchodem interaktivních her, se hráči obvykle učili pravidla hry před tím, než ji začaly hrát. Nicméně to není typické pro elektronickou hru - v těchto hrách jsou pravidla postavena do programování, a naučí vás, jak máte hrát. Hráči se obvykle radši naučí pravidla pomocí hraní pokus a omyl a zjistí, co můžou a nemůžou udělat, než aby četli seznam. Složitější hry většinou obsahují tréninkový mód, ve kterém se hráč učí řešit herní situace. Můžete například zjistit, jestli střílečka umožňuje útok na svůj vlastní tým, nebo zda-li vám simulační hra umožní provádět nejrůznější akty.

Úroveň 3 - Proč využít interaktivních her

Třetí úroveň vzdělání v interaktivních hrách učí, proč hráč něco udělal. Učí se strategii hry, aby ji mohl hrát (což samozřejmě závisí na pravidlech).

Úspěšní hráči se dozvědí, že v některých herních situacích potřebují na cestě k úspěchu útok otevřený, a v jiných utajený. Naučí se, že v některých hrách musí jednat sám za sebe a v jiných je potřeba, aby spolupracoval. Učí se, že "kombinace tahů" jsou účinnější než jediný tah. Učí se, že pokud si koupíte vše, co máte na očích nebo stavíte tak rychle, jak můžete, může to fungovat, ale také nemusí. Naučí se, že mít rezervy svých zdrojů (financí) může být důležité. Naučí se, že pokud nevěnuje pozornost svým

slabinám je zranitelný. Naučí se, že je důležité vyčkávat a být připraven na cokoli, dokud nebude mít nashromážděný dostatek sil.

Úroveň 4 – Kde využít počítačové hry

Tato úroveň zahrnuje velké množství kulturního učení, které jsou v interaktivních hrách. Psychologové říkají, že hry jsou jedním z prostředků, přes které se děti učí chápat svět. Na úrovni, kde se hráč učí o světě ve hře a na hodnotách, které zastupuje. On nebo ona získává kulturní metafory a obrazy, pokud je ve hře použit popis reálného světa.

Interaktivní hry také odráží velké myšlenky - nebo mýty - naší kultury: dobro versus zlo. Vítězství versus porážka. Schopnost versus štěstí. Touha po pomoci. Touha po úspěchu. "Hráč se učí, jak manipulovat s mýty, tradicemi, nebo nebezpečím, zradou, skutečností, že je vždycky někdo větší a silnější než on, je existenční nevyhnutelnost, že - i když zabijete padouchy a zachráníte dívku - nakonec vyhrajete je to jen dočasně. Hráči se učí prostřednictvím svých her manipulovat s kulturní relativitou, a vžívají se do různých lidí a rolí. Učí se o kultuře, o dosažení a vedení. V této úrovni se děti mohou naučit, že nepřátele je těžké porazit, ale pokud vytrvají a naučí se dost, můžou porazit všechny nepřátele ve hře. Naučí se vytrvat, neustále zkoušet různé taktiky i když se hra nedaří. Naučí se překonávat své pocity neúspěchu a zkoušet zvítězit znovu. Nauč se že každé vítězství trvá jen dočasně.

Úroveň 5 – Kdy a zda využít počítačové hry

Poslední úroveň ukazuje kdy a zda učit pomocí interaktivních her. Učení na této úrovni je nejhlubší. Týká se nesporně emocionálního poselství. Jedná se o úroveň hry, kdy se hráči učí, aby správně a morálně rozhodovali o tom, zda to co dělají je správné nebo špatné. Je tedy nejvíce problematické ze všech úrovní, a často lze polemizovat o správném způsobu (RAESSENS, GOLDSTEIN, 2005).

Mechanismus pro vytváření učení se pohybuje od velmi jednoduchého a zřejmého, až po nejkomplexnější a jemnější. Na nejjednodušší úrovni, se učí prostřednictvím her na zesílení některých faktorů (prostřednictvím opakování a dalšími prostředky) a snížení ostatních. Na složitější úrovni se jde přes použití alegorie a symbolů, a přes manipulaci s obrázky, situací, zvuky, hudbou a jiný vývoj emocí a vlivem kombinací efektů, stejně jako v románu nebo filmu.

6.2 Vývoj her

Vývoj počítačových her je nerozlučně spjat s vývojem videoher, který obecně je rozdělován do sedmi generací. Videohry vznikly v roce 1971 jako komerční zábava a stali se základem herního průmyslu ve Spojených státech, Japonsku a Evropě.

První generace (1972 – 1977)

V roce 1951 byla firmou Loral vyvinuta interaktivní televize obohacená o herní ovládání pro dva hráče. Tím začal vývoj prvních video her.

V roce 1969, AT & T počítačový programátor Ken Thompson napsal hru zvanou Vesmír Cestování pro Multics operační systém. Tato hra simulovala různé subjekty ve sluneční soustavě, včetně jejich pohybů a hráč na nich mohl s lodí přistávat. Tato hra byla první horou pro operační systém UNIX.

V roce 1971 vytvořila skupina studentů na MIT s N. Bushnell, hru s názvem Spacewar! Byla naprogramována pro nový počítač DEC PDP-1. Hru hráli dva hráči proti sobě, každý ovládal jednu kosmickou loď schopnou střelby. Uprostřed obrazovky se nacházela černá díra, která představovala pro oba velké nebezpečí. Tato hra distribuována i pomocí tehdy primitivního internetu.

V roce 1972 Nolan Bushnell a Al Alcorn založili firmu Atari a vyvinuly jednoduchou hru pro herní automat připomínající tenis pod jménem Pong. Název hry je odvozen od zvuku, který vydával míček při kontaktu s pálkou. Těchto Pong automatů se prodalo 19000, což byl veliký úspěch.

Co se týče počítavých her byli v období kolem roku 1970 velmi oblíbené hry žánru arkády, určené hlavně zábavnímu průmyslu.

Pro domácí počítače byl vývoj her v ranném stádiu. Vlastníci těchto domácích počítačů museli hry vlastnoručně programovat, často přímo ve zdrojovém kódu vydávaném knižně.(např. David Ahl – Základní počítačové hry, časopis – Creative Computing) Další možností jak zakoupit pc hry byl nákup disket, magnetofonových kazet v sáčcích.

Druhá generace (1976 – 1984)

Historie druhé generace počítačových her se začala odvíjet příchodem 8 bitových procesorů. Ty používali konzoly Atari 2600, Odyssey 2 a ColecoVision, které jako médium používali vyměnitelných kazet. Konzole Atari 2600 (VCS), která slavila úspěchy v roce 1976, díky vytvoření devíti her pro jednu prázdninovou sezónu, se stala nejpopulárnější ze všech raných konzolí.

Trh s počítačovými a video hrami byl v té době rozdělen do mnoha oblastí, protože byla používána různá zařízení: hrací automaty, univerzitní počítače, domácí počítače.

Do poloviny roku 1970 byli videohry prodávány na kazetách. S příchodem ROM čipů se tato praxe změnila a hry byli vypalovány přímo do nich. ROM čipy se nacházely v plastovém pouzdře a zapojovaly se slotů v konzolích.

V roce 1980 se na trhu objevily počítače Atari 800, Commodore 64, Apple II a ZX Spektrum (používané hlavně ve Velké Británii). Během 15 letého vývoje počítače Apple II bylo vyvinuto téměř 20tis programů. Získal tím prvenství mezi 8bitovými počítači celkově.

Rok 1979 je z hlediska počítačových her zajímavý vznikem hry Pac-Man. Tato hra jako první počítačová hra dosáhla široké popularity, protože používala charakter. O dva roky později spatřila světlo světa první 3D hra pro domácí počítače. Jmenovala se Monster 3D Maze. Dragon Lair (1983) byla první hrou uvedenou na laserovém disku, která obsahovala video.

První síťová hra se nazývá Snipes. Tato hra byla založena na textovém modu a byla použita při testování počítače IBM PC a sítě Novell NetWare.

Hra od Sierra Konga Quest, vydaná v roce 1984 a vybavená barevnou grafikou je první dobrodružnou hrou FPS. Příkazy byly stále zadávány v textové podobě a hra vyvářela pseudo3D prostor.

První on-line hry vznikaly na bázi tzv. ANSI art (umění). To zahrnuje použití IBM PC specifických znaků pro získání pseudografického rozhraní. Tímto stylem bylo možné hrát čistě textové dobrodružné nebo i hazardní hry on-line, tedy s více uživateli. Díky tomu vznikly první RPG hry nazývané MUDs (multi-user dungeons).

První kapesní LCD hry vydává v roce 1980 firma Nintendo a to díky pokroku technologie LCD a možnosti fungování na baterie.

Třetí generace (1983 – 1992)

V roce 1984 v důsledku kolapsu amerických vývojářských firem v roce 1983 převzaly herní trh konzole. Proti počítačům nabízely jednoduché řízení hry a vyrovnané herní schopnosti. V roce 1985 se v Severní Americe začala prodávat hra Super Mario Bros určená konzolím fi. Nintendo a okamžitě si získala velkou oblibu.

V Japonsku vznikla roku 1987 snad nejoblíbenější hra žánru RPG první ze série Final Fantasy.

Pokud v roce 1980 narůstala obliba počítačových her, pak v roce 1990 můžeme hovořit o masové formě zábavy. Vydavatelé více investovali do vzniku nových her,

zvýšil se objem produkce jednotlivých týmů vytvářejících hry a začala spolupráce s filmovým průmyslem. Příkladem může být práce Marka Hammila na úspěšné hře Wing Commander III.

S rostoucím výpočetním výkonem a snižováním nákladů výroby procesorů Intel 80386 a 80486 bylo vidět vzestup 3D grafiky, stejně jako multimediálních schopností zvukových karet a CD-ROMů. Ve vývoji her nacházíme techniku zjednodušené formy mapování textu, příkladem je velmi úspěná hra Wolfenstein 3D.

V roce 1992 byla vydána real-time strategie Dune II. Nebyla v žádném případě první v žánru RTS, ale stanovila základní herní mechanizmy pro pozdější úspěšné hry jako Warcraft: Skřeti & lidé, Command & Conquer, a StarCraft. Je charakteristická režií, použitím "mini-mapy" a kontrolu jak ekonomické a vojenské stránky hry.

Alone in the Dark (1992), sice nebyla první hororovou hrou, stala se zakladatelkou herního stylu survival horor. Jsou v ní stanoveny vzorce, které později podařilo rozvést v hrách, jako je Resident Evil a Silent Hill.

Firma Maxis v roce 1990 začala zveřejňovat své úspěšné řady "Sim" hry, počínaje SimCity, a pokračuje s různými názvy, jako například SimEarth, SimCity 2000, SimAnt, SimTower a divoce populární každodenní život simulátor , The Sims v roce 2000. V devadesátých letech jsme byly také svědky počátků internetových her MUD.

Firma Id Software 's 1996 s hrou Quake, byla průkopníkem v hraní on-line FPS her, díky možnosti hrát hru přes internet. Internet multiplayer mód se stal de facto požadavkem téměř ve všech FPS her. Ostatní žánry také začaly nabízet on-line hry, včetně RTS, jako je Microsoft 's Age of Empires, Blizzard' s Warcraft a StarCraft řada, a hry na hrdiny Might a Magic. MMORPGs (Massively Multiplayer Online Roleplaying hry), jako jsou Ultima Online a EverQuest uvolněné uživatelů z omezeného počtu souběžných hráčů v jiných hrách a přinesl MUD pojem perzistentní světy do grafického multiplayer hry.

Vývoj her pro webové prohlížeče nastartovaly pluginy jako Java a Macromedia Flash. umožňující jednoduchým prohlížečům založit hru. Jedná se o malé hry pro jednoho nebo více hráčů, které mohou být rychle staženy a hrají se v rámci webového prohlížeče bez instalace. Jejich nejoblíbenější použití je pro puzzle hry, klasické arkádové hry a multiplayer karty a deskové hry.

V roce 1996 vznikli 3dfx Voodoo čipové sady, což vedlo k výrobě prvních cenově dostupných 3D akcelerátorů pro osobní počítače. Tyto 3D karty, které prováděly část výpočtů potřebných pro detailní tří-dimenzionální grafiku. FPS hry (zejména Quake), byly mezi prvními, které využívaly této nové technologie. Díky novým technologiím vznikl v roce 1996 žánr TPS, hry jako Grand Theft Auto III, Splinter Cell, Enter The Matrix, a Hitman všechny používají kameru ve výhledu na postavu, ale jinak jsou velmi podobné svým předchůdcům FPS hrám.

Dále se vývoj počítačových her a konzolových rozděluje a jde rozdílnými cestami. Tento trend měl počátek ve Čtvrté generaci (1987 – 1996).

K pátá generace konzolí vznikla přibližně v roce 1993 a její vývoj byl ukončen roku 2002. Dominovali v ní tři konzole Sega Saturn (1994), Sony PlayStation (1994) a Nintendo64 (1996).

Dnes jsem svědky nástupu sedmé generace herních konzolí (např. Xbox 360 se Wii, PlayStation 3 a Playstation Portable a Nintendo DS).

Počítačové hry, jak je známe dnes, jsou fenoménem převážně posledních let. Rozvoj technologií v oblasti výpočetní techniky (hardware vícejádrové CPU, ATI Radeon R300 a NVIDIA GeForce 6, software Direkt X) umožnil vznik her užívajících 3D grafiku (realistický model prostředí), interakci a komunikaci on-line hráčů, složitý herní systém s jednoduchým ovládáním. Zejména tyto hry umožňují vysokou identifikaci hráče s postavou, „vtahují“ ho do děje.

Technologie s sebou přináší nové možnosti zpracování, přibližující se stále více dokonalé iluzi reálného světa přeneseného na obrazovky počítačů. Ať už jde o převratné metody v grafickém zpracování, zobrazení, či dokonalém fyzikálním modelu skutečného světa, možností interakce přibližující se ke krajním mezím lidské představivosti. Každá další generace her nabízí dokonalejší grafické zpracování, ale také vyžaduje hardware výkonnější, než požadovaly hry předchozí.

Takový vývoj je například srovnatelný s produkcí filmů, které stejně jako hry, každým rokem překonávají stanovené hranice, jak po technologické, tak po příběhové stránce. Vznikají témata, jejichž cílem je šokovat, odkrýt všemožná tabu a přivést diváka až na pokraj představivosti. Režiséři a producenti se chtějí divákovi naservírovat něco úplně nového, dosud nevídaného.

Z pochopitelných důvodů chtějí podobné hranice překonat a rozšířit i vývojáři her. Nové možnosti vizuálního zpracování s sebou také přináší nová herní témata, která jsou, možná více než kdy předtím, závislá na co nejrealističtějším ztvárnění. Vznikají hry inspirované snad všemi lidskými činnostmi a profesemi, nebo čistě fantazií a také literárními díly. Realita, kterou nabízejí je krok za krokem blíž, realitě kterou zažíváme každý den.

6.3 Kam hry směřují?

Jaké budou počítačové hery? Vývoj her se dá předvídat přibližně do pěti let a odhadnout maximálně na deseti let. V delším časovém horizontu nemáme šance vývoj ani tušit, a potřebné informace nemají ani největší firmy.

Je jasné, že budou vzkvétat již nyní oblíbené koncepty. Dá se očekávat masivní rozvoj konzolových her a vývoj nejrůznějších periferií k nim. Obrovský potenciál skýtá trh s mobilními hrami. V této oblasti se dají očekávat neskutečné pokroky. S masovým rozšířením kvalitního připojení k internetu můžeme očekávat vzrůst obliby on-line hraní, zejména her vytvářejících alternativní světy. S tím souvisí již dnes bouřlivý rozvoj paralelního světa – Second Live.

Také bude docházet k sbližování her a filmů, ale ačkoliv se obě média pochopitelně ovlivňují, nedá se předpokládat, že by mohla úplně splynout. Klíčovým prvkem dobrého filmu je zejména příběh, zatímco hry staví spíše na interaktivitě. Příběh je sice také významnou součástí téměř každé hry, ale ve skutečnosti bývá opravdu dobrý herní příběh jen výjimkou.

Problémem současného herního průmyslu je také veliká neochota experimentovat. Vývojářské kolosy raději stále dokola recyklují ty samé nápady a ta samá klišé, protože se domnívají, že když to bylo úspěšné dříve, bude to úspěšné i nadále. Obsah her je tedy neustále podobný, barevná paleta se omezuje povětšinou na neutrální odstíny šedé, hnědé a zelené a kupříkladu v poslední době (až na výjimky) vymizel z her humor a nadsázka. Stávající situaci nemohou pořádně vyřešit ani nezávislí vývojáři, kteří sice nejsou svazování množstvím pravidel a mohou tak přicházet s novými nápady, ale je jich velmi málo. Zatímco ceny počítačů neustále klesají, náklady na pořízení vývojářského softwaru, tzv. bázové technologie, jsou stále stejně vysoké a malá studia si je nemohou dovolit.

Veliké náklady spojené s distribucí se společnosti pokoušejí minimalizovat hledáním alternativních způsobů – například systémem Steam, který umožňuje zakoupení i stažení hry přes Internet. Zde vývojáři ovšem naráží na to, že ne všichni mají dostatečně rychlé připojení, a také ne všichni jsou ochotni ,oželet hru v papírové krabici a spokojit se pouze s proudem virtuálních dat. Ostatně trh obecně je velice stabilní, protože kupříkladu hry na mobilní telefony skýtají nemalý potenciál a přesto jim není věnováno příliš mnoho pozornosti. Další ohromnou nevyužitou oblastí jsou hry na notebooky – poslední dobou prodej těchto přístrojů stoupá, ale většina z nich se nemůže výkonem rovnat klasickým desktopům. Dalo by se tedy předpokládat, že může vzniknout prosperující trh méně náročných her právě pro tyto počítače. Ale nic takového neexistuje...

Domnívám se, že budoucnost počítačových her bude růžová. Ano, vychází a bude vycházet mnoho her průměrných, nebo dokonce přímo špatných, ale ani o zajímavé a originální tituly jistě nebude nouze. A jak takovou "dobrou hru" vůbec poznat? Dobrý film definuje dobrý příběh, ale jak je tomu u her? Na prvním místě by neměla být grafika nebo použité moderní technologie; tím nejdůležitějším by měla být atmosféra, která hráče pohltí – možná se konečně dočkáme vituální reality (http://www.lupa.cz/clanky/jaka-je-budoucnost-pocitacovych-her/).

6.4 Interaktivní software

V druhé řadě tímto názvem označujeme veškerý software, který je určen k zábavě, i když je určen pro jiné zařízení, než osobní počítač což není pravdivé. Proto mezinárodní organizace Pan European Game Information (dále jen PEGI), zabývající se počítačovými hrami pro mládež, používá jednotný název pro tento software – Interaktivní hry. Tento pojem významově zahrnuje pojmy

(http://www.pegi.info/cs/index/):

- Mobilní hra jako název programu určeného k zábavě v mobilních telefonech.
- Konzolové hry jsou určené pro herní konzole, ať již ruční či stolní.
- Počítačové hry jsou druh software pro osobní počítače.

Interaktivní hry jsou obvykle dodávány na nosičích (CD, DVD), mohou být nainstalovány přímo v herním zařízení, nebo spouštěny z výměnného nosiče (paměťové karty), nebo spouštěny přímo internetu prostřednictvím webových stránek.

Interaktivní hry jsou v dnešní době velice složité programy, které vyžadují pro svou činnost velmi výkonné herní zařízení.

Musíme si uvědomit, že první, čím hra zaujme potencionálního hráče, je grafika. Ta umožňuje tvůrcům věrohodně modelovat virtuální světy, naplňovat je objekty (auta, lodě, letadla, domy, atd.) a boty (herními postavami). Dokáže zobrazovat nepředstavitelné a detailně vykreslovat známé. Ohromuje možností vidět věci, situace, děje dávno minulé, současné, budoucí. Dalším zatěžujícím prvkem je počet aktivních a pasivních členů zapojujících se do vytváření herní situace. Tedy jednoduše řečeno, čím více objektů a botů se aktivně zapojuje do hry (je zobrazováno, ovlivňováno) spolu s hráčem anebo hráči, tím vzrůstá náročnost výpočtů. Uvedu příklad: pokud hraji za postavu hrdiny a komunikuji s jinou postavou hry (botem), scéna neprobíhá nijak dynamicky zatížení herního zařízení je na určité úrovni. Pokud ovšem do scény zasáhnou i jiní hráči nebo boti, scéna bude dynamičtější, je však logické že zatížení výrazně vzroste.

Proto je vždy důležité brát ohled na nám dostupný hardware, na kterém chceme interaktivní software provozovat (RAESSENS, GOLDSTEIN, 2005).

6.5 Hardware

Počítačové hry jsou specifický druh programu, který vyžaduje pro svou činnost určitou kvalitu hardware. Jinými slovy, tento software je vytvářen pro určitý hardware kde bezchybně pracuje.

Jak je zřejmé, již z předchozí kapitoly tento hardware může být mobilní telefon, herní konzole, stolní počítač a jiné.

V současné době je interaktivní software na takové technické úrovni, že není problém, aby na totožném zařízení fungoval i výukový software včetně didaktických her, obohacený o audio a video složky.

Jak bylo již řečeno, interaktivní software můžeme provozovat na různých zařízeních. Proto se pokusím popsat současnou situaci v oblasti vhodnosti hardware vyskytujícího se v našich základních školách.

6.5.1 Hardware pro mobilní hry

Jsou to zejména mobilní telefony, které začínají být multimediální stanicí do kapsy. Nikoho dnes nepřekvapí jejich možnost přehrávání muziky, fotografování, natáčení videa a připojení na internet. Umožňují hraní nejrůznějších her, například logických. Pokud má mobilní telefon webový prohlížeč (x)HTML a vestavěnou technologii WLAN, může zobrazovat webové stránky bez omezení. Tohoto lze využít při využívání online edukačních her.

Pro hraní mobilních her je vždy nutné zkontrolovat kompatibilitu s konkrétním tipem mobilního telefonu. Vzhledem k trendu, kdy rodiče kupují svým dětem nejmodernějšími mobilními telefony, který můžeme na našich základních školách sledovat, by neměl být problém s nedostatkem vhodných zařízení.

6.5.2 Hardware pro konzolové hry

Do této skupiny patří dva druhy konzolí:

- Příruční (Handheld) - PSP™, NintendoDS, Game Boy
- Stolní - PLAYSTATION®2, PLAYSTATION®3, XBox, Wii, Game Cube

Výhoda herních konzolí je výborná kompatibilita s hrami pro ně určené a výrobci zaručený, dostatečný výpočetní výkon, díky kterému vše funguje maximálně plynule ve vysoké kvalitě obrazu. Mnohé tipy lze připojit k internetu a využívat jej.

Play Station Portable (PSP™), patří do rodiny konzolí Play Statino od fyrmy SONY, využívá technologie Wi-Fi a umožňuje připojení do LAN sítí. Díky tomu může komunikovat několik konzolí a to jak PSP™, tak PLAYSTATION®3, nebo je připojit na WLAN síť a naplno využívat internet.

Síť Playstation Network připojuje PLAYSTATION®3 a PSP™ k internetu. Uživatelé mohou stahovat aktualizace, hrát online hry, surfovat a nakupovat. PLAYSTATION®3 má navíc zabudovaný přehrávač Blu-ray disků a přehrává nejen hry ale i video včetně High Definition (http://cz.playstation.com/index.html).

Konzole XBox vyrábí fyrma Microsoft. Jde o výkonnou konzoli, která poskytuje hlavně zábavu. Díky funkci Zlatá členská karta se lze připojit na účet Xbox Live!, který poskytuje přístup na on-line herní portál Microsoftu. Díky této kartě můžete na svém účtu využívat rozšířené funkce. Ovšem tato služba není zatím dostupná v ČR (http://www.xbox.com/cs-CZ/live/).

Nintendo, Japonská firma, gigant mezi výrobci nejrůznějších her dodává na trh několik typů konzolí.

Nintendo DS je handheld konzole umožňující hraní a komunikaci. Zajímavostí je že její display je dotykový. Konzoli neovládáte jen perem nebo konečky prstů, ale také hlasem. Komunikuje diky IEEE 802.11 až na 30 metrů s ostatními Nintendo DS nebo Wii konzolemi. Multiplayer mód umožňuje hraní více hráčů z jedné herní kazety.

Wii je velice zajímavá konzole z hlediska pojetí zábavy. Většina předchozích konzolí je určena spíše jednotlivcům a hru s více lidmi umožňuje Multiplayer s více konzolami zapojených do sítí. Wii se důrazně zaměřuje na společné hraní dvou a více lidí na jedné konzoli s bezdrátovými ovladači, které umožňují volný pohyb. Toho využívají i další programy Wii Fit určené například pro rozvoj fyzické kondice, relaxace, cvičení držení těla realizované pomocí příslušenství Wii Balance Board.

Připojení pomocí Wi-fi k WLAN umožňuje stahování a Multiplayer hry (http://www.nintendods.cz/index_new.php).

6.5.3 Hardware pro počítačové hry

Na trh je dodáváno mnoho interaktivního software ale také různé druhy operačních systémů, např. nový operační systém Windows VISTA, který vyžaduje různě výkonné osobní počítače. Vzhledem k nedostatku prostředků na pravidelnou obnovu ICT v oblasti školství doporučuji vždy pečlivý výběr operačních systémů a interaktivního software U každého softwaru je vždy uváděna minimální konfigurace osobní počítače, kde tento software bezchybně pracuje. V současné době jsou základní školy vybaveny velmi různorodou ICT technikou. Proto uvedu několik konfigurací osobních počítačů a příklady programů, se kterými pracují bez problémů.

Zastaralé – Pentium III 1500 MHz nebo Athlon 1500 MHz, 256 MB RAM, HDD 30 GB Pata, grafická a zvuková karta integrovaná na základní desce, CD - ROM, USB.

Jedná se o počítače zhruba 5 let staré. Pokud jsou řádně udržované, mohou bez obtíží pracovat s OS. Win XP, s kancelářskými programy (OFFICE 2003) můžete provádět základní úpravy grafiky, prohlížet internetové stránky, používat výukový software, počítačové hry s 3D grafikou do roku vydání cca 2003.

(Hardwarově slabší osobní počítače mohou sloužit výuce, zejména se staršími výukovými programy a internetovými aplikacemi, ale jsou velmi náročné na údržbu což jejich povoz zdražuje.)

Interaktivní softwarenapř.: Age of empires 1 a 2, Civilization: Call to Power, Ten Little Indians, Sim City 3000
Online hry

Ekonomické – Celeron 1,5 – 2 GHz a výše, paměť RAM 256 DDR, HDD 30GB Sata, grafická a zvuková karta integrovaná na základní desce, CD a DVD - ROM, USB.

Jedná se o počítače zhruba 3 roky staré. Pokud jsou řádně udržované, mohou bez obtíží pracovat s OS. Win XP, s kancelářskými programy (OFFICE 2003), můžete provádět základní úpravy grafiky, prohlížet internetové stránky, používat výukový software, počítačové hry s 3D grafikou do roku cca 2005, tvorba videa jen v malém rozsahu, při zapisování DVD není možná jiná činnost. Interaktivní software např.: Age of empires 1 a 2, Hearts of Iron, Ten Little Indians, Sim City 3000, Food Force, Online hry

Multimediální – Pentium Dual-Core E2200 2.2GHz, paměť 1GB DDRII, HDD 160GB SATA2, čtečka karet, DVDRW, grafická karta GeForce 7300

Osobní počítač takto hardwarově vybavený je použitelný na veškeré činnosti spojené s výukou. Jediná slabina se skrývá v operacích velmi náročných na grafické výpočty (práce s videem, tvorba 3D grafiky, nejnovější počítačové hry).
Interaktivní software např.: veškerý z nabídky včetně OS Win. Vista

Výkonné – Pentium Dual-Core E8400 3GHz, paměť 2GB DDRII, HDD 500GB SATA2, čtečka karet, DVDRW, grafická karta ATi Radeon HD 3870

Počítač těchto kvalit můžete použít opravdu na veškerou práci. Takováto sestava nemá jedinou slabinu. Bez problémů zvládá velmi náročné grafické výpočty (práce s videem, tvorba 3D grafiky, nejnovější počítačové hry). Jediné co limituje použití takto výkonných sestav, je jejich cena 20 tis za 1 osobního počítače bez OS (Rybka, 2008).

Interaktivní software např.: Imperiu Romain, Flight Simulator, FIFA08, NHL08 a veškerý z nabídky včetně OS Win. Vista

6.6 Typologie her

Počítačové hry dělíme podle žánru, ovšem není jednoduché je jednoznačně rozdělit a takzvaně „zaškatulkovat". Důvod je prostý, snad v každé počítačové hře najdete prvky nebo rysy jiného žánru. Žánry se liší podle způsobu zasahování hráče do hry a hrou nabízenými prostředky k interakci s hráčem (ČELÁKOVÁ, ČELÁK, 1992)

6.6.1 Základní rozdělení počítačových her:

- Akční hry – označují takové hry, jejichž hlavní náplní je simulovat nebezpečné situace. Hráčově postavě jde většinou o „život", proto využívá veškerých dostupných prostředků k přežití, nejčastěji zbraní, vojenské techniky, ale často i plížení, manipulace s bezpečnostními systémy a kamerami. Akční hry umožňují velmi dynamické boje a velmi rychlý vývoj příběhu.

  Charakteristickým znakem je, že hra probíhá z pohledu hráče (hráč vidí ze své postavy pouze ruku nebo předměty jí svírané), nebo pohledu na postavu.

  Některé hry akčního žánru nebývají v některých zemích pro kontroversní scény bez cenzury tolerovány, proto je často zahrnuta i možnost regulace násilných či krvavých scén.

  Zajímavé je že tento druh her je velmi populární. Pro tvorbu EG není tento žánr příliš vhodný vzhledem k obsahu násilí a EG tohoto žánru jsou výjimkou. Příkladem skvělé EG akční hry je bezesporu Re-Mission, která skvěle využívá zábavnosti akčních her bez násilí.

  Klasické členění akčních her je na jednotlivé mise či episody, které jsou zakončeny bojem s velmi silným protivníkem tzv. bossem. Obsahují velmi dobrou inteligenci nepřátel a realistické prostředí s funkčními přírodními zákony.

  Nejnovější 3D akční hry se vymykají pokročilým grafickým zpracováním a visuálními efekty, také proto jsou obvykle velmi náročné na hráčův hardware.

- Strategické hry – Do tohoto žánru řadíme hry, ve kterých hráč ovládá větší skupinu objektů, manipuluje s nimi v imaginárním světě tak, aby utrpěli co nejmenší újmu. Snaží se získat co největší území a z dostupných zdrojů maximum při investování minimálních nákladů. Zároveň se snaží protivníkovy, v tomtéž zabránit.

  Hráč pozoruje dění hry z výšky. Staví budovy, vyrábí jednotky, řídí jejich pohyb. Hra vzdáleně připomíná šachovou partii, hráč používá určité jednotky k určitým činnostem (stavbě, boji, opravování, uzdravování, velení). Výsledek hry, vždy záleží na umu hráče v pravý čas použít vhodné jednotky pro dosažení cíle. Nejčastější jsou dva způsoby hraní, real-time (čas plyne kontinuálně) a tahový (probíhá v úsecích).

- Simulátory – jsou programy, které simulují určitou realitu. Hráči přímo řídí, ovládají dopravní prostředky (auta, lodě, letadla, atd.). Simulátory mohou mít podobu od interaktivních her až po makety interiérů (aut, letadel, atd.). Simulátorové hry jsou určené hlavně široké veřejnosti k zábavě. Ovšem existují i velmi realistické simulace určené spíše odborníkům. Simulátory obohacené maketami interiérů jsou určené profesionálnímu výcviku a simulaci nebezpečných situací.

- On-line „OG" nebo také „MOG" Multiplayer online game –

  Druh her hraných v reálném čase na internetu. Hráči mohou vstupovat do hry pomocí běžného internetového prohlížeče (Internet Explorer, Mozila Firefox) a hrát odkudkoli. Hry nemusí instalovat. OG jsou určené jednotlivcům, MOG více hráčům současně.

- Adventury – dobrodružství je jejich hlavní náplní. Tyto hry jsou založené na napínavém ději vyvolávajícím záhady. Hráč je velice často v roli detektiva nebo novináře, postupně se dozvídá děj od ostatních postav, z knih, útržkových zpráv a řeší mnoho úkolů. Hráč postupuje příběhem k cíli, přičemž je kladen důraz na velké množství zápletek a hádanek k řešení.

Děj adventur sleduje jednu nebo více linek, mohou obsahovat rozdílné zakončení. Žáci postupu hrou řeší úkoly a na základě jejich úspěšného řešení dospějí k určitému cíli. Tím hra získává větší náboj a zábavnost.
Základní koncepce hry obsahuje jeden hlavní úkol a mnoho dílčích úkolů jej nezbytně podmiňujících.
Mnohé tituly obsahují animace jako odměnu po splnění náročného úkolu. Závěr hry bývá tradičně okořeněn promítnutím finální video sekvence, která bývá velmi působivá.

- Logické – předkládají hráči problémy, které hráč řeší na základě logiky (vizuální, prostorové, atd.). Mohou být slovní a vizuální. Mohou být obohaceny o různé jiné žánry či prvky těchto žánrů. Hráči si např. mohou volit postavu s níž budou plnit konkrétní činnosti nebo úkol (Fish filets).

- Hry na hrdiny „RPG" z anglického Role playing game, česky překládáme jako hra na hrdinu. Tento druh hry je odlišný od ostatních tím, že hráči hrají role fiktivních postav. Svou postavu si každý hráč vytváří, sbírá zkušenosti a rozvíjí její schopnosti v různých aspektech dle svého úsudku a stylu hraní. Tyto hry vytváří rozlehlé světy, ve kterých je možné být fiktivním hrdinou, jenž aktivně ovlivňuje děj hry a celý příběh. Osobnost hráče je schopná jednáním svého hrdiny zásadním způsobem příběh modifikovat dle vlastní libosti a fiktivní svět tím vytvářet.
Hry tohoto tipu většinou umožňují hru jednoho i více hráčů. Mají přesně daná pravidla, která mohou být i velice komplikovaná a slouží k zajištění věrohodnosti světa.
V současné době můžeme sledovat výrazný vzestup popularity těchto her a to díky rychlému internetu. Tzv. MMORPG si získávají stále větší počet hráčů díky skvělému příběhu, hratelnosti, možnosti komunikovat s ostatními hráči, popřípadě v některých hrách lze vydělávat a utrácet reálné peníze za virtuální věci.

- Sportovní hry – jejich námětem je sport. Nejčastěji se jedná o simulaci sportovních her, nebo individuálních sportů. Hry tohoto tipu se vyznačují

nároky na hráče hlavně v oblasti rychlosti, časování, taktice, pohotovosti postřehu, důvtipu, atd.

Nečastěji jsou vytvářeny dvě kategorie sportovních her. Manažerské, hry ve kterých sestavujete tým virtuálních hráčů a hrajete s nimi virtuální sportovní utkání (fotbal, lední hokej, atd.). Sportovní hry, které přímo simulují určitý sport, sportovní utkání, závody často i motoristické.

Nejpopulárnějšími počítačovými hrami bývají simulace hokejových, basketbalových a fotbalových klání. Těmito náměty se zabývá např. americká firma EA Sports, jejíž produkce je postupně podle výše zmíněných sportů následující NHL, NBA, FIFA. Názvy jsou odvozeny od asociací sdružující týmy ve svých ligách. EA Sports vydává tyto hry každoročně s obměněnými kádry týmů, ekvivalentních daným transakcím, probíhajícím během roku, a vždy v novém grafickém zpracování a s inovativními změnami. Jako sériový produkt proto dostává nové vydání hry od této společnosti název příslušné asociace doplněné o označení roku, který následuje během započaté sezóny, jež v těchto ligách začíná obvykle na podzim (např. nová hokejová hra simulující kanadsko-americkou ligu, vydaná v roce 2008 nejspíše ponese označení NHL 2009).

Další rozdělení dle věkových skupin (viz hodnocení PEGI):

- Hry pro děti předškolního věku (3+,4+)
- Hry pro školního věku (6+,7+)
- Hry pro dospívající (12+,16+)
- Hry pro dospělé (18+)

Rozdělení dle hlediska počtu hráčů, kteří mohou danou hru hrát současně:

- Singleplayer – hra pro jednoho hráče tzv. kampaň, může obsahovat variantu hry s počítačem jako soupeřem
- Multiplayer – hra pro více hráčů, např.: 2 hráči na jednom osobní počítače, LAN (více hráčů v místní síti, obvykle do 10 hráčů)
- On-line (desítky až miliony hráčů současně) díky síti Internet

Rozdělení z hlediska možnosti konektivity:

- On-line
- Off-line

Rozdělení z hlediska řešení konfliktu:

- Přímé
- Nepřímé
- Násilné
- Nenásilné

Rozdělení dle zařízení pro hraní:

- Počítačové (PC) – Osobní počítač
- Konzolové (Console) – Speciální zařízení pro hraní
- Mobilní telefony (Mobile phone)

6.6.2 Detailní rozdělení počítačových her dle žánrů s příklady nejznámějších tit.:

- Akční (Action)
  - FPS (např. DOOM, Half-live, Medal of honor)

    FPS z anglického First person shooter (prnví osoba střelec Já) tedy čestky hra z osobního pohledu hrdiny, kamera snímá dění hry z pozice očí. Proto ve všech FPS titulech můžete vidět ruku se zbraní ve spodní části obrazovky a pomocný křížek zaměřovače uprostřed. Samozřejmě pokud vezmete do ruky či rukou nějaký předmět vidíte jej.
  - TPS (např. GTA, Medal Gear Solid, Mafia,)

    TPS z anglického Third person shooter (třetí osoba střelce On) tedy česky hra z pohledu třetí osoby. V těchto hrách vidíte postavu hrdiny za kterého hrajete. Kamera se vznáší nad a mírně za postavou a většinou jí můžete ovládat. Tím je možné prohlédnout si okolí, nebo přepnout do FPS režimu. Zobrazování v TPS hrách skýtá určité výhody a nevýhody. Přínosem je, že máte lepší globální rozhled, ovšem můžete přehlédnout detaily. Také pohyb kamery, zvláště v stísněných místnostech nebývá vždy ideální např. zobrazení místností za zdí, zatrhávání o strop atd.
  - Taktická akce (např. America's Army, Flashpoint, ArmA)

    Stylově vychází z FPS a TPS žánru. Jejich hlavním smyslem je simulovat nějakou dynamicky se rozvíjející situaci, například ozbrojený konflikt. V těchto hrách je boj ukázán v realistických rozměrech, ovlivňovaných denní dobou, rychlostí větru, počasím, ročním obdobím, přírodními podmínkami atd.

