

SIMULAČNÍ HRY V KONTEXTU ZMĚNY POSTOJŮ – NÁČRT VÝZKUMNÉHO PROBLÉMU

EDUCATIONAL SIMULATIONS INFLUENCE ON ATTITUDES: AN OUTLINE OF RESEARCH STUDY

Dana Dražilová Fialová

Abstrakt: Příspěvek se zaměřuje na představení výzkumu v rámci disertační práce zabývající se vlivem simulačních her na změnu postoje žáků ve výuce vzdělávacího oboru Občanský a společenskovední základ. Autorka představí metodologický přístup, popíše jednotlivá výzkumná šetření v rámci experimentální části výzkumu a představí hlavní metody sběru dat včetně Q-metodologie.

Klíčová slova: simulační hra, didaktická hra, postoj žáka

Abstract: This contribution describes a research within a doctoral thesis dealing with the influence of educational simulations on learners' attitudes in Social Studies teaching. The author is going to introduce the methodology approach and describe the individual research parts in the experiment together with the main explorative methods, including Q-methodology.

Key words: educational simulation, educational game, pupil's attitude

1 ÚVOD

Simulační hra je odborníky v oblasti vzdělávání tradičně charakterizována jako aktivita, která modeluje profesionální či životní situace. Používá se především k výcviku rozhodování pod vedením odborníků. Dovoluje zkrátit reálné trvání celého průběhu procesu, dovoluje simulovat i takové důsledky, které by v reálném životě vedly ke škodám morálním, lidským traumatům, finančním či materiálním ztrátám, ke zhroucení instituce (Průcha, Walterová, Mareš 2003, s. 213). Simulační hra je také chápána jako vytvoření určitého modelu, prezentujícího reálnou skutečnost, kde se hráči mohou setkat se situacemi, které jsou v reálném světě pouze ojedinělé (Němec 2002, s. 88), jako zjednodušené předvedení určitého fragmentu skutečnosti (Skalková 1999, s. 185), či aktivita, ve které jsou studenti posazeni do prostředí zjednodušeně modelující vybrané aspekty reality a svým rozhodováním pak mění vstupní podmínky pro další kola (Činčera 2007, s. 88). Obvykle jde o řešení běžných životních situací, jejichž řešením studenti získávají schopnosti vyjednávat a adekvátně se rozhodovat (Štáva 1997, s. 28).

Zahraniční autoři specifikují simulační hru jako komplexní učební činnost, jíž se účastní velký počet žáků, kteří v mnoha rozmanitých rolích poznávají zjednodušený model reality (Pash 1998, s. 245), nebo jako propracované hraní rolí, které dává lidem příležitost, aby si své schopnosti vyzkoušeli v prostředí, kde nic neriskují (Petty 1996, s. 192). Ellington, Gordonová a Fowlieová charakterizují simulaci jako dynamickou reprezentaci reálné či imaginární situace (Ellington, Gordonová, Fowlieová 1998, s. 2). Hraní rolí v rámci simulační hry je někdy považováno za součást simulačních her nebo je simulace dána do protikladu s hraním rolí svou délkou, větší komplexitou a jistou

nepřizpůsobivosti se situaci (Karnes, Beanová 2005, s. 544). Jones považuje simulaci za interaktivní událost, která se odehrává v prostředí, které je simulované. Hlavní význam simulace vidí ve schopnosti simulační hry vyvolat u žáků rozhodovací proces. Účastníci mají role, které nehrají ani mimicky nepředvádí – pokud by k tomuto došlo, jednalo by se o drama či hraní rolí. V rámci role nechávají projevit své vlastní osobnostní rysy, ale mění se jejich sociální role-mají například různé zaměstnání, povinnosti či odpovědnost (Jones 1995, s. 7).

