

# POUŽITÍ HERNÍCH METOD VE VZDĚLÁVÁNÍ DOSPĚLÝCH

Jan Froněk

**Abstrakt:** Článek představuje výsledky dotazníkového šetření k tématu použití her lektory ve vzdělávání dospělých. Otázky jsou členěny do tří oblastí: a) použití her v kurzech (kde, kolik času, které druhy, k jakým cílům), b) které metody jsou považovány za zážitkové, c) lektoři a hry (kde se naučili používat hry, jaký je původ používaných her). Poukazováno je na místy významné rozdíly mezi respondenty dvou skupin: lektorů z Profesního sdružení pro zážitkové vzdělávání (PSZV) a lektorů mimo toto sdružení. Analýza dat je u většiny otázek kvantitativní (popisná statistika, korelace, neparametrické testy hypotéz).

**Klíčová slova:** vzdělávání dospělých, hry, herní metody

**Abstract:** *Use of games in adult education. Results of a survey about the use of games by adult education trainers are presented. The questions are divided in three fields: a) the use of games in courses (where, how much time, which types, to which objectives), b) which methods are referred to as experiential, c) trainers and games (where they learned to use them, what is the origin of their games). Significant differences between two groups of trainers are presented: trainers from Czech and Slovak Associations for Experiential Learning (CSAEL) and trainers outside CSAEL. The data analysis is quantitative in most cases (descriptive statistics, correlations, nonparametric test).*

**Key words:** *adult education, simulation and gaming*

## 1 Úvod

Článek se zaměřuje na problematiku aktivních metod výuky dospělých, především na prezentaci dat z dotazníkového šetření. Jednalo se o výzkum mapující (nepracovali jsme se specifickými hypotézami). Cílem bylo **zjistit stav v používání herních metod<sup>1</sup> mezi lektory vzdělávacích firem** a nabídnout tak k odborné diskusi popis výseku stávající praxe. Dílčími otázkami šetření jsou např. **jaké typy her, jak často a proč** jsou ve vzdělávání dospělých využívány.

Osloveným lektorům vzdělávacích firem bylo sděleno, že předmětem zájmu dotazníku jsou:

- kurzy vzdělávací<sup>2</sup> (nikoli kurzy typu "fun/event" a "teamspirit"<sup>3</sup>)

---

1 I přes vědomí určité odlišnosti bezúčelné hravé činnosti (hry) a zacílené herní metody vzdělávání jsou zde tyto pojmy používány synonymně.

2 Kurzy tzv. dalšího vzdělávání, tj. mimo rámec formálního školství.

3 Podle definic Profesního sdružení pro zážitkové vzdělávání:  
<http://www.pszv.cz/cs/slovnicek-pojmu.aspx>

- kurzy pro dospělé<sup>4</sup> účastníky (nikoli děti a mládež).

Klíčovým pojmem dotazníku je **herní metoda** vzdělávání, která byla pro účely dotazování definována jako aktivita naplňující některé z následujících rysů:<sup>5</sup>

- je aktivní (vyžaduje od účastníka činnost, i kdyby jen myšlenkovou)
- je zábavná (její součástí jsou okamžiky radosti či napětí)
- je fiktivní (tedy prováděná v módu „jako“)
- obsahuje „legendu“
- je řízena pravidly
- směřuje k hernímu cíli
- má nepředvídatelný průběh a výsledek
- podporuje spontánnost účastníka
- může být soutěžní.

Vzorek respondentů lze rozdělit na lektory pracující pro některou z firem z Profesionálního sdružení pro zážitkové vzdělávání („PSZV“) a lektory z organizací mimo PSZV („mimo PSZV“).

Otázky, které jsme si kladli při tvorbě dotazníku, jsou rozděleny do tří oblastí:

A Použití her (četnost, jaké typy, k jakým cílům, kde, pro a proti)

B Jaké metody jsou nazývány zážitkovými

C Hry a lektori (kde se naučili s hrami pracovat, odkud čerpají aktivity)

Závěrečnou oblastí jsou demografické údaje (věk, praxe, firma).