Cílem těchto her je ukázat reálné situace, které nastávají ve válečných konfliktech. Voják je jednotlivec a má jen malou šanci sám přežít. Proto je pro něj nejlepší, když ho nepřítel neuvidí. Hráči buď mohou využívat nejrůznější bojovou vojenskou techniku, džípy, transportéry, tanky, vrtulníky, lodě, letadla nebo plní tajné akce kde nesmí být spatřen protivníkem a zajišťují informace o postavení protivníka či jeho silách.

Jedničkou ve světové tvorbě taktických her je česká společnost Bohemia Interactive, která vytvořila celosvětově úspěšnou hru Flashpoint. Tuto hru začala jako EG využívat armáda USA. V současné době fi. Bohemia Intarctive produkuje vedle taktické hry ArmA i vojenskou EG Virtual Battlespace 2 využívající virtuální reality (http://www.bistudio.com/simulace/index_cs.html).

- Survival horor (např. Barrow Hill, Resident Evil)

  Je žánr akčních her v němž hráč musí čelit útokům nadpřirozených nepřátel. Jsou to hry velmi děsivé, jejichž atmosféra se snaží navodit pocity intenzivního strachu. Často stačí vhodné osvětlení, slabé nepříjemné zvuky a vědomí že tam někde mohou být oni a stresující zážitek zanechávající mrazení v zádech je na světě. V těchto hrách způsobují leknutí různí duchové, zombie a nejrůznější kreatury. Díky perfektní grafice vypadají více než živě, což násobí zážitky ze hry.

  Za průkopnický titul žánru je považována hra Alone In The Dark z roku 1992. Označení survival horor přišlo však až se hrou Resident Evil.
- Plošinovou (např. Super Mario, Jazz Jackrabbit, Earthworm Jim)

  Hlavní postava překonává různé nástrahy vytvořeného světa skoky přes překážky, vyhýbá se nebo eliminuje své nepřátel. Během putování sbírá rozličné hodnotné předměty (bonusy) za které bývá na konci úrovně ohodnocena. Nejznámější a nejpopulárnější plošinovou hrou Super Mario od fa. Nintendo.
- Arkáda (např. Extreme Pinball, Audiosurf, LEGO Star Wars)

  Arkády se nejčastěji hrají na kola se stupňující obtížností, některé hry bývají omezeny časem. Tento druh her byl dříve oblíben na video herních automatech a posléze přešel také na PC. Dle námětu rozhoduje zejména postřeh, hbitost pohybu prstů po klávesách a jeho zautomatizování,

rychlost logického myšlení, předvídavost, trpělivost, koncentrace, rychlost provedení nějaké akce atd.

Z arkádových her se stala také velmi populární hra pro dva a více hráčů na jednom počítači Dyna Blaster, a také hra v módu Split Screen i pro čtyři hráče.

- Bojovka (Mortal Kombat, Street Fighter)

  Proti sobě vystupují nejčastěji dva bojovníci v nějaké aréně. Cílem je skolit protivníka, k čemuž slouží škála nabízených chvatů, úderů, kouzel.

- Strategické (Strategy)
  - Budovatelská strategie (např. The Settlers, Imperium Romanum, Transport Tycoon)

    Nejtypičtější tituly jsou zaměřeny na stavby měst a států, hráčovy role jsou plánovač či státník. Pohled na stát či město je zpravidla z ptačí perspektivy nebo i vesmíru. K řízení města či státu je mnohdy nezbytné věnovat se také diplomatickému jednání s okolím. Vyžadují po hráči funkce plánování, navrhování, řízení, rozhodování, vedení atd. Hráč rozhoduje o nejvýhodnějším umístění určitých druhů budov, pracovních prioritách obyvatel, možnostech ubytování, rozpočtu města, obchodování s okolím atd. Stavba budov a těžba surovin není přímo řízena hráčem, ten jen deleguje množství pracovníků pro dané činnost funguje autonomně. Pokud hráč vytvoří fungující město, může sledovat život v jeho ulicích a zjišťovat zda vše funguje optimálně.

    Speciálními tématy budovatelských her je tvorba zoologických zahrad, přepravních firem a jiné. Naleznete je v sériích her nazývaných Tycoon.

  - Tahová strategie „TBS" (např. Heroes of Might and Magic, Civilization)

    TBS z anglického Turn-based strategy, je druh liší se od jiných tím, že se odehrává po kolech či tazích. Tímto žánrem se většinou označují hry s velmi propracovaným, podrobným, složitým řízením, které by hráč nebyl schopný řídit v reálném čase.

    Pro zjednodušení se v těchto hrách často používají jen jednotlivé ikony pro skupiny jednotek, nebo samotný hrdina. Příkladem může být hra Heroes of Might and Magic, kde v herním světě pohybujete jen jezdcem

na koni. Ten dokáže ujít jen určitý počet kroků za den. Vojenské jednotky, které ho doprovázejí, se zobrazují jen při boji.

- Realtime strategie „RTS“ (např. Dune, Company of Heroes, Age of Empires, Desperados, Command & Conquer)

  RTS z anglického Real time strategy, tedy hra odehrávající se v reálném, současném čase. Tyto hry jsou velmi oblíbené pro svou jednoduchost, názornost a vysokou míru hratelnosti. Hráč těží suroviny, vyrábí stavitele, provádí výzkum, pohybuje s jednotkami a ihned vidí, jak vše probíhá a může ihned změnit či přizpůsobit hru. Ekonomika funguje většinou jen na základní úrovni, suroviny jsou hromaděny, nebo směňovány za jiné v určitém kurzu.

  Limitujícím faktorem inteligence počítačového protivníka, která nebývá na vysoké úrovni. Proto jsou tyto hry velmi populární v modu Multiplayer v LAN sítích či internetu. Žáci mají možnost vyzkoušet si své schopnosti přímo v konfrontaci s ostatními. Mohou vytvářet různě vyvážené týmy, spolupracovat nebo soupeřit. Velmi motivujícím prvkem je zapojit zkušeného hráče proti více méně zkušeným, či hra s učitelem.

  Při extrémním pojetí RTS her hráči přesně kalkulují za jaký čas a počet surovin vyrobí určité jednotky a budovy. Mnohdy jsou schopni velmi rychlých kalkulací a hru končí vítězně po několika minutách hry. Tento způsob hry je ovšem vhodný jen na velké soutěže, republikové či světové.

- Sociální simulátor (např. The Sims, The Guild 2)

  Sociální simulátory jsou typem hry, simulujícím realitu a zaměřují se na témata jako je soužití lidí, rodiny, péče o blízké a to i zvířecí. Na první pohled by se mohlo zdát, že jde jen o to postavit dům, vybavit jej nábytkem, vyladit rozvržení všech věcí. Poté vložit postavy (muže, ženy, děti, atd.) a hru začít.

  Jenže to tak není. Hlavním smyslem těchto her je ukázat jak se vytvářejí vztahy mezi lidmi. Co je dokáže posilovat, co působí tlumivě. Proto v těchto hrách ovládáte úplně všechno od stravování, hygienu (česání, čištění zubů, mytí rukou, koupel) přes úklid, vynášení koše, mytí nádobí až po flirtování, koníčky, péči o figuru.

Vše ovlivňuje vývoj postavy, jejich vzájemné vztahy s ostatními, či dokonce délku života. Ve hře The Sims, po úmrtí se postavy duch objevuje v noci a straší.

Nejslavnější a nejoblíbenější hrou je nepochybně The Sims, jenž je v současné době u druhého dílu s neuvěřitelným počtem 7 datadisků. Sláva Sims vyprovokovala i další firmy, a tak vznikla hra Singles.

- RPG strategie (např. SpellForce, ParaWorld)

  Tento druh her obsahuje dva prvky. RPG část hry je zajímavá rozvojem postav. To znamená, že hráč může vytvářet týmy z rozdílných postav a specializovat jejich schopnosti k určitým činnostem. Např. kouzelník musí být chytrý, vnímavý, obratný ale nemusí být fyzicky silný. Kdežto rytíř potřebuje určitou sílu ale také obratnost a výdrž.

  Strategická část hry umožňuje pohybovat se v určitém světě, nabízí místa k rozvíjení schopností, umožňuje taktizovat, řídit podřízené jednotky atd.

- Simulátory
  - Letecký simulátor (např. IL-2, Flight Simulator, Blazing Angels)

    Létání je velmi přitažlivé. Lidé odedávna toužili prohlédnout si svět z výšky, létat jako ptáci. Hry tohoto žánru umožňují vyzkoušet létání s různými stroji, od malého akrobatického letadla až po obří dopravní stroje, létání ve dne, v noci. Hry jsou vytvářené v různých obtížnostech, od nenáročných zábavných her, ve kterých nefungují fyzikální zákony, až po dokonalé simulátory reálných létajících strojů, určené pro odbornou veřejnost a profesionály, ve kterých ovládáte veškeré přístroje i rádiovou komunikaci.
  - Závodní simulátor (např. F1, GP, Colin McRae, Grand Prix)

    Automobilové a motocyklové závody mají miliony fanoušků na celém světě. Závodní simulátory jsou hry, v nichž řídíte automobily, motocykly, kamiony, atd. Automobilové simulátory můžeme rozdělit dle děje na simulace závodů, jízdy městy, závody napříč zeměmi a kontinenty.
  - Námořní simulátor (např. Fast Attack: High Tech Submarine Warfare, Fighting Steel, Fleet Command)

V těchto simulátorech se stáváte kapitány nejrůznějších lodí a ponorek. Náplně her jsou různorodé, nejčastěji se zaměřují na válečné konflikty, pirátství, ale najdeme i tituly mírové např. závody plachetnic, člunů a simulátory dopravních lodí.

- Tankový simulátor (např. iM1A2 Abrams, Tank Commander, Extreme Assault)

  Tento žánr je specifický a úzce zaměřený čistě na řízení, velení a obsluhu bojových vozidel a tanků. Simulace jsou většinou velice věrné, hlavní důraz je kladen na realistický model vozidla a prostředí. Tyto hry rozhodně nepatří mezi jednoduché, protože hráč pracuje s ovládáním celého bojového prostředku. Děj se většinou inspiruje některým z válečných konfliktů minulosti, nebo současnosti.
- Vlakový simulátor (např. Loco Mania, Densha de GO!, Trainz)

  Vlaky a železnice jsou velmi přitažlivé téma pro mnohé nadšence. V těchto hrách můžete pracovat na několika úrovních. Jako dispečer řídit vlaky na rušném nádraží, či úseku dráhy. Jako manažer sestavovat vlakové soupravy pro osobní i nákladní přepravu, také je možné vlaky přímo řídit.
- Vesmírný simulátor (např. Wing Commander, Star Trek, Star Wars, Battlestar Galactica)

  Vesmír je prostor, který vzbuzuje v lidech velkou fantazii. Tyto hry se zaměřují na simulaci života ve vesmíru. Většinou jsou založené na velmi silném příběhu např. Hvězdné války nebo Battlestar Galactica. Simulují létání kosmickými plavidly v mírových i válečných podmínkách.

- On-line game
  - MMOG

    Z anglického Massively-Multiplayer Online Game. Jak se název kategorie snaží zdůraznit slovem massively, masivní internetová hra více hráčů. Slovo masivní se snaží zdůraznit fakt, že tyto hry hrají stovky a tisíce hráčů po celém světě najednou. MMOG umožňují spolupracovat tisícům různých lidí v rámci jedné hry, komunikovat spolu a vyměňovat si poznatky. Nevýhodou je že často vyžadují měsíční paušál za přístup a jsou časové náročné.
  - MMORPG (např. World of Warcraft, Lord of the ring, Rune Scape)

Z anglického Massively-Multiplayer Online Role Playing Game, masivní internetové rolové hry určené pro společné hraní tisíců lidí. Hry umožňují hrát v imaginárním světě za určitého hrdinu, hráč vybere v nabídce hry rasu, povolání, profesi, a na základě získávaných zkušeností ji dále rozvíjí. Svět nabízí mnoho možností jak získávat zkušenosti, nejčastější je plnění úkolů. Úkoly (Questy) jsou koncipovány dle obtížnosti (jednoduché, průměrné, těžké, vysoce obtížné), jsou limitovány časem (např. 10 denně), počtem účastníků (splnit je mohou jen party s x postavami), pro určitá povolání, rasu, či profesi. Hráči pro úspěšný postup hrou jsou nuceni spontánně vytvářet organizované skupiny (Hordy), ty jsou často složeny z lidí z celého světa. Hráči domlouvají čas, kdy budou určité úkoly společně plnit nebo trénovat, či domlouvat taktiku.

- MMORTS (např. Company of Heroes, StarCraft II, Battle Forge)

  Z anglického Massively-Multiplayer Online Real-Time Strategy, masivní internetové strategické hry vytvořené pro společné hraní tisíců lidí v reálném čase. Tyto hry vyházi z klasických RTS. Například hra Compan of Heroes, vytváří vlastní webový portál, který řídí online hry. Nabízí hráčům informace, statistiky, diskuze a hlavně umožňuje tisícům hráčů vzájemné hry. Umožňuje týmové hraní více hráčů v jedné hře (2 na 2, 3 na 3, 4 na 4).

  Prvky, které tvoří MMORTS hry zajímavějšími proti klasickým RTS jsou: spolupráce více hráčů v týmu k splnění úkolu, získávání unikátních předmětů či funkcí a systém řízení týmových bitev (jeden hráč velí, ostatní zajišťují podporu a řídí své jednotky).

- OFPS (America's Army, Combat Arms)

  Nejde vlastně o novou kategorii jako takovou, ale o označení možnosti hraní FPS her online na internetu. Tyto hry jsou charakteristické simulací reálných bojových podmínek. Hráči primárně vytváří týmy pro plnění určitých úkolů, nebo hrají jednotlivě. Např. hra America's Army byla vytvořena pro získávání nových rekrutů pro americkou armádu.

- Dobrodružné (Adventury)
  - Textové, Graficky textové (Ten little indian)

Tyto hry jsou vytvářeny v čistě textové rovině, nebo jsou opatřeny obrázky. Nenajdete v nich žádné animace ani složitou grafiku, zato velmi propracovaný děj. Zajímavě mixují výhody knih, zejména nechávají velký prostor pro představivost hráče a nutnosti řešit logické úkoly, záhady, hádanky a rébusy. Umožňují koncipovat příběhy ovlivňované postavou hráče s různým koncem.

- Akční adventura (BioShock, Okami)

  Klonuje akční hry a adventury dohromady. Většinou se jedná o velmi silný příběh zasazený do akční hry s možností různého vývoje děje. Grafická stránka her je většinou na skvělé úrovni a příběhy tím vytvářejí nezapomenutelné zážitky pro hráče.

- 2D adventura (Gabriel Knight, The Secret of Monkey Island, Discworld, Bioscopia, Runaway, Polda)

  Tento druh adventur je charakteristický 2D grafickým ztvárněním. Obraz hry je většinou složen z statického plochého kresleného pozadí s aktivními prvky a pohybujícím se hrdinou. Hra se skládá z lokací, tedy jednotlivých obrazů, které na sebe více méně plynule navazují, spojovány jsou aktivními poli. Tento styl adventurních her je velmi oblíbený a také vstřícný k hráčům tím, že nevyžaduje výkonný hardware.

- 3D adventura (Sherlock Holme, Harry Potter)

  3D adventury vznikly díky moderním výkonným technologiím vytváření obrazu. Obsahově zůstávají věrné žánru, ale používají 3D zobrazení světa v němž se odehrávají. Tím dokáží vytvářet jedinečnou atmosféru hry, která vtahuje hráče do děje a vytváří požitek z hraní. Příkladem může být akční 3D adventura Harry Potter.

- Logické
  - Deskové (José, Fritz 9, Wii Chess)

Interaktivní deskové hry vycházejí z plně z jejich reálných předloh. Nejsilněji jsou v této kategorii zastoupeny šachové hry. Ty možní hrči hru s různě silným počítačovým protihráčem, nebo simulují umění šachových mistrů současnosti.

- 2D (Berušky, Fish filets)

Důkaz, že logické hry mohou být zábavné, zajímavé a populární představuje hra Fish Filets. Tato hra je příkladem jak vypadá skvěle udělaná logická hra. Samozřejmě v první řadě jde o skvělý příběh. Hráč řeší logické úkoly, manipuluje s předměty, používá rozdílné postavy pro různé činnosti. Hra poskytuje hráči zpěnou vazbu pomocí namluvených dialogů a průpovídek. http://www.fish-fillets.com/pages/popis.html

- Hry na hrdiny „RPG Role playing game"
  (Diablo, The Legend of Zelda, Final Fantasy, Gothic, Oblivion)
  Viz 6.6.2

- Sportovní
  - Sportovní simulátory (Tony Hawk's Pro Skater, NHL, FIFA)

  Tyto hry jsou primárně určené pro zábavu, přesto dokáží přesně simulovat sport, včetně souhry hráčů týmu. Jsou tvořeny na základě reálných výkonových charakteristik sportovců, hrajících daný typ soutěží. Jejich přínosem je popularizování sportu a zábava 2 hráčů u jedné hry na pc, či konzole, umožňují také on-line a síťovou hru. Grafická stránka her se snaží zobrazovat maximum detailů, proto jsou tvořeny obličeje postav podle fotografií sportovců.
  - Sportovní manažery (Football Manager, Championship Manager)

  Sportovní manažery jsou specifické hry simulující činnost manažera týmu a fungování soutěží mezi týmy. Zaměřují se na fiktivní zápasy sestavených družstev v ligových utkáních, či světových soutěžích. Hráč jako manažer týmu, skládá mužstvo z různě výkonných sportovců a snaží se je trénovat, nakupovat, prodávat. Získává finanční prostředky výhrou zápasů i od sponzorů. Hry neslovují grafikou, ale množstvím informací, nastavením, charakteristikami hráčů atd..

- Edukační (Evropa 2045, Ten little indian, Food Force, atd.)
  Koncepce těchto her je možná dle jednotlivých žánrů nebo kombinací více žánrů dohromady. Některé žánry jsou méně vhodné, proto musí tvůrci porovnat výběr žánru a cíle hry.

6.6.3 Nevhodné obsahy

Jednoznačně nevhodné obsahy interaktivních her jsou takové, které nabádají k porušování zákonů a morálky.
Jsou to obsahy zobrazující:

- porušování lidských práv a svobod
- násilí na lidech, či zvířatech
- podněcují k rasizmu, či utlačování osob jiné barvy pleti, vyznání, pohlaví
- děsivé anebo naturální scény
- používání vulgárních výrazů
- zobrazující nahotu, sexuální chování, pornografii
- užívání drog
- hazardní hry
- nebezpečné chování

6.7 Edukační počítačové hry

Krátce po vzniku zábavných her vznikly hry „vážné" (Serious games), jinak nazývané Education game (dále jen EG), přeloženo didaktické hry. Jejich hlavním cílem je naučit zábavnou formou vědomosti, předat určité sdělení, nebo hráče o něčem přesvědčit. Myšlenka využít počítačových výukových her ve vzdělávání je poměrně stará. Tvůrci si všimli počítačových her, zaujetí jejich hráčů, kteří se mnohdy museli naučit dosti složitá pravidla k vlastnímu hraní.

6.7.1 Edutainment games

První koncept tak zvané Edutainment games vznikl v sedmdesátých letech 20. století. Byla to matematická hra vytvořená na bázi zábavné hry. Hráči procházeli bludištěm s dveřmi a překážkami. Princip byl takový, že pokud hráč chtěl projít dveřmi nebo překonat překážku musel úspěšně zvládnout matematický úkol rovnici. Celá hra byla vlastně test matematických znalostí. Když žák uspěl, mohl pokračovat dál, odměnou mu byla možnost chvilku hrát.

Bohužel žáci brzy přišli na to, že hra vlastně nepřináší žádnou zábavu, jen další a další úkoly. Jednalo se spíše o jinou formu testu. Proto motivace velmi brzy vypršela a studenti už nechtěli dál pokračovat. Po počátečních špatných zkušenostech učitelé nabyli přesvědčení, že počítačové hry jsou jen pro zábavu a s výukou se spojit nedají (BROM, 2007).

6.7.2 Virtual labs

Vývoj EG se proto znovu rozběhl až v 90. letech s příchodem nových technologií (výrazně levnějších), konceptem virtuálních laboratoří. Tyto EG se snaží simulovat určité děje, které se žákům špatně vysvětlují. Vycházejí z přesvědčení, že je nejlepší žáky nechat si vyzkoušet to, co by musel učitel dlouze vysvětlovat. Simulace jsou postaveny na složitém systému s množstvím objektů, které mají různé vztahy mezi sebou. Žáci jsou vpuštěni do tohoto světa zevnitř, mohou s objekty manipulovat, ty interaktivně reagují a studenti sledují jejich reakce jako v reálném světě.

Nejčastěji se koncept virtuálních laboratoří využívá v chemii a fyzice. Tyto simulace jsou založeny na myšlence, simulovat něco, co je v reálném světě nebezpečné, nebo drahé. Každá tato simulace ovšem „ořezává" reálný svět na základní prvky. Například žáka naučíme, jak vypadá chemická reakce nějakých dvou prvků, ale už ne jak správně držet zkumavku nebo nalévat. Programy virtuálních laboratoří jsou stále využívány a to zejména pro jejich přínos stavby určitého systému a zobrazování vztahů. Jsou levnější, jednodušší a bezpečnější než opravdové experimenty (chemické pokusy, elektrické obvody, atd.). Bohužel jsou vždy zaměřeny jen na určitý problém, který je možné simulovat. Nalézt je můžeme zdarma na např. na webu www.virtual-labs.org/, nebo www.hhmi.org/biointeractive/vlabs/index.html. Jejich dostupnost jen v anglickém jazyce napomáhá rozvíjení mezipředmětových vztahů.

6.7.3 Komerční hry

V 90. letech přinášel komerční průmysl stále propracovanější zábavné hry. Zejména strategické hry bylo možné použít jako EG. A to z několika důvodů. Strategické hry tvoří komplexní systém, který simuluje svět s velkými detaily. Od různé rychlosti plynutí času, simulaci denní doby, stavu přírody v závislosti činnosti člověka atd., k detailům například pasoucí se zvěře, ryb plujících ve vodě, ptákům létajících v oblacích. V mnoha případech jsou tyto hry postaveny na reálných informacích, např. hra Civilizace obsahuje kampaň vzestup a pád Římské říše. Hra Age of Empire, vytváří kampaně s postavami dějin (William Wallace, Johanku z Arku, Friedericha Barbarossu, Saladina nebo Čingischána).

Hráč – žák v Civilizaci prochází hrou od počátku Říma až do zániku Západořímské říše. Přitom hra obsahuje reálnou geografii, geopolitické podmínky, ekonomický systém, a je naplněna informacemi o událostech, osobách a podobně. Žák tím že hraje hru, se dostává do diplomatických vztahů s tehdejšími říšemi. Tím se

nenásilnou formou dozvídá, jak byl svět uspořádaný, jakým způsobem fungoval a zároveň zkouší, jaký vliv mělo na řízení Říma uzavření určitých dohod nebo zvýšení daní, atd…

Tyto hry představují princip předávání informací, který není založený na hromadění dat ale informacích viděných ve vztazích, což je rozdíl proti klasickému učení.

Co tedy přináší počítačové hry do výuky?

Žákům:

- jsou populární, dokáží nadchnout i pro těžká témata
- neukazují jen fakta, ale vnitřní dynamiku dějů
  - objevování herního světa
  - ukazují závislosti
  - podněcují diskusi
  - řeší reálné problémy světa

Učitelům:

- požadují po učitelích
  - zkušenosti s ICT technikou
  - „ne“ konzervativní přístup
  - oblibu her
  - přizpůsobit délku výuky (45min mnohdy nestačí)

- Požadují po škole
  - vyspělé ICT vybavení
  - licence

6.8 Zásady tvorby didaktických počítačových her

Při tvorbě didaktických počítačových her by se nemělo zapomenout na následující skutečnosti: [5]

- Intuitivní a pohodlné ovládání
- Estetický vzhled a vysoký motivační náboj
- Adekvátnost délky trvání hry (ani příliš krátké, ani příliš dlouhé)
- Znovupoužitelnost hry — přiměřená počáteční úroveň, implementace několika herních úrovní

- Adekvátní a nenásilné nasazení učebních elementů
- Okamžité vyhodnocení a celkové závěrečné hodnocení

Každá hra by měla [3]

- Obsahovat vysvětlení pravidel
- Mít možnost dostat se k pravidlům v kterémkoliv momentě
- Obsahovat nabídku různých úrovní obtížnosti
- Mít možnost přerušit jakoukoliv činnost a uložit si aktuální pozici
- Mít hodnocení, případně tabulku vítězů
- Využívat grafiku a animace

6.8.1 Rozdělení didaktických počítačových her

Podle toho, na co je didaktická počítačová hra určená, můžeme zařadit mezi [3]

- dobrodružné hry
- hry zaměřené na rozvoj myšlení
  - logického
  - algoritmického
  - strategického
- kombinačních schopností
- vědomostní hry
- hry na rozvoj tvořivosti

Předpokladem efektivního využívání didaktických počítačových her je výběr vhodného obsahu a ověření hry na co největší cílové skupině, vytvoření kvalitních instalací, uživatelských příruček a metodických listů k využívání ve výuce.

6.9 Výzkumy v oblasti výukových her

Výzkumy v oblasti výukových her není mnoho, ale vzhledem k vzrůstajícímu trendu využívání EG ve výuce jich bude jistě přibývat.

Skotský ústav pro vzdělávání 14. března 2008 zveřejnil informace o zajímavém projektu, který byl zaměřen na testování výukové hry Mozkový trénink od Dr. Kawashima. Test proběhl na jedné základní škole, v rámci pilotní studie, v 5. a 6. ročnících pomocí herních konzolí Nintendo DS. Žáci nejprve vyplnili matematické testy. Poté zařadili do výuky každý den na 20 minut počítačovou hru Mozkový trénink. Hra obsahovala různé testy čtení, cvičení k řešení problémů a hádanky zaměřené na

paměť. Žáci hráli hru 10 týdnů a po této době se projevilo výrazné (až 10%) zlepšení jejich výsledků ve výše zmíněných matematických testech. K vyplnění testu rovněž někteří z nich potřebovali méně času a podle učitelů se zlepšila i jejich koncentrace a celkové chování.

Díky pozitivním výsledkům plánuje Skotský ústav pro vzdělávání rozšíření výzkumu na 32 (900 žáků) základních škol.
(http://www.ltscotland.org.uk/news/2008/educational/march/news_tcm4474083.asp)

Další výzkum v oblasti využití výukových her provedl pedagog Egenfeldt Nielsen, z University of Copehagen v roce 2005 v Dánsku.

Studie měla za úkol zjistit, zda pomůže komerční počítačová hra Europa Universalis II, použitá jako didaktický prostředek, zlepšit výsledné znalosti dějepisu, konkrétné historie Evropy. Testování probíhalo formou kurzu dva a půl měsíce, v počítačové učebně v rámci dějepisného semináře. Žáci hráli strategickou hru Europa Universalis II a učitel ji doplňoval výkladem faktů. Jako testující vzorek zvolil žáky dvou tříd gymnázia, v jedné vyučoval klasicky, v druhé probíhal tento test.

Díky této studii došel E. Nielsen k několika zjištěním.

1. Problém s instalací hry.
2. Učitelé byli skeptičtí k této formě výuky
3. Hra doprovázená výkladem faktů není pro žáky zábavná
4. Pro mnoho studentů bylo obtížné naučit se systém hraní hry

Na závěr této formy vyučování provedl srovnávací testy a zjistil, že skupina s klasickou výukou má mírně lepší znalosti než skupina se speciální výukou. I když prvotní výsledky nebyli zrovna uspokojivé, byl po půl roce proveden test trvalosti znalostí žáků, kteří se zúčastnili výzkumu. Faktický test ukázal, že skupina „hráčů" vykazovala mírně lepší výsledky než skupina, která absolvovala výuku klasickou formou. Zobecněním výsledků mohl konstatovat: žáci, kteří byli vyučováni s pomocí hry, obsáhli menší množství znalostí, ale tyto získané znalosti měli trvalejší charakter.

Díky získaným odpovědím bylo zjištěno, že žáci se začali více zajímat vyučovanou látku a snažili se získat více informací. Hra je podněcovala k diskuzím o ní a tématu (Nielsen, 2005).

„TwG" – zajímavé zjištění z testů aplikovaných u žáků E. Nielsenem

- 85 % hraje žáků hraje komerční hry alespoň jednou za pár týdnů

Každý den hraje:

  - 50 % chlapců
  - 22 % dívek
  - Mladší studenti hrají častěji než starší

- 62 % žáků by rádo hrálo počítačové hry během vyučování
  - 66 % ze skupiny 11cti letých vs. 49 % ze skupiny 15-16 letých
  - nicméně 22 % si myslí, že by podobné hry neměly být ve výuce vůbec využívány
  - 11 % upřednostňuje jiné aktivity, 8 % by raději hry využilo doma

Důvody pro využití komerčních her ve výuce:

  - 69 % - zlepšení počítačových dovedností
  - 55 % - zajímavější hodiny díky využití her
  - 53 % - zlepšení schopnosti řešit problémy
  - 24 % - zlepšení znalosti daného předmětu

Výzkum ISFE-Nielsen

Výzkum dokazuje, že hraní je nejvyšší zájmová činnost děti, dospívajících a rodičů v celé Evropě. ISFE (Interaktivní softwarová federace Evropy) nedávno zveřejnila výzkumu, který odráží měnící se trendy mezi evropskými hráči interaktivních her. Výzkum byl proveden v 15 zemích Evropy. Odpovídali v něm lidé ve věku 16-49 let. Uváděli, že tráví téměř tolik času hraním her, jako sledování televize nebo trávením společného času s rodinou a přáteli. Preferují hraní her jako zábavný způsob, jak strávit čas volný čas odpočinku a relaxace.

Výsledky:

V populaci lidí ve věku mezi 16-49 lety, aktivně hraje nebo se považuje za aktivního hráče 37%Velké Británii, 28% populace ve Španělsku a Finsku.

Hry nejsou populární pouze mezi mladými lidmi, ale i ve věkové skupině 30 až 49 let lidé uvádějí, že aktivně hrají, 33% Velké Británii, 23% ve Finsku, 16% ve Španělsku

Ženy ve věku 16 až 49, aktivní hráčky, představují značnou část herní populace, 29% Velké Británii, 18% v Španělsku a Finsku

Více než šest z deseti hráčů uvádí, že hrají on-line hry. 62% všech hráčů uvádí že, hraní on-line přináší klíčové herní zážitky. 72% Evropských hráčů používají své herní konzole, jako multimediální zařízení pro další aktivity, jako jsou přístup k internetu, přehrávání DVD nebo poslech MP3.

(http://www.pegi.info/cs/index/id/59/nid/13)

7 PŘEHLED HER VYUŽITELNÝCH VE VÝUCE

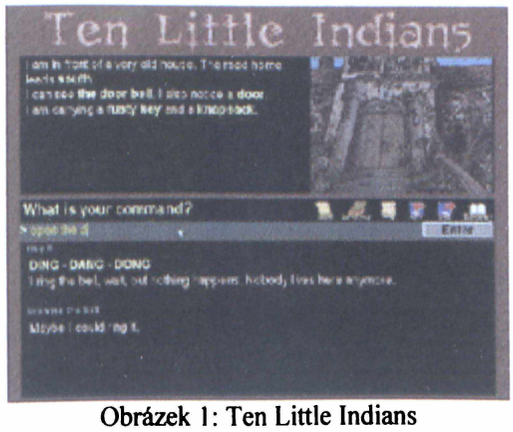
Sestavil jsem řebříček počítačových her běžně dostupných v obchodní síti, které lze využít ve výuce. Rozdělení provádím dle abecedního pořadí názvů běžně používaných vyučovacích hodin.

7.1 Anglický jazyk

7.1.1 Ten Little Indian

Hru Ten Little Indians, můžeme nazvat ukázkovou edukační hrou. Byla vytvořena, především pro výuku studentů angličtiny, používá srozumitelné texty a zaměřuje se na rozvoj některých jazykových prostředků a řečových dovedností. I přes svoji zdánlivou jednoduchost už zaujala mnoho studentů všech věkových kategorií a různých zemí, a dokonce i rodilé mluvčí.

Princip hry není nijak nový či převratný, neboť čerpá z her, které byly velice populární v osmdesátých letech minulého století. Jedná se o tzv. textovou adventuru, tedy o hru, která není založena na klikání myší či hýbání joystickem, ale na čtení a psaní textu. Ptáte se možná, co je na tom zábavného. Hra děti však brzy vtáhne do děje a nebudou chtít přestat, dokud ji nedohrají.



Obrázek 1: Ten Little Indians

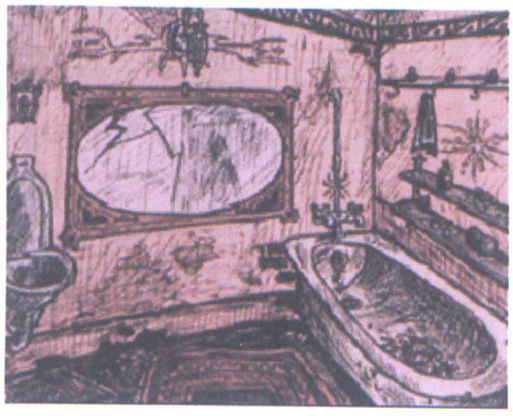
Zdroj: http://www.helpforenglish.cz/tipy-a-triky/c2006031403-Ten-Little-Indians---Skola-hrou.html

Ve hře je hlavní hrdina, se kterým hráč komunikuje pomocí psaného textu. Tento hrdina vždy popíše situaci, ve které se nachází; tedy kde právě je, co vidí okolo

sebe a kam může jít. Hráč potom pomocí jednoduchých anglických příkazů dává této postavě instrukce, co má dělat, a tak ho provede celou hrou až ke zdárnému vítězství. Musí používat logiku, důvtip, ale také správnou angličtinu.

Herní příběh je následující: Malý chlapec jednoho dne objeví na půdě záhadný starý klíč. Zjistí, že je to klíč od starého opuštěného domu po jeho pra-pradědečkovi, kde se skrývá spousta tajemných věcí. Nejvíce ho láká pověst o deseti malých soškách indiánů, které prý mají magickou sílu. A tak se s klíčem v ruce vydává na toto zapomenuté místo s nadějí, že zažije velké dobrodružství. A zde přichází do hry hráč, od této chvíle všechny jeho kroky provází a určuje jenom on.

Obrázek 2: Ten Little Indians



Obrázek 3: Ten Little Indians

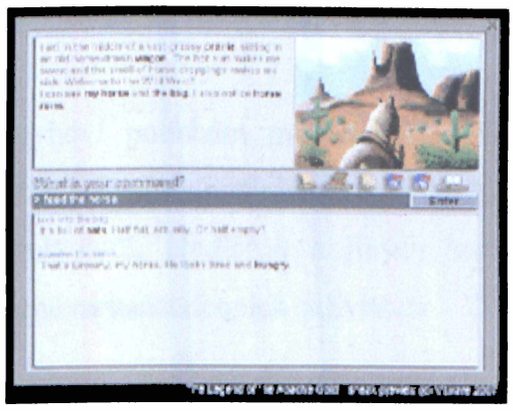
Zdroj: http://www.helpforenglish.cz/tipy-a-triky/c2006031403-Ten-Little-Indians---Skola-hrou.html

Hra je zaměřená především na procvičení čtení a psaní anglických slov. Zaměřuje se na jejich praktické používání hlavně v oblasti my house (můj dům), furniture (nábytek), základní slovesa a další. Hru by měli zvládnout studenti na úrovni Elementary, tedy zhruba po jednom roce angličtiny, ale zaujme určitě i studenty pokročilejší. Kladné ohlasy přicházejí dokonce i od rodilých mluvčích (http://www.helpforenglish.cz/tipy-a-triky/c2006031403-Ten-Little-Indians---Skola-hrou.html)

7.1.2 The Legend of the Apache Gold

The Legend of the Apache Gold je pokračování hry Ten Little Indians, která se stala poměrně velkým hitem mezi studenty angličtiny. Hra se momentálně připravuje, proto o ní není ještě dostatek informací.

Hra by se měla odehrávat na divokém západě, kde je hlavním úkolem najít legendární poklad Apačů. K tomu je však možné se dostat pouze s použitím rozumu, důvtipu a hlavně dobrých znalostí angličtiny.



Obrázek 4: Ten Little Indians

Zdroj: http://www.helpforenglish.cz/cz/informace/c2007100201-Pokracovani-Ten-Little-Indians-BUDE-.html

Ve hře bychom měli najít více než 40 lokací dokreslených krásnými barevnými ilustracemi. Hra by měla mít tentokrát dvě obtížnosti angličtiny a to pro začátečníky i pokročilé. Je obohacena o zvukové nahrávky rodilého mluvčího a také o program Language Lab, který umožňuje zapisovat nová slovíčka do slovníku a kdykoliv je během hry využívat (http://www.helpforenglish.cz/cz/informace/c2007100201-Pokracovani-Ten-Little-Indians-BUDE-.html).

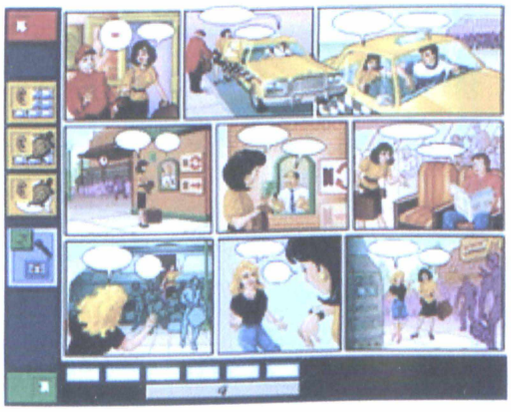
7.1.3 Triple Play Plus English

Triple play plus Angličtina je barvitý, rozmanitý multimediální jazykový nástroj určený pro žáky angličtiny jako druhý nebo cizí jazyk. Obsahuje hry pro začátečníky i středně pokročilé žáky, v paletě témat, s kolísajících úrovní interaktivity. Software dovolí žákům praktické čtení, sluchové chápání a dovednosti mluvení.

Obrázek 5: Triple Play Plus English

Zdroj: http://www.srom.hranet.cz/SIPVZ/multi/triplege.htm

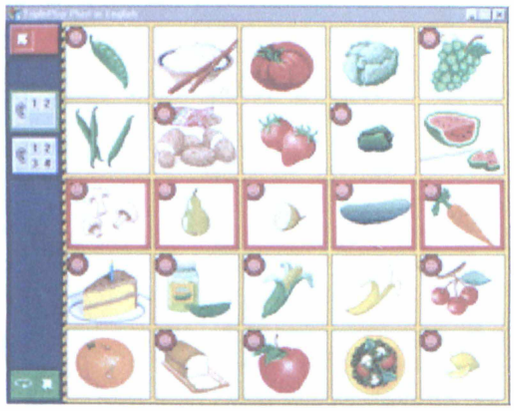
Tento software vyhoví potřebám mnoha žáků. Pro začátečníky i středně pokročilé studenty jsou zde cvičení na procvičování slovíček, dále velké množství her, které se týkají slovesných časů, předložek a jiných jevů, a konverzace pomocí kresleného seriálu postavené na každodenních aktivitách.