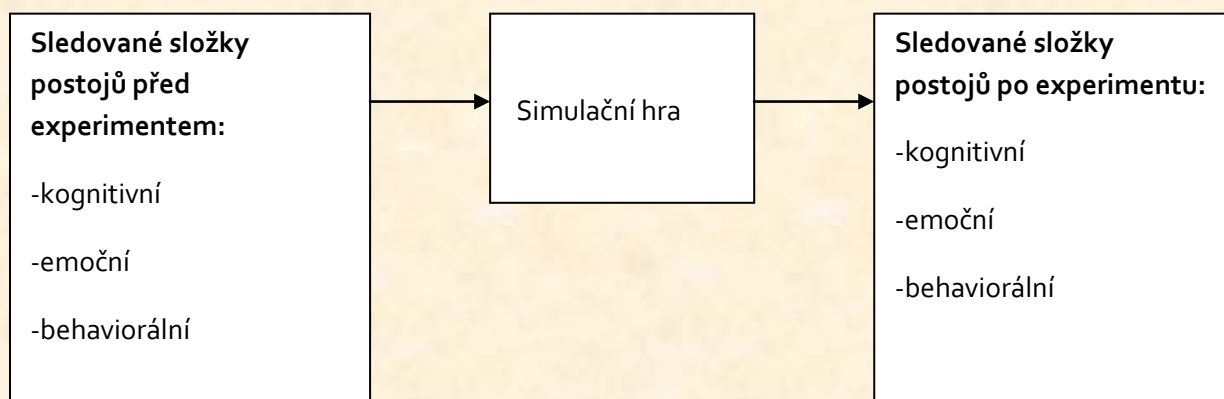
Simulační hry v tomto výzkumném záměru jsou specifikovány ke vzdělávacímu oboru **Občanský a společenskovědní základ** (RVP G), tedy oboru vyučovaném na českých gymnáziích, a to s ohledem na aprobaci autorky projektu a výzkumným otázkám, které svým zaměřením navíc očekávají spolupráci žáků středních škol na odhalení edukačního potenciálu simulačních her.¹⁹³

Výzkum v rámci disertační práce se zaměřuje na kauzální interpretaci vlivu simulačních her na změnu postoje žáků. Budeme zkoumat, zda lze najít souvislost mezi použitím simulačních her ve výuce a změnou postoje u žáků a v rámci kvalitativní části výzkumu se pokusíme odhalit edukační potenciál simulačních her pro postoje žáků.

Postoje v Rámcovém vzdělávacím programu pro gymnázia (RVP G) představují společně se souborem vědomostí, dovedností, schopností a hodnot tzv. klíčové kompetence, které jsou důležité pro osobní rozvoj jedince, jeho aktivní zapojení do společnosti a budoucí uplatnění v životě. Právě škola by měla navrhnout a ve svém Školním vzdělávacím programu (ŠVP) popsat vlastní postupy-výchovné a vzdělávací strategie, které budou všichni učitelé využívat k cílenému rozvíjení klíčových kompetencí žáků (RVP G, s. 10).

Postoj žáka je v odborné pedagogické terminologii charakterizován jako hodnotící vztah zaujímaný jednotlivcem vůči okolnímu světu, jiným subjektům i sobě samému. Je získáván na základě spontánního učení v rodině a v jiných sociálních prostředích (Průcha, Mareš, Walterová 2003, s. 171). Pro potřeby výzkumu termínem postoj žáka rozumíme postoj ke specifickým entitám, které budou definovány vzhledem k vzdělávacím cílům vybraných simulačních her. U jednotlivých postojů budeme rozlišovat tři komponenty: kognitivní, emoční a behaviorální (Stroebe, Hewstone 2006, s. 284). Následující schéma ukazuje na zaměření se na jednotlivé složky postojů během výzkumu:

Schéma 1: Zkoumané vztahy z hlediska složek postojů



¹⁹³ Předpokládáme, že žáci v období střední adolescence budou schopni reflexe využití simulačních her ve výuce, vzhledem k rozvoji abstraktního symbolického myšlení a schopnosti volit různé úhly pohledu na jevy v přítomnosti, minulosti i budoucnosti (Macek 2003, s. 14).

Cílem navrhovaného výzkumného projektu je experimentálně ověřit, zda zařazení simulačních her do výuky vzdělávacího oboru Občanský a společenskovední základ vede ke změnám postoje žáků. K ověření příčinných vztahů budeme srovnávat výsledky v experimentální a kontrolní skupině.

V rámci kvalitativní části studie očekáváme odhalení edukačního potenciálu simulačních her pro postoje u žáků.

