SUPPORT OF INFORMATICS TEACHING BY THE AID OF GAMIFICATION ELEMENTS

[PODPORA VYUCOVANIA INFORMATIKY POMOCOU GAMIFIKACNYCH PRVKOV]

Nika Klimova

doi: 10.18355/PG.2019.8.1.14

Abstract

There are a number of classroom management systems on the market. One of them is Classcraft, which also contains gamification elements. In the paper we describe the implementation and evaluate the experience of using Classcraft in teaching informatics. The implementation took place in the school year 2017/2018 in the 5th year at the primary school with the kindergarten J. Bakossa in the subject Informatics. This school year is being implemented in the 6th and 8th grades, but already in the paid version.

Key words

classcraft, gamification, computer science teaching, classroom management system

196

Anotácia

Na trhu sa nachádza značné množstvo softvérov zameraných na manažment triedy (classroom management system). Jedným z nich je Classcraft, ktorý v sebe obsahuje aj gamifikačné prvky. V príspevku opisujeme implementáciu a hodnotíme skúsenosti z používania systému Classcraft vo vyučovaní informatiky. Implementácia prebehla pilotne v školskom roku 2017/2018 v 5. ročníku na ZŠ s MŠ J. Bakossa v predmete informatika. V tomto školskom roku prebieha implementácia do 6. a 8. ročníka, ale už v platenej verzii.

Kľúčové slová

classcraft, gamifikácia, vyučovanie informatiky, classroom management system

1 Úvod

Digitálna éra mení spôsob, akým ľudia riešia problémy, komunikujú, takisto ako myslia alebo sa učia (Michaličková a Lovászová, 2014). Na svete už máme generáciu ľudí, ktorá vyrástla s novými mediálnymi technológiami (Vrabec, 2010). Takíto ľudia sa označujú ako iGeneration, Net-Gen či na Slovensku zaužívaný pojem digitálni domorodci. Opakom sú digitálni prisťahovalci, ktorí sa do tejto doby nenarodili. Preto sa v dnešnej dobe vyvíjajú nové prvky vo vyučovacom procese, aby boli čo najviac prispôbené potrebám dnešných žiakov. Jedným z prvkov je aj gamifikácia

vo vyučovaní, ktorá sa dá dosiahnuť napríklad prostredníctvom systému Classcraft.

2 Gamifikácia

Gamifikácia pochádza z ang. g. Gamification: gam(e) + -ification, sloveso „to gamify“ a znamená koncept využívajúci herné myslenie/dizajn na neherný kontext/aplikácie za účelom zábavy a zapojenia používateľa (Jarábek, 2013). Využíva sa v rôznych odvetviach, napr. v armáde, v investovaní či vzdelávaní. Za všetkým treba hľadať prirodzenú túžbu dosiahnuť úspech, súťažiť, sebavyjadriť sa a iné. Existuje niekoľko mechanizmov, ktorými sa gamifikácia vyznačuje:

- úspechy (odmeňovanie napr. odznakmi),
- behavioral momentum (tendencia hráčov pokračovať v niečom, čo momentálne robia),
- blažená produktivita (ťažká práca hraním robí človeka šťastnejším ako keby relaxoval),
- bonusy (odmena za dokončenie problému),
- teória kaskádových informácií (informácie zverejňované v malých dávkach),
- odpočítavanie (určitý čas na určitú úlohu),
- kolaborácia spoločnosti (herná dynamika, kde je viacero ľudí riešiacich rovnaký problém),
- objavovanie (kde ako úspech prichádza prekvapenie),
- epický význam (viera, že hráč pracuje na niečom významnom a väčšom ako oni sami),
- free lunch (pocit, že hráč dostáva niečo zadarmo) a iné.

197

2.1 Prostredie Classcraft a jeho možnosti

Prostredie je určené pre žiakov, graficky sa približuje práve mladej generácii. Využíva mnohé prvky gamifikácie, ako napr. úspechy, bonusy, teóriu kaskádových informácií a iné. Učiteľské prostredie (obr. 1) je podobné, ale s inými funkcionalitami než študentské. Učiteľ si môže vytvoriť triedu, je tzv. Strážcom hry – nemá avatara, ale ovláda a pridáva body všetkým v skupine.