Obrázek 6: Triple Play Plus English

Zdroj:

http://www.srom.hranet.cz/SIPVZ/multi/triplege.htm



Obrázek 7: Triple Play Plus English

Zdroj:

http://www.srom.hranet.cz/SIPVZ/multi/triplege.htm

Software má činnosti rozděleny do šesti oblastí: jídlo, čísla, domov a kancelář, lidi a oděv, místa a doprava, a denní aktivity. Poté, co si student zvolí režim (sluchové chápání, čtení, nebo rozhovor) a téma, vybere hru a začne hrát. Uvnitř některých her, software nabízí žákovi různé úrovně obtížnosti. V úrovni I, jsou hry na procvičování slovní zásoby, jako například Bingo. Jsou tam také komplexnější a tvořivé činnosti. Úroveň II vyžaduje komplexní znalosti slovíček. V úrovni III jsou kreslené seriály, ve kterém žáci poslouchají rozhovory a později si je sami zkoušejí.

Hry motivují, protože student hraje proti počítači nebo spolužákovi.

Tento software zahrnuje automatické rozpoznávání řeči. Studenti mohou používat mikrofon, aby zaznamenali své hlasy, a pak si je mohou přehrávat. U několika úrovní, program zhodnotí odpověď studenta a pokud je vše správně softwaru mu odpoví (http://www.srom.hranet.cz/SIPVZ/multi/triplege.htm).

7.1.4 On-line hry

Díky rozvoji rychlého internetu hrají žáci on-line hry, v různých jazykových verzích. Anglický jazyk je dnes používaný jako standardní a díky tomu je každá hra, která má ambice na mezinárodním poli, do něj přeložena.

Zejména pro hraní MMORPG her, jako je World of Warcraft (nejhranější hra na světě) a jiné je anglický jazyk naprostou nutností. Zvláště proto že ve hře probíhá aktivní komunikace mezi hráči pomocí chatu. Hráči si vyměňují zkušenosti, obchodují mezi sebou, nebo si jen tak povídají a to i přesto že jsou z jiných konců světa.

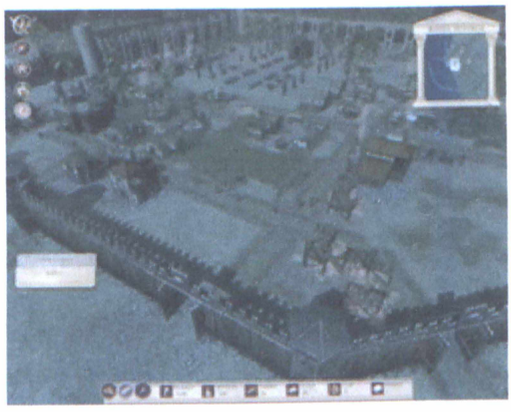
Pokud některý hráč chce splnit složitější úkol, proto všem napíše dotaz. Hráči, kteří mají zájem, se s ním domluví a úkol plní společně. Užitek s této kooperace mají všichni zúčastnění.

Hry MMORPG jsou založené na komunikaci mezi hráči a skvěle slouží procvičování nejrůznějších jazyků a jsou velice zábavné.

7.2 Dějepis

7.2.1 Antický Řím - Imperium romanum

Imperium Romanum je budovatelská strategie. Jak už napovídá název, děj hry je zasazen do slavných dob Římského impéria. Velký důraz je kladen v první řadě na architekturu, jejíž jednotlivé segmenty jsou do detailu zpracovány a odpovídají věrně svým dnes již prachem zavátým předlohám. Grafická stránka hry je na vysoké úrovni. Vývojáři rovněž vyzdvihují měnový systém, jenž posouvá ekonomické hledisko Imperium Romanum do zajímavé hladiny. Co se historické přesnosti týče, odpovídá reáliím historický mód, zasazený do reálných lokací a založený na podstatných událostech v historii Impéria. Hráči mohou využít jistou míru volnosti, a sice možností zvolit si během hry vždy jeden z daných úkolů a tím korigovat další postup hrou.



Obrázek 8: Imperium Romanum
Zdroj: http://osobní počítačehrej.cz/clanky/recenze/imperium-romanum/

Obrázek 9: Imperium Romanum
Zdroj: http://osobní počítačehrej.cz/clanky/recenze/imperium-romanum/

Kromě budovatelské části vývojáři nezapomněli ani na část válečnou. Hráč může, pomocí speciálně navrženého interface hry, jednoduše ovládat svojí armádu. Po zahájení útoku můžete samotný průběh ovlivnit jen minimálně, protože hra se většinou řídí pouze podle dvou aspektů – počtu mužů a jejich síle v boji na blízko či na dálku. Tento jednoduchý boj se však neprovozuje nikterak často a střety s divokými barbary jsou ve většině misí spíše výjimkou.

Imperium Romanum nabízí několik různých módů. V historickém hraní si vyberete ze tří počátečních map rozlišených letopočtem. Z těchto linií pak hra dál pokračuje a přeskakuje historií tam i zpět. Na výběr máte z roku 509 nebo 146 před Kristem, přímo v rozrůstajícím se Římě, a nebo rok 70 před Kristem v Pompejích. Historická přesnost a fakta sice nepatří k největším zbraním Imperium Romanum, nicméně i během hraní se občas něco zajímavého dočtete.

Obrázek 10: Imperium Romanum
Zdroj: http://osobní počítačehrej.cz/clanky/recenze/imperium-romanum/

Obrázek 11: Imperium Romanum
Zdroj: http://osobní počítačehrej.cz/clanky/recenze/imperium-romanum/

Hra jako taková neobsahuje, pokud nepočítáme samotná historická fakta ohledně Říma, žádný celistvý příběh. I v historické kampani totiž nehrajete za žádného hrdinu ani Boha. Prostě jen usměrňujete vaše občany a ti, pokud jsou spokojeni, nadále rozvíjí vaše město, obchodují, nosí dřevo, kamení, olivy či hrozny. Úkolem v jednotlivých misích přitom nikdy není rychle vystavět budovy, zlepšit ekonomiku a vyrazit na barbarskou vesnici a zneškodnit ji. Váš protivník není ani zdaleka tak vyspělý a proto je válečná část hry jen malým doplňkem. Důležitější jsou ve hře hodnoty surovin a denárů, které zde fungují jako platidlo (http://osobní počítačehrej.cz/clanky/recenze/imperium-romanum/).

7.2.2 Hearts of Iron

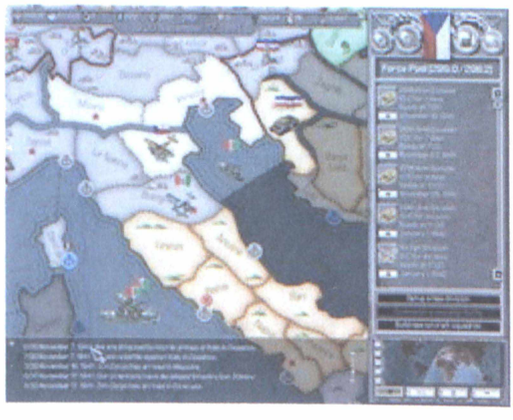
Hearts of Iron je vynikající historická real-time strategie, která je však kvůli své komplexitě určena hlavně zkušenějším a trpělivějším hráčům. Herní mapa zahrnuje celý svět a nabízí možnost vést válku kdekoli na světě, proti kterémukoli státu.

Hratelné jsou samozřejmě všechny státy, ale většina scénářů a hlavní kampaně se soustředí spíše na střety velkých světových mocností a režimů (komunismus, demokracie, fašismus).

Hearts of Iron je titul zasazený mezi roky 1936-1946, který kromě neuvěřitelné spousty větších i menších kampaní nabízí generátor scénářů s možností zadávání a úpravy podmínek pro vygenerování nového scénáře. Součástí titulu je komplexní diplomatický model pro řešení mezinárodní vztahů, uzavírání aliancí i dohod, velkou roli hraje i ekonomický model a nezastupitelná je domácí politická scéna. Bez podpory zevnitř je totiž každá mezinárodní válka předem prohraná.

Obrázek 12: Hearts of Iron

Zdroj: http://hearts-of-iron.wargamer.com/



Obrázek 13: Hearts of Iron

Zdroj: http://hearts-of-iron.wargamer.com/

Hra je založena na historických faktech, tudíž nabízí i možnost bojovat v kůži slavné historické persóny.

Samostatnou složkou je ve hře armáda, kde má hráč k dispozici přes 100 druhů jednotek pro boj na moři, ve vzduchu i na zemi a jeho úkolem je zejména stanovování globální taktiky.

Hearts of Iron je vynikající strategie, která se mohla stát klasikou nebýt příliš jednoduché i když účelné grafiky, překomplikovaného ovládání a nutnosti starat se o příliš mnoho věcí najednou, což spoustu hráčů při prvním neúspěchu odradí (http://osobní počítačehrej.cz/hry/strategie/tahova/hearts-of-iron/).

7.2.3 Středověká Evropa – Age of Empire

Age of Empires II je 2D real-time strategie. Navazuje na svého předchůdce Age of Empires, která zachycovala okamžiky lidstva od doby kamenné až do vzestupu Říma. V druhém díle této strategie starověk střídá středověk. Hlavní rozdíl oproti strategiím stejného typu je velké množství národů, kterých je zde celkově třináct. Patří k nim např. Vikingové, Britové, Peršané, Arabové a další. Každý národ se liší nejen vzhledem ale i svými budovami i vlastnostmi. Proto je potřeba se na začátku hry seznámit s vlastnostmi každého národa, nejen kvůli správnému a vyhovujícímu výběru, ale i proto, abychom věděli, jakými přednostmi disponuje soupeř.

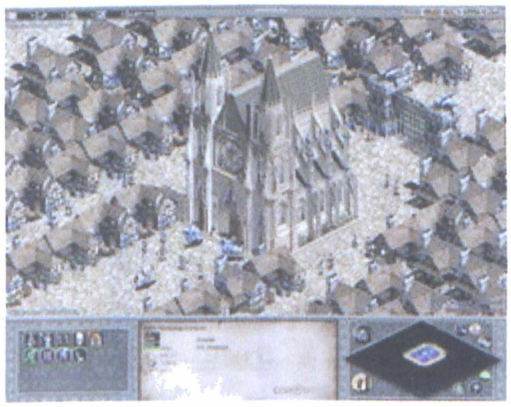
Obrázek 14: Age of Empires II
Zdroj: http://www.ensemblestudios.com

Obrázek 15: Age of Empires II
Zdroj: http://www.ensemblestudios.com

Ve hře se těží celkem čtyři suroviny: jídlo, kámen, zlato a dřevo. Jídlo můžeme obstarat buď lovem divé zvěře, sběrem plodů, rybolovem nebo farmařením. Strava je velmi důležitá na vycvičení lidí, kteří se pak stávají dřevorubci, kameníky a dalšími.

Když se vám po určitém čase povede nashromáždit dostatek zásob, můžete postoupit do nového věku. Věky jsou zde celkem čtyři: Dark age, Feudal age, Castle

age a Imperial age. Přestup do takového věku znamená příchod nových možností a technologií. Můžete stavět lepší budovy a cvičit nové druhy vojenských jednotek. Díky vyspělejším vynálezům získáváte převahu nad protivníky a proto je přechod do nové doby velmi důležitý.



Obrázek 16: Age of Empires II
http://www.ensemblestudios.com

V této hře hrají vojenské jednotky důležitou roli. Můžete mít národ sebevyspělejší, ale bez silné armády se neobejdete. Ta by se dala rozdělit do pěti skupin: pěchota, kopiníci, jízda, lukostřelci a mniši. Mezi každou skupinou je silná vazba, a proto je při útoku důležité mít své řady správně vyvážené.

Ve hře je také mnoho budov. Mohou být buď civilní, nebo vojenské. Mezi civilní se řadí např. mlýn, farmy, domy, univerzita, chrám nebo kovárna. Vojenskými budovami jsou různé opevnění a věže, kasárna, střelnice, dílna na obléhací stroje a hrad. V podstatě každá budova má své vylepšení. Ve mlýně můžete zlepšit pěstování plodin na farmách, na univerzitě vynaleznete chemii a střelný prach, v kovárně zase vyspělejší druhy brnění a zbraní.

Ve hře je celkem pět kampaní s historickou tématikou. Můžete hrát za Johanku z Arku, Friedericha Barbarossu, Sladina, Čingischána nebo Williama Wallace v boji za svobodné Skotsko. Kampaně jsou zdařile udělány, jednotlivé scénáře jsou celkem realistické a během tažení se setkáváte s různými historickými postavami (http://www.ensemblestudios.com/Games/AgeOfKings/Default.aspx).

7.2.4 Age of Empires III

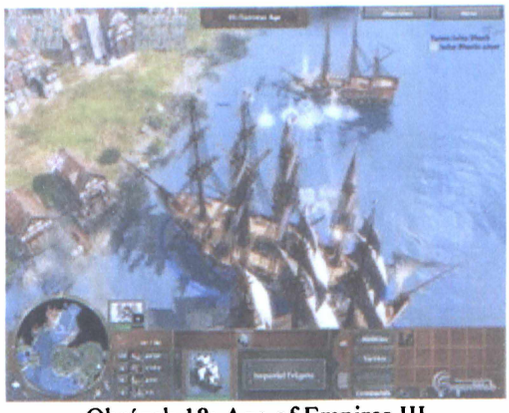
Age of Empires III je 3D real-time strategie. Spojuje to nejlepší z obou předchozích dílů a v mnoha směrech se tak stává velmi inovativní a zábavnou. Po středověku v dobách Age of Empires II navazuje období kolonizace Ameriky, na jejímž

pozadí se celá hra odehrává. Age of Empires III přináší do klasického stylu strategií v reálném čase mnoho nového.

Nejinovativnějším prvkem je zcela jednoznačně evropské HomeCity. Díky tomuto detašovanému centru vaší civilizace se do hry vnáší zajímavý prvek RPG. Vaše HomeCity je s vámi po celou dobu vašeho hraní a od hry ke hře se vyvíjí a přináší vám stále nové možnosti. Během klasického hraní real-timové strategie získáváte za každý úkon Expirience Pointy (zkušenostní body), které se vám hromadí na účtě. Když získáte určitý počet těchto bodů, zpřístupní se vám možnost nechat si ze svého HomeCity poslat zásilku. Tato zásilka může být v podobě nových technologií, jednotek nebo budov. Můžete tak získat velmi cenné a důležité věci.

Obrázek 17: Age of Empires III
Zdroj: http://www.ageofempires3.com/

Po začátku hry se ocitáte na americkém kontinentu rozděleném na několik velmi různorodých map, z nichž velmi zajímavé je např. Bayou, bažinaté území dnešní Floridy či Karibik, kde si naplno vyzkoušíte potenciál obrovských bitevních lodí. Začínáte s městským centrem, několika osadníky a průzkumníkem. To je vaše nejdůležitější jednotka v novém světě. Hra vám ani na chvíli nedá odechnout, takže hned ze začátku můžete průzkumníka využít na sbírání různých pokladů, které se na mapě nacházejí. V pozdějších dobách tuto jednotku využijete ke stavění obchodních stanic a jako jediná jednotka také umí založit nové městské centrum.



Obrázek 18: Age of Empires III

Zdroj: http://www.ageofempires3.com/

Obrázek 19: Age of Empires III Zdroj: http://www.ageofempires3.com/

Ve hře je celkem osm evropských civilizací, které jsou od sebe v mnohých věcech odlišné. Můžete hrát za Brity, Francouze, Němce, Portugalce, Turky a další. Věcí, kterou nelze opomenout je grafická stránka hry, která vypadá fantasticky (http://www.ageofempires3.com/).

7.2.5 Caesar IV

Caesar IV je historická budovatelsko-ekonomická 3D strategie. Úkolem hry je vybudovat a starat se o starobylá římská města a provincie. Na počátku hry je hráč guvernér čerstvě založené římské říše. Pokud se mu daří a svoji provincii dokáže pozvednout po stránce ekonomické, postupuje dál a je mu přidělen nový úkol. Hráč se postupně stává guvernérem Sicílie, Španělska, Německa, Británie, Řecka, Rumunska, Egypta a dalších římských provincií.

Obrázek 20: Caesar IV

Zdroj: http://c4.firebird.cz/

Jen na hráči závisí, jak bude jeho město i provincie vypadat. Umisťuje domy, buduje silnice, inženýrské sítě, náměstí i fontány, navrhuje síť určenou pro distribuci a dodávku surovin, stará se o obyvatele, buduje nemocnice, školy a další. Musí se zkrátka postarat o to, aby byli obyvatelé spokojeni a šťastni.

Hráč se rovněž stará o finance, přičemž jeho hlavním zájmem je zisk, z něhož je třeba odvádět tantiémy do Říma a budovat vlastní vojsko, jako ochranu před nájezdy Barbarů. S rostoucím významem úkolů, kterými je hráč pověřován, roste i jejich náročnost. Ve hře je možné stát se i samotným Caesarem, ale jen v případě, že obstojíte i v nejtěžších zkouškách.

Obrázek 21: Caesar IV
Zdroj: http://c4.firebird.cz/

Obrázek 22: Caesar IV
Zdroj: http://c4.firebird.cz/

Hra nabízí 100 unikátních budov, silnic i dekorativních objektů, 30 odlišných druhů obchodovatelného zboží, více než 1 hodinu originální hudby od Keitha Zizzy, 75 unikátních postav, celou řadu chytrých pomocníků a poradců, komplexní diplomacii, jednoduchý soubojový systém, detailní 3D grafiku a řadu herních módů včetně kariéry, samostatných scénářů i sandboxu (http://c4.firebird.cz/)

7.2.6 Anno 1503

Anno 1503 je 2D real-time budovatelsko-válečná strategie, která se stala nejlepší německou hrou roku 2002. Je to druhý díl hry Anno 1602, jehož autorem je německé studio Sunflowers. Hra je inspirovaná dějinami a zavádí nás do doby těsně po objevení Ameriky Kryštofem Kolumbem.

Celý děj začíná připlutím malé loďky s osadníky do zatím neprozkoumaného území. Prvním úkolem po připlutí, je nalézt vhodné místo pro život. To je potřeba důkladně zvážit, protože na tomto rozhodnutí stavíte dále v podstatě celou hru.

Obrázek 23: Anno 1503

Zdroj: http://anno.de.ubi.com/

Obrázek 24: Anno 1503

Zdroj: http://anno.de.ubi.com/

Po vybrání svého nového domova je také zapotřebí si své území vybojovat, protože se jedná o zabírání území místním domorodcům, kteří osadníky příliš nevítají. Pokud se nám podařilo vybojovat si své území, přichází na řadu rozvíjení kolonie. V první řadě je potřeba začít zúrodňovat místní kraj a postavit pár chatrčí jako přístřešek. Dále je potřeba mít také chatu pro lovce, dřevorubce a ovčí farmu. Obyvatelstvo se nám pomalu začne rozrůstat a tím se nám naskytne možnost postavit si i další budovy jako je kostel, hospoda, výrobny a mnoho dalších.

Ve hře Anno 1503, je možné postavit až na 250 různých budov, které na sebe logicky navazují. To znamená, že pokud se chceme obléknout a vyrábět oděvy, je zapotřebí nejen ovčí farma ale také tkalcovna. Stejně tak chceme-li mít hospodu, potřebujeme stálou produkci piva, obilí, mlýn a další.

Obrázek 25: Anno 1503

Zdroj: http://anno.de.ubi.com/

Obrázek 26: Anno 1503

Zdroj: http://anno.de.ubi.com/

Pouze správné načasování a pořadí stavění budov ale nestačí. Aby vaše kolonie měla co nejlepší ekonomické výsledky, je potřeba zaměřit se i na logistiku. To znamená, že pole s obilím je potřeba postavit co nejblíže k mlýnu a pokud máme jediný důl, který těží železnou rudu, není potřeba stavět tři kovárny. Protože nám hra nabízí okolo padesáti různých cílových produktů, je nutné vybrat si, s kterým zbožím je pro nás nejvýhodnější obchodovat.

Ve hře Anno 1503 je také velmi důležitá komunikace s jinými národy. Protože každý národ má v některém směru výhodnější pozici, je potřeba spolupracovat mezi sebou. A to pomocí výměnného obchodu. Stačí pouze ale vyznačit pravidelné obchodní trasy a tím vaše starost o obchodování končí.

Bohužel stejně jako ve světě i v této hře se občas některý stát nepohodne či nedohodne s druhým, a proto nám hra umožňuje vyzkoušet také poněkud méně mírumilovnou cestu. K dispozici máte čtrnáct vojenských jednotek, které jsou značně civilizované. Abychom dosáhli úspěšně vycvičené armády, potřebujeme nejen dostatek finančních prostředků, ale také dostatečné vybavení. Proto je potřeba nejen bezhlavě napadat soupeře ale stále disponovat silnou ekonomickou stránkou. Kromě silné armády je dále potřeba mít také nedobytné hradby, které jsou ve hře využity nejen jako zpomalující prostředky, ale také se po nich mohou vaši vojáci procházet a samozřejmě z nich i střílet.

Obrázek 27: Anno 1503

Zdroj: http://anno.de.ubi.com/

Obrázek 28: Anno 1503

Zdroj: http://anno.de.ubi.com/

Velkou výhodou hry je, že se nejedná pouze o hru vojensky či budovatelsky založenou, ale že dává možnost, aby se hráč zamyslel, zda-li pro něj bude výhodnější zaměřit se spíše na silnou armádu a nebo se bude více starat o prosperitu a fungování vlastní říše (http://anno.de.ubi.com/)..

7.2.7 CivCity: Rome

CivCity: Rome je 3D real-time budovatelsko-ekonomická strategie, která hráči nabízí možnost budovat vlastní říši složenou z několika velkoměst. Hlavním městem je samozřejmě samotný Řím.

Základem hry je hlavní kampaň složená z řady misí s různou náplní a úkoly. Hráč má za úkol především budovat města od úplného začátku v podobě malých osad až do podoby životem kypících velkoměst. Také se starat o další důležité prvky včetně výzkumu, spokojenosti obyvatel, obchodu, produkci zboží a další.

Obrázek 29: CivCity: Rome

Zdroj:

http://www.2kgames.com/civcityrome/civcity.html

Obrázek 30: CivCity: Rome

Zdroj:

http://www.2kgames.com/civcityrome/civcity.html

O tom jsou-li obyvatelé měst spokojeni, se hráč může přesvědčit nejenom přes tabulky a statistiky, ale přímo na vlastní oči skrze možnost nahlížení do všech městských objektů. Díky tomu se hráč může zaměřit na jakéhokoli obyvatele města, může sledovat nejenom jeho osudy, ale i osudy jeho potomků během staletí.

Obrázek 31: CivCity: Rome

Zdroj:

http://www.2kgames.com/civcityrome/civcity.html

Obrázek 32: CivCity: Rome

Zdroj:

http://www.2kgames.com/civcityrome/civcity.html

Kromě skutečných obyvatel je ve hře i spousta událostí včetně gladiátorských zápasů, divadelních představení, chrámových ceremonií, závodů koňmi tažených povozů a jiné(http://www.2kgames.com/civcityrome/civcity.html).

7.2.8 Světová hospodářská krize USA – Mafia: The City Of Lost Heaven

Píše se rok 1930. Taxikář Tommy je za poněkud kuriózních podmínek přinucen dát se do služeb mafie. Zpočátku pracuje jen jako řidič a jeho práce mu docela vyhovuje. Parťáci Paulie a Sam se stanou jeho dobrými přáteli, a i když je práce trochu riskantní, zase jí není mnoho a oproti taxikaření přináší mnohem více zisků. Pohoda ovšem trvá jen do doby, kdy přichází první nepříjemný úkol a Tom zjišťuje, že na některé věci, považované jeho okolím za běžné, opravdu nemá žaludek.

Obrázek 33: Mafia

Zdroj: http://www.mafia-game.cz/

Obrázek 34: Mafia

Zdroj: http://www.mafia-game.cz/

Mafia je velmi povedená česká 3D akční hra, viděná pohledem třetí osoby. Hráč přijímá roli gangstera v jednom americkém městě třicátých let minulého století, a dostává tak možnost prožívat gangsterův vzestup i pád. Ve vzrušujícím příběhu lidského hladu po moci mu je umožněno prožít všechno, co bylo součástí života v podsvětí oné bouřlivé doby: bláznivé automobilové honičky, pašování alkoholu, nájemné vraždy, bankovní loupeže.

Tvůrci se rozhodli držet reality, a proto u všech historických vozidel zachovali jejich vlastnosti. V této hře je asi šedesát různých druhů a typů vozidel a u každého je navíc výběr z různých barev. Většina automobilů je presentována ve škále modelů: kupé, limuzíny, kabriolety a sportovní vozy. K dispozici jsou též účelová vozidla, např. dodávky (http://www.mafia-game.cz/).

Mafia 2

Mafia 2 je akční titul, který by měl v nejbližší době tématicky navázat na první díl. Hráče zavede do USA v 40. a 50. letech minulého století a nechá jej v této době prožít dramaticky příběh hollywoodského střihu s celou řadou výrazných postav a dramatických situací.

Obrázek 35: Mafia 2

Zdroj: http://www.mafia2.cz/

Obrázek 36: Mafia 2

Zdroj: http://www.mafia2.cz/

Hra bude samozřejmě situována do rozlehlého a samostatně fungujícího města, kde na hráče čekají nejenom akční přestřelky na vlastních nohou, ale i zajímavé honičky v celé řadě historických vozů (http://www.mafia2.cz/).

7.3 Fyzika

7.3.1 Letectví – Microsoft Flying simulátor 2002

Jedněmi z nejúspěšnějších simulátorů Microsoftu je série Flying simulátor, která se v Americe drží na prvních místech v žebříčku prodejnosti. Microsoft Flight Simulator 2002 je pokračováním, který předvádí bezesporu největší "generační skok" oproti předchozímu dílu série a přináší další revoluci v leteckých simulátorech díky implementaci ATC (letové kontroly), dynamickému generování vegetace s budovami, hustým leteckým provozem i instruktážním módem.

Díky fyzikálnímu modelu hry se každé letadlo chová velice podobně tomu reálnému, ať už jde o maličkou Cesnu či obrovský Boeing 747. Virtuální kokpit vám umožní rozhlížet se po kabině i okolí letadla, stejně jako ve skutečnosti. Dokonce si můžete stáhnout aktuální předpověď počasí, které přesně koresponduje s okolním prostředím letadla. Dokonalost dokreslují realistické pohledy z a na letadlo, kdy můžete

vidět sluneční odrazy, kouř z motorů atd. (http://osobní počítačehrej.cz/hry/simulator/letecky/flight-simulator-2002/)

Obrázek 37: Microsoft Flying simulátor 2002

Obrázek 38: Microsoft Flying simulátor 2002

Zdroj: http://www.fsinsider.com/Pages/default.aspx

Grafika je v této hře velice pěkná - a to jak grafika letadel, která jsou zobrazena do detailů(jak zevnitř tak i z venku), tak grafika terénu. Ze vzduchu je vidět spousta domů, stromů, jsou zde také některé kulturní památky a významnější stavby jako například: Šikmá věž v Pise, Eiffelovka nebo Kolosseum v Římě (http://www.gamesport.cz/-pocitacove-hry-novinky-microsoft-flying-simulator-2002?PHPSESSID=f39082abfbc6453727102a197288be1a).

7.4 Chemie

7.4.1 Chemické pokusy – Virtual labs

The Transgenic Fly Virtual Lab

Laboratoř vás seznámí se vědou a technikou používanou k zkoumání transgenních mouchách. Transgenní organismy, jsou organismy, do jejichž genomu byl uměle začleněn gen z jiného organismu. Jsou používány ke studiu mnoha biologických procesů. V této laboratoři, budete vytvářet transgenní mouchy, u kterých se mění fyziologické funkce organismu.

Cílem laboratoře je pochopit, jak se používá rekombinantní DNA technologie k výrobě transgenních much, dále prozkoumat vztah mezi geny a jejich chování, pochopit, jak transgenní organismy, mohou být použity k prozkoumání komplexních biologických procesů a zjistit, že všechny organismy obsahují vnitřní molekulární hodiny, které řídí denní rytmy.

Obrázek 39: The Transgenic Fly Virtual Lab

Zdroj: http://www.hhmi.org/biointeractive/vlabs/transgenic_fly/index.html

The Bacterial Identification Lab

Účelem laboratoře je seznámit se s vědou a technikou, která se používá k identifikaci různých druhů bakterií na základě jejich DNA sekvence. Dříve bylo DNA sekvenování velmi zdlouhavým proces. Dnes to ale není takový problém, protože jsou snadno dostupné různé komerční zařízení a sestavy. Techniky používané v této laboratoři jsou použitelné pro širokou škálu nastavení, včetně vědeckého výzkumu a forenzní laboratoře.

Cílem laboratoře je zjistit jaké vzorky pacienta jsou používány za účelem identifikace možných patogenů, co PCR dělá, jak funguje a proč je to užitečné, jak fungují automatické DNA sekvence a proč je možné použít sekvence DNA pro identifikaci bakterií.

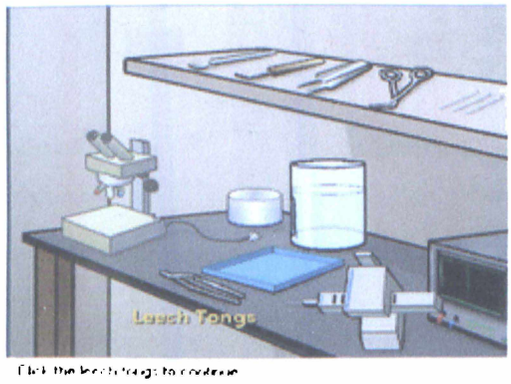
The Cardiology Lab

Zaměření této laboratoře je na dědičné onemocnění srdce. Lékař zde zkoumá tři různé pacienty. Každý pacient je zkoumán pomocí více než jednoho diagnostického nástroje, a v každé etapě, vás lékař vyzve, abyste přezkoumal pacienta sám a požádá vás o váš názor.

Cílem této laboratoře je poznat příznaky a vybrat správnou srdeční chorobu, seznámit se s nástrojem a technikou používanou pro diagnózu, zjistit zásady analýzy rodokmenu.

The Neurophysiology Lab

Tato laboratoř je záznamem elektrické aktivity jednotlivých neuronů. Seznamuje nás se základními informacemi o pijavicích – k čemu se využívají, o nervovém systému a elektrických zařízení.



Obrázek 40: The Neurophysiology Lab

Zdroj: http://www.hhmi.org/biointeractive/vlabs/transgenic_fly/index.html

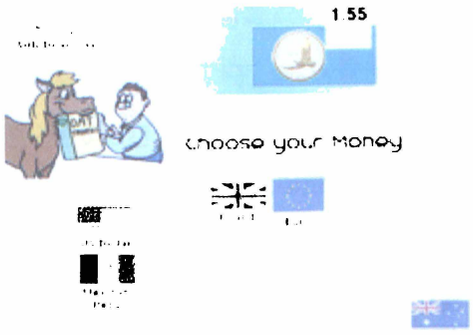
The Immunology Lab

Tato virtuální laboratoř nám představuje složky imunitního systému zvané protilátky, které se vyskytují v krvi a pomáhají tělo chránit před újmou. Laboratoř se zabývá rozborem těchto protilátek a snaží se diagnostikovat choroby, které způsobují poruchy imunitního systému, nebo infekce. Studenti se dozvědí, jak postupovat při rozboru a jaké jsou k tomu potřeba materiály a zařízení (http://www.hhmi.org/biointeractive/vlabs/transgenic_fly/index.html).

7.5 Matematika

7.5.1 On – line hry www. mathsisfun.com

Hlavní obsah stránek je zaměřen na základní dovednosti matematiky. Nicméně najdete zde i některé složitější věci. Myšlenka stránek je spojit zábavu a matematiku dohromady. Z matematiky zde můžeme nejít albebru, geometrii, čísla, používání a manipulaci s daty. Jako zábavnou část zde můžeme najít puzzle, 3D tetris, kvízy a podobně (www. mathsisfun.com).



Obrázek 41: www. mathsisfun.com

Zdroj: www. mathsisfun.com

Obrázek 42: www. mathsisfun.com

Zdroj: www. mathsisfun.com

7.6 Občanská výchova

7.6.1 Simulace rodiny a společnosti – SIMS

The Sims jsou strategické život-simulační počítačové hry. Zaměřují se výhradně na život virtuálních lidí nazývaných Sims. Hráč má kontrolu nad jejich virtuálním "světem" a jejich každodenní činností jako je spánek, jídlo, čtení a koupání. Hráč ovládá téměř všechny aspekty života rodiny. A je pouze na něm, zda-li jeho rodina bude velká, nebo dá-li přednost spíše osamělému životu.

Obrázek 43: The Sims

Zdroj: http://www.thesims2.cz/

Obrázek 44: The Sims

Zdroj: http://www.thesims2.cz/

The Sims 2

Hra provází postavy ve hře od narození až do smrti. Hráč dbá na biologické potřeby, vzdělání, úspěch v kariéře a přátele virtuálních postav. Na začátku si hráč vybere jedno ze sousedství, ve kterém chce hrát. Je také možné vytvořit úplně nové sousedství nebo zvolit ukázkovou (komentovanou) hru, která učí nové hráče, jak se hra ovládá, na co je třeba dbát a co je vlastně smyslem hry.

Sousedství je město či obec, kde jsou kolem ulic umístěny obytné domy (rezidentní pozemky) nebo obchody, parky, koupaliště či jiná veřejná místa (obecní pozemky). Na této úrovni si hráč vybere domácnost, jejíž členy bude ovládat. Hráč si také může vytvořit novou domácnost.

Dále je možno rozmísťovat nové rezidentní či obecní pozemky určené k postavení nových budov, na volná místa umístit dekorace (stromy, pole, duhu, stodolu, mraky, popelnice, květiny, havárie ufo…).

V těchto režimech je možné na daném pozemku postavit či upravit jakoukoliv budovu (dům) a vybavit ji nejrůznějšími předměty které budou simíkům sloužit. Jedná se v podstatě o stavební prvky a předměty převzaté z reálného světa lidí (např dveře, okna, záchod, lednička, postel…).

Pokud hráč má vybranou domácnost, za kterou hraje, a aktuálně se nachází na jejím pozemku, má tyto režimy prakticky pořád (až na pár výjimek) přístupné. Omezen je pouze částkou peněz, které domácnost má k dispozici. Při návštěvě členů domácnosti na obecním pozemku jsou tyto režimy pochopitelně zablokovány (např. při návštěvě obchodu nemůžete postavit zeď nebo prodat gauč).

Jestliže ale hráč nemá vybranou domácnost a na obecní pozemek vstoupí přímo ze sousedství, jsou naopak přístupné pouze tyto režimy (zablokován je tzv. živý režim). Za provedené stavební úpravy či nákupy vybavení se neplatí, je tedy možné postavit budovu omezenou pouze velikostí pozemku, počtem pater a v neposlední řadě také výkonem počítače.

Obrázek 45: The Sims 2

Zdroj: http://www.thesims2.cz/

Důležité je, udržovat Simíky v dobré náladě. Musí jíst, spát, umývat se, udržovat kontakt s ostatními Simíky, atd. Když má Simík moc velký hlad, může i zemřít. Simík se může i počůrat. Obecní pozemky jsou hlavně k tomu, aby se simík

zabavil, poznal nové lidi a třeba si koupil i něco pěkného na sebe. Jen dávejte pozor, aby neměl špatnou náladu (http://www.thesims2.cz/).

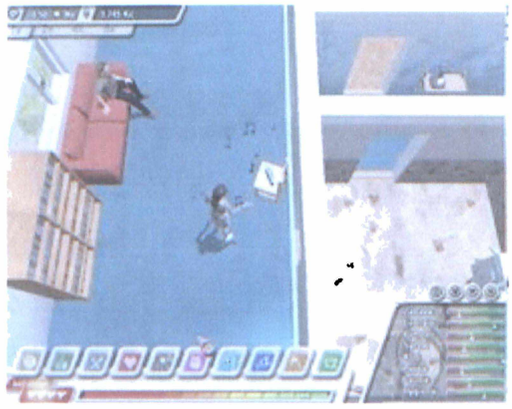
7.6.2 Prevence domácího násilí – Domácí násilí – Game over!

Domácí násilí – Game Over je unikátním projektem v rámci informační kampaně české vlády, která se před časem rozjela nejrůznějšími kanály, aby upozornila na problém domácího násilí. Jedná se o hru v žánru sociální stimulátor.

Zkušený profesionální tým Centauri Productions pro ni vyvinul volně šiřitelnou hru simulující rodinný život dvou lidí, jež se inspiruje The Sims.

Na začátku musí hráči absolvovat maratón nastavování vlastností dvojice postav, o jejichž soužití se budou starat, a to po stránce fyzické i psychické. Do začátků pak dostane padesát tisíc korun a musí si v trochu omezenějším, ale stále poměrně bohatém výběru vybavit vlastní bydlení.

Obrázek 46: Domácí násilí – Game over!



Obrázek 47: Domácí násilí – Game over!

Zdroj: http://osobní počítačehrej.cz/plne-hry/strategie/socialni-simulator/domaci-nasili-game-over/

Simulace rodinného života: prostřednictvím telefonu se členové domácnosti ucházejí o práci, a když uspějí, nosí domů peníze, za které je možné kupovat lepší vybavení. Doma pak lze provádět různé činnosti související s hygienou, stravováním, úklidem či zábavou. Přitom je vždy třeba sledovat, jaké jsou aktuální touhy obou partnerů, a pokusit se udržet míru pevnosti jejich vztahu na co nejvyšší úrovni.

Game Over má i své mouchy – přestože je audiovizuální zpracování perfektní, hardwarové nároky jsou značně přemrštěné. Mezi freeware hrami se ale nevyskytuje lepší a záživnější Sims-klon (http://osobní počítačehrej.cz/plne-hry/strategie/socialni-simulator/domaci-nasili-game-over/)

7.6.3 Hlad a uprchlíci – FOOD FOORCE

Food Force je real-time strategie, která názvem na první pohled nezaujme. Jedná se ale o výjimečný projekt, jenž si zaslouží pozornost. Autorem je Organizace spojených národů a hra je jedním z prvků kampaně snažící se přimět širokou veřejnost k větší solidaritě a pomoci oblastem, jež trpí hladomorem.