## 2 Metody

### 2.1 Dotazník

Respondentům byl zaslán e-mail s aktivním odkazem na dotazník a informacemi o tématu a délce dotazníku, stejně jako o odměně za vyplnění (několik textových souborů týkajících se použití her). Po realizaci pilotáže bylo osloveno 12 firem z PSZV a 31 vzdělávacích institucí mimo PSZV. Dotazování probíhalo celkem po čtyři týdny v období březen-duben 2010. Celkový počet respondentů nakonec dosáhl čísla N=75.

### 2.2 Metody analýzy dat

Použity byly v první řadě metody popisné statistiky (grafy, tabulky). Pro testování hypotéz byly vzhledem k pořadovému charakteru většiny zkoumaných kvantitativních veličin využity neparametrické statistické metody. Konkrétněji, pro porovnání skupin v kvantitativních veličinách jsme používali Mann-Whitneyho test (za statisticky významné jsou považovány hodnoty  $p < 0.05$ ), pro testování souvislostí mezi kvantitativními veličinami test

4 Dospělého chápeme jako člověka, který ukončil své formální vzdělávání a jehož hlavní sociální rolí je role dospělého, projevující se např. v práci či rodině (srov. Beneš, 2003).

5 Skutečně vymezující definice hry ve vzdělávání je těžké dosáhnout, a to především z důvodu variability pojmu „hra“ - konkrétní herní typ v sobě nese některé rysy a jiné nikoli. Zde uvedený výčet rysů představuje berličku pro respondenty, aby porovnali své chápání hry s tím, za co je hra považována v dotazníku.

významnosti Spearmanova korelačního koeficientu ( $r_{sp}$  - čím více se blíží hodnotě 1, tím je korelace vyšší).

### 3 Výsledky

Některé zajímavosti budou v této kapitole rovnou diskutovány, rozsáhlejší diskusi je pak věnována další kapitola.

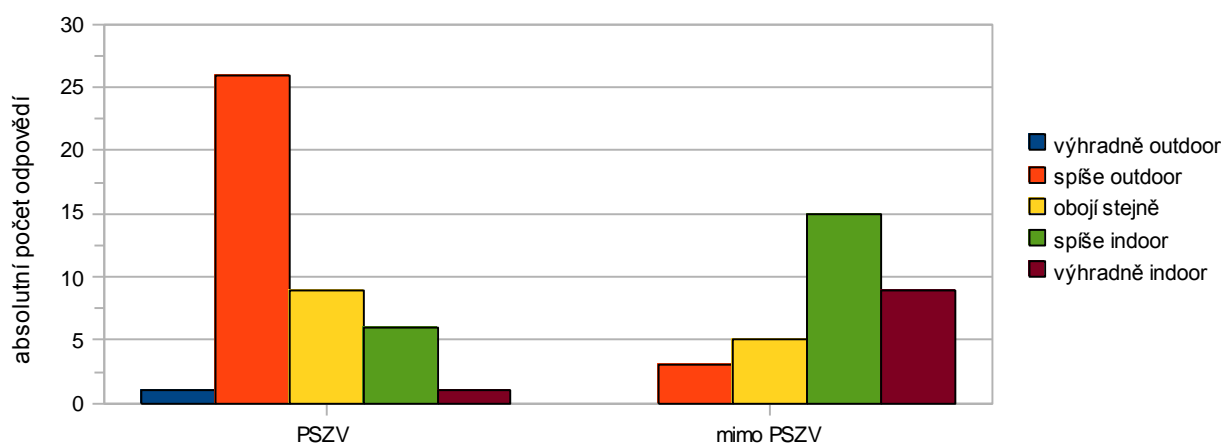
#### A Použití her

Q1 „Kde se nejčastěji odehrávají Vaše vzdělávací kurzy?“ (volba 1 možnosti na škále: výhradně outdoor, spíše outdoor, obojí stejně, spíše indoor, výhradně indoor)

Největší množství odpovědí (38.67 %) připadlo variantě „spíše outdoor“, druhá nejčtenější (28 %) byla možnost „spíše indoor“. Že se jejich kurzy odehrávají nastejno venku i uvnitř, volilo 14 lektorů (18.67 %).