Obrázok 1 Učiteľské prostredie Classcraft

Hlavná ovládacia lišta sa nachádza vľavo, ktorá zahrňuje tzv. hlavné prostredie, kde sa pridávajú alebo odoberajú body, napr. za spoluprácu, za splnenú úlohu a ostatné – učiteľom dané – úspechy, príp. neúspechy (vyrušovanie na hodine).

Na lište sa nachádzajú aj skupinové nástroje, ktoré sa dajú využiť pri vytváraní klímy triedy a zherneí vyučovacieho procesu, úlohy, ktoré pozostávajú zo svetov a učiteľom vytvorených úloh a diskusie. V diskusii môže učiteľ komunikovať hromadne alebo jednotlivo so študentami, žiak však môže reagovať len na učiteľa, nie na spolužiaka.

Študentské prostredie (obr. 2) sa líši v hlavnej lište. Pozostáva z hlavného panelu, mojej skupiny, aby žiak videl spolužiakov, vybavenia oblečenia, zvierat, úloh a diskusie.

Obrázok 2 Študentské prostredie Classcraft

2.2 Vplyv Classcraft na vyučovanie na iných školách

Najviac používateľov využívajúcich Classcraft na vyučovacích hodinách je z USA (61 %), Kanady (13 %), Austrálie (7 %) a ostatných krajín (19 %) (Sanchez et al., 2017). Spoločnosť Classcraft uvádza, že podľa ich dotazníkov s 875 respondentmi, u 98 % študentoch sa zaznamenal zvýšený záujem, 99 % povedalo, že Classcraft mal pozitívny vplyv na správanie v triede, 88 % študentov sa zlepšilo v prospechu a 89 % učiteľov si myslí, že ich hodiny sú efektívnejšie (Classcraft Studios Inc., 2019). Classcraft sa radí medzi komplexné gamifikované systémy na rozdiel od jednoduchých, ako napr. Duolingo či Khan Academy (Damsa a Fromann, 2017).

Na školách vplyvom systému Classcraft vzrástla motivácia rozvíjať zručnosti 21. storočia (Mustafa, 2018). Učitelia tvrdia, že ich študenti sa zlepšili aj v technických zručnostiach, komunikácii a time-managemente (Watson, 2018).

3 Použité metódy

Zavedenie systému Classcraft prebehlo na Základnej škole s materskou školou Jána Bakossa, Bakossova 5, Banská Bystrica. Ide o štátnu základnú školu, ktorá v rámci Ineko hodnotenia (Ineko, 2018) dosiahla úroveň 4,9, čo predstavuje na škále 0 – 10 školu s priemernými výsledkami žiakov

spomedzi slovenských škôl. Táto škola bola vybratá na základe toho, že v nej autor participuje ako učiteľ informatiky. Implementácia systému Classcraft prebiehala na hodinách informatiky, čo predstavuje 1 vyučovaciu hodinu 1-krát do týždňa vo všetkých skupinách.

3.1 Participanti

V školskom roku 2017/2018 sme Classcraft zaviedli pilotne, zapojili sme len 1 skupinu – 5.A, ktorá pozostávala zo 16 žiakov.

V nasledujúcom školskom roku 2018/2019 boli zapojené viaceré skupiny – snažili sme sa zapojiť všetky skupiny, kde sme učili – teda dokopy 3 triedy pozostávajúce zo 6 skupín. Keďže išlo o platenú verziu na celý rok, 2 žiaci si konto nezakúpili. Spolu sa však zúčastnilo 64 žiakov (obr. 3).

Obrázok 3. Participanti

3.2 Pilotné skúsenosti so systémom Classcraft v šk. roku 2017/2018

Všetkým žiakom sa v školskom roku 2017/2018 vytvorilo vlastné konto, nakoľko pilotná implementácia Classcraft trvá na 1 mesiac zadarmo, po nezakúpení licencie po 1 mesiaci dochádza k obmedzeniu niektorých funkcionalít, napr. analýza študentov, domácich miláčikov, skupinových nástrojov a ďalšie. To, čo je prístupné zadarmo na dobu neurčitú, je triedny management – teda pridávanie bodov – a modifikácia vzhľadu avatara. Pravidelne sme pracovali s Classcraft od januára 2017 do apríla 2018, neskôr – po obmedzení funkcionalít – už len veľmi sporadicky. Nám ako učiteľovi chýbali skupinové nástroje, žiaci boli sklamaní z toho, že si už nemôžu „cvičiť“ domácich miláčikov. Na základe diskusie sme sa dohodli, že sa nám Classcraft páči a v budúcom školskom roku si ho zakúpime.