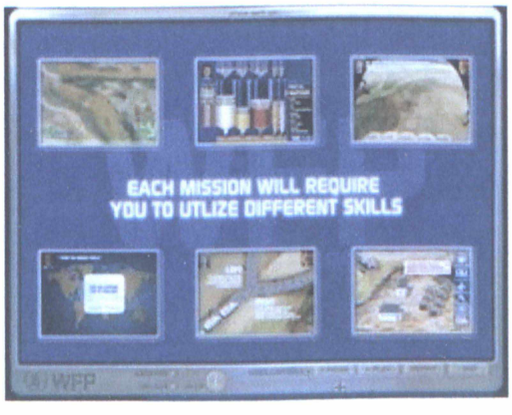
Obrázek 48: Food Force

Obrázek 49: Food Force

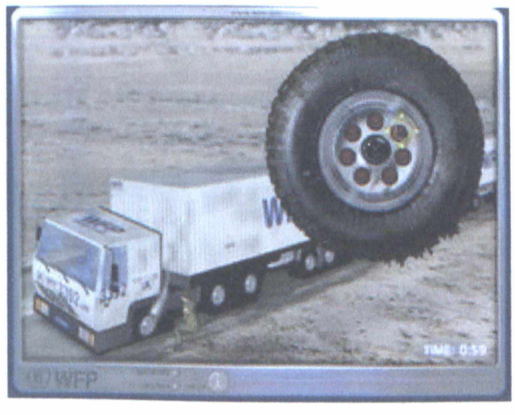
Zdroj: http://www.food-force.com/index.php/game/

Zjednodušeně se dá Food Force označit za strategii, spíše je to ale sbírka po sobě jdoucích edukativních miniher, kde se hráč různými způsoby snaží zastavit potravinovou krizi na ostrově Sheylan v Indickém oceánu.

Celkem je misí šest, v první z nich jde o letecké hledání inkriminovaného místa v helikoptéře, ve druhé musí hráč rozdělit balíčky potravin, třetí znamená shazování zásob na správná místa, čtvrtá je ekonomická na mapě světa, kde se hráč snaží odeslat co nejrychleji a nejlevnější potraviny na Sheylan, v páté se operuje s kolonou nákladních automobilů a konečně poslední se zabývá farmařením a rozvojem vesnic.



Obrázek 50: Food Force



Obrázek 51: Food Force

Zdroj: http://www.food-force.com/index.php/game/

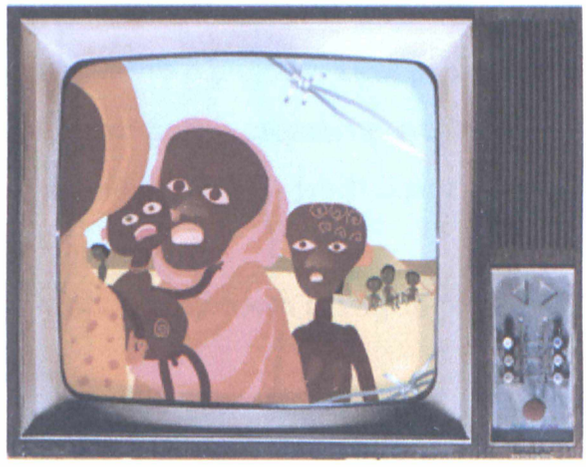
Food Force má perfektní audiovizuální provedení a je to hra velmi originální (http://osobní počítačehrej.cz/plne-hry/strategie/realtime/food-force/).

7.6.4 Evropská unie - EUROPA 2045

Evropa 2045 je tahová online strategie, kde se hraje se 10 kol, která mohou být různě dlouhá podle počtu řešených témat.

Tato hra je určena studentům základních škol (9 ročníků), středních škol a gymnázií. Je to unikátní česká hra, která je zaměřena na téma Evropská unie. Žáci se v ní učí o evropských zemích, o politických tématech EU, o problémech které Evropská unie musí řešit a snaží se pomocí jejich řešení nasměrovat vývoj EU určitým směrem.

Obrázek 52: EUROPA 2045



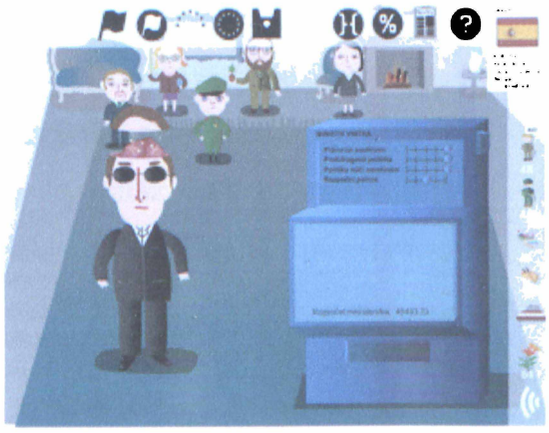
Obrázek 53: EUROPA 2045

Zdroj: http://www.evropa2045.cz/

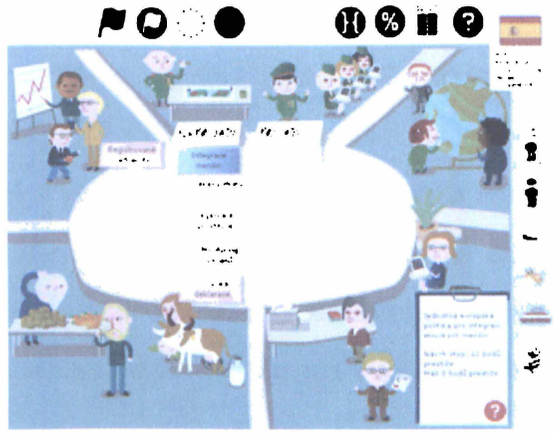
Hra obsahuje Encyklopedii, ve které žáci nachází mnoho informací, například o principech fungování a činností EU, o jednotlivých politických rozhodnutích, o evropských státech, o evropských institucích, o sousedních zemích, o myšlenkových směrech a událostech, které dění v EU ovlivňují. Myslím že tvůrci hry vytvořili velmi přehlednou formu, ve které může nejen hráč nalézt odpovědi. Každé jednotlivé téma je opatřené reálnými odkazy na instituce, nebo informační zdroje a tím je zajištěna potřebná aktuálnost informací. Navíc autoři plánují pravidelné aktualizace, zhruba jednou za půl roku (tato doba se zdá dostatečná, jelikož v EU nedochází k překotným politickým změnám).

Učitel vytváří hru pro jednu třídu popřípadě skupinu žáků. Skupina vyžaduje minimálně 6 žáků, lépe 8 a maximum hráčů je nastaveno na 24. Každý žák (může být

dvojice) řídí Evropskou zemi. Hra probíhá ve dvou rovinách v státní a ekonomické. Stát žák zastupuje v Evropském parlamentu a řídí její ekonomiku skrze ministry.



Obrázek 54: EUROPA 2045



Obrázek 55: EUROPA 2045

Zdroj: http://www.evropa2045.cz/

Každý žák si vybere jeden z 8 projektů. Jedná se o projekty, které popisují, jak by měla EU v budoucnosti vypadat. Hlavním úkolem žáků je prosazovat svůj projekt a hledat podporu mezi ostatními hráči. Při hře se velmi projevují jejich diplomatické a vyjednávací schopnosti.

Žáci hrající s jednotlivými projekty se v některých bodech navzájem podporují, v jiných spolu naopak soupeří.

Hra studenty hodnotí za to, jak jsou úspěšní v prosazování politiky státu. Na základě fungování ekonomiky dostává hráč body prestiže. Ty slouží k tomu, že hráč za 12 bodů prestiže předkládá v evropském parlamentu návrhy v rámci svých cílů do hlasování. Pokud se mu podaří získat podporu od ostatních hráčů a návrh prosadí, hra ho hodnotí jako úspěšného.

Obrázek 56: EUROPA 2045

Obrázek 57: EUROPA 2045

Zdroj: http://www.evropa2045.cz/

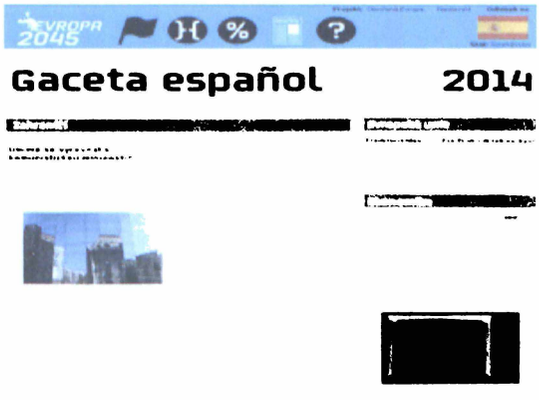
Silné a slabé stránky hry

V této hře jednoznačně převažují stránky silné, ale pochopitelně, že i tato hra, jako každá nová hra, má i některé slabiny.

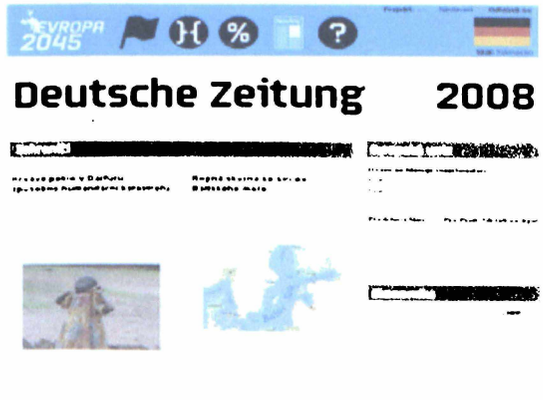
Za největší pozitivum hry považuji to, že se student může o Evropské unii dozvědět mnoho informací a to zábavnou formou, na kterou dnes mladí lidé kladou velký důraz. Také si může rovnou prakticky vyzkoušet své představy a vize o tom, jakou politiku by EU (či daný stát v rámci EU) měla prosazovat, proč zrovna danou oblast rozhodování preferuje atd. Zjistí, že musí pro své představy získat i řadu dalších států a to různými prostředky, které jsou pro současnou politiku (nejen v Evropské unii) typické – je nucen, či se učí vyjednávat, lobbovat, diskutovat, atp. Odpadne tak, pro studenty mnohdy až nezáživný výklad teorie o tom, jak unie funguje.

Student také okamžitě vidí důsledky svého jednání. Uvědomí si, jak obtížné a zodpovědné je řídit nejen vlastní stát, ale i nadnárodní instituci jakou je Evropská unie. Dozví se také řadu informací o „své" zemi.

Za velký klad hry považuji též připojené texty a ukazatele, díky kterým se student seznámí s hlavními orgány EU, ale také si uvědomí vzájemný vztah makroekonomických, demografických či jiných ukazatelů. V neposlední řadě považuji za velmi dobré i grafické pojetí hry – počínaje poměrně přehlednými panely a konče vtipně zobrazenými postavami jednotlivých ministrů. Jsem přesvědčen – a reakce studentů mě v tom utvrzují – že toto grafické zpracování odpovídá představám studentů o tom, jak má vypadat počítačová strategická hra tohoto typu.



Obrázek 58: EUROPA 2045



Obrázek 59: EUROPA 2045

Zdroj: http://www.evropa2045.cz/

I když výrazně převažují pozitiva, některé věci je, dle mého názoru, potřeba doladit. Především mně nepřijde úplně vyhovující systém, kdy studenti spolu s

přidělenou zemí dostávají i jednotlivé body politiky, kterou musí jako stát v rámci EU prosazovat, aby měli šanci být ve hře úspěšní. Myslím, že řešením by mohl být nějaký souvislejší text, který by se týkal určité oblasti – např. ekologická politika. Pak už by záleželo na samotném studentu, jaké pilíře této politiky by zvolil – např. podpora alternativních zdrojů energie či omezení emisí skleníkových plynů atd. (http://www.evropa2045.cz/)..

7.6.5 Lidská práva – Conflict palestine

Mezi vážné hry patří i Global Conflicts: Palestine, která se věnuje problematice Izraelsko-palestinského konfliktu. Studuje konflikt z pozice běžných (pravda, v případě hlavního hrdiny/hrdinky ne tak běžných) obyvatel, žijících na hranici mezi Izraelem a Palestinskou samosprávou.

Hned na začátku máte možnost zvolit si, v čí kůži se vrhnete do vřícího kotlíku každodenního soužití Arabů a Židů. Buď si zvolíte amerického Araba, nebo Američanku židovského původu. Oba mají společné jedno - přijíždějí do Izraele rozjet svou kariéru investigativního žurnalisty, oba jsou plní ideálů, naivních představ o regionu a oba mají možnost měnit pohled světa na konflikt.

Před každou misí, která spočívá v sestavení článku na dané téma, se můžete rozhodnout, pro jaké noviny hodláte psát - izraelské, palestinské, či periodikum zaměřující se na evropského čtenáře. Samozřejmě každé noviny požadují jiné spektrum informací a nelze očekávat, že Jerusalem Post nadšeně přijme článek o vojácích IDF terorizujících Palestince.

Obrázek 60: Global Conflicts: Palestine

Obrázek 61: Global Conflicts: Palestine

Zdroj: http://www.globalconflicts.eu/

Volba hlavní postavy implikuje váš další vztah k jednotlivým aktérům hry. Lépe navážete kontakt s Palestinci jako Arab, přičemž získat důvěru vojáků IDF, s nimiž

budete často jednat, bude obtížnější, a naopak. Vztahy s oběma stranami můžete vylepšovat plněním vedlejších úkolů, které sice nejsou povinné, ale co by snaživý novinář neudělal pro získání důvěry svého kontaktu. Mimo těchto "zaujatých" kontaktů máte ještě k dispozici několik zdrojů, tedy lidí, kteří nejsou příliš zainteresováni ani v jedné ze stran a poskytují vám obecné informace, které vám pomohou orientovat se v konfliktu celkově, spíše než by měli konkrétní příspěvek k danému případu, který řešíte. Tady narážím na nejsilnější stránku Global Conflicts: Palestine a tou je přiblížení každodenních problémů běžných obyvatel hráči, stejně jako obecnější vzdělávání o problematice v širším kontextu.

Do terénu chodíte vybaveni pouze svým blokem, do nějž si můžete zapsat pět výroků osob, s nimiž se po své cestě za informacemi setkáváte. Právě z těchto výpisků sestavujete samotný článek, přičemž můžete využít tři své výpisky. Pokud vám přijde obtížné vybrat oněch pět vyvolených během cesty (a že je to zatraceně těžké, jak jednu poznámku smažete, už ji nejde obnovit), pak podoba vašeho žurnalistického majstrštyku vám dá zabrat ještě víc.

Podle hodnocení jednotlivých složek a potřeb samotného periodika pak zjistíte, jaký mělo vaše snažení efekt. Možná se dočkáte potupné šesté strany a brzkého zapomenutí, možná budou ono dílo přetiskovat světová periodika, možná podnítíte celou řadu nepokojů. Poměrně plasticky tak najednou zjišťujete, jak silná je role novináře ve formování veřejného mínění, jakou odpovědnost nesete na svých bedrech a ucítíte tu sílu, kdy můžete několika slovy zničit slušného člověka.

Je velká škoda, že jsou Global Conflicts: Palestine tak krátké. Misí je poměrně málo a při průměrné herní době cca půl hodiny na misi z toho nevychází dlouhé hraní. Na druhou stranu herní dobu prodlužuje nejen možnost hrát za dvě postavy, ale i změna periodik, do nichž přispíváte, přístupu, experimentování s různými přístupy k problémům. Pozitivní je taktéž fakt, že hra nestraní ani jednomu z názorových úhlů a díky spolupráci tvůrců s mnoha odborníky je skvěle vyvážena. Navíc je velmi vhodná pro výuku na školách, kdy touto interaktivní cestou mohou vzdělání chtiví žáci (snad jich ještě pár je) zjistit, že nic není tak jednoduché a to cestou a prostředky, jimiž klasické učebnice nedisponují a bohužel se o to ani příliš nesnaží (http://www.globalconflicts.eu/)

7.6.6 Lidská práva - Hra na uprchlíky

Jejím cílem je ukázat školákům jaké to je být uprchlíkem - alespoň na nějakou dobu. Hra je vytvořená plně v duchu dnešní doby, hraje se jen pomocí webového prohlížeče. Žáci hrají za náctiletého chlapce či dívku, kteří se proti své vůli stanou uprchlíky.Hra je rozdělena do tří kategorií - Války a konfliktů, pohraničí a nový život. Hráče v postavení uprchlíka se seznamuje s reálnými problémy uprchlíků, kteří se s nimi potýkají během útěku ze své země, při pobytu v uprchlických táborech a během začleňování do života v nové zemi.

Obrázek 62: Hra na uprchlíky

Zdroj: http://www.playagainstallodds.com/

Hráči budou mít za úkol překonávat různé překážky od plížení ven z města, až k jednání s lidmi a potýkání se s předsudky v novém místě.

Je to skvěle vytvořená pro výuku dětí díky napínavému ději, který navozuje pocity velmi sugestivně.

Faktická stránka je díky sekci Web Fakta velmi bohatým zdrojem informací. Který může sloužit jak při výuce tak pro vlastní studium.

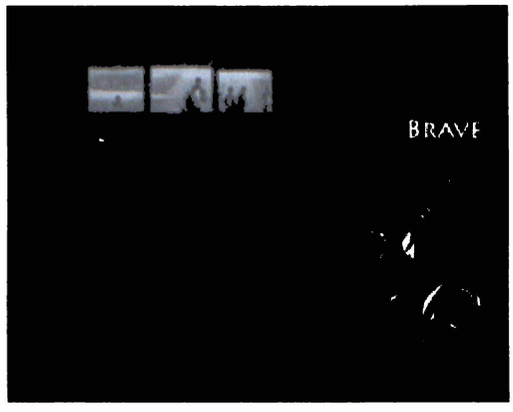
Hra také obsahuje tzv. Učitele informací. Tato část poskytuje různé plány hodin, vzdělávací činnosti, vzdělávací a jiné zajímavé zdroje, které mohou být využívány jak uvnitř, tak i mimo vyučování.

Hra je zatím lokalizovaná pouze do osmi evropských jazyků, samozřejmě Angličtiny, Němčiny, Francouzštiny, Španělštiny a dalších. Lze ji tedy plně využít v rámci mezipředmětových vztahů pro zdokonalení jazyka, protože úkolů jsou krátké a výstižné. Lze si s žáky vyzkoušet roli uprchlíků a procvičit jejich jazykové schopnosti (http://www.playagainstallodds.com/)

7.6.7 Lidská práva – Hush

Hush je extrémně temná rolová hra o občanské válce ve Rwandě, který probíhal v roce 1994. Občanská válka se rozhořela mezi kmeny Hutu a Tutej, stála život odhadem 800 tisíc lidí. Hra se nesnaží vystihnout genocidu obyvatel. Staví hráče do role Tutsiovské maminky. Její vesnicí prochází Hutuovská patrola. Kdyby ji a její malé dítě objevila, nemilosrdně oba popraví. A v nejnevhodnější okamžik se malé novorozeně dá do pláče. Pláče a křičí. Kroky těžkých vojenských bot jsou slyšet stále blíž a blíž. Tiše zabroukat ukolébavku se stává otázkou života a smrti. Herní mechanismus je prostý. Na obrazovce se po jednotlivých hláskách objevuje text uspávací písničky a hráč jej musí ve správný okamžik kopírovat stisknutím příslušných kláves. Když se trefí, pláč dítěte se ztiší, když mine, zesílí a vojáci se přiblíží.

Obrázek 63: Hra na uprchlíky



Obrázek 64: Hra na uprchlíky

Zdroj: http://interactive.usc.edu/members/jantonisse/2008/01/hush.html

Hra je velmi výstižná, přitom nepotřebuje naturalistické obrázky násilí. Nesnaží se hráče ohromit vysokými čísly obětí a drsnými fotografiemi, přesto je ve své strohé prezentaci dokonale názorná.

Je emotivní, na čemž se velkou měrou podílí zvukové zpracování. Z dětského pláče a blížících se kroků běhá mráz po zádech, přitom je ale potřeba zachovat chladnou hlavu. Uspěchaná, rozladěná ukolébavka dítě neuspí – a v duchu toho se musí chovat i hráč. Důležitá je trpělivost, zmáčknout správné písmeno ve správný čas, když se na obrazovce jeho obrys rozsvítí. Udržet nervy na uzdě a neuspěchat zpěv je ale pod tlakem sílícího dětského křiku velmi obtížné.

Je intenzivní, dohrání netrvá déle než deset minut, a stihne tak v hráči probudit zájem o rwandský konflikt. Naopak jej nestihne znudit, protože hratelnost není dobrá, nejde o zábavnou hru.

Hra má ale i své slabé stránky. Nevýhodou je, že není aktuální, takže její dopad bude nutně menší, než kdyby se vyjadřovala k tématu, jež se probírá v současnosti v médiích.

Přístup Hush není jedinou cestou, jak vytvořit dobrou vážnou hru, ale rozhodně jde o správnou cestu. Vážné události zobrazuje stravitelnou, přitom nikoliv zjednodušenou formou. Nesnaží se primárně dosáhnout dobré hratelnosti, naopak, občasná frustrace je autorským záměrem. Od dokumentárního filmu o občanské válce ve Rwandě by asi jen málokdo očekával zábavu, je tedy jen logické, že o ni nejde ani ve vážné hře. Hodnotou, kterou nabízí, je bezprostřední zážitek a poučení (http://www.hrej.cz/clanky/komentar/a-ted-chvili-vazne/).

7.6.8 Ekologie – Honoloko

Žáci z celé Evropy si nyní mohou zahrát počítačovou hru a přitom se něco dozvědět o životním prostředí. Evropská agentura pro životní prostředí, sídlící v Kodani, právě zveřejnila počítačovou hru Honoloko v 26 jazycích. Hra je k dispozici zdarma na internetu.

Hra Honoloko připomíná stolní hru. Hráč se pohybuje po ostrově, přičemž jsou mu kladeny otázky týkající se jeho chování vůči životnímu prostředí. Získává body podle toho, jaké odpovědi zvolí. Hra je určena pro děti ve věku od 8 do 12 let. Jejím cílem je zlepšit znalosti dětí v oblasti životního prostředí a povzbudit je k lepšímu chování vůči němu.

Hru si můžete zahrát ve všech úředních jazycích EU a dále v bulharštině, islandštině, norštině, rumunštině, ruštině a turečtině. Vyvinula ji Evropská agentura pro životní prostředí společně se Světovou zdravotnickou organizací a jejím Regionálním úřadem pro Evropu.

Účelem hry i koutku pro děti je názorně vysvětlit vztahy mezi životním prostředím a zdravím a vysvětlit, zejména dětem, jak zdánlivě nepatrné změny v chování jednotlivců mohou mít značný dopad na evropské úrovni. (http://www.honoloko.com).

7.6.9 Ekologie – Ekoagenti

Evropská agentura pro životní prostředí zařadila na své internetové stránky nový prvek – vícejazyčný „koutek pro děti“ obsahující informace z oblasti životního

prostředí. Koutek pro děti je založen na postavě ekoagenta. Návštěvník stránek je vyzván k tomu, aby se stal ekoagentem.

Je vysílán na mise týkající se chemických látek, dopravy, vody, vzduchu a klimatických změn. Návštěvník začíná jako agent–učeň a postupně musí shromažďovat znalosti a skládat zkoušky, aby se nakonec mohl stát profesionálním ekoagentem. Ekoagenti se mohou srovnávat s ostatními agenty. Mohou skládat zkoušky, aby získali více bodů, a vylepšili si tak svoji pozici mezi ostatními žáky hráči.

Herní situace jsou žákům prezentovány pomocí flashových comicksových animací. Tato forma je vhodná vzhledem k velké popularitě comicsů u dětí (http://ecoagents.eea.europa.eu).

7.6.10 Záchranná služba – Emergency 4: Global Fighters for Life

Emergency 4 v sobě kombinuje real-time 3D strategickou hru a skutečnou simulaci. Hra vyniká především tím, že se odvážila vstoupit na pole neorané a představila hernímu světu koncept záchranářských strategií, kde pro jednou nemusíte životy nepřátelům brát, naopak se coby záchranáři nebo hasiči snažíte minimalizovat ztráty na životech při všemožných živelných katastrofách.

Obrázek 65: Emergency 4: Global Fighters for Life

Obrázek 66: Emergency 4: Global Fighters for Life

Zdroj: http://xzone.cz/nahledgame.php3?idg=1670&ref=fps

Hráčovým úkolem je přesná koordinace záchranářských týmů, které musí zvládnout kritické situace vážných nehod nebo katastrof. Jako šéf celé operace vydáváte příkazy speciálním vozidlům a samotným záchranářům: hasičům, zdravotníkům, policistům a technikům. Kdykoliv je v ohrožení lidský život, ať už se jedná o požár, nehodu, loupež nebo přírodní katastrofu, tam všude zasahuje Váš záchranářský tým.

Život na prvním místě, je motto a hlavním a nejdůležitějším cílem hry. Přesně tímhle elementem se Emergency diametrálně liší od téměř všech ostatních real-timových strategických her. Ve hře můžeme hrát 20 strhujících misí, které je možno volně řešit mnoha způsoby. Všechny mise jsou dynamicky zasazené do města z reálného života.

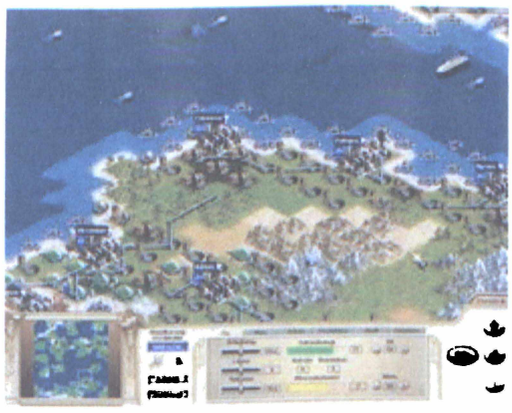
Hra simuluje realistické fyzikální podmínky: hroutící se budovy a mosty, tlakové vlny. Každý objekt ve hře má realistické vlastnosti, jako je skutečná hmotnost a materiál. Toto je tip hry, který žákům ukáže také alternativní možnosti zábavy s ponaučením, než na jaký jsou zvyklí

(http://xzone.cz/nahledgame.php3?idg=1670&ref=fps)..

7.7 Zeměpis

7.7.1 Civilization: Call to Power

Civilization: Call to Power je 2D tahová, budovatelská strategie, ve které vytváříte své vlastní impérium. Se svou civilizací začínáte v době kamenné a prostřednictvím vědeckých objevů, diplomacie, válčení, obchodu a dalších činností ji vedete směrem k zářivé budoucnosti. Tato hra se liší od ostatních především tím, že můžete stavět kolonie ve vesmíru a města pod hladinou oceánů. Dále také ve stavění budov.



Obrázek 67: Civilization: Call to Power

Obrázek 68: Civilization: Call to Power

Zdroj: http://osobní počítačehrej.cz/hry/strategie/tahova/civilization-call-to-power/

V podobných typech her, pokud chcete mít důl, tak vyšlete settlera a ten ho za určitou dobu postaví. Ve hře Civilization: Call to Power musíte nastavit takzvané povinné práce, kdy se určitá procenta s produkce měst odvádí do veřejně prospěšné

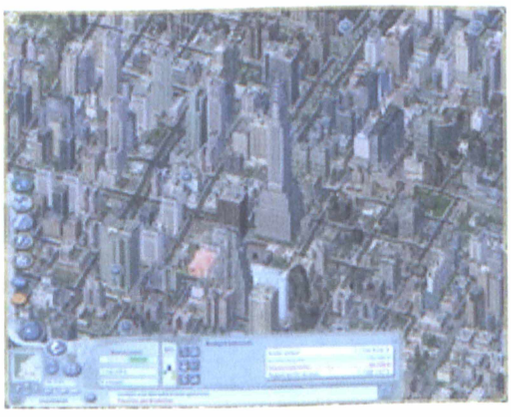
činnosti, jako jsou silnice, doly, farmy, radary, letiště, líhně ryb a později i na různá podmořská a kosmická zařízení.

Další významná změna se týká vaší armády. Jsou zde tři stupně armády. První stupeň vás nic nestojí, kasárny jsou prázdné, vojáci popíjejí v hospodách a díky tomu mají jen poloviční množství života, než by měli mít. Druhý stupeň je ostraha, to znamená, že jednotky mají 2/3 života, ale jelikož jsou částečně seskupené, tak vás stojí již víc peněz. No a konečně třetí stupeň je stupněm válečným. Vaše jednotky mají maximální hodnotu zdraví, jsou okamžitě připraveny k mobilizaci, schopné bojovat proti nepříteli

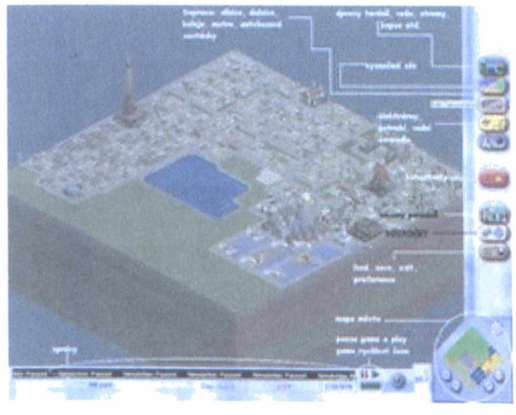
Hra neobsahuje žádné násilí. Konflikty probíhají jaksi skrytě, na mapě se pouze pohybují ikony vojenských jednotek s číselnými počty jejich množství. Při použití těžkých zbraní můžete vidět plamínky a kouř, které vychází z města to je celé. Možná i z tohoto důvodu je tato hra velmi oblíbená mezi učiteli (http://osobní počítačehrej.cz/hry/strategie/tahova/civilization-call-to-power/).

7.7.2 Sim City 3000

Sim City 3000 je 2D, real-time, budovatelsko-ekonomická strategie. Jedná se už o třetí pokračování skutečně vynikající a velmi oblíbené strategie, obohacené o několik nových prvků. Úkolem je postavit vlastní město pečovat o něj, a kontrolovat jej. Jste tedy vlastně Bohem, který dokáže a také provede vše, na co si jen pomyslí. Zachce-li se vám, zvednete i několika násobně nájemné, budujete města jako atraktivní turistická střediska, zkrátka vaší fantazii se meze nekladou.



Obrázek 69: Sim City 3000



Obrázek 70: Sim City 3000

Zdroj: http://osobní počítačehrej.cz/hry/strategie/budovatelska/sim-city-3000/

Pohled na hru se od svých předchůdců nezměnil. Město sledujete pěkně z ptačí perspektivy, ale můžete si přibližovat a oddalovat plochu. Vidíte proto dopodrobna, co se na ulicích děje a co jste mohli postavit lépe.

Ve hře se setkáme také s různými druhy katastrof. Jedná se o tornádo, které vypadá opravdu realisticky. Další katastrofa je oheň a to přímo ve městě. Můžeme se zde setkat i se zemětřesením, mimozemšťany a také za záplavami, které se v posledních letech často objevují i v České republice.

Pro zvýšení návštěvnosti města si můžete také postavit různé atrakce, které přilákají turisty. Jedná se například o Eifelovu věž, Bílý dům, operu v Sydney a další.

Účelem hry je strategicky postupovat a stavět budovy, tak aby na sebe vše chronologicky navazovalo. To znamená, že první co musíte udělat je přitáhnout do města lidi. To uděláte tím, že postavíte elektrárnu, aby byl ve městě proud. Od elektrárny potom vedete elektrické dráty k různým domům, k továrnám a stanicím, které jste si také postavili. Mezi domy je také nutné postavit chodníky a silnice. Pro městskou dopravu je dobré zřídit autobusové zastávky, které jsou tady novinkou. A aby obyvatelé neumřeli žízní, je dobré postavit vodárnu a čerpadlo a vodu jim pěkně čerpat až do domu. Další nutností je policejní a požární stanice. Kdyby se totiž něco stalo, například začalo hořet, tak bez požární stanice shoří celé město. A tak to je u všeho. Hra tedy nutí hráče, aby přemýšlel stejně, jako by stavěl opravdové město (http://osobní počítačehrej.cz/hry/strategie/budovatelska/sim-city-3000/).

7.7.3 SimCity Societies

SimCity Societies je 3D budovatelsko-ekonomická strategie, která hráčům nabídne možnost budovat nejenom město, ale spolu s ním i společenstva, kultury sociální skupiny a jejich chování. Jinak řečeno, hráč už se nebude starat jenom o domečky a baráčky, ale hlavně o lidi, kteří je obývají a v jejich okolí žijí. Sada nových prvků hráčům nabídne možnost stvořit město vegetariánů, kulturně rozvinuté město, policejní město, ale i město duchů.

Základní nabídka budov čítá zhruba 350 kusů, které může hráč v rámci svého města spojovat a aranžovat podle své chuti i nálady. Budovy se dělí podle řady kritérií, přičemž jedním z těch hodně důležitých je i architektonický sloh. K dispozici jsou budovy industriálního vzhledu, honosné budovy historické a tak dále.

Obrázek 71: Sim City Societies

Obrázek 72: Sim City Societies

Zdroj: http://simcitysocieties.ea.com/about.php?languageCode=26

Jednou z nejdůležitějších novinek jsou tzv. sociální energie, které produkují a zároveň spotřebovávají hráčem stavěné budovy. Mezi sociální energie patří – průmysl, bohatství, poslušnost, vědění, péče a kreativita. Na tom, jak bude hráč v rámci svého města spotřebu a produkci těchto sociálních energií řídit, bude záviset nálada a chování obyvatel, ale i vzhled měst.

SimCity Societies je ale mnohem méně komplexní než předchozí SimCity tituly a po hráči není vyžadováno starat se o poslední korunu v pokladně. Odpadá tedy budování energetických sítí nebo konzultace s poradci. Hráč sám vidí na vzhledu města a chování obyvatel, co jim chybí a co naopak přebývá.

Hráč si ve hře může vyzkoušet jaké to je být v důležité vedoucí funkci. Zda-li budou město a jeho občané vzdělaní, tvořivý, poslušní, budou mít náboženské cítění, budou bohatí a jejich průmysl se bude rozrůstat, budou šťastní a hraví či chudí, nevzdělaní, ustrašení a nemocní to vše záleží pouze na hráčovi (http://simcitysocieties.ea.com/about.php?languageCode=26).

7.8 Přírodopis

7.8.1 Zoologická zahrada – Zoo Empire

Zoo Empire je 3D budovatelská real-time strategie. Úkolem hry je pečovat o zvířátka všeho druhu a ze všech koutů světa, zajišťovat jejich každodenní potřeby, starat se o jejich zdraví, štěstí a potravu. Postupem času, když se zvířatům bude dařit, se hra dostává k dalším, jinak skrytým možnostem.

Neméně důležitá je ale také péče o návštěvníky zvířecí říše. I pro ně je třeba zajistit veškerý komfort jako stánky s jídlem, pitím, suvenýry, apod. Kromě toho všeho je ve hře možné upravovat krajinu, aby hráč mohl vše přizpůsobit svým představám a potřebám jeho svěřenců.

Obrázek 73: Zoo Empire

Obrázek 74: Zoo Empire

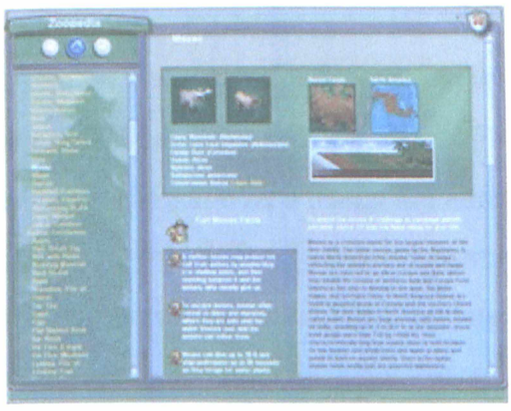
Zdroj: http://www.hraj-super-hry.cz/na/pc-hry/strategie/zoo-empire

Zoo Empire je plně ve 3D a obsahuje několik herních módů. Nechybí ani klasický Sandbox, ve kterém je možné určovat pravidla hry. Aby hráč nalákal do své zoo více lidí, je možné svá zvířátka i trénovat k určitým kouskům a organizovat jejich představení. Hra disponuje velmi volnou kamerou a umožňuje také snímat různé okamžiky a vytvářet vlastní fotoalbum (http://www.hraj-super-hry.cz/na/pc-hry/strategie/zoo-empire)..

7.8.2 Zoo Tycoon 2

Zoo Tycoon 2 je 3D budovatelská real-time strategie od společnosti Microsoft. Zoo Tycoon 2 přináší vzrušení a zábavu při vytváření nejlepší, neuvěřitelně detailní zoologické zahrady nabízející 30 nejrůznějších zvířat, skvělé animace, ohromné množství nástrojů a objektů, jako jsou tématické stavby, příkopy, snazší úpravy terénu či řeky.

Oproti původní verzi byla významně rozšířena hratelnost tohoto titulu díky novému režimu zvětšování/zmenšování zobrazení a prostorové grafice, která hráčům umožňuje ještě přesnější zobrazení akcí a návrh ještě kreativnějších zoologických zahrad.



Obrázek 75: Zoo Tycoon 2

Zdroj: http://www.microsoft.com/cze/games/pc/zootycoon2/

Hru Zoo Tycoon 2 zvládnou i úplní začátečníci. Hráči mají možnosti plné interakce se zvířaty i všemi ostatními prvky své zoologické zahrady. Mají k dispozici intuitivní ovládací prvky a zábavná cvičení, která umožní skvělou zábavu již od úplného začátku.

Obrázek 76: Zoo Tycoon 2

Obrázek 75: Zoo Tycoon 2

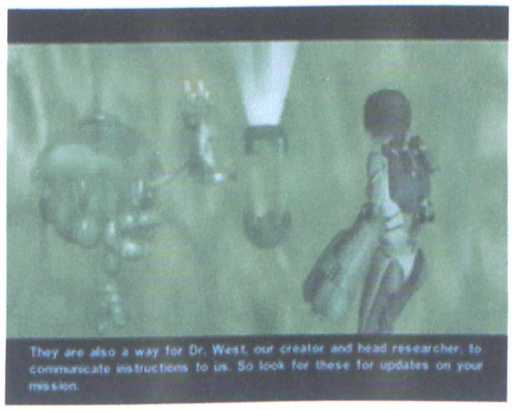
Zdroj: http://www.microsoft.com/cze/games/pc/zootycoon2/

Hráči se mohou plně ponořit do svých tvůrčích plánů díky zcela novým funkcím, mezi které patří režim Návštěvník, který umožňuje procházet se po vytvořené zoologické zahradě a vnímat ji z pohledu návštěvníka. Dále režim Ošetřovatel, který nabízí dříve nemyslitelnou interakci s chovanými zvířaty. A také zcela nový režim fotoaparátu. Hráči mohou vytvářet snímky svých oblíbených zvířat a hostů a sdílet je online se svými přáteli. Zoopedia, rozsáhlá kolekce zábavných a zajímavých informací o zvířatech, uzavírá seznam nových a vylepšených funkcí v nové verzi této oblíbené hry (http://www.microsoft.com/cze/games/pc/zootycoon2/).