Zajímavý je pohled na Graf 1, kde jsou rozlišeny odpovědi lektorů z PSZV a mimo PSZV.

Graf 1: Kde se nejčastěji odehrávají Vaše vzdělávací kurzy - PSZV a mimo PSZV.



Vidíme signifikantní rozdíl ( $p=0.001$ ) v prostředí, kde se vzdělávací kurzy obou skupin odehrávají. Zatímco těžiště kurzů PSZV se zcela jistě nachází spíše ve venkovním prostředí, u respondentů mimo PSZV je tomu naopak a nejčtenější odpovědí je „spíše indoor“.

Q2 „Kolik % času ze vzdělávacích kurzů obvykle naplňujete hrami? (Jako čas hry je zde počítána i instrukce a případný rozbor aktivit.)“ (Škála 0-100 % s 10% intervaly.)

Průměrný čas věnovaný hrami je 52.4 % času z kurzu. Medián dosahuje hodnoty 50 % času kurzu. Jedná se tedy o značně velké množství času věnované hrami ve vzdělávacích kurzech. Nejčastější udávanou hodnotou byla se stejným počtem odpovědí (16 % u obou) časová dotace 60 % a 80 %.

Díky velké variabilitě odpovědí jsme se dále zajímali o to, jakou měrou se od sebe liší výpovědi dvou sledovaných souborů. Medián skupiny lektorů PSZV je 60 % času z kurzu, medián skupiny mimo PSZV je 30 %, tedy hodnota poloviční. Rozdíl mezi skupinami je statisticky významný ( $p=0.001$ ).

Q3 „Jak často tyto hry ve vzdělávacích kurzech používáte?“ (výběr 9 typů her

+ „jiné, uveďte jaké“; u každého typu zvolte jednu možnost: téměř nikdy-0 %, občas-25 %, v polovině případů- 50 %, často-75 %, téměř vždy-100 % případů).

Herní typy byly v dotazníku detailněji definovány (zde tyto definice z prostorových důvodů neuvádíme), aby je respondenti dokázali odlišit. Seřadíme-li typy her podle počtu odpovědí „téměř vždy“, ukazují se jako nejčastěji jmenované ledolamky (přes 41 % lektorů označilo, že je používají téměř vždy), následovány iniciativními hrami (32 %). S necelými 19 % jsou třetí nejčastější kategorií energizery. Naopak nejvíce odpovědí v kolonce „téměř nikdy“ získaly tyto herní typy: drama/divadlo (přes 42 %), znalostní hry (přes 41 %), hlavolamy (přes 30 %).

*Tabulka 1: Nejčastěji a zřídka používané herní metody*

Nejčastěji používané	Nejméně časté
1. ledolamky	1. drama/divadlo
2. iniciativní hry	2. znalostní hry
3. energizery	3. hlavolamy

*Q4 „Celkově vzato, do jaké míry se prostřednictvím her zaměřujete na tyto oblasti CÍLŮ: vědomosti, dovednosti, postoje.“ (téměř nikdy, občas, v polovině případů, často, téměř vždy).*

Převédeme-li slovní škálu četnosti na číselnou (1=téměř nikdy, 5=téměř vždy), vychází průměrná hodnota odpovědí pro vědomosti 2.85, pro postoje pak 3.46 a pro dovednosti 3.95. Mezi zaměřením na vědomosti a dovednosti lze dokonce najít vysoce významný rozdíl ( $p=0.001$ ), který značí, že mezi dotázanými lektory u her výrazně převažuje zaměření na dovednosti nad vědomostmi.