3.2.1 Prípadová štúdia

Vytvorili sme úlohu. Cieľom hodiny bolo, aby sa žiaci naučili vytvárať vizitky v Microsoft Word. Svet pozostával z 8 menších úloh. Tie sú rozmiestnené po svete, ktorý si učiteľ vyberie na základe viacerých možností. Žiaci nadobudnú pocit, že sa prechádzajú svetom, kým plnia jednotlivé úlohy. Posledná úloha je strategicky umiestnená na vrchol najvyššej hory (obr. 4). Žiaci si úlohu prečítajú, prepnú sa do okna MS Word a následne v ňom vypracujú úlohu. Všetky úlohy (tab. 1) sú robené v rovnakom duchu – prostredníctvom príbehu:

Tabuľka 1. Zoznam úloh k svetu Vytváranie vizitky

č.	Názov úlohy	Úloha
1	Šéf firmy	Ahoj, si šéf firmy Bakoša a ideš na stretnutie s inými šéfmi firiem z Banskej Bystrice. Potrebuješ však vizitku. Túto hodinu sa naučíme vytvárať vizitky!
2	Rozloženie okraja	Veľkí šéfovia by takúto prácu zadali svojim zamestnancom. Všetci tvoji zamestnanci dostali chrípku a neprídu do roboty. Stretnutie je už zajtra. Je to na tebe!
3	Tvoje údaje	Doplň vpravo dole do vizitky: meno firmy, meno a priezvisko, ulica firmy, mesto a PSČ
4	Písanie vľavo hore	Vľavo hore si napíš, čo robíš vo svojej firme. Ani šéf nemôže mať v práci vyložené nohy! Čo robia vo firmách šéfovia?
5	Obrázok	Tvoja vizitka je dosť nudná. Koho by zaujal len kúsok textu? Vlož do vizitky obrázok z internetu (klikneš na obrázok - Kopírovať, vo svojej vizitke - Vložiť)
6	Zmena typu písma	Zmeň písmo tak, aby bolo čo najkrajšie a najčitateľnejšie. Môžeš zmeniť farbu a aj veľkosť písma. Potrebuješ iných šéfov zaujať!
7	Odkukaj dobré nápady od tvojho tímu	Pozrite si v rámci tímu, čo ste vytvorili. Majú tvoji spolužiaci nápad, ktorý by si mohol použiť aj ty? Využi to, že pracujete v tíme a pomáhajte si. Ste tím!
8	Hurá	Si pripravený na stretnutie so šéfmi? Skontrolujte si v tíme vaše vizitky a ohodnoťte ich známkami. Každý dá známku členovi svojho tímu. Buďte spravodliví! Zavolajte pani učiteľku, ktorá sa o vašich známkach porozpráva a keď bude súhlasiť, známka je vaša!

Žiaci boli na začiatku hodiny rozdelení do 4 tímov po 3 – 4 vedľa seba sediacich žiakov. Už predtým pracovali s MS Word a mali skúsenosti s rozložením okraja, zarovnaním, vkladáním obrázku, typom písma. Tieto znalosti si mali precvičiť vo vytváraní vlastnej vizitky. Ako určite badať, postup vyhotovenia vizitky je určený v jednotlivých krokoch. Gamifikácia je zahrnutá tak, aby mali žiaci pocit, že sú „šéfovia firiem“, ktorým ochoreli zamestnanci, a teda si musia vizitku vytvoriť sami. Žiaci sa pocitu byť „šéfom“ veľmi potešili, najmä chlapci. Ako problém však žiaci videli to, že mali dopredu zadané meno firmy (Bakoša), tak sme sa rozhodli, že si ho môžu vymyslieť sami. Z pozorovania možno usúdiť, že sa im to páčilo, niektorí žiaci mali vymyslené názvy firiem hneď, niektorým to trvalo aj niekoľko minút, pretože sa snažili o niečo originálne. Pár žiakom sme museli pomôcť, pretože tvrdili, že im nič nenapadá. Následne splnili úlohy spojené s formátovaním tak, aby dostali výsledný produkt: vizitku. Aby sa podporila kolaborácia, mali si pozrieť, aké vizitky a prvky v nej použili ostatní spolužiaci – a inšpirovať sa. Snahou bolo nevytvoriť tzv. konkurenčné prostredie, ale kolaborujúce. Inšpiráciou sa väčšinou stali iné – pre žiakov krajšie – typy písma, príp. názvy firiem, napr. Požičovňa dronov.