7.8.3 Lidské tělo, zhoubné nemoci – Re-Mission

Trochu jiným vážným tématem se zabývá hra Re-Mission. Typologicky se řadí mezi 3D, TPS, akční hry. Je vytvořena pro komunitu lidí nemocných rakovinou, podporuje jejich odhodlání nemoci vzdorovat a nabízí jim odreagování.

Hlavním úkolem hráče je pomáhat nemocným rakovinou k uzdravení. Děj hry se odehrává v lidském těle, přesněji v tepnách, žilách, nervovém systému atd. Iluze je takřka dokonalá. Stěny jsou tvořeny buňkami, tenkými žilkami proudí červené krvinky, okolo vás se vznáší bílé krvinky a také rakovinové buňky všeho druhu, které se množí dělením před očima.



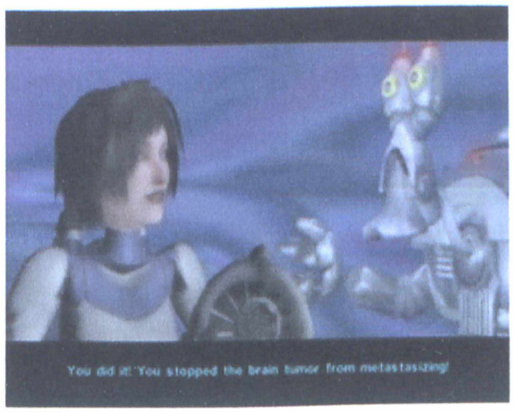
Obrázek 76: Re-Mission

Obrázek 77: Re-Mission

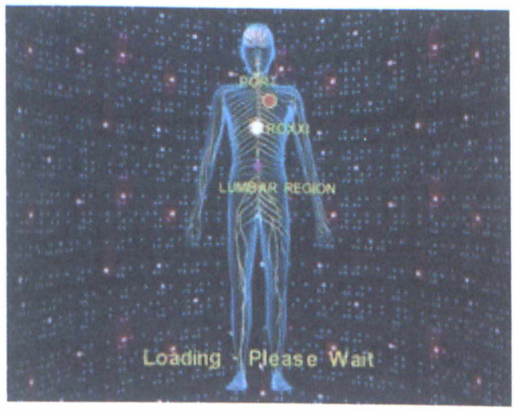
Zdroj: http://www.re-mission.net/site/game/index.php

Hráč ovládá sličnou bojovnici Roxxie, která bojuje různými medikamenty, chemickými a antibiotickými, proti infekčním a rakovinovým buňkám.

V prostředí, ve kterém se pohybujete, působí zdařilá fyzika proudu krevního oběhu. Srážky s bílými krvinkami a viry působí věrohodně a vy si může naplno vychutnat realistickou hru. Elektrický výboj od podrážděných nervů také není výjimkou.



Obrázek 78: Re-Mission



Obrázek 79: Re-Mission

Zdroj: http://www.re-mission.net/site/game/index.php

Funkci průvodce Roxxie zastává roztomilý robotek Smitty, jenž vám příjemným hlasem sděluje úkoly, které máte provést.

Hru Re-Mission umístěnou do lidského těla si lze stáhnout zdarma z oficiálního webu, zároveň lze ale přispět finančním darem. Re-Mission je jednou z nejatraktivněji zpracovaných vážných her (http://www.re-mission.net/site/game/index.php).

8 HRY, ZÁVISLOST, NÁSILÍ

8.1 Závislost, zdravotní komplikace a počítačové hry

„Může, z čistě lékařského hlediska, hraní her vyvolat závislost?" Tuto otázku jsem položil primáři MUDr. Karlu Nešporovi, CSc. při návštěvě v bohnické léčebně. Zabývá se léčbou a prevencí návykových nemocí více než 20 let.

Odpověď je velice zajímavá. Zní NE!

Důvody záporné odpovědi

Skupiny látek, které mohou vyvolat závislost, jsou v Mezinárodní klasifikaci nemocí přesně vyjmenovány. Patří k nim alkohol, opioidy, konopí, tlumivé léky a léky na spaní, kokain, jiné budivé látky, halucinogeny, tabák, organická rozpouštědla a jiné návykové látky. Počítače ani Internet se tam, jak je vidět, nevyskytují. (Nešpor 1999)

Co je to závislost

Závislost podle Mezinárodní klasifikace nemocí (její 10. revize) patří mezi duševní poruchy. Člověk je závislý, když dává užívání nějaké látky přednost před hodnotami, jejichž si dříve cenil víc. Typická je přemáhající nebo silná touha po látce. Diagnóza závislosti by se měla stanovit tehdy, jestliže došlo během roku ke třem nebo více z následujících známek:

Existuje silná touha nebo pocit puzení užívat látku.

- Nastaly potíže v sebeovládání ve vztahu k látce (pokud jde o začátek, ukončení nebo množství látky).
- Objevil se tělesný odvykací stav, tedy tělesné potíže po vysazení látky. Látka je pak užívána s úmyslem zmenšit odvykací příznaky.
- Roste tolerance. Postižený vyžaduje vyšší dávku, aby dosáhl účinku původně vyvolaného nižší dávkou.
- Dochází k postupnému zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů ve prospěch užívání látky. Postižený potřebuje zvýšené množství času k získání nebo užívání látky nebo k zotavení se z jejího účinku.
- Postižený pokračuje v užívání i vzdor zjevně škodlivým následkům.

Počítače (počítačové hry, internet) se nevyskytují mezi návykovými látkami. Ale možná vás napadlo, že i u počítačů lze uvažovat o příznící jako „silná touha nebo pocit puzení užívat (si hry, internetu), potíže v sebeovládání užívání a to pokud jde jak o začátek a ukončení, tak i o množství (času tráveného u počítače nebo na internetu), postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů ve prospěch (počítače, internetu), přes jasný důkaz škodlivých následků (např. na pohybovém systému nebo mezilidské vztahy). (Nešpor 1999)

U počítačových her, je hlavním negativem time-mining (těžba času). Jde o investování všeho svého času na úkor sebevzdělávání a dosahování reálných životních cílů. O třídu nebezpečnější je však patologické hráčství.

8.1.1 Patologické hráčství „Gambling"

Negativní ovlivnění lidské psychiky počítačovými hrami však nemusí být nutně spojováno pouze s násilím a podobnou činností. Může také nastat závislost na hře – gamblerství.

Jeho definice podle Mez. klasifik. nemocí zní takto: Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které v životě dominují na úkor sociálních, hmotných, rodinných a pracovních hodnot a závazků. Lidé trpící touto poruchou mohou riskovat zaměstnání, velmi se zadlužit a lhát nebo porušovat zákon, aby získali peníze nebo unikly placení dluhů. Postižení popisují intenzivní touhu ke hře, které lze těžko ovládnout spolu se zaujetím myšlenkami a představami hraní a okolností, které tuto činnost doprovázejí. Toto zaujetí a puzení se často zvyšuje v dobách, kdy je život stresující. K podstatným rysům patologického hráčství patří trvale se opakující hráčství, narušené rodinné vztahy a rozkol osobního života. (Nešpor 1999)

8.1.2 Další diagnostické skupiny

Patologické hráčství není jediná diagnostická skupina, o které se dá v souvislosti s počítači uvažovat. V úvahu snad přichází blíže nepopsaná diagnostická jednotka „Návyková a impulzivní porucha nespecifikovaná". Dost možná, že někteří psychiatři by v této souvislosti zvažovali i kategorii „Anakastická (nutkavá) porucha osobnosti", v tom případě by se ale muselo jednat o vzorce chování projevující se v nejrůznějších situacích, tedy většinou ještě před tím, než došlo k setkání s počítači. Za určitých okolností by nadměrné věnování se počítačům mohla být projevem manické poruchy.

Jindy to může být projevem nedostatku dovedností v mezilidských vztazích nebo úzkosti při styku s jinými lidmi. Práce s počítačem pak představuje formu úniku. Chorobnému zaujetí počítači, hrami a internetem není snadné přiřadit nějakou v současnosti existující diagnózu. Jak je vidět může provázet různé problémy a patrně se může vyskytovat i u lidí jinak duševně zdravých. Jedná se o reálný problém a tento problém v mnohém připomíná závislost na návykových látkách a patologické hráčství. Ty se také někdy označují jako návykové nemoci. (Nešpor 1999)

8.1.3 Fyziologické zdravotní potíže

Vznikají přetěžováním organizmu, nevhodným namáháním, které vzniká dlouhodobým pobytem u počítače. Hlavní příčinou je nedodržování ergonomických pravidel při práci a používání nevhodných pracovních prostředků (klávesnic, myší, monitorů, židlí). Nejčastější obtíže:

RSI – Repetitive Strain Injury – není nemoc, ale spíše skupina příznaků, které mají společnou příčinu, totiž opakované drobné pohyby při práci s klávesnicí. Z lékařského hlediska se pod tímto názvem skrývají nejčastěji dvě diagnostické jednotky. Tou první je zánět šlach a jejich pouzder, druhou pak syndrom karpálního tunelu (důležitý nerv ruky, probíhá společně se šlachami mezi zápěstními kůstkami). Jestliže zanícené šlachy zduří, může být v tomto průchodu (karpálním tunelu těsno). Někdy se dokonce objevuje bolest, vystřelující až do ramene. Klesá také svalová síla při stisku. (Nešpor 1999)

Pravidlo pravých úhlů – říká, že nohy by měly na plocho spočívat na podlaze, holeně by k nim měly být v pravém úhlu, v pravém úhlu k nim by měla být i stehna na sedací ploše. Přibližně kolmo ke stehnům by měl být i trup, paže by měli vyset kolmo podél těla a předloktí by měla být kolmo k pažím. Znamená to tedy se nenaklánět dopředu ani nenechávat ochabnout břicho a vykulacovat bederní páteř dozadu. Jako většina pravidel ani toto neplatí absolutně. Mnohdy se osvědčuje si podložit zadní část sedačky nebo sedačku s nastavitelnou polohou sklonit dopředu. Tento manévr napřimuje páteř a odlehčuje páteři v bederní oblasti. Úhel mezi trupem a stehny bude v tom případě větší než pravý. (Nešpor 1999)

Bolesti hlavy – Migrenózní bolesti hlavy (souvisí s krevním oběhem mozku), Tenzní bolesti (souvisejí s napětím šíjových svalů), bolest psychická (rozrušení a stres), bolest vzniklá přetěžováním očí. (Nešpor 1999)

Bolesti očí – vznikají dlouhodobým sledováním obrazovky počítače. Důležitý vliv má vhodné umístění monitoru v místnosti vůči světelným zdrojům (okna, osvětlení). Dále se doporučuje nahradit monitory CRT (klasické obrazovky), za monitory LCD (ploché obrazovky), které vyzařují mnohem méně škodlivého záření.

8.2 Souvislost mezi násilím a hrami

Jedním z nejznámějších lobistů ve spojených státech je Jack Thompson vypracoval dokument Mortal Kombat. Uvádí, že realistické hry plné násilí jsou jen jakýmsi odrazovým můstkem, či simulací pro realizaci pozdějších trestných činů. Poukazuje na propojení mezi zvyšující se násilností her a v fenoménem poslední doby v amerických středních školách – studentskými masakry, rozšíření zbraní mezi studenty.

Na kolik však, faktory násilí a erotiky ve hrách či v televizi mohou reálně ovlivnit chování, zůstává zatím nevyřešeným problémem. Zatím neexistuje jednoznačná metodika, na které by se měla většina odborníků shodla.

Několik takových výzkumů již sice bylo provedeno, ale jejich výsledky jsou do velké míry relativní a nejedná se o vyloženě relevantní údaje. Ale není v těchto názorech také promítnuta obecná lidská snaha hledat viníky všech soudobých problémů na jiné faktory než na sebe?

8.3 Účinky násilí na psychiku dítěte

Účinky zobrazovaného násilí (nejen) v počítačových hrách a jejich vliv na psychiku dítěte (ale i dospělého) jsou vysvětlovány různým způsobem. Násilí může působit, jak už jsem naznačil výše, jako podnět k napodobování. Dítě se prostě naučí chovat jako agresivní model, jehož chování sleduje.

Počítačové hry obsahující násilí nejvíce ohrožují děti školního věku, a to mezi 8 až 12 rokem. Menší dítě ještě nedokáže zcela jasně rozlišit fikci od reality, a mnohdy ani vysvětlování dospělých není dostačující.

Je to proto, že děti v tomto věku ještě dobře nedovedou odlišit reálnou a symbolickou rovinu zobrazovaného obsahu. Logicky jde o problematické skupiny. Jsou to zejména chlapci, v tomto věku, kteří jsou agresivní, společensky izolovaní.

Navíc může docházet k tzv. habitualizaci, tedy přivykání, kdy stálým a opakovaným hraním her s agresivním a násilným obsahem se snižuje citlivost na násilí

a agresi až do té míry, že tyto budou posléze vnímány jako normální, všední a běžné způsoby chování.

Do úvahy se také nabízí vliv stavu silného emocionálního vzrušení. Ten může být u dítěte vyvolán násilným obsahem počítačových her. Dítě je pak schopno pod vlivem tohoto emocionálního vzrušení, které vede ke krátkodobému zvýšení agresivity, jednat impulzivně, stejným způsobem jako „jeho" agresivní postava ve hře.

Psycholog Mgr. Jan Vyhnálek ve svém článku:

Vliv násilí v médiích na vývoj dítěte

„Výsledky výzkumů dokazují, že růst násilí ve společnosti je z velké části zapříčiněn prezentací násilí dětskému publiku v televizi, ve filmech a videohrách."

„Zatímco u dospělých je vliv mediálního násilí spíše krátkodobý, u dětí zasahuje do vývoje tvořící se osobnosti. Násilné chování si dítě osvojuje od nejranějšího věku. Kritickým obdobím je věk mezi 6–8 lety. Dítě, které si v tomto věku upevnilo násilné postoje a názory, má malou pravděpodobnost, že by je v budoucnu měnilo".

Jak pozorování násilí na dítě působí?

Jsme-li svědky scény, kdy někdo někomu ubližuje, kde padají rány, teče krev a hněv či bolest se zračí ve tvářích aktérů, obvykle to v nás vyvolá intenzivní emoční reakci, ve které převažuje odpor, rozhořčení vůči násilníkovi a soucit s obětí. U dítěte, v závislosti na věku, může převažovat strach. Časté vystavení takovýmto scénám může vést k postupnému vytváření necitlivosti a k posunu v emočním vnímání.

Může převážit zvědavost a záliba v násilí. Zároveň probíhá změna v postojích. Citově otupělý člověk ztrácí soucit s obětí, snadno schvaluje násilí jako takové a snáze se sám stává bezcitným násilníkem.

Dítě, které používá pro komunikaci s ostatními vrstevníky k dispozici především agresivní chování, bude jen těžko navazovat přátelství. Agresivní děti jsou osamělé, i když se jich někdy ostatní bojí.

Jistě se mohou svobodně rozhodnout s plnou zodpovědností každého rodiče, zda se svému dítěti věnuje nebo zda má pod kontrolou jeho způsob trávení volného času, nebo je-li dítě ponecháno, aby prožívalo své dětství nadměrným sledováním televize, filmů nebo hraním videoher. Lékaři i psychologové varují, že nejvíce městské a velkoměstské děti a děti příliš zaměstnaných rodičů upřednostňují pasivní druh zábavy, kterou nabízejí média, před lepším zdravým sportovním způsobem zábavy a pobytem

v přírodě, což má negativní vliv jak na dítě z pohledu jeho psychického i fyzického zdraví.

Rodiče by si měli uvědomit, že jejich dítě je ve většině věcí napodobuje a tak mají jít dobrým příkladem ke vztahu k médiím. Nepostačí dětem zakazovat a snažit se je uchránit před takovými pořady, ale i navést je na správnou cestu. Je potřeba ukázat dětem ušlechtilejší formy zábavy a poznávání světa.

Na druhé straně lze ovšem najít názory, jež popírají účinky zobrazovaného násilí na psychiku člověka. Je zastávána teze, že násilné obsahy her tak, kromě patologických ojedinělých případů, nevedou k reálnému násilí. Při jednom pokusu byly dětem promítány záběry z války v bývalé Jugoslávii. Přestože před tím hráli „bez hnutí brvou" krvelačné hry, tak při těchto záběrech začali brečet a reagovat, tak jak se očekávalo.

Lze zajít ovšem i dále a někdy se dokonce argumentuje ve prospěch prezentace agresivních prvků.

8.4 Reálné ovlivnění vnímání skutečnosti

Významnou roli zde hraje vizuální zpracování hry. Vizuálně prezentovaný příběh hry může být totiž zpracován na tak vysoké úrovni, že jeho podobnost realitě je zcela mimořádná, a v blízké budoucnosti, díky „vědecko-technické revoluci" na poli výpočetní techniky, můžeme očekávat stále větší přibližování se k virtuálním světem k reálnému, a tím i postupné mazání potenciální hranice mezi těmito dvěma pojmy. Dítě má pak tendenci vnímat dění ve hře jako něco skutečného. Již dnes je možné pomocí virtuální reality provádět výcvik pilotů, vojska, lékařů a jen otázkou ceny než se takové zařízení dostane do rukou dětem pro zábavu.

Realistický přístup myšlení.

Dítě v období mladšího školního věku je totiž v zajetí realistického přístupu myšlení. To znamená, že jeho myšlení je konkrétní a vázané na reálné zkušenosti. Dítě dovede uvažovat o konkrétní situaci, ale nedovede si představit její jiné varianty, tedy ty, se kterými se ještě nesetkalo. To vede k tomu, že skutečnosti, se kterými se ve hře setkává, akceptuje tak, jak jsou mu prezentovány. Stávají se pro něj prostě realitou. Informace, které v počítačové hře získá, považuje za rovnocenné svým jiným praktickým zkušenostem. Pak takový hráč nemusí pozorovat rozdíl mezi fikcí a

skutečností. To, co je jen virtuální realitou, může považovat za součást skutečnosti a někdy se podle toho i chovat a reagovat na různé podněty podle herního vzoru.

8.5 Mechanismus identifikace

Podstatnou roli při přejímání agresivního chování hraje mechanismus identifikace. Dítě je schopné se identifikovat s postavou počítačové hry. Postava pro něj může představovat ideál nadaný neuvěřitelnými schopnostmi či velkou mocí a prostřednictvím identifikace s tímto ideálem dítě alespoň symbolicky dosahuje toho, co je pro něj ve skutečnosti nedostupné a uspokojuje tak své vnitřní potřeby – po uznání, ale i síle a moci.

Vzpomeňme si na svá školní léta, v každé třídě se našlo dítě, v níž ti „silnější" a krutí vyčenichali svou „oběť" a rafinovaným způsobem ji týrali. Není potom divu, že alespoň ve svých představách takové dítě toužilo být někým jiným, silným a mocným, který by své trýznitele dokázal lehce pokořit.

Vysoký stupeň identifikace s postavou

Možná je též dětská identifikace s postavou, která se dopouští činů, jež jsou ve společnosti negativně hodnoceny. S postavou, která na cestě za svými cíli používá násilí, je agresivní vůči ostatním postavám hry či je dokonce brutálním způsobem likviduje. Přitažlivost této postavy pro dítě spočívá v tom, že na základě identifikace s ní se dítěti nabízí opět alespoň na symbolické úrovni možnost prožívat něco, co je ve skutečnosti nemožné. Dítě si uvědomuje, že takové chování není dovoleno, a prožívá je tedy alespoň takto fiktivně.

Oba výše zmíněné způsoby identifikace ovšem produkují jistá rizika. Uspokojení dosažené na symbolické úrovni už nemusí postačovat a dítě může posléze pociťovat potřebu aplikovat způsob chování, který zakusilo ve hře, i do skutečného života.

8.6 Násilí jako integrální součást her

Násilí je totiž v počítačových hrách prezentováno jako jejich integrální součást a vzniká dojem, že jde o běžnou normu chování. Agresivní jednání se pro dítě může stát standardem, normou pro řešení určitých situací. Navíc – je-li ve hře protivník zlikvidován, děje se to většinou velmi rychle, stačí několik přesně mířených úderů, výstřelů či ran a „hrdina" pokračuje dál ve své cestě lemované padlými těly protivníků.

Ti ovšem bezprostředně po likvidaci mizí, aby byli vystřídáni nekonečnými zástupy dalších.

S faktem, že agresivní a násilné akty vyvolávají bolest a utrpení jejich obětí, se dítě neseznamuje. Některým dětem se potom agresivní a násilné chování nezdá být nijak nepřístojné, zvláště když bývá často legitimizováno jako sebeobrana.

Z výše uvedeného vyplývá, že převažují názory, že sledováním násilí (a v počítačové hře se nadto nejedná o pouhé sledování, ale dítě samo produkuje agresivní jednání „své" postavy) stoupá u dítěte – a zvláště u chlapců, protože násilí bývá spojeno s maskulinní rolí – jeho odhodlanost k agresi.

V dětství a dospívání je třeba se aktivně i pasivně naučit řadu věcí. Děti a dospívající jsou k tomu velice dobře vybaveni. Jejich vštípivost a rychlost myšlení bývají obdivuhodné. Až dospějí, budou se samozřejmě také schopni učit, ale půjde to obtížněji. Je tedy velmi důležité, čemu se člověk v dětství a v dospívání naučí. Jistě, práce s počítačem je důležitá věc. Ale dobrá příprava na život zahrnuje i mnoho jiného. Ve výhodě je člověk, který umí vyjednávat s druhými lidmi a vcítit se do jejich pohledu. Důležité je také zdravě a bez zbytečné agresivity se prosazovat, dorozumět a pracovat v týmu. (Nešpor 1999)

Můžeme říci, že jakékoli médium, tedy i počítačová hra, přináší dítěti nějaké informace. V tomto smyslu je také počítačová hra socializačním prostředkem. Dítěti totiž na svých postavách předvádí, jak řešit určité situace. Počítačové hry tedy prezentují modely chování a nezanedbatelná část z nich svým obsahem dítěti nabízí symbolické agresivní vzory, které vybízejí k napodobení. Proč jejich chování neopakovat, vždyť vždy vede k jistému úspěchu. Některé počítačové hry jsou určeny pro více hráčů. Nevedou tedy k osamělosti, hraní takových her je mnohem zábavnější a realističtější. Ale je velký rozdíl, mezi komunikací s druhými při hře a dorozumíváním se s druhým člověkem tváří v tvář.

Používat v mezilidské komunikaci mechanickou logiku počítačového programu nebo dokonce vzorce chování převzaté ze soupeřivých a agresivních počítačových her je vysloveně neúčinné a často i nebezpečné. Dítě pak může mít pocit, že ve skutečném životě ocitlo na cizí planetě, kde je všechno jinak, než jak se to naučilo ve svém počítačovém zátiší. Může být frustrováno, stahovat se do sebe nebo reagovat zbrkle.

Dosáhnutí svého cíle je dosti důležité, ale ne vždy, a za každou cenu, jak ho takové herní postavy dosáhnou. Na druhou stranu je však nutné dodat, že mezi zdroje,

ze kterých se dítě učí agresivnímu chování, patří zejména bezprostřední rodinné prostředí, škola či vrstevníci.

Agresivní otec, který si poslušnost rodiny vynucuje každodenním výpraskem všech jejích členů (ale nemusí jít jen o tvrdé fyzické tresty, agresivitou se rozumí i týrání duševní, kam patří např. neustálé vysmívání se či ponižování a podobně) nepochybně velmi hluboce zasáhne do dalšího vývoje dítěte.

Vliv médií, a tedy i počítačových her, ustupuje těmto významnějším socializačním činitelům, nicméně jej přesto nelze označit za nevýznamný.

(Nešpor 1999)

9 RATING JAKO OCHRANA DĚTÍ

Rating je nástroj, který hodnotí mj. úroveň zobrazení násilí, krve či přítomnost vulgárních výrazů (čím realističtější zpracování, tím hůře pro naše dítě).

Pro přirovnání může posloužit zákaz konzumace alkoholu do plnoletosti, a to především z důvodu, že je alkohol pro dítě škodlivější než pro dospělého, který by navíc měl již mít nějaké zkušenosti a zodpovědnost za vlastní činy.

Organizace ESBR a PEGI vytváří ratingy (hodnocení) jako nástroj určený k ochraně před něčím škodlivým, co namísto zdraví může stejně vážně ohrozit slušnost, chování nebo morálku. Označováním her se „škodlivým" obsahem se zabývá mezinárodně uznávaná organizace The Entertinmet Software Rating Board (ESBR). Tato organizace poskytuje spotřebitelům hodnocení obsahu interaktivních her. Toto hodnocení má dvě části: symboly (ikony), které označují věkovou přiměřenost hry, a popis obsahu hry. Pro označení věkové přiměřenosti se používají následující označení:

Tabulka 2: Ikony rating ESRB

	EC (Early childhood) – Ranné dětství Obsah vhodný pro děti staší 3 let, neobsahuje žádné nevhodné materiály.		M (Mature) – Dospívající Obsah vhodný pro osoby starší 17 let, tato kategorie může obsahovat sexuální témata, intenzivní násilné scény a vulgární jazyk.
	E (Everyone) – Každý Obsah vhodný pro děti starší 6 let, tato kategorie může obsahovat minimální násilí, komické narážky, škodo-libost.		AO (Adult only) – Dospělí Obsah vhodný pouze osobám starším 18 let, může obsahovat delší sexuální a násilné scény.
	E (Everyone) – Každý Obsah vhodný pro děti starší 10 let, tato kategorie může obsahovat v určité míře násilí, strach, komické narážky, škodo-libost.		RP (Rating pending) – Probíhající hodnocení Probíhá hodnocení
	T (Teen) – Náctiletí Obsah je vhodný od 13 let, může obsahovat násilí, hrubší jazyk a sugestivní scény.		

Zdroj: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

9.1 Organizace PEGI

Systém Celoevropské informace o hrách (Pan European Game Information - PEGI) je nový systém klasifikace vhodnosti interaktivních her pro mládež. Účelem systému je zabezpečit, aby nezletilá mládež měla přístup pouze ke hrám vhodným pro určitou věkovou kategorii. Systém má podporu nejen všech hlavních výrobců hracích konzol, včetně PlayStation, Xbox, Nintendo, ale rovněž autorů her a vývojových programátorů interaktivních her v celé Evropě. Byl vyvinut Evropskou federací pro interaktivní software (Interactive Software Federation of Europe - ISFE). Evropská komise tento systém převzala jako model evropské harmonizace pro ochranu dětí a nezletilých osob na úseku společenských her (MIČIENKA, JIRÁK, 2007)

Systém PEGI byl uveden na trh začátkem jara roku 2003 a nahrazuje předcházející národní systémy klasifikace vhodnosti pro mládež; dnes je již používán ve většině států Evropy.

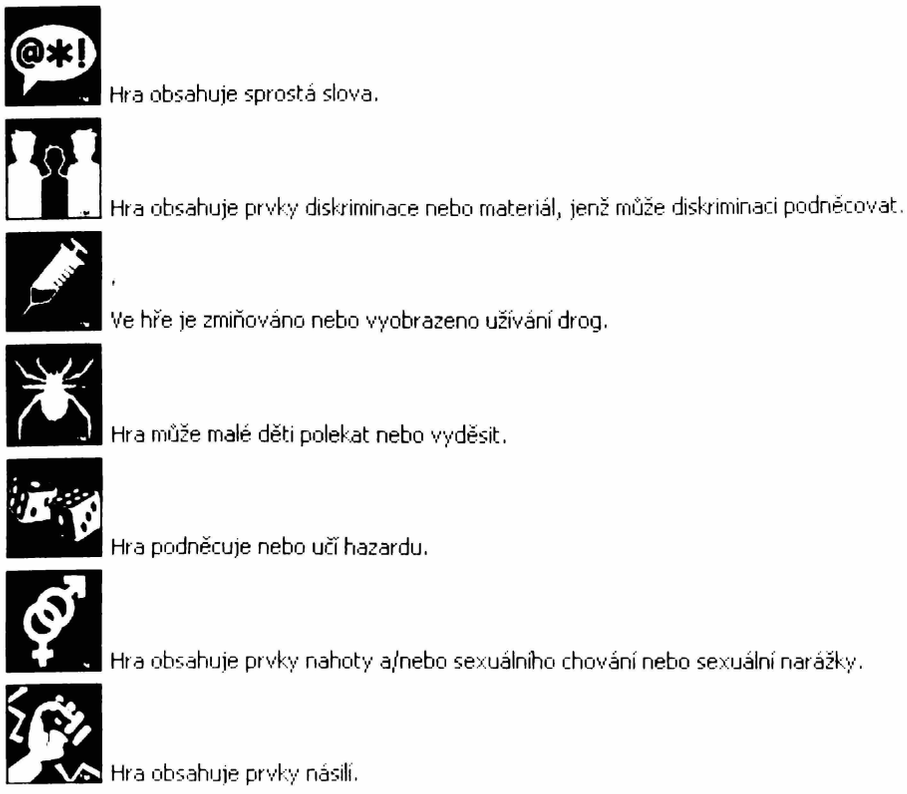
Klasifikace vhodnosti pro mládež je uvedena na přední a zadní straně obalu interaktivních her. Prodavači v příslušných obchodech podávají doplňující informace.

9.2 Hodnocení her

Systém PEGI se skládá ze dvou oddělených, i když vzájemně se doplňujících, prvků: První klasifikuje vhodnost pro věkové kategorie 3+, 7+, 12+, 16+ nebo 18+.

Obrázek 80: Ikony raiting dle věku
Zdroj: http://www.pegi.info/cs/index/id/60/

Druhý vyjadřuje charakteristiky hry ikonami na zadní straně obalu. Pro vyjádření žánru hry je k dispozici až šest ikon. Působnost charakteristiky hry odpovídá klasifikaci vhodnosti pro určitou kategorii mládeže.



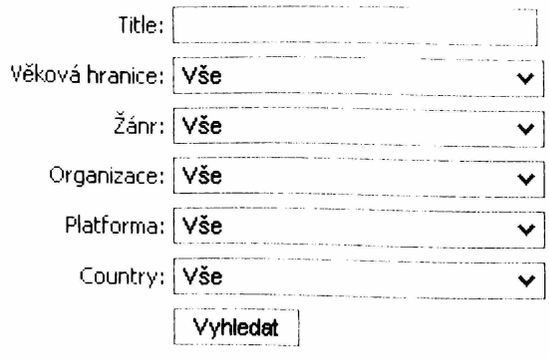
Obrázek 80: Ikony raiting dle obsahu

Zdroj: http://www.pegi.info/cs/index/

Kombinace klasifikace věkové vhodnosti a charakteristiky hry umožňuje rodičům nebo osobám vybírajícím hry se ujistit, že určitá hra je přiměřeně vhodná věku uživatele.

9.3 Služba vyhledávání her

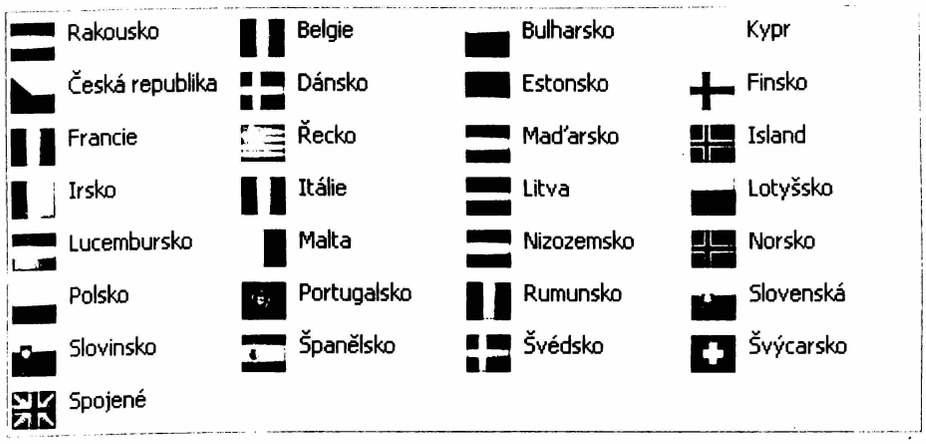
Osoby, které mají zájem zjistit hodnocení, nebo hledají vhodné hry, mohou využít vyhledávače přímo na stránkách organizace. Hodnocení lze vyhledat na základě zadání žánru, organizace nebo herní platformy.



Obrázek 81: PEGI vyhledávání

Zdroj: http://www.pegi.info/cs/index/id/58

Systém PEGI se aplikuje na výrobky distribuované v následujících devětadvaceti zemích:



Obrázek 82: Státy používající hodnocení PEGI

Zdroj: http://www.pegi.info/cs/index/id/60/

10 PRAKTICKÝ PRŮZKUM

10.1 Použité metody

Použil jsem metodu dotazování pomocí dotazníků. Při konstrukci otázek jsem použil kvalitativní i kvantitativní typy otázek.

Dle funkcí otázky:

Analytické – zajišťující třídící a identifikační parametry (věk, pohlaví)

Filtrační – funkce třídění respondentů z hlediska hraní určitých her

Kontrolní – použité při porovnávání pravdivosti odpovědí dětí a rodičů

Otevřené – pro získání aktuálních odpovědí

Uzavřené – zejména pro snadnější vyhodnocení dotazníkového šetření

Polozavřené – pro větší přesnost odpovědí a zachování objektivity

Při přípravě dotazníků jsem použil metodu rozhovorů, pro ověření správné formulace otázek (PRŮCHA, 1995).

10.1.1 Výběr respondentů

Výběr jsem provedl dle požadavků zadání diplomové práce. Dotazníkový průzkum byl zaměřen na zjištění relevantních odpovědí žáků navštěvujících druhý stupeň základních škol tj. ve věku 10–14, respektive 15 let.

Dále jsem v průzkumu oslovil rodiče těchto žáků.

Poslední dotazovanou skupinou jsou učitelé.

Dotazníkový průzkum nemá za cíl získat relevantní odpovědi ze vzorku celé populace, ale vytvořit simulaci dotazníkového výzkumu použitelnou jako předprůzkum.

Jedná se vlastně o případovou studii, vzhledem k dosaženému složení souboru.

Soubor:

Průzkumu se zúčastnilo 207 žáků druhého stupně základních škol (105 chlapců a 102 dívek, věk od 10 do 15 let). Žáci navštěvují ZŠ Tupolevova, ZŠ Rychnovská (obě Praha 9) a školy Prahy 4 oslovené emailem.

Průzkumu zaměřeného nazvaného PEGI se zúčastnilo 66 rodičů žáků (29 mužů a 37 žen, ve věku od 32 do 52 let).

Průzkumu oslovujícího učitele žáků se zúčastnilo 20 vyučujících (3 muži a 17 žen, ve věku od 25 do 60 let) (PRŮCHA, 1995).

10.1.2 Časový harmonogram

Dotazníkový průzkum určený žákům trval od 19.3.2008 do 19.6.2008. Po celou tuto dobu byl přístupný čtyřiadvacet hodin denně na webových stránkách www.easyresearch.biz.

Dotazníkový průzkum určený rodičům žáků trval od 19. 3. 2008 do 19. 6. 2008. Po celou tuto dobu byl taktéž přístupný čtyřiadvacet hodin denně na webových stránkách www.easyresearch.biz.

Dotazníkový průzkum zaměřený na učitele byl proveden v květnu roku 2008 v rozmezí 14 dní.

Bezprostředně po ukončení dotazníků jsem uložil veškeré výsledky a provedl vyhodnocení.

10.1.3 Organizační, finanční, materiálové zajištění výzkumu

Vzhledem k potřebě oslovit dotazníkovým průzkumem širokou veřejnost, jsem pro dotazníky určené žákům a rodičům použil webový on-line systém firmy easyresearch.biz s.r.o. Zažádal jsem o rozšíření bezplatné verze na delší dobu a poskytnutí více prostoru pro odpovědi. Firma mi vyšla ve všem vstříc a s jejími službami jsem byl velice spokojen. Dotazníkové šetření jsem prováděl osobně v rámci mé výuky hodinách PSI a INF na obou školách. Na školách Prahy 4 jsem požádal o zadání dotazníků učitele ICT formou emailu.

Pro dotazníkový průzkum určený učitelům jsem volil osobní přístup formou schůzky s rozhovorem (PRŮCHA, 1995).

Průzkum byl proveden:

na základních školách v Praze 9: ZŠ a MŠ Tupolevova

ZŠ a MŠ generála F. Fajtla DFC

na základních školách v Praze 4 oslovených emaily.

Výběr škol by proveden záměrně vzhledem k mému zaměstnání na těchto školách. Školy Prahy 4 byli osloveny pro zajištění objektivnosti odpovědí, zejména vzhledem skladbě žáků.

10.1.4 Předprůzkum

Předprůzkum jsem provedl v letech 2006 a 2007 na ZŠ Tupolevova. Soubor tvořili žáci 2 stupně ZŠ (110 žáků, 61chlapců, 49 dívek v roce 2007, 19 žáků v roce 2006). Při tvorbě otázek prvního průzkumu jsem vycházel z vlastních zkušeností a rozhovorů se žáky.

Průzkum v roce 2007 jsem prováděl na základě ověřených otázek již s určitými cíli: zjišťoval jsem, jaké množství času tráví žáci hraním počítačových her, jaké je u žáků riziko závislosti na počítačových hrách, jaké hry hrají, jaké hry hrají dívky, jaké hrají chlapci, atd. Výsledky jsem použil v závěrečné semestrální práci Vliv počítačových her na psychiku dítěte.

Zajímavá zjištění průzkumu 2007 viz. příloha :

Otázky

1. V kolika letech se děti dokáží rozhodovat, které hry jsou pro ně vhodné a které ne?
2. Kdy jsou děti vyspělé natolik, že pro ně násilí obsažené v počítačových hrách není nebezpečné?
3. Kolik času stráví děti hraním her a jaké procento je potencionálně psychicky závislých?
4. Podporují počítačové hry samotu a izolaci, nebo naopak integraci a komunikaci?