*Q5 „Když si aktivita vzhledem k rozvojovým cílům žádá ROZBOR (review, debriefing), kolik času mu obvykle věnujete?“ (do 5, 5-10, 11-15, 16-20, 21 minut a více).*

Rovných 50 % respondentů udalo, že v případě, kdy herní aktivitou sledují rozvojové cíle, věnují rozboru více než 21 minut. Druhou nejpočetnější odpovědí byla délka rozboru v rozmezí 5-10 minut (21.6 %).

Mírnou až střední korelaci lze najít mezi délkou rozboru a délkou lektorské zkušenosti ( $r_{sp}=0.346$ ,  $p=0.002$ ). Čím zkušenější lektor, tím více času tráví rozbohem herní aktivity.

*Q6 „Důležitost her na svých kurzech byste popsal/a jako:“ (vysokou, střední, nízkou)*

Přes 77 % respondentů považuje hry na svých kurzech za vysoce důležité, necelých 22 % za středně důležité a pouze 1x byla zvolena odpověď „nízká.“ PSZV i mimo PSZV hodnotí důležitost her velmi podobně.

Ukázalo se, že skupina lektorů připisující hrám vysokou důležitost se i v hrám věnovaném čase od druhé skupiny (která udala důležitost střední) významně liší ( $p=0.016$ ). Čím vyšší důležitost dotázaní lektori hrám připisují, tím více času jim na svých kurzech věnují.

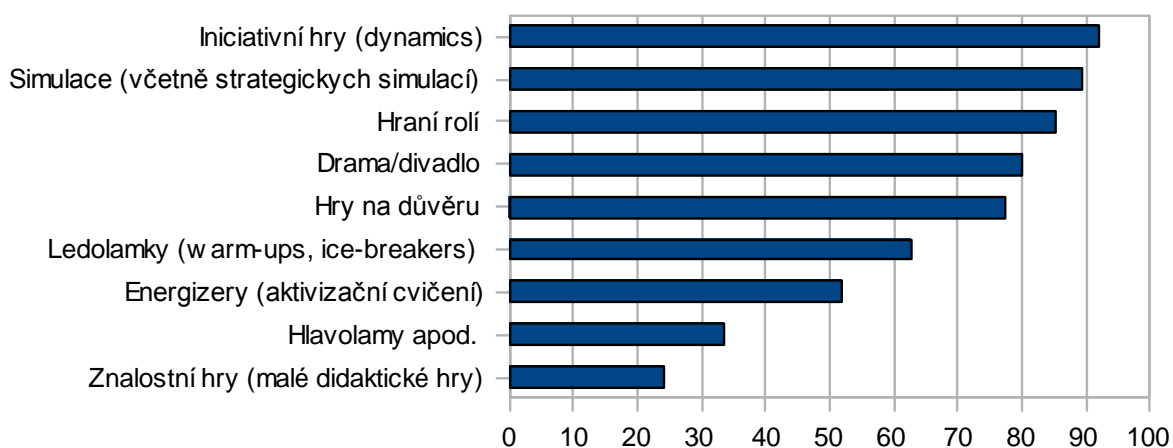
Pro svou kvalitativní povahu a rozsáhlost zde nejsou uvedeny výsledky otázek Q7 a Q8 (argumenty pro a proti hrám ve výuce, k jakému účelu jsou hry využívány).

## B Které herní metody jsou nazývány zážitkovými

Q9 „Zaškrtněte, které z následujících druhů herních metod vzdělávání lze podle Vás považovat za ZÁŽITKOVÉ.“ (9 herních typů, ano/ne)

Nadpoloviční shodou o „zážitkovosti“ prošla velká většina herních metod, výjimku tvoří hlavolamy a hry znalostní (malé didaktické hry).