Poslednou úlohou bolo, aby si žiaci v rámci tímu vzájomne oznámkovali vizitky. Pridali sme podmienku, že učiteľ musí so známku súhlasiť, aby sa nestalo, že žiaci to zneužijú a niekomu, kto im nie je sympatický, zhoršia známku, príp. naopak. Výsledkom však bolo 13 jednotiek, teda všetci dostali jednotku.

Z reflexie na konci hodiny vyplynulo, že žiakom sa hodina páčila – čiastočne mohli byť motivovaní aj tým, že pred reflexiou dostali jednotky.

Obrázok 4. Svet Vytváranie vizitky

3.2.2 Prípadová štúdia

Práca so skupinovými nástrojmi je primárne určená na posilnenie gamifikácie. V praxi sa nám niektoré nástroje osvedčili a ich používanie sme opakovali na viacerých hodinách, iné sa nám nezdali byť také nápomocné, príp. sme niektoré vôbec nevyužili.

Koleso osudu vyberá náhodného žiaka alebo tím. Tento nástroj sme použili viackrát na vyvolanie žiaka. V praxi je pre učiteľa niekedy výhodné „zbaviť sa zodpovednosti“ za vyvolávanie žiaka, napr. pri typickej situácii ako je zanesenie triednej knihy do inej skupiny. Často sme počúvali, že „ja som sa prihlásil prvý“ a „on bol už minule.“ Takto žiaci vedia, že nerozhoduje učiteľ, ale počítač a nedochádza k takýmto poznámkam. To isté platí aj pri zotieraní tabule a ostatných bežných úkonoch.

Varnovi Jazdci predstavujú sadu náhodných udalostí (tab. 2), pri ktorých sa vyberie práve jedna. Cieľom je oživiť a vniesť humor do vyučovacieho procesu, náhodné udalosti sa navyše dajú učiteľom modifikovať. Medzi už vytvorené náhodné udalosti patrí napr.:

Tabuľka 2. Ukážka náhodných udalostí

Názov	Popis	Dôsledok
-------	-------	----------

Dvoranské spôsoby	Trénuješ na kráľovu návštevu.	Všetci sa musia pri rozhovore navzájom oslovovať ako „milostivý pán“ a „milostivá pani“.
Darček strážcu	Dnes je tvoj šťastný deň!	Jeden náhodný hráč: +1000 XP
Nápoj premeny	Vypil si nápoj, ale mal si si najprv prečítať etiketu!	Jeden náhodný hráč: skupina musí oslovovať náhodného hráča "motýl" počas celej hodiny!
Súboj šampiónov	Žiarlivý rytier napadol najsilnejšieho z vás.	Hráč s najviac XP: -20 HP

Tento nástroj sme využili viackrát, ale tým, že sme nikdy nevedeli, či udalosť bude dobrá alebo zlá a učiteľ to nemohol ovplyvniť, tento nástroj sme často nepoužívali. Raz vyšla udalosť, že všetci máme hovoriť pirátskym prízvukom a žiaci povedali, že to robiť nebudú, lebo ich to nebaví. Cieľom bolo vnieť zábavu, čo sa v tomto prípade nedosiahlo. Možným riešením by mohlo byť, ak by si žiaci v budúcnosti sami navrhli udalosti a reakcie, ktoré by pre nich boli zábavné.

Súboje so šéfom (obr. 5) slúžia na zopakovanie učiva pomocou otázok. Spomedzi žiakov sa náhodne vyberie žiak, ktorý odpovie na otázku. Ak odpovie správne, dostane body a „porazí“ šéfa (počítač v úlohe nepriateľa). Ak odpovie nesprávne, body sa mu odpočítajú. My sme tento nástroj použili na zopakovanie MS Word. Otázky boli typu:

- Aká firma vymyslela Word?
- Dá sa vo Worde pracovať s obrázkami?
- Akú ikonu má Word?

Otázka č.2 z 5

-10 HP

Aká firma vymyslela Word?