Chceme:

- Obohatit teorii simulačních her detailním a strukturovaným poznáním této výukové metody
- Vytvořit model výzkumu, který bude vhodný i pro zkoumání dalších simulačních her a jejich vlivu na postoje žáků
- Experimentálně ověřit, zda využití simulačních her ve výuce Občanského a společenskovedního základu je příčinnou změny postojů žáků
- Popsat edukační potenciál simulačních her pro změnu postoje žáků

2.2 Základní a specifické výzkumné otázky

Základní výzkumná otázka byla definována takto: **„Jaký vliv mají simulační hry na postoje žáků v hodinách vzdělávacího oboru Občanského a společenskovedního základu ve srovnání s klasickou výukou?“**

V souladu se smíšeným designem výzkumu jsme hlavní výzkumnou otázku rozložili do dvou specifických otázek:

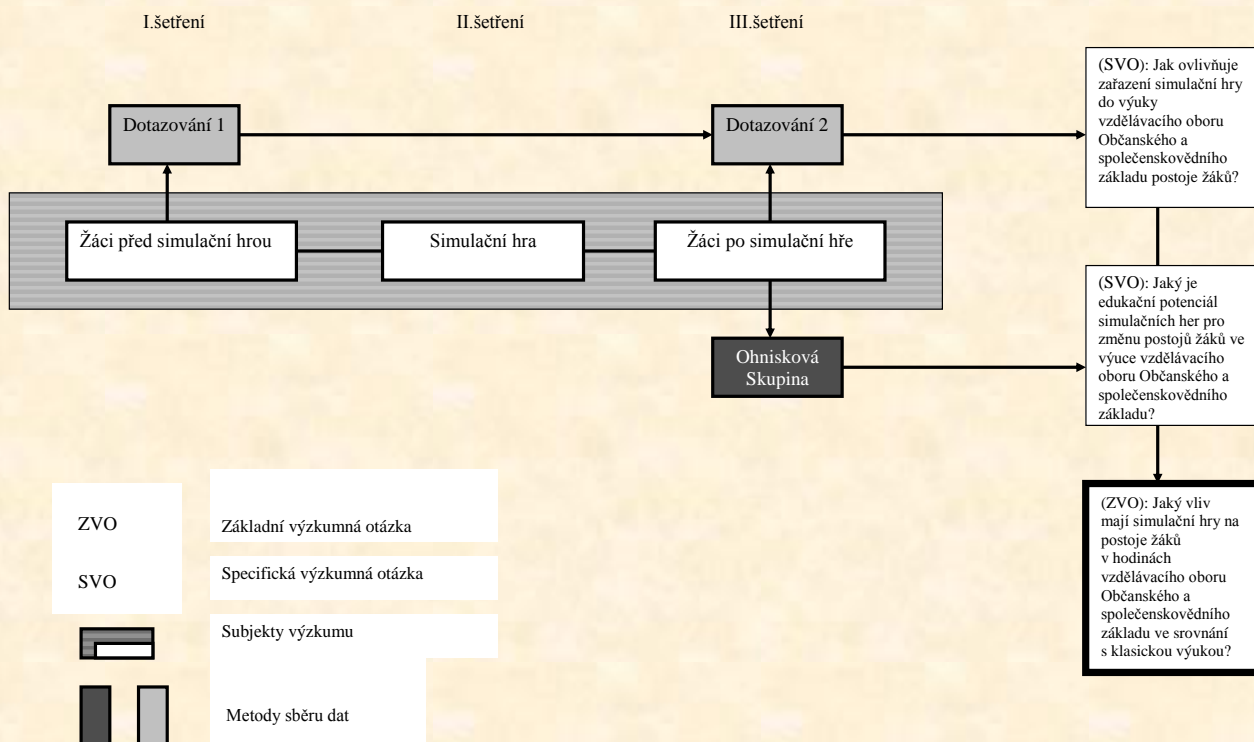
1. Jak ovlivňuje zařazení simulační hry do výuky vzdělávacího oboru Občanského a společenskovedního základu postoje žáků?
2. Jaký je edukační potenciál simulačních her pro změnu postojů žáků ve výuce vzdělávacího oboru Občanského a společenskovedního základu?

Pro kvantitativní část výzkumu byla formulována následující nulová hypotéza:

Není rozdíl mezi postoji u žáků před simulační hrou a po simulační hře.¹⁹⁴

¹⁹⁴ Jako závisle proměnnou chápeme postoje u žáků a jako nezávisle proměnnou simulační hru.