Dívky:
Odpověď na 1. otázku mne napadá taková, dívky využívají počítačové hry jen jako krátkou zábavu pro odreagování. Obecně výběrem her si nelámou hlavu, až ve věku 13 let si dokáží vybrat hry, odpovídající jejich intelektu a zaměření.
Odpověď na 2. otázku. Co se týče vztahu násilí obsaženého ve hrách, dle odpovědí se celá dotazovaná skupina dívek hrám s touto tématikou vyhýbá. To znamená, že již dvanáctileté dívky se dokáží rozhodnout, nebo je násilné hry nepřitahují.
Odpověď na 3. otázku Pro zjištění potencionální závislosti jsem použil otázku, která měla dva protipóly. Záporná, popírající závislost zní: Rád dám přednost kamarádovy, než bych šel hrát na počítači. Na tuto otázku odpověděly všechny dívky kladně.
Kladná, signalizující nebezpečí závislosti zní: Na přátele nemám čas, hraji. Na tu to otázku se nevyskytla odpověď.
Odpověď na otázku č.4 je zajímavá ze dvou důvodů. Vyvrací ve společnosti zažitý názor, že hraní her vede k vytěsnění z kolektivu a s tím spojených problémů. A potvrzuje domněnky, že společný zájem spojuje.
V případě dívek spíš můžeme považovat za kladný fakt, že je hry sbližují s poměrně složitou technikou, která pomáhá při komunikaci a práci.

Chlapci:
Odpověď na 1. otázku, není jednoduchá. Dle mého názoru skupina 12cti a 13letých chlapců se stala obětí distributorů počítačových her, kteří chrlí na trh jednu válečnou (obsahující násilí) hru za druhou, ale je nedostatek her pro mladší hráče s menším obsahem násilí. Zdá se mi, tato skupina hráčů není schopna

uvážlivě rozhodnout, zda je pro ně hra vhodná či nikoli. Zde by měl fungovat rozhodujícím způsobem úsudek rodičů.
Velké oblibě se také těší strategické a sportovní hry, zvláště závody sportovních vozů, a s přibývajícím věkem se chlapci více obracejí k simulátorům, RPG a on-line hrám. On-line hry se obecně těší velké oblibě. Většina hráčů dává přednost hraní s kamarády po internetu, než hraní kampaní (připraveného děje).

Odpověď na 2. otázku,
Co je dle mého názoru špatné, je že již dvanáctiletí hrají akční hry obsahující násilí několik hodin denně (zejména Call of Duty, Battlefieled). Myslím si, že v tomto věku ještě nedokáží plně domyslet důsledky takového jednání v reálném životě. Soudím myslím si, že dlouhodobé aktivní sledování takových her může neblaze ovlivnit tyto děti.
Dobré je že, již ve věku 14 let dokáží chlapci, dle mého názoru, plně chápat a vyrovnat se s projevy násilí, jsou již schopni rozpoznat co je násilí a zlo, aniž by toto zanechalo stopy na jejich psychice.

Odpověď na 3. otázku. Obecně se o celém vzorku dá říct, že chlapci tráví u počítačových her mnoho času. Obecně pokud mají podmínky, 4 z 5ti hrají alespoň 1 h denně. Více jak 80% z nich hraje i několik hodin denně.

Jako překvapivý výsledek považuji zjištění, že jen velmi malé procento chlapců nehraje počítačové hry vůbec. V podstatě z každé dotazované skupiny 1 z 10, přičemž uvádějí, že se aktivně věnují jiným zájmům.

Pro zjištění potencionální závislosti jsem použil stejnou otázku jako u dívek, která měla dva protipóly. Záporná, popírající závislost zní: Rád dám přednost kamarádovy, než bych šel hrát na počítači.
Na tuto otázku odpověděla velká většina kladně cca 85%.
Kladná, signalizující nebezpečí závislosti zní: Na přátele nemám čas, hraji. Na tu to otázku se bohužel u každé skupiny odpověď vyskytla. U dvanáctiletých hráčů odpověděli 2 z 13 kladně. U třináctiletých hráčů odpověděli 2 z 25 kladně a z dětí ve věku 14let neodpověděl kladně nikdo. Z tohoto lze usuzovat, že čím mladší děti se dostanou ke hraní počítačových her tím větší je riziko závislosti.

Odpovědi na 4 otázku, ve vztahu jak ni odpovídali chlapci, zní takto. Fakt - Chlapci velice rádi hrají akční hry. A právě při těchto hrách dochází k velkému tlaku na spolupráci jednotlivců, vytváří se tým. Tato kooperativní činnost přímo vyžaduje schopnosti komunikace mezi jednotlivci a pro si myslím, že právě tyto aspekty jsou velmi cenné. Cca 20% chlapců uvádí, že díky poč. hrám získalo nové přátele.

10.2 Dotazníkové šetření

Pro naplnění cílů práce jsem vytvořil tři různé dotazníky podle specifikace a zaměření. Dotazníky byly, vždy vyzkoušeny na malém vzorku respondentů, než byly použity pro průzkum.

10.2.1 Dotazník děti

Tento dotazník má stěžejní význam pro mou práci, proto jsem pro jeho zveřejnění a zprávě použil profesionální on-line webovou aplikaci bezplatně dostupnou na www.easyresearch.biz. Dotazník nepřináší jen odpovědi na otázky se zásadním vztahem k hypotézám, ale je koncipován tak, aby poskytl obraz reality vztahu žáků

základních škol k interaktivním hrám, vzdělávacímu software a poskytl dostatek informací.

Dotazník pracovně nazvaný Co mě hry naučily, obsahuje analytické otázky zjišťující věk a pohlaví dětí. Toto jsou klíčové informace pro celý průzkum.

Dále pomocí výčtových otázek získávám odpovědi popisující činnosti žáků ve volném čase a čas strávený s ICT, používání výukovým programů, preferenci individuálního nebo skupinového hraní. Otevřenými otázkami, ověřuji dostatečné možnosti volby. Uzavřené otázky požívám jako filtrační nástroj v otázkách na téma výběru žánrů: *Hraješ strategické, akční, RPG, atd.*, hry. Při kladných odpovědích dostává žák zpřesňující výčtové otázky vztahující se jeho preferenci interaktivních her a otevřené pro doplnění skutečnosti. V případě záporné odpovědi je respondentovi předložena jiná otázka. U každého žánru uvádím otevřenou otázku pro zamyšlení žáka, zda v rámci hraných her získal užitečné vědomosti. Tyto otázky slouží spíše k sebereflexi žáka, než k poskytnutí relevantních informací. Vytváří prostor pro zamyšlení nad tím, zda hraní dané skupiny či konkrétní hry přináší, nějaké poznatky, nebo jen čistý pocit sebeuspokojení. Pro účinnější provedení sebereflexe žáka by byl vhodný rozhovor, protože z odpovědí vyplívá, že někteří žáci ji nejsou schopní provést, nebo si nejsou vědomi znalostí a dovedností v hrách získaných uplatnitelných ve výuce.

Zajímavé zjištění poskytují konfrontace odpovědí žáků a s odpověďmi jejich rodičů.

Dotazník obsahuje celkem 45 otázek, jeho vyplnění trvá cca 10 minut. Žákovi je umožněno vracet se k již označeným otázkám a odpovědi měnit. Také není vyžadována odpověď na všechny otázky. K informovanosti žáka o délce dotazníku je zobrazován údaj o procentuálním množství již zodpovězených otázkách.

Po vyplnění dotazníku byli žáci požádáni o odeslání mailu svým rodičům obsahující odkaz na dotazník pro rodiče.

10.2.2 Dotazník rodiče

Je koncipován do jednostránkové formy obsahující 14 otázek a vytvořen taktéž na www.easyresearch.biz. Zajišťuje odpovědi, které mají přímý vztah k hypotézám a potvrzují odpovědi žáků.

Vzhledem k převažujícímu faktickému zaměření otázek jsem dotazník pro rodiče nazval PEGI. Dotazník obsahuje analytické otázky zjišťující věk rodičů, pohlaví

a věk jejich dětí. Používám převážně uzavřené otázky, výčtové slouží k vyjádření názoru rodičů. Dotazník pro rodiče je zařazen v příloze č. 2.

10.2.3 Dotazník učitelé

Pro tento dotazník jsem volil rozdílnou formu od předcházejících a to hlavně z důvodu neochoty učitelů účastnit se dotazníkových výzkumů. Proto jsem učitele osobně navštěvoval a rozhovorem nad dotazníkem vysvětloval jeho účel.

Volil jsem polozavřené a otevřené otázky zajišťující maximální subjektivnost a relevantnost odpovědí učitelů. Dotazník pro rodiče je zařazen v příloze č. 3.

10.3 Zpracování výsledků

Zpracování výsledků jsem provedl osobně s použitím kancelářské aplikace Microsoft Office 2003 (Word, Exel), webové aplikace www.easyresearch.biz, pro úpravu obrázků jsem použil program PhotoFitre, pro čtení dokumentů v formát .pdf používám Adobe Leader 8, konverzi formátu .doc diplomové práce provedu v PDFCreatoru.

10.4 Zjištěné výsledky a jejich interpretace

10.4.1 Výsledky – Dotazník děti

Vzhledem k velkému počtu otázek uvedu jen ty, které mají přímí vliv na předmět průzkumu, případně ty, jež zajímavým způsobem vypovídají o realitě. Kompletně vyhodnocený dotazník je zařazen v příloze č.1.

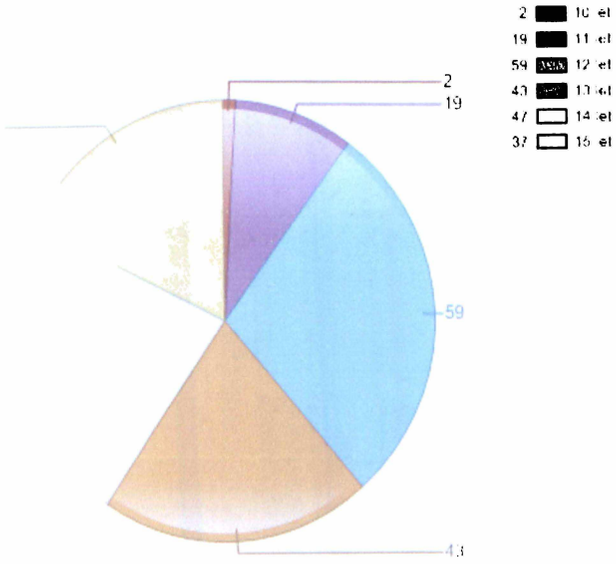
Průzkumu se zúčastnil vyrovnaný počet chlapců a dívek, proto můžeme hovořit o vyrovnaném souboru. Zjištěné informace nejsou příliš ovlivněny rozdílností pohlaví.

1. Jsi chlapec nebo dívka?

Chlapec	105	51 %
Dívka	101	49 %

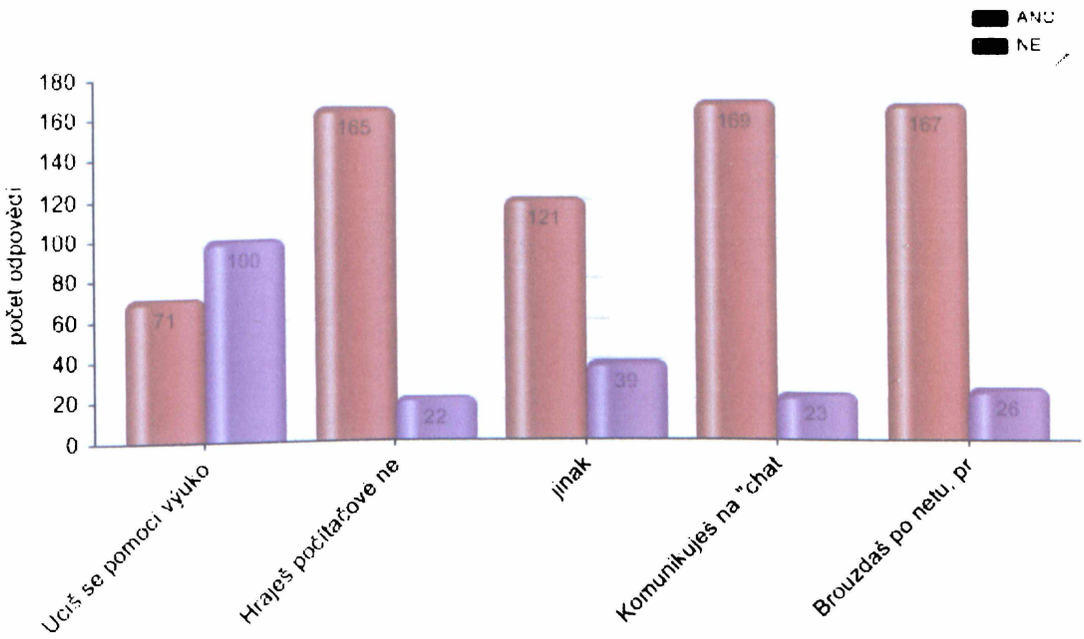
2. Kolik ti je let?

Graf 4: Věkové rozložení souboru žáků



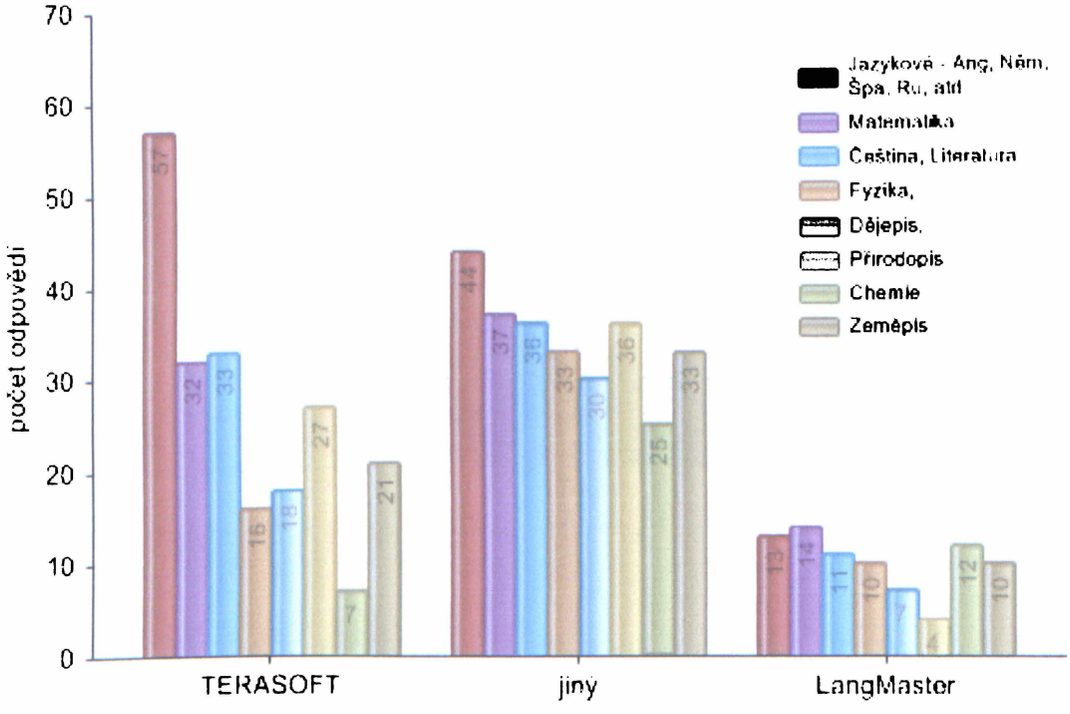
3. Jak trávíš volný čas u počítače? Uveď co děláš nejčastěji. (více možností)

Graf 5: Činnosti žáků u počítačů ve volném čase



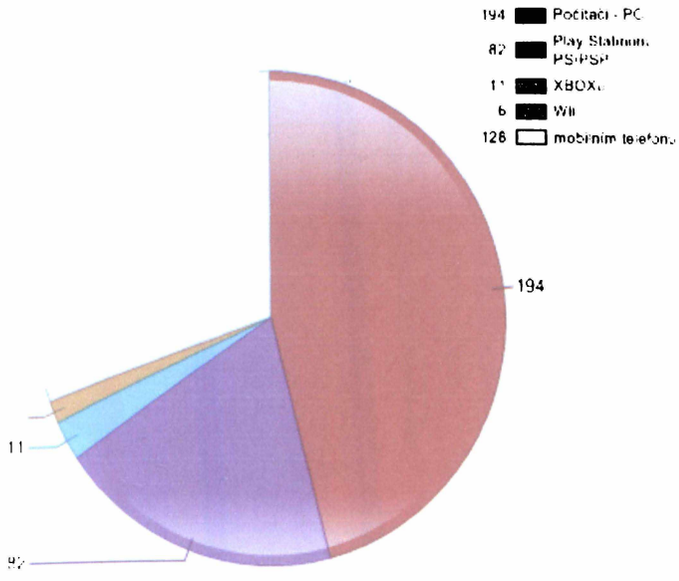
4. Jaké výukové programy používáš?

Graf 6: Používání výukových programů



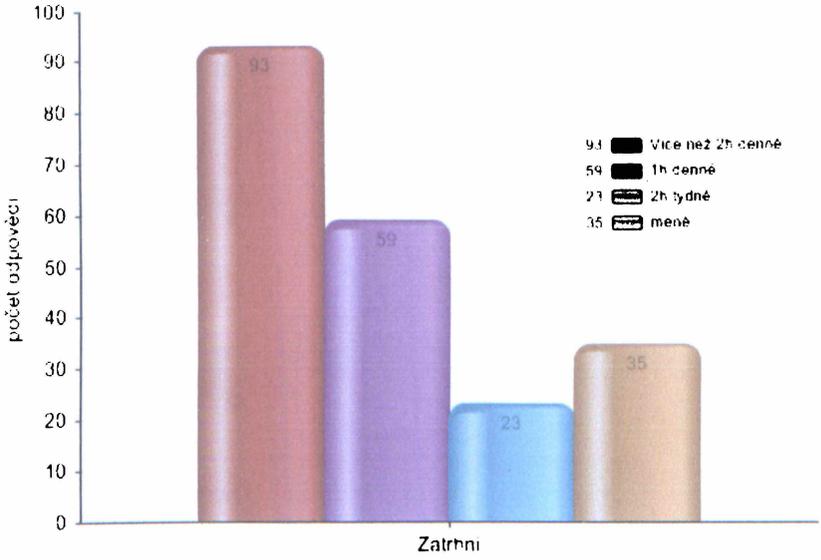
5. Hry hraješ na? (uveď zařízení)

Graf 7: Herní zařízení používaná žáky



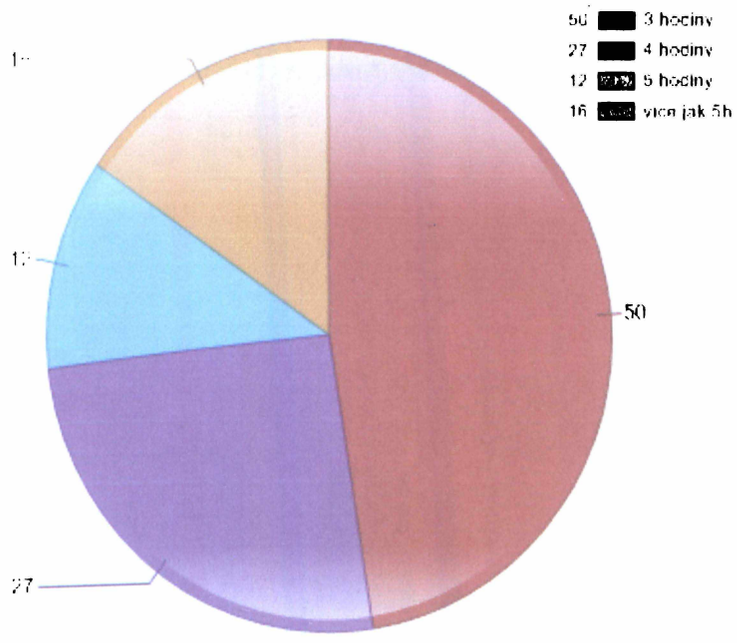
6. Kolik hodin denně hraješ počítačové hry? (průměrně v 1 týdnu)

Graf 8: Průměrná doba hraní v jediném týdnu



7. Pokud jsi v předcházející otázce uvedl že hraješ - Více než 2h denně ? - napiš počet hodin.

Graf 9: Průměrný doba hraní v jediném dni

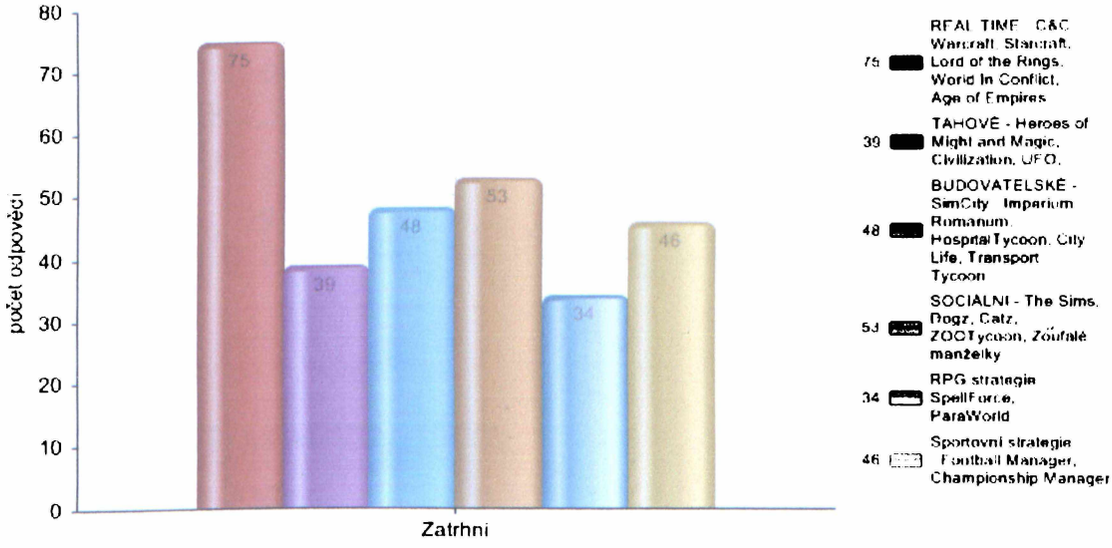


8. Hraješ „strategické“ hry?

ANO	114	55,1 %
NE	93	44,9 %

9. Pokud Ano uveď jaké?

Graf 10: Nejhranější strategické hry

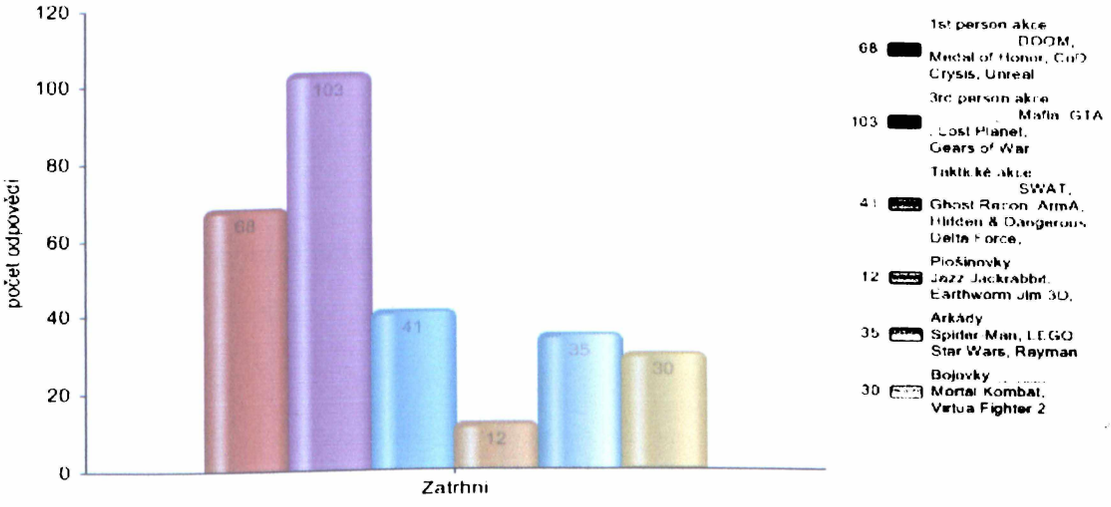


10. Hraješ „akční“ hry?

ANO	143	70,4 %
NE	60	29,6 %

11. Pokud Ano uveď jaké?

Graf 11: Nejhranější akční hry



12. Hraješ „RPG“ hry?

ANO	63	30,6 %
NE	143	69,4 %

13. Pokud Ano uveď jaké?

2D	3D
Fallout, DIABLO,	ZAKLÍNAČ, OBLIVION, GOTHIC, Final Fantasy
39,1%	60,9%

14. Hraješ ADVENTURY?

ANO	72	35,8 %
NE	129	64,2 %

15. Pokud Ano uveď jaké?

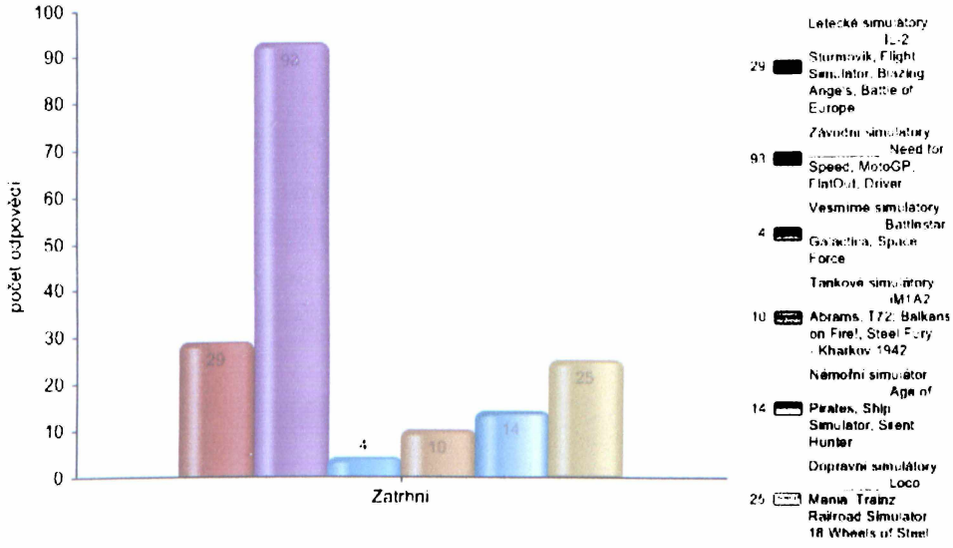
2D a 3D	3D Akční
Polda, Horké léto, Runaway, Escape from Monkey Island	Tomb Raider, Harry Potter, Hitman, BioShock, Prince of Persia, Indiana Jones
31%	69%

16. Hraješ SIMULÁTORY?

ANO	132	65 %
NE	71	35 %

17. Pokud Ano uveď jaké?

Graf 12: Nejhranější simulátory

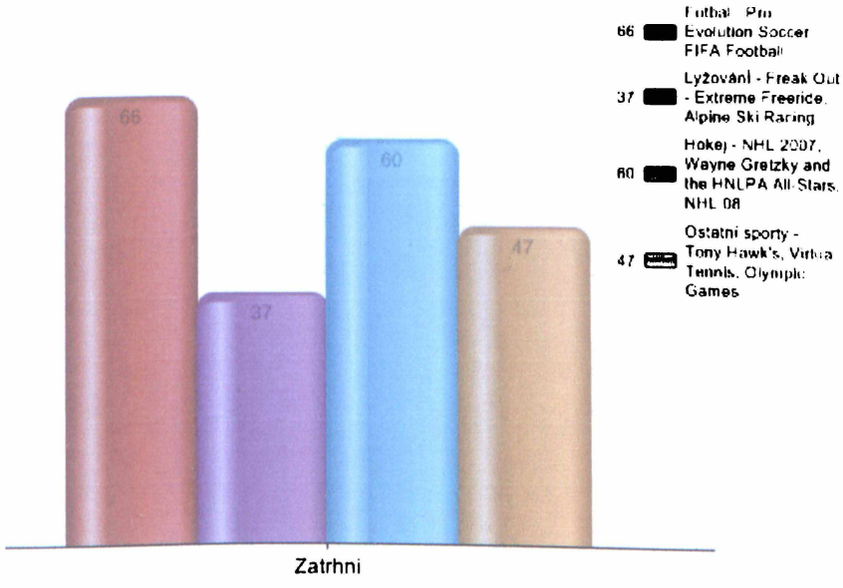


18. Hraješ „SPORTOVNÍ“ hry?

ANO	99	48,3 %
NE	106	51,7 %

19. Pokud Ano uveď jaké?

Graf 13: Nejhranější „SPORTOVNÍ“ hry

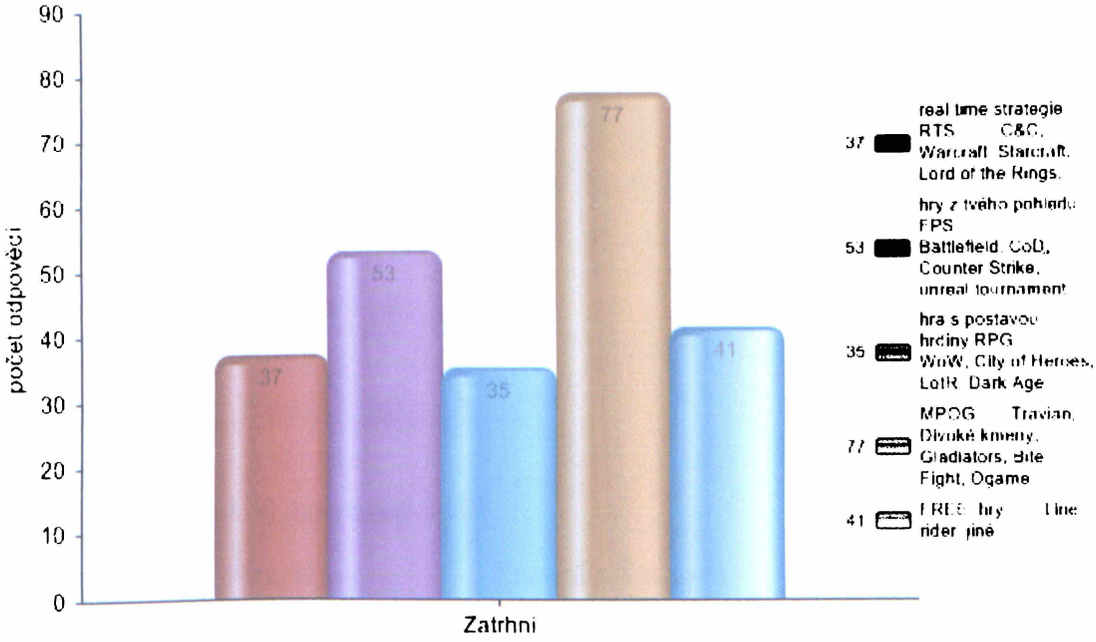


20. Hraješ „ON - LINE“ hry?

ANO	140	68,6 %
NE	64	31,4 %

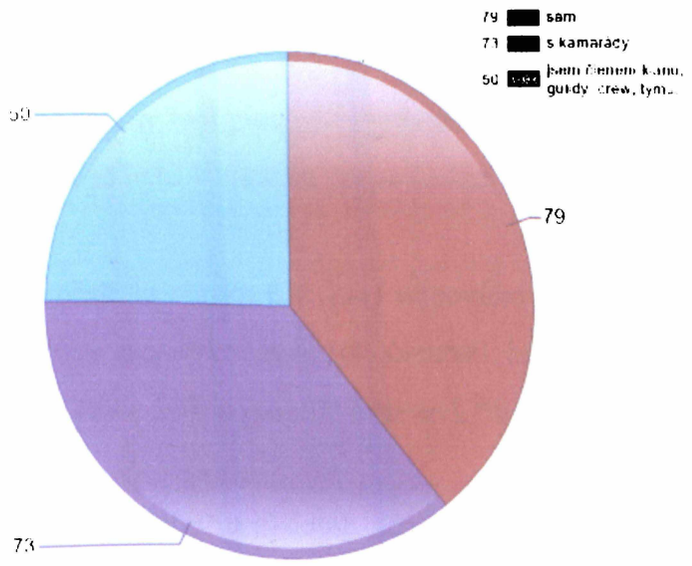
21. Pokud Ano uveď jaké?

Graf 14: Nejhranější „ON - LINE“ hry



22. Na internetu hraješ... (doplň dle možností)

Graf 15: Zhodnocení způsobů hraní her na internetu



23. Hraješ „DĚTSKÉ“ hry?

ANO	70	35,4 %
NE	128	64,6 %

24. Pokud Ano uveď jaké?

Adventury	Simulátory	jiné
Harry Potter, Letopisy Narnie, Cars,	Cats, Dogs, Hors,	
53,3%	28,6%	18,1%

25. Hraješ „LOGICKÉ“ hry?

ANO	82	41 %
NE	118	59 %

26. Pokud Ano uveď jaké?

Plošinové	Karetní a Šachové	jiné
Fish Fillets, Lemmings, Berušky	Solitare, Dáma, Chessmaster	
40%	36,2%	23,8%

Dotazníkového šetření se zúčastnilo celkem 105 chlapců a 101 dívek, celkem 206 respondentů.

Jednotlivé věkové skupiny byli poměrně vyrovnané, nejpočetnější skupina byla 12ctiletých (59 žáků), nejméně bylo 10tiletých pouze (2 žáci).

Zajímavé zjištění přinesla otázka č.3. Žáci odpovídali, jakým způsobem tráví volný čas u počítačů. Nejvíce žáci vykonávají tyto činnosti: hrají hry 81% (165 z 207), komunikují a chatují 81% (169 z 207) a prohlíží internet82% (167 z 207).

Nepříliš povzbudivé zjištění přinesl dotaz, zda žáci používají výukové programy ve svém volném čase? Zjištění: učí se jimi jen 38% žáků.

K výuce žáci nejvíce používají programy vyučující: jazyky, matematiku, český jazyk, atd.

Závažné zjištění přinesly odpovědi žáků na otázku č.7. Na tuto otázku odpovídalo 105 žáků, kteří uvedli, že hrají průměrně v týdnu, více jak 2 hodin denně. 50 žáků uvedlo, že hrají alespoň 3 hodiny denně, 27 žáků alespoň 4 hodiny denně. Zcela alarmující je zjištění, že 28 žáků tj. 14% respondentů hraje průměrně více jak 5 hodin denně!

Pokud tyto odpovědi žáků porovnáme s odpověďmi rodičů, zjistíme značný nesoulad. Přibližně 50% rodičů totiž uvádí průměrnou dobu hraní svých dětí 1 hodinu denně. Jen necelých 20% rodičů je seznámeno častějším hraní svých dětí.

Toto zjištění znamená, že přibližně 50% dětí hraje více než 2 h denně a jen necelých 20 % rodičů je s tím seznámeno.

Pokud se zaměříme na sumarizaci výsledků z hlediska nejhranějších žánrů, zjistíme neméně alarmující výsledky.

Jednoznačně nejhranějším žánrem jsou akční hry. Hraje je 70% všech dětí. 50% dětí ve věku od 10-15 let uvedlo, že hrají akční tituly určené pouze dospělým (Mafie, GTA, atd.), což rozhodně není nic dobrého.

Dále se velké popularitě těší on-line hry. 69% všech dětí uvedlo, že hrají on-line hry. Nejpočetnější skupina 40 % hraje textové strategie (Trilian, Ogame, Divoké kmeny, atd.)

Jen 17 % respondentů aktivně hraje MMORPG hry zejména World of Warcraft, pro které je bezpodmínečná podmínka zvládnutí anglického jazyka na základní komunikační úrovni.

87% žáků uvádí, že on-line hry hrají s kamarády, nebo tvoří týmy s ostatními hráči. Toto zjištění jednoznačně dokazuje fakt, že on-line hry podporují, až nutí hráče komunikovat s ostatními.

Doporučení:

Doporučuji žáky motivovat k hraní her ve, kterých musí řešit úkoly, problémy a komunikovat. Jsou to zejména tituly žánrů strategií a adventur, které mohou poskytnout vhodný prostor. Podporoval bych, žáky k aktivnímu používání internetu, využil jejich oblibu on-line her a vytvořil na jejich základě seriozní hry zabývající se problémy současnosti. Tento trend je již dnes patrný.

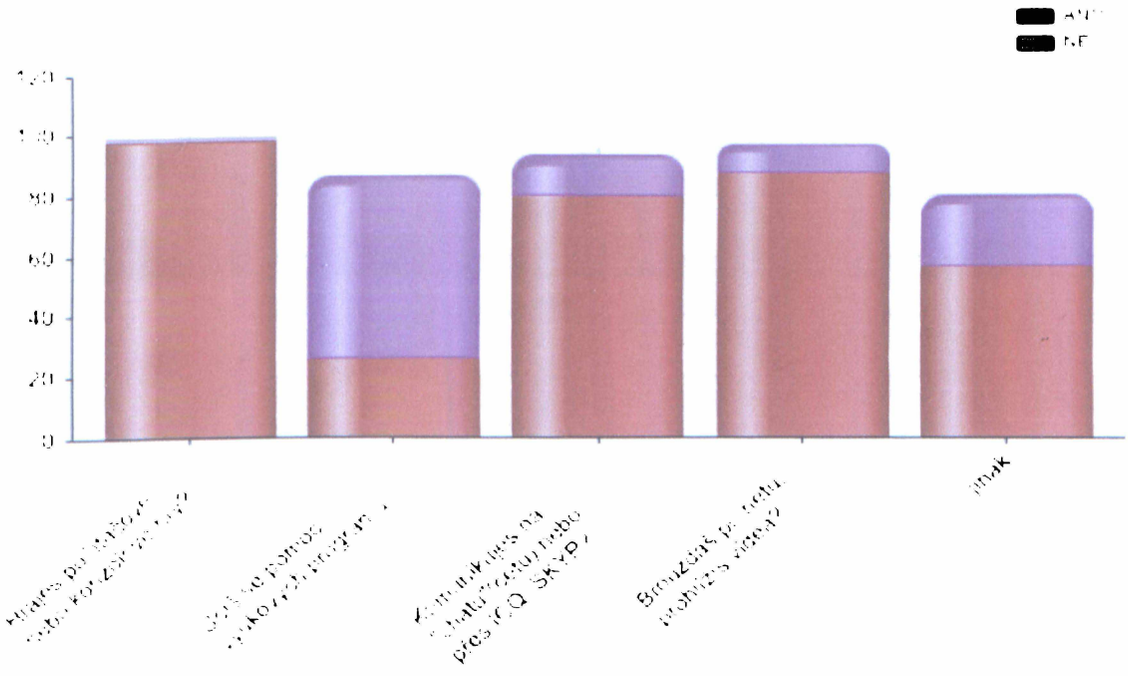
Dále bych žáky více vzdělával v oblasti mediální výchovy se vztahem k obsahu násilí, nejen v interaktivních hrách ale i filmech a sdělovacích prostředcích. Zejména v prevenci schvalování násilného chování jako prostředku k řešení problémů.