1 Windows

2 Microsoft

3 Datalan

4 Apple

ODHALIŤ ODPOVEĎ

Obrázok 5. Ukážka zadanej otázky v Súboji šéfov

Nástroj žiakov bavil, pretože na konci vyhrali žiaci a nie šéf. Spoločne sa z toho tešili.

Biela hora znamená odpočítavanie, kde učiteľ nastaví čas, ktorý sa bude odpočítavať. Nám sa tento nástroj osvedčil pri individuálnej práci, kedy

učiteľ na plátno premieta časovač a nemusí žiakom hovoriť, koľko minút má ešte k dispozícii.

Beh lesom sú stopky, ktoré sme však nepoužili na vyučovacom procese. Predstavujú opak *Bielej hory*.

Údolie Makus (obr. 6) je merač hlasitosti. Tento nástroj nás ako učiteľa oslovil najviac. Pri prvej implementácii sme ukázali žiakom na premietacie plátno, ako funguje merač hlasitosti – nech sú čo najtichšie, aby fialový ukazovateľ bol na minime, a potom čo najhlasnejšie, aby bol na maxime. Maximum sme nedosiahli, za to pri tomto nástroji sa trieda vždy utíšila. Dá sa tu nastaviť, aké obdobie majú byť ticho, či hranicu, ktorú nemôžu prekročiť a dá sa aj počas merania aktuálne posúvať. Po uplynutí času sa žiakom prirátava počet bodov, ktoré určí učiteľ, po prekročení hranice sa žiakom body uberajú. Toto vždy platí na všetkých žiakov v triede a zároveň aj učiteľ musí hranicu hlasitosti dodržiavať. Na fungovanie je potrebné, aby bol zapojený mikrofón.

Obrázok 6. Merač hlasitosti

Poklad Tavurosy je klasifikačná kniha, kde sa žiaci môžu hodnotiť. Tento nástroj sme nevyužili, používame papierovú klasifikačnú knihu.

3.2.3 Výsledky v školskom roku 2017/2018

V reflexii na Classcraft vyplynulo, že sa nám – učiteľovi a žiakom – páči Classcraft a chceli by sme pokračovať, avšak obmedzená funkcionalita nám nevyhovuje a tým sa znižovala naša motivácia implementácie Classcraft do vyučovacieho procesu.

3.3 Skúsenosti so systémom Classcraft v šk. roku 2018/2019

V školskom roku 2018/2019 sa zapojilo 64 žiakov zo 6. a 8. ročníka (tab. 3):

Tabuľka 3. Počet vytvorených kont v pomere k počtu žiakov

	počet žiakov	počet vytvorených kont	%
6.A (1. skupina)	13	11	84.62
6.A (2. skupina)	13	13	100
8.A (1. skupina)	10	10	100
8.A (2. skupina)	10	10	100
8.B (1. skupina)	10	10	100
8.B (2. skupina)	10	10	100

6. ročník mal skúsenosti s Classcraft už minulý rok, 8. ročník o ňom len počul z nášho rozprávania a ukázania promo videa. Cena Classcraft =

licencia je viazaná na učiteľa, teda za hlavné konto platí učiteľ, ktorý má neobmedzené množstvo tvorby tried, skupín a počtu žiakov.

3.3.1 Prípadová štúdia

V tomto školskom roku sme úlohy nevyužívali priamo na vyučovacom procese, ale skôr ako doplnok k nemu – nazvali sme to domáce úlohy, ktoré však boli dobrovoľné – za splnenie mali žiaci body a ich avatar sa zlepšoval, za nesplnenie nebola žiadna sankcia. Aby sme podporili gamifikáciu, nazvali sme úlohy *tajnými misiami*.

Prázdninová tajná misia pre 6. a 8. ročník bola nastavená na orientáciu sa v úlohách a prostredí Classcraft – aby sa doma dopracovali do diskusie pre danú úlohu a aby vedeli postupovať do vyšších kôl. Táto úloha pozostávala zo 4 častí, kde hlavnou úlohou bolo: „Tvojou úlohou je spraviť dobrý skutok - to znamená, že napríklad niekomu pomôžeš. Pozor, nezabúdaj na to, že je to tajné! Žiadne také, že "mamiiiií, idem ti pomôcť umyť riad, lebo mám prísne tajnú misiu z informatiky!" Poviem ti tajomstvo - za dobrý skutok ti dám ďalšie body! Ešte stále si nikomu nepomohol? No teda, na čo čakáš?? Nezabudni do skupinovej diskusie napísať, aký dobrý skutok si spravil - kto tak neurobí, body nebudú prirátané.“

Väčšina žiakov sa do misie zapojila, našli aj diskusiu na danú úlohu a ich odpovede boli:

- Pomáhal som sťahovať babke skrine.
- Umyla som riad, povysávala som.
- Šla som do školy, pomohla som mamke zbaviť sa ma.
- Ja som vytriedila odpad, včera som povysávala, sestre som pomohla vyčistiť akvárium s myšami a dnes som Sophi pomohla zaregistrovať sa.