2.2 Schéma 2: Subjekty výzkumu se zobrazením hlavních metod sběru dat pro zodpovězení výzkumných otázek

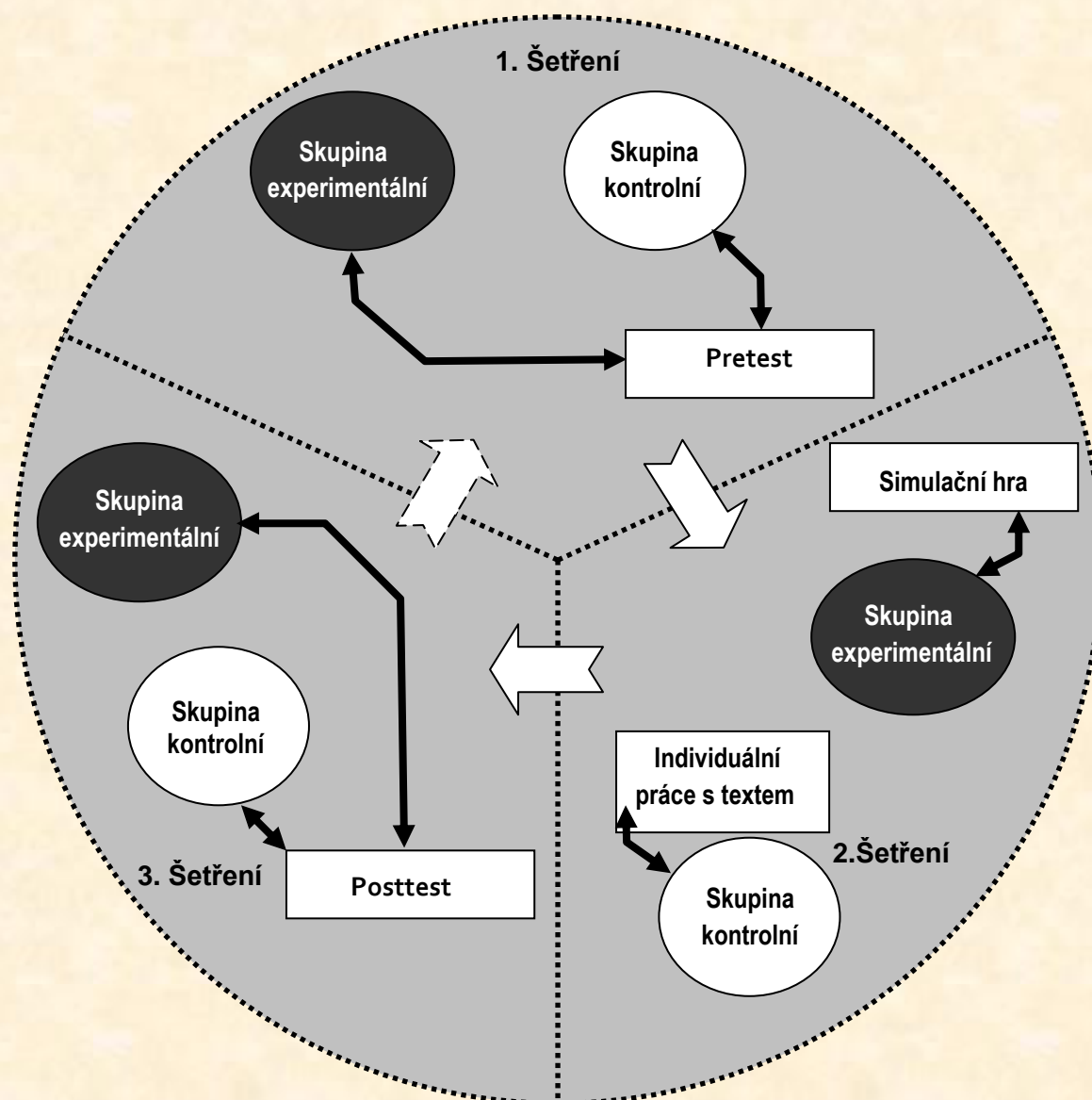


Uvnitř jednotlivých fází výzkumného procesu použijeme jak kvantitativní, tak kvalitativní přístup. Bude se jednat o zjednodušený třífázový model výzkumného procesu (Hendl 2005, s. 60), na začátku jsme určili výzkumné otázky, dále shromáždíme data a ty nakonec analyzujeme.