10.4.2 Porovnání výsledků chlapců a dívek

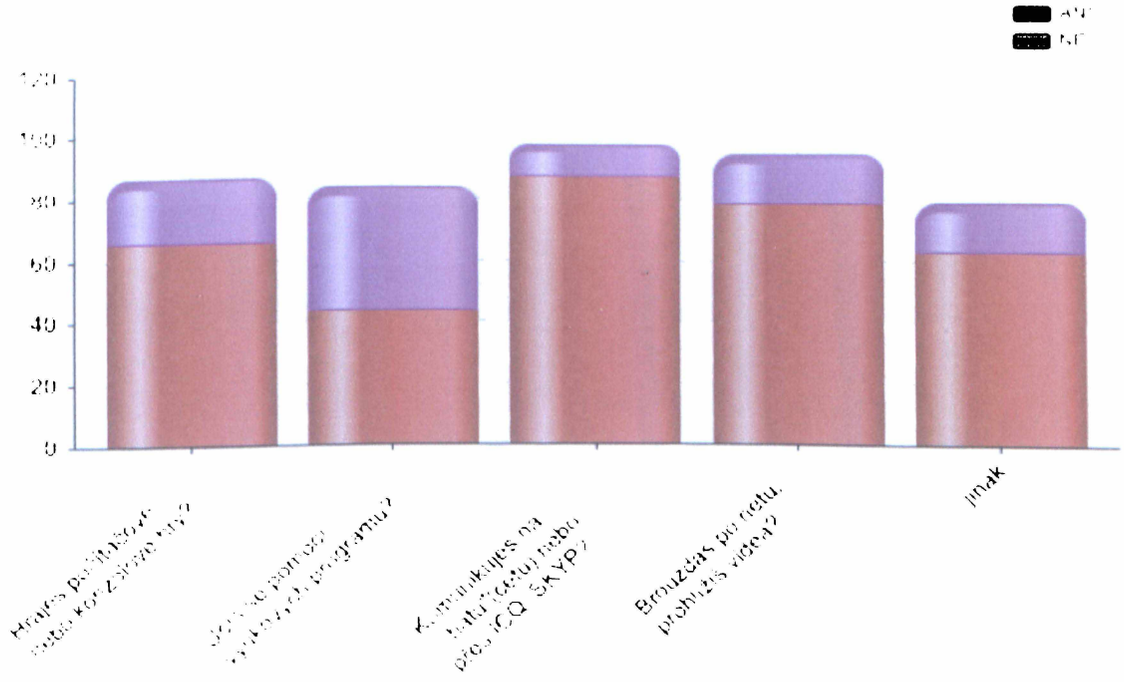
Grafy zobrazující odpovědi chlapců umisťuji vlevo, vpravo odpovědi dívek.

3. Jak trávíš volný čas u počítače?

Graf 16: Grafické znázornění využití volného času u počítače u chlapců

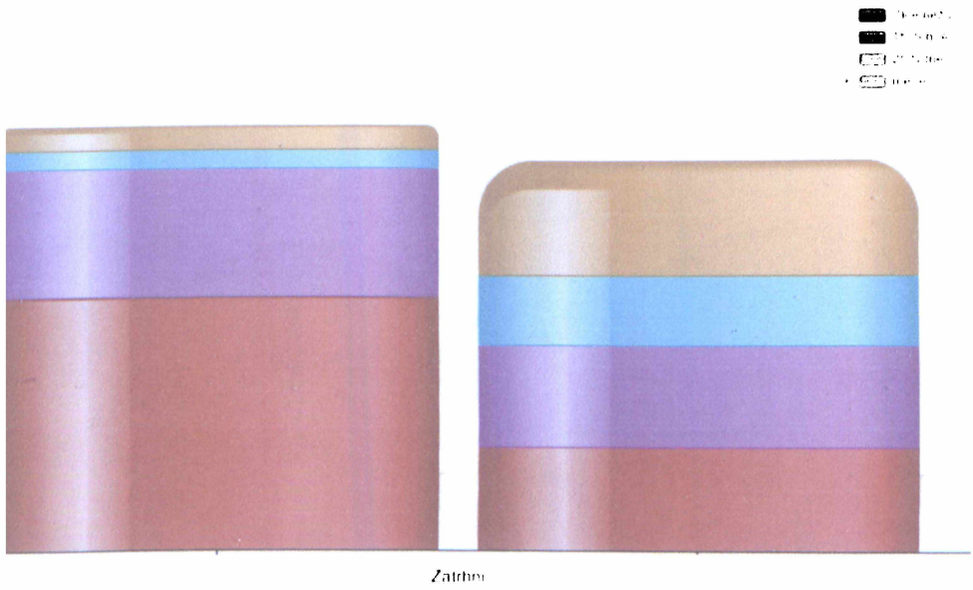


Graf 17: Grafické znázornění využití volného času u počítače u dívek



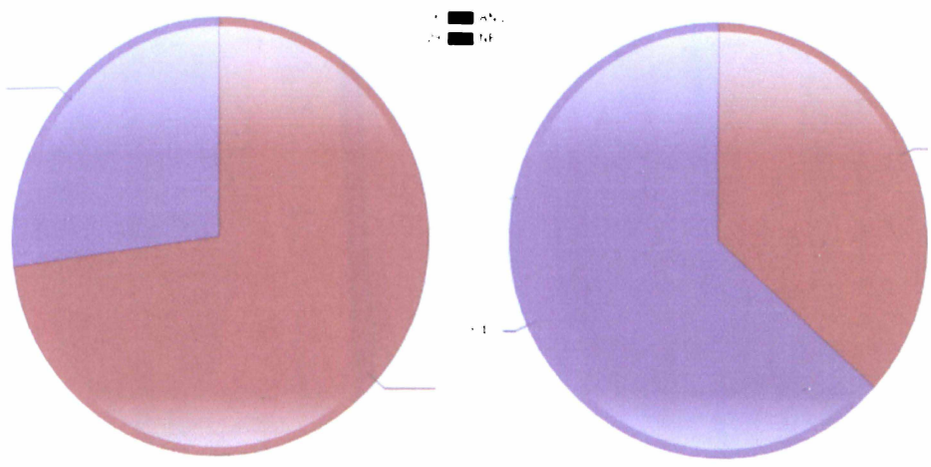
7. Kolik hodin denně hraješ počítačové hry? (průměrně v 1 týdnu)

Graf 18: Množství hodin strávených žáky průměrně v týdnu u počítače



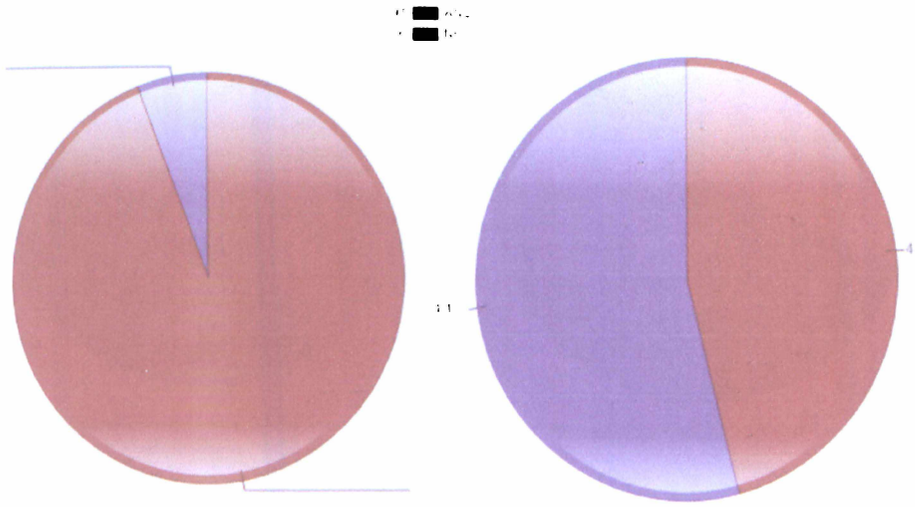
8. Hraješ Strategické hry?

Graf 19: Oblíbenost strategických her u žáků



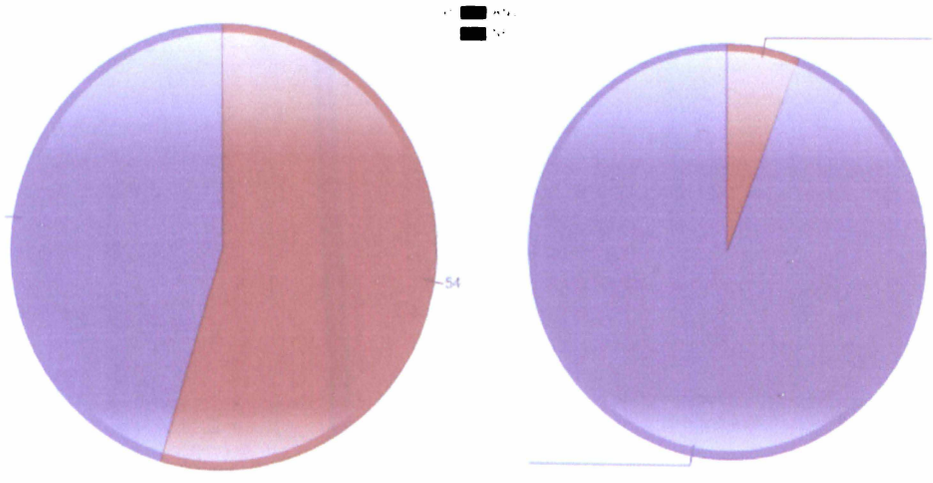
13. Hraješ Akční hry?

Graf 20: Oblíbenost akčních her u žáků



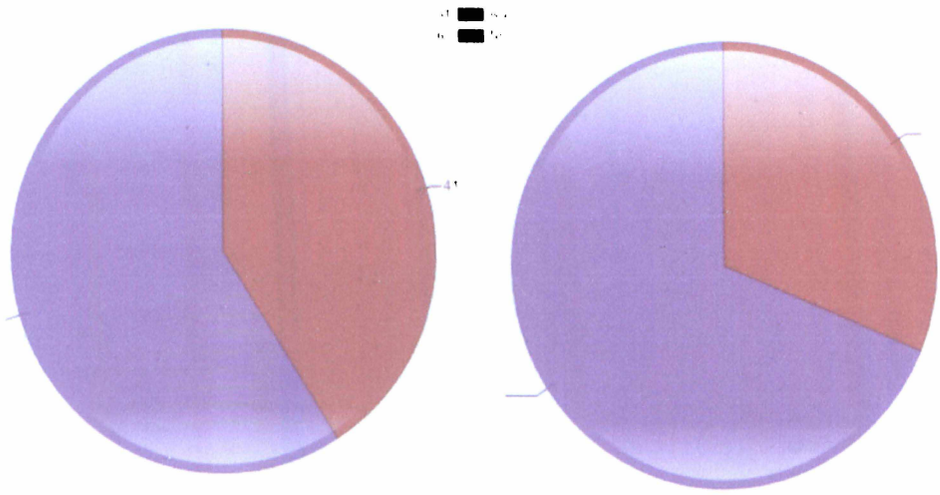
17. Hraješ RPG hry?

Graf 21: Oblíbenost RPG her u žáků



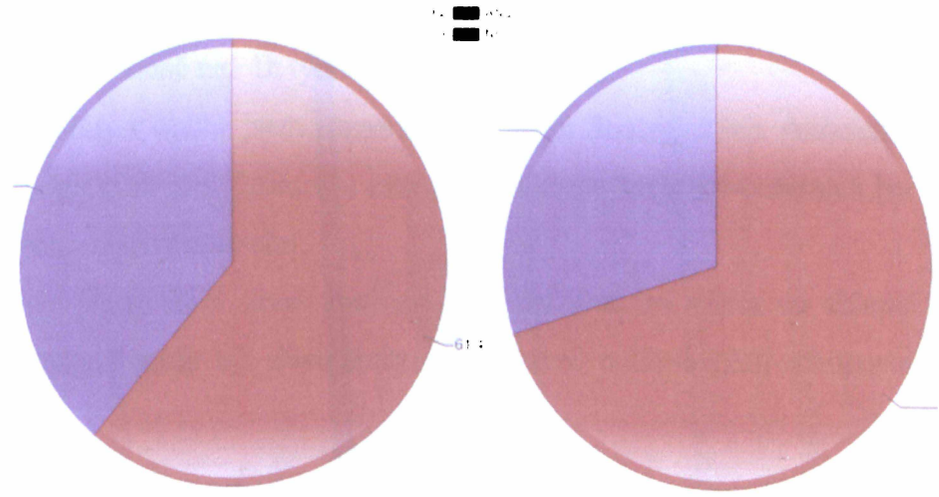
21. Hraješ Adventury?

Graf 22: Oblíbenost Adventury u žáků



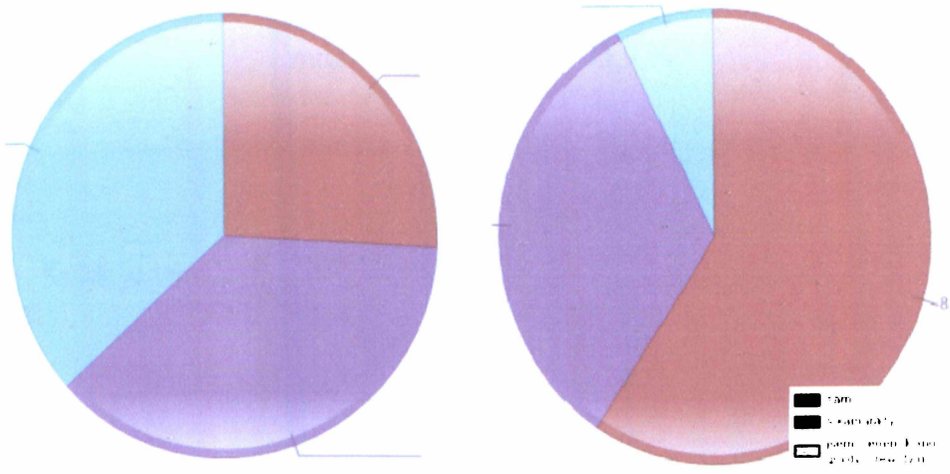
25. Hraješ Simulátory?

Graf 23: Oblíbenost Simulátorů u žáků



36. Na internetu hraješ … ?(doplň)

Graf 24: Zhodnocení způsobů hraní her na internetu u chlapců a dívek



Při porovnání výsledků vycházejí zajímavé zjištění. Zejména je zřejmé že dívky netráví u ICT techniky tolik času jako chlapci. 65% chlapců ve věku mezi 10-15 lety používá ICT techniku více jak dvě hodiny denně, zatím co dívek stejného věku jen 27%.

Výukové programy používá 44% dívek oproti 26% chlapců.

Interaktivní hry hraje 100% chlapců a 66% dívek. 30% dívek uvedlo, že interaktivní hry hrají méně než 1h týdně pouze chlapců 8%.

Velké rozdíly v oblibě jsem zaznamenal u žánrů Strategických, Akčních, RPG, Sportovních, Logických her. Zatímco u žánrů Simulátorových a Adventurních her jsou rozdíly v oblíbenosti jen minimální.

Zajímavé je, že 81% dívek hrají on-line hry samotné zatím co chlapců jen 38,8%. Toto zjištění může být důsledkem, věší úrovně počítačových schopností než mají dívky.

Doporučení:

Podporovat hraní v týmech složených z chlapců a dívek. Vytvářet podmínky pro spolupráci obou pohlaví.

10.4.3 Výsledky – Dotazník rodiče

Viz. příloha č. 2.

27. Jste žena nebo muž?

žena	37	56,1 %
muž	29	43,9 %

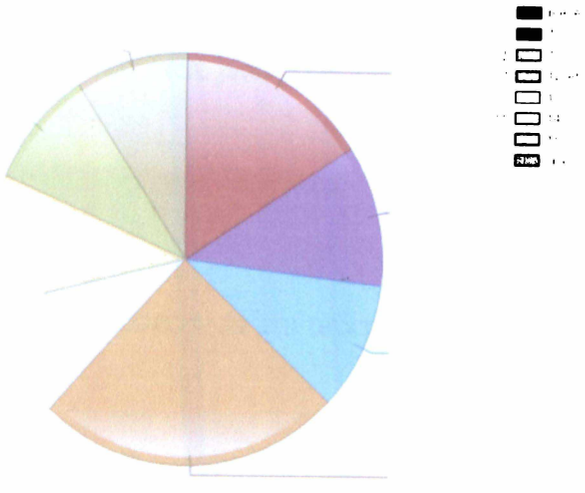
28. Kolik je vám let?

29. Uveďte pohlaví Vašich dětí.

Chlapec	Dívka
54,7%	45,3%

30. Uveďte Věk Vašich dětí.

Graf 25: Zastoupení věkových skupin dětí



31. Kupujete dětem?

	ANO	NE
Počítačové hry	74,2%	25,8%
Výukové programy	62,9%	37,1%

32. Když vybíráte počítačové hry, přemýšlíte zda, jsou vhodné pro Vaše dítě? (z hlediska obsahu násilí, tématu, atd..)

Ano – Vždy promýšlím koupi	38	59,4 %
Někdy	16	25 %
Ne – kupuji jen to, co si přeje mé dítě	10	15,6 %

33. Při výběru počítačové hry si necháváte poradit od:

a) Obchodníka / prodejce	6	9,5 %
b) Dítěte, pro které počítačové hry kupuji	32	50,8 %
c) Sám/a rozhoduji	25	39,7 %

34. Jaký mají význam následující ikony?

Obrázek 82: Ikony raiting dle věku

Zdroj: http://www.pegi.info/cs/index/id/60/

a) bodové hodnocení her	0	0 %
b) počet hráčů, kteří mohou hrát počítačové hry	2	3 %
c) věkové kritérium, pro které jsou počítačové hry určeny	65	97 %

35. Pokud koupíte počítačovou hru určenou staršímu dítěti, hraje ji i mladší sourozenec?

ANO	34	52,3 %
NE	24	36,9 %
nevím	7	10,8 %

36. Jaký mají význam následující ikony?

Obrázek 80: Ikony raiting dle obsahu

Zdroj: http://www.pegi.info/cs/index/

a) popisují nebezpečné vlivy počítačové hry	37	55,2 %
b) hodnotí čím je počítačová hra přínosná	6	9 %
c) nevím, nikdy jsem nad tím nepřemýšlel/a	24	35,8 %

37. Které jevy Vám v počítačových hrách nejvíce vadí?

a) Násilí	b) Hazard	c) Strach	d) Diskriminace	e) Sprostá slova	f) Sex
28%	12,9%	9,8%	13,9%	18%	16,5%

38. Mluvíte se svými dětmi o obsahu her, které hrají, nebo chtějí hrát?

a) Ne, počítačovým hrám nerozumím	12	17,9 %
b) Ano, vždy si promluvíme o obsahu hry, ukáže/í mi ji.	29	43,3 %
c) Jen když zahlédnu vyloženě odporné situace.	26	38,8 %

39. Kolik času tráví Vaše dítě hraním počítačových her?

a) méně než 2h týdně	4	6 %
b) cca 2h týdně	20	29,9 %
c) 1h denně	30	44,7 %
d) Více jak 2h každý den	13	19,4 %

40. Navštívil/a jste někdy web organizace PEGI?

ANO	3	4,5 %
NE	64	95,5 %

Vyhodnocení:

Z tohoto dotazníku vyplívá, že rodiče jsou informováni o vhodnosti her pro jejich děti jen z ikon umístěných na obalech.

Je velice nepříznivé, že 95,5% rodičů nikdy nenavštívilo stránky organizace PEGI. Tento fakt je zapříčiněn pravděpodobně neinformovaností veřejnosti celkově.

43% rodičů ukazuje a diskutuje se svými dětmi o obsazích her. 38,8% diskutuje s dětmi, až když zahlédnou odporné scény. 20% uvedlo, *Hrám nerozumím se svými dětmi o nich nemluvím.* Toto je naprosto nezodpovědné chování rodičů.

Výběr her ke koupi v 50% provází diskuse s dítětem, a 60% rodičů uvádí že koupi her vždy promýšlí.

Doporučení rodiče:

Vzhledem k zjištěným faktům bych doporučil, aby rodiče více sledovali své děti a jejich činnosti, zejména pak hry, které hrají. Z dotazníkového průzkumu vyplívá snaha rodičů o hrách komunikovat, ale dle mého názoru jsou příliš důvěřivý.

Organizace PEGI vytváří velmi kvalitní hodnocení interaktivních her a propaguje jej na svých webových stánkách dostupných široké veřejnosti.

Bohužel tento web rodiče neznají a s hodnocením přichází do kontaktu až při nákupu her přímo v obchodech. Proto bych doporučil více popularizovat hodnocení PEGI, například formou letáků v obchodech s hrami, a také formou odkazů na stránkách internetových obchodů prodávajících interaktivní software.

Dalším, více nákladným o to však účinnějším řešením, by bylo zavedení označených stojanů s interaktivními hrami, dle věkových kategorií.

Poslední, asi nejméně populární variantou je zamezit prodej, interaktivních her určených dospělým dětem, podobně jako je tomu u alkoholu nebo cigaret.

10.4.4 Výsledky – Dotazník učitelé

Dotazníkového průzkum se zúčastnil učitelé/ky

aprobací: Aj, Nj, Čj, M, Fy, Bi, Rv, Tiv, Tv, Zt, Ch, Děj,

vyučující předměty: A, N, Č, Pč, Rv, Vv, Tv, Ov, Hv, Z, Vl, Inf, D, Z, F, M, Za

V tabulkách výsledků uvádím přímo počty vyučujících, kteří takto odpověděli.

1. Používáte v hodinách didaktické hry **OBECNĚ**? (ústní, písemné, skupinové, atd.)

Ano – 9	Ne – 11
Jaké: Pexeso, Pyramidy, Křížovky, Osmisměrky, Doplňovačky, Poznávačky, Logické v pracovních sešitech, Šibenice	Proč?: Nedostatek času k probrání látky, kázeň

2. Pro jakou činnost používáte **didaktické hry**? (opakování, nová látka, atd.)

Opakování	8
Motivační cvičení	5
Nácvik praktické aplikace poznatků	4
Rozptýlení pozornost, zpestření hodin	4
Prohloubení vědomostí	2

3. Používáte v rámci vyučování počítačové **výukové** programy?

Ano	9
Ne	10
Zřídka kdy	1

Jaké: Matematické úlohy, Fyzika, Zeměpis, Přírodopis, Vesmír, Atlas malířů, Vlastivěda, Obrazy z českých dějin, Biologie, Člověk a jeho tělo, Langmaster vyukové prog., Angličtina, Slovní zásoba Němčina, Sexuální výchova, Rodinná výchova,

4. Využíváte ve výuce počítačové didaktické hry nebo počítačové hry?

Ano – 2	Ne – 18
Jaké: Zeměpis Tetris, doplňkové hry k pracovnímu sešitu (N),	Proč?: Neobjevil žádnou vhodnou, nepoužívá didaktické hry, nedostatek času k probrání látky

5. Zde mne zajímá Váš osobní názor. Je nějaká látka, nebo téma výuky, u kterého by Vám pomohla názorná simulace například didaktickou počítačovou hrou?

Informatika – Programování, Zeměpis – Evropa, Svět, Přírodopis – Potravní řetězce, Přechod rostlin na souš, Jazyky – konverzace v běžných situacích (Pomoc při problémech, obchod, lékař, restaurace, orientace ve městě, atd.)

Vyhodnocení:

Výsledky dotazníkového průzkumu ukazují, že méně než polovina oslovených učitelů používá ve své výuce učení formou didaktických her.

Důvody, které je k tomuto faktu vedou, jsou nedostatek času k výkladu látky a nekázeň žáků.

Naopak ti učitelé, kteří tuto formu výuky používají, ji hodnotí velmi kladně, zejména pro její motivační efekt.

Didaktické hry jsou učiteli používány nejčastěji k opakování probraného učiva, motivačním cvičením, nácviku aplikací praktických poznatků a také k rozptýlení nebo zpestření hodin.

Většina učitelů, kteří používají ve výuce didaktické hry, používá také počítačové výukové programy.

Ovšem jen naprostá menšina 10%, používá k výuce také didaktické počítačové hry.

Doporučení:

Doporučuji učitelům pomoci v při používáním, tvorbě a realizaci didaktických her, například ukázkovými metodickými listy, nebo konkrétními semináři, protože jejich používání tvoří předpoklad pro úspěšné používání edukačních interaktivních her.

Informovat učitele o nových edukačních hrách, vytvořit například webové stránky s vhodnými hrami s metodickým popisem použití ve výuce.

11 REALIZAČNÍ ČÁST DIDAKTICKÉ ZAŘAZENÍ HER DO VÝUKY

11.1 Časový plán modelu

Dějepis – 7 třída

Časový plán vyučovací hodiny (45min):

0 – 5 min – usazení žáků u pc, spuštění počítačové hry AoE II.
5 – 10 min – rozdělení žáků do týmů, založení síťových her.
10 – 15 min – přečtení příběhu, sdělení cílů jednotlivým týmům
15 – 40 – vlastní hra
40 – 45 – zhodnocení hry, vyzdvihnutí důležitých herních okamžiků, diskuze na téma jak by se historie změnila na základě výsledků hry.

11.2 Metodika použití klasické počítačové hry

Místo konání: Základní škola Tupolevova, počítačová učebna
Časová dotace: 1 vyučovací hodina
Dělení žáků: počet žáků ve skupině 15, je nutné rozdělit na dvě skupiny po maximálně 8 žácích (témata: Druhá křížová výprava, Povstání francouzského lidu proti útlaku Angličanů, atd.)

Věková skupina žáků: 2. stupeň základní školy (7 třída), první stupeň víceletého gymnázia

Pomůcky a prostředky: osobní počítač (minimum ekonomická kat. viz kapitola 6.4.3.), sluchátka, nainstalovaná hra AOE II, projektor, interaktivní tabule

Dovednosti učitele: Učitel by měl být schopen „založit“ hru více hráčů po LAN síti a definovat její parametry.

11.3 Realizace výuky s využitím počítačové hry AoE II

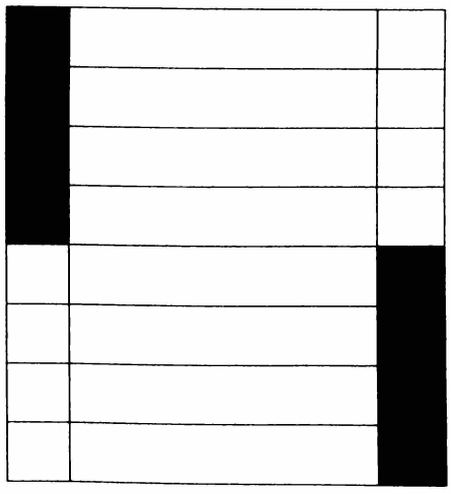
Použil jsem 2 způsoby testování ve výuce. Vždy jako opakování probrané látky, jen s rozdílným umístěním výukových hodin v týdnu. Volba využití této formy výuky pro opakování probrané látky a ne pro její výklad je z důvodu nedostatečného množství faktických informací ve hře.

Jedna hodina bezprostředně navazovala, druhá se konala 2 dny poté (z důvodu dělení na skupiny chlapců a dívek).

Výuka se konala na ZŠ Tupolevova, kde pracuji jako učitel ICT a Tv, s žáky 7 A. Hodina, kterou jsem zvolil pro testování této formy výuky, navazovala na hodinu dějepisu. V té byli žáci seznámeni s látkou klasickým způsobem, tzn. výkladem látky učitelem, prací s učebnicí a zápisem do sešitů. Následně se žáci během přestávky přesunuli do počítačové učebny.

Ve výuce jsem postupoval dle časového plánu. Žáky jsem vyzval, aby se posadili k počítačům podle zkušeností s hrou Age of Empire a spustili ji. Do jedné části učebny začátečníky, kteří hru hráli jen několikrát do druhé části učebny pokročilé, vždy tak aby si navzájem nemohli nahlížet do monitorů. Žáci sestavili týmy dle vlastní volby.

Rozsazení začátečníků Z a pokročilých P



Během této činnosti jsem si spustil projektor a na interaktivní tabuli promítl text s popisem situace a cíli jednotlivých týmů. Formou krátké přednášky jsem vylíčil situaci a scénář podle, kterého mají týmy postupovat. Také pravidla zejména pravidlo dodržování příměří v prvních 5 minutách hry. Poté jsem požádal pokročilého žáka, aby dle mých instrukcí „založil" hru pro pokročilé, já jsem vytvořil hru pro začátečníky.

Hry byly spuštěny současně. Během hry mohou žáci pro komunikaci používat jen chat, žádné hlasité dohadování.

Během hry jsem kontroloval dodržování pravidel, cílů týmů a poskytoval rady všem zúčastněným pouze k ovládání hry nikoli k taktice nebo a silách ostatních žáků.

Ve správný okamžik jsem spustil odpočítávání konce a vyčkával, jak hra dopadne. Po zaznění gongu jsem vyzval všechny hráče, aby hru již neovládali, respektive vyzval tým, který nedosáhl hlavního cíle, aby hru vzdal.

Poté jsem žáky pochválil za jejich snahu a vyzdvihl zajímavé momenty hry. Dále jsem zahájil diskuzi na téma, zda by se dějiny změnily či nikoliv?

11.4 Zhodnocení

Výuka pomocí komerční hry Age of Empire II, byla úspěšná v několika oblastech.

- byla pro žáky zábavou
- nutila je zamyslet se nad tím: *Co mám vytvořit abych mohl zasít s obilí,* apod.
- nastínila žákům, jak těžký byl život ve středověku
- pomohla žákům představit si historické skutečnosti
- rozpoutala diskusi žáků
- v testech byli žáci více úspěšnější než v jiných

Vzhledem k velmi emotivním rozhovorům, které probíhali během zhodnocení výsledků hry jsem přesvědčen, že výuka poskytla žákům zážitky a osobní zkušenosti.

Test znalostí byl proveden o 14 dní později, učitelem dějepisu. Písemný test znalostí dopadl nadprůměrně dobře, oproti jiným, které žáci psali dříve.

11.5 Návrhy témat, scénářů a úkolů

11.5.1 Vyučovaná látka – Anglie a Francie v pozdním středověku

Téma vyučovací hodiny – Povstání francouzského lidu proti útlaku Angličanů

Cíl hodiny: Opakování probrané látky.

Pomocí počítačové hry Age of Empires II (AoE II), si žáci sami vyzkouší, jak těžké bylo žít ve 14. století. Proto hru použijeme jako opakování již probrané látky, konkrétně povstání francouzského lidu proti Anglickým utiskovatelům. Je nezbytné aby, učitel uvedl žáky do příběhu a na konci zakončil hodinu hodnocením.

Popis situace:

Píše se rok 1429. Anglická vojska obsazují Francii a kontrolují rozsáhlá území Francie na sever od řeky Loiry. Francouzský král se dokonce vzdává trůnu ve prospěch Angličanů. Venkovany nikdo nechrání, jsou zanecháni na pospas loupeživým bandám Angličanů i zlodějů. Zoufalí a zbídačený lid Francie objevuje Johanku z Arcu, chudou dívku, která uchopila meč a vzbouřila se. Johance čisté duši, mladé dívce lidé uvěří a přidávají se k jejímu vzdoru. Začíná povstání, francouzští muži vytvořili armádu a připravují se na bitvu s Angličany u města Orleáns (SCHULZ, 1998)

Scénář hry:

Blíží se slavná bitva u města Orleáns. Město Orleáns ovládají Angličané. Johanka z Arku mobilizuje všechny Francouze k vyhnání Angličanů.

Časové rozvržení hry: celkem 30 min.

0 – 5 Přípravná část, dodržování příměří.

5 – 30 Příměří ukončeno, Angličané mohou napadat francouzské vesnice, Francouzi se připravují na obléhání Orleans.

20 – 28 Francouzi obléhají Orleans, Angličané mobilizují obranu města,

28 – 30 Spuštění odpočítávání 2 minuty do konce, konec je otevřený

Pokyny k realizaci a sestavení hry:

- Žáky rozdělíme do několika skupin maximálně po 8.

  Je nutné zohlednit žáky, kteří nikdy nehráli (během hry potřebují pomoc od zkušeného žáka nebo učitele). Hry můžeme koncipovat tak, že hrají začátečníci a pokročilí v týmu společně (pokročilí jim poskytují ochranu a rady), nebo oddělíme začátečníky, pokročilé do několika paralelních her.
- V každé skupině koncipujeme počet žáků v týmu tak, aby měl za národ Francouzů mírnou převahu nad Angličany.
- Hráče upozorníme na přednosti jednotlivých národů. Angličané disponují skvělými lučištníky, vyplatí se tedy vyvíjet veškeré technologie podporující lučištníky (hroty šípů).
- Francouzi mohou využít domácího prostředí, proto využívají hrady k obraně. Jejich jedinečnou jednotkou jsou dřevorubci vrhající sekery a těžká kavalerie.
- Hru začínáme v době (Castle age) a přiměřeným množstvím surovin pro rozvoj všech důležitých budov a výzkumů. Hra se tím výrazně zkrátí.
- Hry nejsou zaměřené na rozvoj ekonomiky, přesto by žáci měli být nuceni těžit přírodní zdroje.
- Pokud si hru nepřipravíme ve scénáři bitev, nahradíme postavu Johanky králem nebo přímo hráčem.
- Pro výrazně lepší didaktický efekt hry, je vhodné hru připravit v editoru misí.
- Mapa hry: Evropská s řekami.

Tabulka 3:Povstání francouzů, úkoly pro hráče – tučně je znázorněn hlavní úkol

Tým Angličanů	Tým Francouzů
1. Vybudovat a opevnit město Orleáns.	1. Vybudovat vesnice a silnou armádu.
2. Ztížit Francouzům budování armády.	2. Chránit vesničany před nájezdy Angličanů
3. **Ubránit město Orleáns, nebo ustoupit.**	3. **Vyhnat Angličany z Orleánsu.**
4. Zajmout Johanku z Arku.(konvertovat)	4. Johanka nesmí být zajata ani padnout.

11.5.2 Vyučovaná látka – Křížové výpravy ve 12. století

Téma vyučovací hodiny – Druhá křížová výprava

Cíl hodiny: Opakování probrané látky.

Pomocí počítačové hry Age of Empires II (AoE II), si žáci samy vyzkouší, s jakými obtížemi se mohli potýkt panovníci Konrád III a Ludvík VII při druhé křížové výpravě do Jeruzaléma.

Popis situace: Křesťanské panství dosáhlo ve východním středomoří největšího rozmachu v roce 1130. Avšak existence vojenských států byla udržována jen díky jejich vysloveně vojenské organizaci a přílivu dalších bojovníků ze západu. Ve 12. století byla založena rytířská bratrstva, templářů, johanitů a německých rytířů, která zajišťovala bezpečí křesťanských panství. Reakce islámských národů na příliv cizinců byla očekávaná. Došlo k sjednocení islámských sil a vnikl silný mosulský Emirát. Jeho cílem bylo vyhnání křesťanských cizinců. Na pomoc proto vyrazili Byzantský císař Konrád III a Francouzský král Ludvík VII. Jejich cesta byla nazvána Druhou křížovou výpravou a měla za cíl porazit islámská vojska. Toho ale nedosáhli, křižácká vojska byla poražena a panovníci padli v boji. Vliv a moc islámských národů dál sílila.

Scénář hry:

Křesťanské panství vzdoruje nájezdům islámských vojsk. Panovníci triumfálně vyjíždí na pomoc pod vlajkou kříže. Musí se ovšem přeplout středozemní moře což je pomalé. Přijedou včas? Ubrání se bratrstvo rytířů templářů? ..... Dochází k bitvě s Islámskými, přežijí ji panovníci či nikoli?

Časové rozvržení hry: celkem 30 min.

0 – 5 Přípravná část, dodržování příměří.

5 – 30 Příměří ukončeno, islámští Turci mohou napadat křesťanské panství, týmy Byzantské a Francouzské připravují rytíře na přesun loděmi a mobilizují obranu panství.

20 – 28 Turci obléhají panství, Byzanci a Francouzi pomáhají při obraně panství a pokoušejí se Turky vytlačit.

28 – 30 Spuštění odpočítávání 2 minuty do konce, konec je otevřený

Pokyny k realizaci a sestavení hry:

- Žáky rozdělíme do několika skupin maximálně po 8.
  Je nutné zohlednit žáky, kteří nikdy nehráli (během hry potřebují pomoc od zkušeného žáka nebo učitele). Hry můžeme koncipovat tak, že hrají začátečníci a pokročilí v týmu společně (pokročilí jim poskytují ochranu a rady), nebo oddělíme začátečníky, pokročilé do několika paralelních her.
- V každé skupině koncipujeme počet žáků v týmu tak, aby měl za národ Islámských Turků mírnou převahu nad Byzanci a Francouzi.
- Hráče upozorníme na přednosti jednotlivých národů.
  Francouzi mohou využít domácího prostředí, proto využívají hrady k obraně. Jejich jedinečnou jednotkou jsou dřevorubci vrhající sekery a těžká kavalerie.
- Hru začínáme v době (Castle age) a přiměřeným množstvím surovin pro rozvoj všech důležitých budov a výzkumů. Hra se tím výrazně zkrátí.
- Hry nejsou zaměřené na rozvoj ekonomiky, přesto by žáci měli být nuceni těžit přírodní zdroje.
- Typ hry hrajeme s panovníky (tzv. „královražda")
- Pro výrazně lepší didaktický efekt hry, je vhodné hru připravit v editoru misí.
- Mapa hry: Poušť

Tabulka 4: Křížové výpravy, úkoly pro hráče - tučně je znázorněn hlavní úkol

Týmy Byzantské a Francouzské	Tým Islámských Turků
1. Sešikovat rytíře a vyrazit na pomoc městu	1. **Donuťte křížové rytíře opustit naši vlast**
2. Zapojit se do obrany města	2. Zničte jejich město
3. **Postavte Turkům a vytlačte je z panství**	3.
4. Panovníci nesmí padnout	4.

12 ZÁVĚR

Herní průmysl dnes vytváří obrovské množství nejrůznějších interaktivních her a herních platforem. Převážná většina je určena výhradně zábavě, přesto jsou mezi nimi na trhu tituly, využitelné k realizaci výuky. Dále jsou vytvářeny „Seriouse games" a „Education games", často z iniciativy mezinárodních organizací OSN, UNHCR, ESF, atd., které pomocí interaktivních her zviditelňují světové problémy. Tyto hry obsahují informační base, které žáci využívají pro získání informací o řešených problémech.

Tato práce se zabývá vytvořením jejich přehledu a v didaktické části navrhuje modelové využití ve výuce žáků základních škol. V této práci můžete najít interaktivní hry mnoha žánrů, z nich každá rozvíjí určitá témata vyučovaných předmětů.