Prázdninová tajná misia mala taký úspech, že na hodine informatiky si žiaci pýtali ďalšie tajné misie.

2. *tajná misia* sa v 8. ročníku zameriavala na vytvorenie tabuľky v MS Word. Chceli sme podporiť aj ich kreatívne myslenie, preto sa svet nachádzal v podzemných chodbách.

Svetu sme prispôbili príbeh. Prvá úloha (tab. 4) znela „Všimli ste si na mape, v akom prostredí sa nachádzate? Sú to rôzne podzemné chodby. Kto tam asi môže bývať? Aký je? Čo robí?“ Odpovede boli vskutku zaujímavé:

Tabuľka 4. Podzemníci

<p>Snuffleball...</p> <p>Má citlivý čuch, rád sa hrá a je priateľský. Vždy keď môže tak pomáha. Nemá rád svetlo a hluk.</p> <p>Vyzerá ako veľká tmavá chlpatá guľa. Na prvý pohľad môže byť aj desivý, ale naozaj nieje. :)</p>	<p>MENO : Čupakabra JE : Ruzový RÁD : Spí</p>
<p>Meno: Greenwall</p> <p>Aký je: je milý, zábavný, pracovitý, miluje vôňu tráv po daždi Čo robí: rád sa hrá so svojimi zvieracími kamarátmi, pomaha veвериčkam zbierať potravu, stavá vtáčikom hniezda, keď nepomaha zvieratám tak vari alebo pečie, najradšej pečie šiškový koláč s jeho tajnou ingredienciou</p>	<p>Chlpáč- Podobá sa na myš, ale nie je to myš, podobá sa na chameleóna, ale nie je to chameleón.</p> <p>(◯ _ ◯) Rád si na obed dá cvrčky, ale iba tie, ktoré pred ich "posledným dňom" zjedli syr.</p>
<p>Podzemníci</p> <p>Vedia ľahko vedia vykopať tunely a veľmi dobre vidia v tme podobajú sa na veľkých krtkov</p>	<p>Môj tvor sa volá Derty. Býva sám ale len občas s priateľmi. Rád sa bicykuje ale nemá nohy a tak si zostrojil bicykel s motorom a šlape rukami. Má vela kamarátov.</p>

Druhá úloha (tab. 5) znela: „Každá úloha potrebuje dobrý plán. Najlepšie je rozdeliť si veľký problém na menšie problémy a hneď pôjde všetko ľahšie! Napíšte svojmu tvorovi podrobný plán - tabuľku s 10 riadkami, čo má robiť cez deň. Pozor, všetci tvoria sa nejakým podieľajú na tom, aby sa postavil rebrík. Zadanie vypracujte vo Worde, kde vytvoríte tabuľku s 2 stĺpcami a 10 aktivitami. Dokument uložte u seba v počítači a nahrajte do zadania.“

Odovzdanie bolo už menej, za najlepšie vyberáme nasledujúce:

205

Tabuľka 5. Žiacke vypracovanie úlohy

Č. aktivity	Aktivita:
1	Chlpáča zobudí pani Chlpáčová
2	Chlpáč pripraví svojim deťom vyprázaného cvrčka
3	Chlpáč nasadne na zotročeného lúčneho konika a odskáče za jeho kamarátkou Stračicou
4	Chlpáč sa spýta Stračice, či jej nezostali zvyšné konáre zo stavby hniezda
5	Chlpáč si zo Stračicíných konárov postaví fúňk
6	Chlpáč príde za jeho kamarátmi, ktorí mu mali zohnať drevo
7	Chlpáč fúňkom zoberie drevo na stavenisko
8	Na stavenisku ho vyloží pred Alfom, ktorý spolu s Chlpáčom postaví rebrík
9	Všetci tvoria založia rebrík do hlinených základov
10	Vylezú rebríkom von a nájdu si miesto na osídlenie

3. tajná misia bola určená pre chlapčenskú skupinu v 8.A. Zistili, že im chýba niekoľko bodov do novej úrovne, a tak by si mohli graficky vylepiť avatara. Keďže išlo o spontánnosť a začali sme preberať MS Excel, za úlohu dostali vytvoriť rozvrh hodín – nevypracovali sme žiadny príbeh, bola

stanovená len úloha. Žiaci samozrejme úlohu vypracovali, nahrali na Classcraft a body dostali.