Empirické šetření má experimentální design. Cílem experimentu je zjistit, zda dojde ke změně postojů u žáků po zařazení výukové metody simulační hry. Naši pozornost v rámci empirické části výzkumu chceme zaměřit na tři konkrétní simulační hry. Experimentální plán je rozdělen do tří výzkumných šetření, před realizací simulační hry, během simulační hry a po simulační hře.¹⁹⁵

¹⁹⁵ Počítáme s použitím pretestu a posttestu jak v experimentální, tak v kontrolní skupině pro zjištění změn v postojích u žáků před simulační hrou a po simulační hře.

Schéma 3: Grafické znázornění experimentálního plánu



2.3 Charakteristika zvolených metod

Pro zjištění vztahu mezi proměnnými v kvantitativní části výzkumu použijeme skupinu psychometrických a statistických procedur Q-metodologii. Vhodnost této metody jsme zvažili vzhledem ke složitosti struktury postojů a rovněž předpokládáme významný vliv této metody na hodnocení intervence začlenění simulační hry do výuky, zejména změny u jednotlivých aspektů postoje. (Kerlinger 1972, s. 579).

Metoda ohniskových skupin bude použita jako doplňková metoda, zdroj kontrolních údajů, které budou doplňovat primární metodu (Morgan 2001, s. 15) a navíc očekáváme odhalení edukačního potenciálu pro postoje u žáků. Rozhovory budeme se souhlasem všech účastníků zaznamenávat na digitální diktafon a předpokládáme analýzu formou otevřeného kódování.

3 ZÁVĚR-OČEKÁVANÉ VÝSTUPY

1. Přínosy pro teorii

- Obohacení teorie simulační hry detailním a strukturovaným poznáním této výukové metody
- Obohacení teorie změny postojů
- Možnost využití modelu výzkumu pro výzkum dalších simulačních her

2. Přínosy pro praxi

- V procesu vyučování a učení přispěje k poznání role simulačních her v procesu plnění cílů vzdělávání
- Obohacení poznatkové základny metodiky Občanského a společenskovedního základu
- Přispění oborové didaktice oboru ověřením vlivu výukové metody simulační hry na změnu postojů u žáků

3. Přínosy v oblasti výuky

- Kvalitativní část výzkumu exploračního charakteru může přinést cenné informace o edukačním potenciálu simulačních her z hlediska žáků
- Publikováním výsledků výzkumu podpoříme popularizaci simulačních her ve výuce Občanského a společenskovedního základu

LITERATURA

ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada Publishing, 2007

ELLINGTON, H., GORDONOVÁ, M., FOWLIEOVÁ, J. *Using Games & Simulations in the Classroom*. Routledge, 1998

HENDL, J. *Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace*. Praha: Portál 2005

JONES, K. *Simulations: A Handbook for Teachers and Trainers*. Routledge, 1995

KARNES, F.A., BEANOVÁ, S.M. *Methods and Materials for Teaching the Gifted*. Prufrock Press Inc., 2005

KERLINGER, F. N. *Základy výzkumu chování*. Praha : Academia, 1972.

MACEK, P. *Adolescence*. Praha: Portál 2003

MORGAN, D. L. *Ohniskové skupiny jako metody kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Scan Albert, 2001

NĚMEC, J. et.al. *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času*. Brno: Paido 2002

PASH, M.et al. *Od vzdělávacího programu k vyučovací hodině*. Praha: Portál 1998

PETTY, G. *Moderní vyučování*. Praha: Portál 1996

PRŮCHA, J; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2003.

Rámcový vzdělávací program pro gymnázia (RVP G) Dostupné z <http://www.vuppraha.cz/>

SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika*. Praha: ISV 1999

ŠTÁVA, J. *Simulace a situační metody*. In Maňák, J.: *Alternativní metody a postupy*. Brno: MU, 1997

Kontakt

Mgr. Dana Dražilová Fialová, Masarykova Universita Brno, Pedagogická fakulta, Katedra sociální pedagogiky

danafialova@email.cz

[zpět na obsah](#)