Ve výzkumné části práce je realizován dotazníkový průzkum zaměřený na zjištění faktů, které popisují vztahy skupin realizujících vzdělání k interaktivním hrám, zejména dětí ve věku 10-15let, jejich rodičů a učitelů. Poslední zmiňované skupině poskytuje tato práce cenné informace a inspiraci pro realizaci výuky.

Dotazníkový průzkum je proveden dvěma způsoby. Dotazníky určené žákům a rodičům jsem vytvořil pomocí online webové aplikace, která byla dostupná čtyřiadvacet hodin denně. Dotazníky určené učitelům byly distribuovány osobně, v textové formě. V rámci průzkumu byli osloveni rodiče žáků, pro zjištění, jak jsou informováni o herních produktech, o vhodných hrách pro jejich děti a hodnocení interaktivních her.

Práce se zabývá představením organizací sestavujících hodnotící raitingy interaktivního softwaru.

Průzkum přinesl zajímavé zjištění např. 43% rodičů diskutuje se svými dětmi o obsazích her. 38,8% diskutuje s dětmi, až když zahlédnou odporné scény.

20% uvedlo, *Hrám nerozumím, se svými dětmi o nich nemluvím.* Toto je naprosto nezodpovědné chování rodičů.

H1: Na základě provedeno šetření lze konstatovat. Komerční edukační hry jsou na našem trhu dostupné (viz. PEGI) ve velké míře pro děti předškolního věku, pro děti školního věku jsou dostupné dva tituly a pro děti starší 11 let nejsou distribuovány žádné. Edukační hry pro děti základních škol jsou vytvářené různými světovými

organizacemi např. v on-line verzích, ale jejich počet je naprosto minimální ve srovnání s počtem distribuovaných her zábavných.

H2: Tato hypotéza se potvrdila jen částečně. Ze závěrů dotazníkového šetření vyplívá, že zvláště chlapci mají velmi dobrý přehled v nabídce interaktivních her, ovšem převážná většina hraje hry pro ně nevhodné určené dospívajícím. Zatímco dívky nejsou příliš informované, často si nepamatují názvy her, ale preferují hry vhodné svému věku.

H3: Z výsledků dotazníkového průzkumu vyplývají zjištění. Více jak polovina oslovených rodičů vždy promýšlí výběr her, ale vybírají je podle informací a požadavků dítěte. Další velká skupina rodičů je informována dostatečně a hry vybírá dle svého úsudku. Při výběru her poskytují informace prodavači, jen malé skupině rodičů. Rodičům při výběru vhodných her velmi dobře pomáhá PEGI rating hodnocení podle věku, 95% rodičů jej zná.

H4: Tato hypotéza se potvrdila jen částečně, protože polovina oslovených rodičů vybírá hry dle doporučení dětí.

13 SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ

13.1 Seznam literatury

Knihy

1. MIČIENKA, M., JIRÁK, J. a kol. *Základy mediální výchovy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2007. 296 s. ISBN 978-80-7367-315-4
2. RAESSENS, J., GOLDSTEIN, J. *Handbook of computer game*. 1.vyd. Londýn: The MIT Press Cambridge, 2005. 451 s. ISBN 0-262-18240-8
3. NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost*. Portál, 2003. 152 s.
4. SMÉKAL, V., MACEK, P. a kol. *Utváření a vývoj osobnosti*. 1. vyd. Brno: Barrister & Principál – studio s.r.o., 2002. 264 s. ISBN 80-85947-838
5. PROKEŠ, J. *Pane počítač, pojďte si hrát aneb virtuální paci, paci, pacičky*. Zpravodaj ÚVT MU., 2001
6. NEŠPOR, K. *Počítače a zdraví*. Ben, 1999
7. SCHULZ, J. *Dějepis 7*. 1. vyd. Olomouc: Prodos spol. s.r.o., 1998. 112 s. ISBN 80-7230-009-1
8. FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi*. 1. vyd. Praha: Portál, 1997. 383 s. ISBN 80-7178-063-4
9. PRŮCHA, J. *Pedagogický výzkum uvedení do teorie a praxe*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 1995. 132 s. ISBN 80-7184-132-3
10. KUNCZIK, M. *Základy masové komunikace*. Praha: Karolinum, 1995
11. ČELÁKOVÁ, N., ČELÁK, J. *Za tajemstvím počítačových her*. 1. vyd. Praha: Grada a.s., 1992. 168 s. ISBN 80-85623-39-0
12. FEYNMAN, R. P. *To snad nemyslíte vážně, pane Feynmane*. Praha: Mladá fronta, 1987.
13. NIELSEN, E. *Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games. PhD Thesis*, University of Copehagen, 2005

Časopisy

1. BACH, M. Mafia II. *Level*, duben 2008, 164, s. 52-59
2. SIMONIDES, J. Informační technologie ve vzdělání. *Učitelský zpravodaj*, únor 2008, 6, s. 15-16
3. BROM, C. Výukové hry: jak bude vypadat tvoje Evropa. *Třetí pól*, květen 2007, s. 12-13
4. RYBKA, M. Psychologie hraní. *Level*, 2006, 135, s. 22-32
5. KÖPPLOVÁ, P. Hráči. *Instinkt*, 30 ročník, 2003, s. 24-27
6. Odbor prevence kriminality. *Vliv násilí v médiích na psychiku*, 2001

13.2 Internetové odkazy

1. [online], poslední aktualizace 26. 06. 2008, [cit. 2008-06-26] Dostupné z: http://www.ltscotland.org.uk/news/2008/educational/march/news_tcm4474083.asp
2. [online], poslední aktualizace 10. prosince 2004, [cit. 2008-03-10] Dostupné z: < http://it.pedf.cuni.cz/sitesm2/>
3. l [online]. Poslední aktualizace 1. 5. 2008, [cit. 2008-03-01]. Dostupné z: < http://www.rvp.cz/clanek/1534 >
4. [online], poslední aktualizace 1. 5. 2008, [cit. 2008-02-10] Dostupné z: <http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/rozsireni_a_vyuzivani_pocitacu_a_internetu_v_domacnostech_a_mezi_jednotlivci_v_cr >
5. [online], poslední aktualizace 1. 5. 2008, [cit. 2008-02-10] Dostupné z: <http://www.czso.cz/csu/2007edicniplan.nsf/publ/9701-07-v_roce_2007>
6. [online], poslední aktualizace 1. 5. 2008, [cit. 2008-02-10] Dostupné z: <http://www.czso.cz/csu/2006edicniplan.nsf/publ/9701-06-v_roce_2006>
7. [online], poslední aktualizace 23. 4. 2008, [cit. 2008-05-10] Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher
8. [online], poslední aktualizace 10. 4. 2008, [cit. 2008-05-10] Dostupné z http://www.hrej.cz/katalog-her/
9. [online], poslední aktualizace 23. 4. 2008, [cit. 2008-05-12] Dostupné z http://www.helpforenglish.cz/tipy-a-triky/c2006031403-Ten-Little-Indians---Skola-hrou.html
10. [online], poslední aktualizace 25. 4. 2008, [cit. 2008-04-20] Dostupné z http://www.helpforenglish.cz/cz/informace/c2007100201-Pokracovani-Ten-Little-Indians-BUDE-.html
11. [online], poslední aktualizace 3. 5. 2008, [cit. 2008-05-04] Dostupné z http://www.srom.hranet.cz/SIPVZ/multi/triplege.htm
12. [online], poslední aktualizace 3. 5. 2008, [cit. 2008-05-04] Dostupné z http://pc.hrej.cz/clanky/recenze/imperium-romanum/
13. [online], poslední aktualizace 4. 5. 2008, [cit. 2008-05-04] Dostupné z http://pc.hrej.cz/hry/strategie/tahova/hearts-of-iron/

14. [online], poslední aktualizace 10. 5. 2008, [cit. 2008-05-10] Dostupné z http://www.ensemblestudios.com/Games/AgeOfKings/Default.aspx
15. [online], poslední aktualizace 23. 4. 2008, [cit. 2008-05-11] Dostupné z http://www.ageofempires3.com/
16. [online], poslední aktualizace 30. 4. 2008, [cit. 2008-05-11] Dostupné z http://c4.firebird.cz/
17. [online], poslední aktualizace 10. 5. 2008, [cit. 2008-05-11] Dostupné z http://anno.de.ubi.com/
18. [online], poslední aktualizace 15. 5. 2008, [cit. 2008-05-20] Dostupné z http://www.2kgames.com/civcityrome/civcity.html
19. [online], poslední aktualizace 19. 5. 2008, [cit. 2008-05-20] Dostupné z http://www.mafia-game.cz/
20. [online], poslední aktualizace 15. 4. 2008, [cit. 2008-05-20] Dostupné z http://www.mafia2.cz/
21. [online], poslední aktualizace 23. 5. 2008, [cit. 2008-06-02] Dostupné z http://www.gamesport.cz/-pocitacove-hry-novinky-microsoft-flying-simulator-2002?PHPSESSID=f39082abfbc6453727102a197288be1a
22. [online], poslední aktualizace 3. 6. 2008, [cit. 2008-06-10] Dostupné z http://www.hhmi.org/biointeractive/vlabs/transgenic_fly/index.html
23. [online], poslední aktualizace 5. 6. 2008, [cit. 2008-06-10] Dostupné z www. mathsisfun.com
24. [online], poslední aktualizace 20. 4. 2008, [cit. 2008-06-10] Dostupné z http://www.thesims2.cz/
25. [online], poslední aktualizace 29. 5. 2008, [cit. 2008-06-11] Dostupné z http://pc.hrej.cz/plne-hry/strategie/socialni-simulator/domaci-nasili-game-over
26. [online], poslední aktualizace 10. 6. 2008, [cit. 2008-06-11] Dostupné z http://pc.hrej.cz/plne-hry/strategie/realtime/food-force/
27. [online], poslední aktualizace 9. 6. 2008, [cit. 2008-06-11] Dostupné z http://www.evropa2045.cz/
28. [online], poslední aktualizace 9. 6. 2008, [cit. 2008-06-11] Dostupné z http://www.globalconflicts.eu/
29. [online], poslední aktualizace 10. 6. 2008, [cit. 2008-06-12] Dostupné z http://www.playagainstallodds.com/

30. [online], poslední aktualizace 18. 6. 2008, [cit. 2008-06-19] Dostupné z http://www.honoloko.com
31. [online], poslední aktualizace 18. 6. 2008, [cit. 2008-06-19] Dostupné z http://xzone.cz/nahledgame.php3?idg=1670&ref=fps
32. [online], poslední aktualizace 15. 6. 2008, [cit. 2008-06-19] Dostupné z http://pc.hrej.cz/hry/strategie/tahova/civilization-call-to-power/
33. [online], poslední aktualizace 20. 6. 2008, [cit. 2008-06-21] Dostupné z http://pc.hrej.cz/hry/strategie/budovatelska/sim-city-3000/
34. [online], poslední aktualizace 20. 6. 2008, [cit. 2008-06-22] Dostupné z http://simcitysocieties.ea.com/about.php?languageCode=26
35. [online], poslední aktualizace 21. 6. 2008, [cit. 2008-06-23] Dostupné z http://www.hraj-super-hry.cz/na/pc-hry/strategie/zoo-empire
36. [online], poslední aktualizace 23. 6. 2008, [cit. 2008-06-23] Dostupné z http://www.microsoft.com/cze/games/pc/zootycoon2/
37. [online], poslední aktualizace 20. 6. 2008, [cit. 2008-06-23] Dostupné z http://www.re-mission.net/site/game/index.php
38. [online], poslední aktualizace 20. 6. 2008, [cit. 2008-06-23] Dostupné z http://www.pegi.info/cs/index/
39. [online], poslední aktualizace 20. 6. 2008, [cit. 2008-06-23] Dostupné z http://www.pegi.info/cs/index/id/58
40. [online], poslední aktualizace 20. 6. 2008, [cit. 2008-06-23] Dostupné z http://www.pegi.info/cs/index/id/59

13.3 Seznam tabulek

Tabulka 1: Použití internetu jednotlivci 14
Tabulka 2: Ikony rating ESRB 116
Tabulka 3: Úkoly pro hráče – tučně je znázorněn hlavní úkol 152
Tabulka 4: Úkoly pro hráče - tučně je znázorněn hlavní úkol 154

13.4 Seznam grafů

Graf 1: Vybavenost domácností osobním počítačem, připojením k internetu celkově a vysokorychlostním připojením 12
Graf 2: Uživatelé osobního počítače celkem, podle pohlaví a podle věku 13
Graf 4: Vybavení škol PC a internetem 21
Graf 4: Věkové rozložení souboru žáků 126
Graf 5: Činnosti žáků u počítačů ve volném čase 126
Graf 6: Používání výukových programů 127
Graf 7: Herní zařízení používaná žáky 127
Graf 8: Průměrná doba hraní v jediném týdnu 128
Graf 9: Průměrný doba hraní v jediném dni 128
Graf 10: Nejhranější strategické hry 129
Graf 11: Nejhranější akční hry 129
Graf 12: Nejhranější simulátory 131
Graf 13: Nejhranější „SPORTOVNÍ“ hry 131
Graf 14: Nejhranější „ON - LINE“ hry 132
Graf 15: Zhodnocení způsobů hraní her na internetu 132
Graf 16: Grafické znázornění využití volného času u počítače u chlapců 136
Graf 17: Grafické znázornění využití volného času u počítače u dívek 136
Graf 18: Množství hodin strávených žáky průměrně v týdnu u počítače 137
Graf 19: Oblíbenost strategických her u žáků 137
Graf 20: Oblíbenost akčních her u žáků 138
Graf 21: Oblíbenost RPG her u žáků 138
Graf 22: Oblíbenost Adventury u žáků 139
Graf 23: Oblíbenost Simulátorů u žáků 139
Graf 24: Zhodnocení způsobů hraní her na internetu u chlapců a dívek 140
Graf 25: Zastoupení věkových skupin dětí 141

13.5 Obrázky

Obrázek 1: Ten Little Indians 66
Obrázek 2: Ten Little Indians 67
Obrázek 3: Ten Little Indians 67
Obrázek 4: Ten Little Indians 68
Obrázek 5: Triple Play Plus English 69
Obrázek 6: Triple Play Plus English 69
Obrázek 7: Triple Play Plus English 69
Obrázek 8: Imperium Romanum 71
Obrázek 9: Imperium Romanum 71
Obrázek 10: Imperium Romanum 71
Obrázek 11: Imperium Romanum 71
Obrázek 12: Hearts of Iron 72
Obrázek 13: Hearts of Iron 72
Obrázek 14: Age of Empires II 73
Obrázek 15: Age of Empires II 73
Obrázek 16: Age of Empires II 74
Obrázek 17: Age of Empires III 75
Obrázek 18: Age of Empires III 76
Obrázek 19: Age of Empires III 76
Obrázek 20: Caesar IV 76
Obrázek 21: Caesar IV 77
Obrázek 22: Caesar IV 77
Obrázek 23: Anno 1503 78
Obrázek 24: Anno 1503 78
Obrázek 25: Anno 1503 78
Obrázek 26: Anno 1503 78
Obrázek 27: Anno 1503 79
Obrázek 28: Anno 1503 79
Obrázek 29: CivCity: Rome 80
Obrázek 30: CivCity: Rome 80
Obrázek 31: CivCity: Rome 80
Obrázek 32: CivCity: Rome 80

Obrázek 33: Mafia 81
Obrázek 34: Mafia 81
Obrázek 35: Mafia 2 82
Obrázek 36: Mafia 2 82
Obrázek 37: Microsoft Flying simulátor 2002 83
Obrázek 38: Microsoft Flying simulátor 2002 83
Obrázek 39: The Transgenic Fly Virtual Lab 84
Obrázek 40: The Neurophysiology Lab 85
Obrázek 41: www. mathsisfun.com 86
Obrázek 42: www. mathsisfun.com 86
Obrázek 43: The Sims 86
Obrázek 44: The Sims 86
Obrázek 45: The Sims 2 87
Obrázek 46: Domácí násilí – Game over! 88
Obrázek 47: Domácí násilí – Game over! 88
Obrázek 48: Food Force 89
Obrázek 49: Food Force 89
Obrázek 50: Food Force 89
Obrázek 51: Food Force 89
Obrázek 52: EUROPA 2045 90
Obrázek 53: EUROPA 2045 90
Obrázek 54: EUROPA 2045 91
Obrázek 55: EUROPA 2045 91
Obrázek 56: EUROPA 2045 91
Obrázek 57: EUROPA 2045 91
Obrázek 58: EUROPA 2045 92
Obrázek 59: EUROPA 2045 92
Obrázek 60: Global Conflicts: Palestine 93
Obrázek 61: Global Conflicts: Palestine 93
Obrázek 62: Hra na uprchlíky 95
Obrázek 63: Hra na uprchlíky 96
Obrázek 64: Hra na uprchlíky 96
Obrázek 65: Emergency 4: Global Fighters for Life 98
Obrázek 66: Emergency 4: Global Fighters for Life 98

Obrázek 67: Civilization: Call to Power 99
Obrázek 68: Civilization: Call to Power 99
Obrázek 69: Sim City 3000 100
Obrázek 70: Sim City 3000 100
Obrázek 71: Sim City Societies 102
Obrázek 72: Sim City Societies 102
Obrázek 73: Zoo Empire 103
Obrázek 75: Zoo Tycoon 2 104
Obrázek 76: Zoo Tycoon 2 104
Obrázek 77: Re-Mission 105
Obrázek 78: Re-Mission 105
Obrázek 79: Re-Mission 105
Obrázek 80: Ikony raiting dle věku 117
Obrázek 80: Ikony raiting dle obsahu 118
Obrázek 81: PEGI vyhledávání 118
Obrázek 82: Státy používající hodnocení PEGI 119
Obrázek 82: Ikony raiting dle věku 142
Obrázek 80: Ikony raiting dle obsahu 143

13.6 Seznam příloh

Příloha 1: Co mě hry naučily 1680
Příloha 2: Dotazník PEGI 177
Příloha 3: Dotazník pro učitele/ky 1802
Příloha 4: Dotazník 2007 180

Příloha 1

CO MĚ HRY NAUČILY

01 - Jsi:

Chlapec	105	51 %
Dívka	101	49 %
Celkem odpovědí	206	

02 - Kolik ti je let?

	10 let	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let
	1	2	3	4	5	6
Věk	1	9,2	28,5	20,8	22,7	17,9
Celkem odpovědí	207					

03 - Jak trávíš volný čas u počítače? Uveď co děláš nejčastěji. (více možností)

	ANO	NE
	1	2
Hraješ počítačové nebo...	88,2	11,8
Učíš se pomocí výukový...	41,5	58,5
Komunikuješ na "chatu"...	88	12
Brouzdáš po netu, proh...	86,5	13,5
jinak	75,6	24,4
Celkem odpovědí	207	

04 - Jaké výukové programy používáš?

	Jazykové - Ang, Něm, Špa, Ru, atd	Matematika	Čeština, Literatura	Fyzika,	Dějepis,	Přírodopis	Chemie	Zeměpis
	1	2	3	4	5	6	7	8
TERASOFT	27	15,2	15,6	7,6	8,5	12,8	3,3	10
LangMaster	16	17,3	13,6	12,3	8,6	4,9	14,8	12,3
jiný	16,1	13,5	13,1	12	10,9	13,1	9,1	12
Celkem odpovědí	132							

05 - Které další výukové programy používáš?

Celkem odpovědí 111

06 - Hry hraješ na? (uveď zařízení)

	Počítači - PC 1	Play Statinonu - PS/PSP 2	XBOXu 3	Wii 4	mobilním telefonu 5
Zatrhni	46,1	19,5	2,6	1,4	30,4

Celkem odpovědí 203

07 - Kolik hodin denně hraješ počítačové hry? (průměrně v 1 týdnu)

	Více než 2h denně 1	1h denně 2	2h týdně 3	méně 4
Zatrhni	44,3	28,1	11	16,7

Celkem odpovědí 203

08 - Pokud jsi v předcházející otázce uvedl že hraješ - Více než 2h denně ? - napiš počet hodin.

	3 hodiny 1	4 hodiny 2	5 hodiny 3	více jak 5h 4	Ø
Zatrhni	47,6	25,7	11,4	15,2	1,9

Celkem odpovědí 105

09 - Hraješ „strategické“ hry?

ANO 114 55,1 %
NE 93 44,9 %
Celkem odpovědí 207

10 - Pokud Ano uveď jaké?

REAL-TIME - C&C, Warcraft, Starcraft, Lord of the Rings,	TAHOVÉ - Heroes of Might and Magic, Civilization, UFO, 2	BUDOVATELSKÉ - SimCity, Imperium Romanum, HospitalTycoon, City Life, Transport Tycoon 3	SOCIÁLNÍ - The Sims, Dogz, Catz, ZOOTycoon, Zoufalé manželky 4	RPG strategie - SpellForce, ParaWorld 5	Sportovní strategie - Football Manager, Championship Manager 6

	World In Conflict, Age of Empires 1					
Zatrhni	25,4	13,2	16,3	18	11,5	15,6
Celkem odpovědí	110					

11 - Které hry hraješ ty?

Celkem odpovědí 102

12 - Naučily tě strategické hry něco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 97

13 - Hraješ „akční" hry?

ANO	143	70,4 %
NE	60	29,6 %
Celkem odpovědí	203	

14 - Pokud Ano uveď jaké?

	1st person akce	3rd person akce	Taktické akce	Plošinovky	Arkády	Bojovky
	DOOM, Medal of Honor, CoD, Crysis, Unreal 1	Mafia, GTA, Lost Planet, Gears of War 2	SWAT, Ghost Recon, ArmA, Hidden & Dangerous, Delta Force, 3	Jazz Jackrabbit, Earthworm Jim 3D, 4	Spider-Man, LEGO Star Wars, Rayman 5	Mortal Kombat, Virtua Fighter 2 6
Zatrhni	23,5	35,6	14,2	4,2	12,1	10,4
Celkem odpovědí	135					

15 - Které hry hraješ ty?

Celkem odpovědí 120

16 - Naučily tě akční hry něco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 117

17 - Hraješ „RPG“ hry?

ANO 63 30,6 %
NE 143 69,4 %
Celkem odpovědí 206

18 - Pokud Ano uveď jaké?

		2D - Fallout, DIABLO, 1	3D - ZAKLÍNAČ, OBLIVION, GOTHIC, Final Fantasy 2
Zatrhni		39,1	60,9
Celkem odpovědí	56		

19 - Které hry hraješ ty?

Celkem odpovědí 51

20 - Naučily tě RPG hry něco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 49

21 - Hraješ ADVENTURY?

ANO 72 35,8 %
NE 129 64,2 %
Celkem odpovědí 201

22 - Pokud Ano uveď jaké?

		2D a 3D - Polda, Horké léto, Runaway, Escape from Monkey Island 1	3D akce - Tomb Raider, Harry Potter, Hitman, BioShock, Prince of Persia, Indiana Jones 2
Zatrhni		31	69
Celkem odpovědí	69		

23 - Které hry hraješ ty?

Celkem odpovědí 56

24 - Naučily tě ADVENTURY něco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 54

25 - Hraješ SIMULÁTORY?

ANO 132 65 %
NE 71 35 %
Celkem odpovědí 203

26 - Pokud Ano uveď jaké?

		Letecké simulátory IL-2: Sturmovik, Flight Simulator, Blazing Angels, Battle of Europe 1	Závodní simulátory Need for Speed, MotoGP, FlatOut, Driver 2	Vesmírné simulátory Battlestar Galactica, Space Force 3	Tankové simulátory iM1A2 Abrams, T72: Balkans on Fire!, Steel Fury - Kharkov 1942 4	Námořní simulátor Age of Pirates, Ship Simulator, Silent Hunter 5	Dopravní simulátory Loco Mania, Trainz Railroad Simulator, 18 Wheels of Steel 6
Zatrhni		16,6	53,1	2,3	5,7	8	14,3
Celkem odpovědí	101						

27 - Které hry hraješ ty?

Celkem odpovědí 103

28 - Naučily tě SIMULÁTORY něco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 96

29 - Hraješ „SPORTOVNÍ“ hry?

ANO 99 48,3 %
NE 106 51,7 %
Celkem odpovědí 205

30 - Pokud Ano uveď jaké?

	Fotbal - Pro Evolution Soccer, FIFA Football 1	Lyžování - Freak Out - Extreme Freeride, Alpine Ski Racing 2	Hokej - NHL 2007, Wayne Gretzky and the HNLPA All-Stars, NHL 08 3	Ostatní sporty - Tony Hawk's, Virtua Tennis, Olympic Games 4
Zatrhni	31,4	17,6	28,6	22,4

Celkem odpovědí 95

31 - Které hry hraješ ty?

Celkem odpovědí 68

32 - Naučily tě SPORTOVNÍ hryněco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 73

33 - Hraješ „ON - LINE“ hry?

ANO	140	68,6 %
NE	64	31,4 %
Celkem odpovědí	204	

34 - Pokud Ano uveď jaké?

	real time strategie RTS ----- C&C, Warcraft, Starcraft, Lord of the Rings, 1	hry z tvého pohledu FPS ----- Battlefield, CoD, Counter Strike, unreal tournament 2	hra s postavou hrdiny RPG ---- -- WoW, City of Heroes, LotR, Dark Age 3	MPOG --- --Travian, Divoké kmeny, Gladiators, Bite Fight, Ogame, 4	FREE hry ---- - Line rider, jiné 5
Zatrhni	15,2	21,8	14,4	31,7	16,9

Celkem odpovědí 132

35 - Které hry hraješ ty?

Celkem odpovědí 102

36 - Na internetu hraješ .....(doplň dle možností).

sám	79	41,7 %
s kamarády	73	37,4 %
jsem členem klanu, guildy, crew, týmu.	50	20,9 %

Celkem odpovědí 140

37 - Naučily tě ON-LINE hry něco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 109

38 - Hraješ „DĚTSKÉ“ hry?

ANO	70	35,4 %
NE	128	64,6 %
Celkem odpovědí	198	

39 - Pokud Ano uveď jaké?

		Adventury - Harry Potter, Letopisy Narnie, Cars, 1	Silmulátory - Cats, Dogs, Hors, 2	jiné 3
Zatrhni		53,3	28,6	18,1
Celkem odpovědí	72			

40 - Které hry hraješ ty?

Celkem odpovědí 53

41 - Naučily tě "dětské" hry něco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 48

42 - Hraješ „LOGICKÉ“ hry?

ANO 82 41 %
NE 118 59 %
Celkem odpovědí 200

43 - Pokud Ano uveď jaké?

		plošinové - Fish Fillets, Lemmings, Berušky 1	Karetní a Šachové - Solitare, Dáma, Chessmaster 2	jiné 3
Zatrhni		40	36,2	23,8
Celkem odpovědí	71			

44 - Naučily tě LOGICKÉ hry něco (vědomosti, dovednosti), co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

Celkem odpovědí 59

45 - Pokud ti v dotazníku něco chybělo napiš to zde:

Celkem odpovědí 88

Příloha 2

Dotazník PEGI

Vyplněním tohoto dotazníku se účastníte výzkumu, který si položil za cíl zjistit, čím se rodiče řídí, když kupují svým dětem počítačové hry, výukové hry, vzdělávací programy. Za vyplnění dotazníku, které trvá cca 2 minuty, **Vám velice děkuji**.

Jak odpovídat? Vždy vyberte odpověď nejlépe vystihující skutečnost.

1. Prosím uveďte následující údaje: Váš věk: Věk dítěte/dětí: Pohlaví dětí:

Kupujete dětem?:

2. Počítačové hry ANO NE
3. Výukové hry / vzdělávací programy ANO NE

4. Když vybíráte počítačové hry, přemýšlíte zda, jsou vhodné pro Vaše dítě?(z hlediska obsahu násilí, tématu, atd..)

   a) Vždy promýšlím koupi
   b) Někdy
   c) Ne – kupuji jen to, co si přeje mé dítě

5. Při výběru počítačové hry si necháváte poradit od:

   a) Obchodníka / prodejce
   b) Dítěte, pro které počítačové hry kupuji
   c) Sám/a rozhoduji

6. Jaký mají význam následující ikony?:

   a) bodové hodnocení her
   b) počet hráčů, kteří mohou hrát počítačové hry
   c) věkové kritérium pro které jsou počítačové hry určeny

7. Pokud koupíte počítačovou hru určenou staršímu dítěti, hraje ji i mladší sourozenec?

   a) ANO b) NE c) nevím

8. Jaký mají význam následující ikony?:

a) popisují nebezpečné vlivy počítačové hry
b) hodnotí čím je počítačová hra přínosná
c) nevím, nikdy jsem nad tím nepřemýšlel/a

9. Které jevy Vám v počítačových hrách nejvíce vadí? (**může být více odpovědí**)

a) Násilí b) Hazard c) Strach d) Diskriminace e) Sprostá slova f) Sex

10. Mluvíte se svými dětmi o obsahu her, které hrají, nebo chtějí hrát?

a) Ne, počítačovým hrám nerozumím
b) Ano, vždy si promluvíme o obsahu hry, ukáže/í mi ji.
c) Jen když zahlédnu vyloženě odporné situace.

11. Kolik času tráví Vaše dítě hraním počítačových her?

a) méně než 2h týdně
b) cca 2h týdně
c) 1h denně
d) Více jak 2h každý den

12. Navštívil/a jste někdy web organizace PEGI?

a) ANO b) NE, nevím o jejich existenci.

Velice Vám Děkuji za vyplnění dotazníku. Pro bližší informace o hodnocení počítačových her najdete na **www.pegi.info**

01 - Jste žena nebo muž?

žena	37	56,1 %
muž	29	43,9 %
Celkem odpovědí	66	

02 - Kolik je vám let?

Celkem odpovědí 67

03 - Uveďte pohlaví Vašich dětí.

	Chlepec 1	Dívka 2
Možnost zaškrtnout obo...	54,7	45,3

Celkem odpovědí 66

04 - Uveďte Věk Vašich dětí.

méně	17	17,8 %
10 let	12	10,3 %
11 let	11	8,8 %
12 let	27	32,7 %
13 let	10	7,2 %
14 let	11	8,7 %
15 let	10	7,3 %
více	10	7,2 %

Celkem odpovědí 67

05 - Kupujete dětem?

	ANO 1	NE 2
Počítačové hry	74,2	25,8
Výukové programy	62,9	37,1

Celkem odpovědí 67

06 - Když vybíráte počítačové hry, přemýšlíte zda, jsou vhodné pro Vaše dítě? (z hlediska obsahu násilí, tématu, atd..)

Ano - Vždy promýšlím koupi	38	59,4 %
Někdy	16	25 %
Ne – kupuji jen to, co si přeje mé dítě	10	15,6 %
Celkem odpovědí	64	

07 - Při výběru počítačové hry si necháváte poradit od:

a) Obchodníka / prodejce	6	9,5 %
b) Dítěte, pro které počítačové hry kupuji	32	50,8 %
c) Sám/a rozhoduji	25	39,7 %
Celkem odpovědí	63	

08 - Jaký mají význam následující ikony?

a) bodové hodnocení her	0	0 %
b) počet hráčů, kteří mohou hrát počítačové hry	2	3 %
c) věkové kritérium pro které jsou počítačové hry určeny	65	97 %
Celkem odpovědí	67	

09 - Pokud koupíte počítačovou hru určenou staršímu dítěti, hraje ji i mladší sourozenec?

ANO	34	52,3 %
NE	24	36,9 %
nevím	7	10,8 %
Celkem odpovědí	65	

10 - Jaký mají význam následující ikony?

a) popisují nebezpečné vlivy počítačové hry	37	55,2 %
b) hodnotí čím je počítačová hra přínosná	6	9 %
c) nevím, nikdy jsem nad tím nepřemýšlel/a	24	35,8 %
Celkem odpovědí	67	

11 - Které jevy Vám v počítačových hrách nejvíce vadí?

	a) Násilí 1	b) Hazard 2	c) Strach 3	d) Diskriminace 4	e) Sprostá slova 5	f) Sex 6
+	28,9	12,9	9,8	13,9	18	16,5

Celkem odpovědí 66

12 - Mluvíte se svými dětmi o obsahu her, které hrají, nebo chtějí hrát?

a) Ne, počítačovým hrám nerozumím 12 17,9 %
b) Ano, vždy si promluvíme o obsahu hry, ukáže/í mi ji. 29 43,3 %
c) Jen když zahlédnu vyloženě odporné situace. 26 38,8 %
Celkem odpovědí 67

13 - 11. Kolik času tráví Vaše dítě hraním počítačových her?

a) méně než 2h týdně 4 6 %
b) cca 2h týdně 20 29,9 %
c) 1h denně 30 44,7 %
d) Více jak 2h každý den 13 19,4 %
Celkem odpovědí 67

14 - Navštívil/a jste někdy web organizace PEGI?

ANO 3 4,5 %
NE 64 95,5 %
Celkem odpovědí 67

textove odpovedi

Kolik je vám let?			
	42	49	33
	45	35	35
40	36	36	36
25	35	43	32
41	39	36	37
25	32	35	46
43	41	46	39
36	43	43	42
50	47	34	39
36	35	52	41
47	42	32	39
39	35	42	35
39	36	47	32
38	37	39	34
42	37	35	37
33	35	45	
41	31	37	
37	36	47	

Příloha 3

Dotazník pro učitele/ky

V rámci mé diplomové práce bych chtěl zjistit Váš názor na využívání didaktických her a didaktických počítačových her ve vyučování. Děkuji Vám za vyplnění dotazníku. Anonymita zpracování je zaručena.

Vaše aprobace: Předměty, které vyučujete:

1. Používáte v hodinách didaktické hry **OBECNĚ**? (ústní, písemné, skupinové, ...)

   Ano Jaké?:
   Ne Proč?:

2. Pro jakou činnost používáte **didaktické hry**? (opakování, nová látka, atd...)

.....
.....

3. Používáte v rámci vyučování počítačové **výukové** programy?

   Ano Jaké?:

.....
   Ne Proč?:

4. Využíváte ve výuce počítačové didaktické hry nebo počítačové hry?

   Ano Jaké?:

.....
   Ne Proč?:

5. Zde mne zajímá Váš osobní názor. Je nějaká látka, nebo téma výuky, u kterého by Vám pomohla názorná simulace například didaktickou počítačovou hrou?

.....
.....
.....

Děkuji za Váš čas a Vaše odpovědi.
Ondřej Němeček

Příloha 4

DOTAZNÍK POČÍTAČOVÉ HRY

„CO TĚ HRY NAUČILY "

Základní pokyny: **zakroužkuj pravdivou odpověď, nebo nejbližší možnost.**
Pokud chceš, uveď příklady.

Věk:..... muž žena

1. Hraješ počítačové nebo konzolové hry? **Ano Ne**
Oboje

1a. Hry hraji na: a)PC b)PS(PSP) c)X-BOX d)Wii
e)Mobilu
Jiné
napiš:.....

1b. Používáš výukové hry - programy? Ano Ne
Jaké
napiš:.....

2. Jak často hraješ?

a)Více než 2h denně b)1h denně c)2h týdně
d)méně
napiš průměrný počet hodin za týden.....

3. Hraješ „strategické" hry? Ano Ne
3a. Pokud Ano uveď jaké?

:A: REAL-TIME **:B: TAHOVÉ**
(Comand&Conquer, Warcraft, Company of Heroes, StarCraft...) (Herroes, Comandos, Fallout)
Které hry hraješ
ty?:.....
.....
.....

3b. Naučily tě strategické hry něco, co ti pomohlo v životě nebo ve škole?
.....
.....
3c. Hraješ je:
:A: Sám **:B:**po síti s kamarády **:C:** po internetu

4. Hraješ „akční" hry? Ano Ne

4a. Pokud Ano uveď jaké?

:A: akce inspirované válkou (Call of Duty, Medal of Honor, Battlefield…)

:B: akce simulující „realitu“ (Flashpoint, Mafie, GTA, S.T.A.L.K.E.R ...)

:C: síťové střílečky (QUAKE, COUNTER STRIKE, UNREAL)

Které hraješ ty?:.....
.....
.....

4b. Naučily tě strategické hry něco, co ti pomohlo v životě nebo ve škole?
.....
.....

4c. Hraješ je:
:A: Sám :B:po síti s kamarády :C: po internetu

5. Hraješ „RPG“ hry? **Ano** **Ne**
5a. Pokud Ano uveď jaké?

:A: FANTASY/HISTORICKÉ (Oblivion, Gotic, Zaklínač…)

:B: On-line fantasy (wow,..)

Které hraješ ty?:.....
.....
.....

5b. Naučily tě strategické hry něco, co ti pomohlo v životě nebo ve škole?
.....
.....

5c. Hraješ je:
:A: Sám :B:po síti s kamarády :C: po internetu

6. Hraješ někdy „simulátory“? **Ano** **Ne**
6a. Pokud Ano uveď jaké?

:A: Letecké **:B: Automobilové**
(IL2, BlazingAngels, Fly simulator..) **(Need for speed, Driver, Race..)**
:C: Životní **:D: Budovatelské**
(the Sims, ZooTycoon, Catz, Dogz...) **(HospitalTycoon SimCity, RailTycoon…)**

6b. Naučily tě simulátory něco, co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

.....

.....

6c. Hraješ je:

:A: Sám :B:po síti s kamarády :C: po internetu

7. Hraješ „sportovní"hry? Ano Ne

7a. Pokud Ano uveď jaké?

:A: hokejové :B: fotbalové :C: jiné

(NHL 200x..) (Fifa 200x, Pro Evolution...) (Tonny Hawk, Lyže...)

7b. Naučily tě sportovní hry něco, co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

.....

.....

7c. Hraješ je:

:A: Sám :B:po síti s kamarády :C: po internetu

8. Hraješ „adventury"? Ano Ne

8a. Pokud Ano uveď jaké?

Lara Croft, Indian Jones, Pán prstenu, Harry Potter, Siberia, Sherlock Holmes...

8b. Naučily tě sportovní hry něco, co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

.....

.....

8c. Hraješ je:

:A: Sám :B:po síti s kamarády :C: po internetu

8. Hraješ „on-line"hry? Ano Ne

8a. Pokud Ano uveď jaké?

:A: Simulace světů :B: Boj hrdinů :C: jiné

(Divoké kmeny, Ogame, ..) (BiteFight, ...) (free hry,LineRider...)

Uveď
příklad:.....

8b. Naučily tě sportovní hry něco, co ti pomohlo v životě nebo ve škole?

.....
.....

8c. Hraješ je:

:A: Sám **:B:** s kamarády (tvoříme Klany)

Děkuji ti, že jsi ses zapojil a pravdivě odpovídal. Pokud ti v dotazníku něco chybělo, napiš to zde:..... Děkuji