4. *tajná misia* sa zameriavala hlavne na reflexiu z hodiny, počas ktorej sme pracovali s micro:bit. Keďže ide o misiu, ktorá bola zverejnená len pred pár dňami, obdržali sme zatiaľ len 1 odpoveď. V prvej úlohe sme sa pýtali, aký majú žiaci názor na micro:bit: „Keď som držala micro:bit prvýkrát, nevedela som, čo sa s ním robí, takže som si ani nič nemyslela. Veľmi ma prekvapilo, čo taká malá vec dokáže a určite by som s ním ešte chcela pracovať.“ Ako ďalšiu úlohu sme uverejnili linky na súťaž s micro:bit a editor na programovanie. Poslednou úlohou – prekvapením – bol odkaz na videodokument, kde sú ukážky toho, ako deti chodia do školy z rôznych kútov sveta, napr. v Afrike cez púšť, v Indii sa brodia riekou atď. Úlohou bolo napísať do diskusie, čo majú naši žiaci spoločné a rozdielne s týmito deťmi. Na úlohu zatiaľ neodpovedali.

Záver

V článku sme sa zamerali na gamifikáciu a implementáciu Classcraftu do edukačného procesu. Na základe skúsenosti so žiakmi 5., 6., 8. ročníka možno usúdiť, že Classcraft dokáže motivovať žiakov, ale len v prípade, že je plne funkčný, teda v platenej verzii. Posúdili sme rôzne funkcionality, niektoré aktívne využívame v edukačnom procese, niektoré nevyužívame, pretože sa podľa nás netýkajú cieľov hodiny vyučovania informatiky. Je na učiteľovom uvážení, ktoré funkcionality využije, ale apelujeme na to, aby funkcie smerovali kriticky k cieľom vyučovania, pretože sa môže stať, že ak sa Classcraft stane „hlavnou témou“, nemusí byť cieľ hodiny splnený. Classcraft ako podporný prostriedok na motiváciu u študentov v rámci vyučovania alebo aj mimo školy vrelo odporúčame.

Tento príspevok vznikol za podpory grantovej agentúry APVV v rámci riešenia projektu 15-0368 Prax v centre odborovej didaktiky, odborová didaktika v Centre praktickej prípravy.

Bibliographic references

- CLASSCRAFT STUDIOS INC. 2019. Classcraft. Available online: <https://www.classcraft.com/sk/>.
- DAMSA, A. – FROMANN, R. 2017. Gamification and Gameful Approaches in Education, Business, and IT. Informatika. Vol. 15. No. 1.
- INEKO. 2018. Available online: <http://skoly.ineko.sk/skola/?ID=2129>.
- JARABEK, J. 2013. Aplikacia pre zaznam nalady s prvkami gamifikacie pre android. Brno.
- MICHALICKOVA, V. – LOVASZOVA, G. 2014. Fostering Higher-Order Thinking Skills within an Online Learning Environment. DIVAI 2014 The 10th International Scientific Conference on Distance Learning in Applied Informatics. pp. 411-420.
- MUSTAFA, H. 2018. A research project submitted for the Master of Arts in Learning and Teaching Programme. London.

SANCHEZ, E. et al. 2017. Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management. *Education and Information Technologies*, 22.2: pp. 497-513.

VRABEC, N. 2010. Digitalni domorodci na Slovensku: komunikacia a nova identita mladeze v on-line prostredi. *Communication today*,

WATSON, S. 2018. *Motivating Computer Science Students Beyond Classwork with Games and Gamification*. Charlotte.

Nika Klimova

Department of Computer Science

Faculty of Natural Sciences

Constantine the Philosopher University in Nitra

Tr. A. Hlinku 1

949 74 Nitra

Slovakia

nika.klimova@ukf.sk