**Graf 2: Kolik % lektorů považuje následující metody za zážitkové.**



## C Lektori a hry

Q10 „Kde jste se naučil/a hry ve výuce používat?“ (Označte všechny platné možnosti)

Téměř tři čtvrtiny lektorů (73 %) tvrdí, že se hry naučili používat s pomocí zkušenějšího kolegy. Polovina respondentů (49.33 %) označila, že jsou v této věci samouky, a stejné množství vyjádřilo, že se s hrami naučili zacházet díky kurzu od jiné vzdělávací organizace (jiné než u svého zaměstnavatele, tj. jiná firma, sdružení či univerzita). Kurzem použití her u svého zaměstnavatele prošla více než třetina lektorů (34.67 %).

Q11 „Jaký je původ her, které na vzdělávacích kurzech používáte?“ (Označte 3 nejčastější případy)

Jako nejčastější varianta odpovědi se ukázal případ, kdy lektori hry viděli v praxi a používají je v pozměněné variantě (přes 81 %). Přes 60% hranici se dostala také společná tvorba hry s kolegy (64 %) a využití her z knižních či elektronických herních databází v pozměněné variantě (přes 61 %).

## D Demografické údaje

Průměrný věk respondentů je 33.5 let, medián 32 let. Zkušenosti s lektorováním měli lektori od 1 roku až po 35 let praxe, průměrná doba lektorské praxe je 8 let, medián 6 let. Celkem dotazník odevzdalo 75 respondentů z 35 vzdělávacích institucí (8 firem PSZV a 27 mimo PSZV).

## 4 Diskuse a závěr

Následující část textu se vrací k výsledkům šetření, aby je shrnula, místy přidala další úhel pohledu a porovnála s výsledky podobných zahraničních výzkumů.

### 4.1 Poznámky obecně metodologické

Vzhledem k tématu dotazníku a samovýběru respondentů lze očekávat, že dotazník odevzdali spíše ti lektoři, kteří hry v kurzech používají.

I přes výzvu k odpovědím podle reálného stavu lze čekat, že se lektoři u některých otázek snažili odpovědět tak, aby se ukázali v lepším světle a popisovali skutečnost tak, jak chtějí, aby byla viděna.

K definici předmětu výzkumu: ačkoli byl na začátku dotazníku pojem hry vymezen (být volně), nemůžeme vyloučit, že se chápání hry některých respondentů s touto definicí zcela nepřekrývá (viz pozn. 5).

### 4.2 Shrnutí a komentář výsledků

Jako nejčastější místo, kde se odehrávají jejich vzdělávací kurzy, uvedli celkově respondenti „spíše outdoor.“ Značné rozdíly se zde vyskytly mezi lektorskou skupinou z PSZV (kde „spíše outdoor“ převažuje) a mimo PSZV (kde naopak nejčastěji odpovědí bylo „spíše indoor“).

Dalším kritériem, ve kterém se skupiny lektorů výrazně lišily, byl čas věnovaný hrám. V průměru lektoři uvedli, že čas věnovaný hrám ve vzdělávacích kurzech obvykle tvoří 52.4 % času kurzu. Medián souboru PSZV představuje hodnota 60 %, zatímco medián u lektorů mimo PSZV se nachází na hodnotě poloviční (30 %). Do tohoto času je započítána zároveň instrukce i rozbor. V komentáři k této otázce se 1 respondent vyjádřil, že „hodně času kurzu zabere jídlo, pití a spánek“, s čímž nelze než souhlasit a příště přesněji definovat, co je míněno časem kurzu.

V USA prováděl obdobný výzkum James Kirk (1994), který tvrdí, že dotázaní lektoři (z 82 organizací) tráví hrami 18 % času vzdělávacích kurzů, tedy o 34 % méně, nežli v našem šetření. Nevíme však, zda mezi čas hry počítal také instrukci a rozbor, proto tento údaj prezentujeme spíše pro zajímavost, nežli pro přímé srovnání.

Naše další otázka směřovala k tomu, jak často jsou využívány jednotlivé herní typy. Na prvních příčkách používanosti lze najít metody typu ledolamky, iniciativní hry a energizery. Naopak mezi nejméně používané řadili respondenti metody dramatické/divadelní, znalostní hry a hlavolamy.

Poznatek, že jsou divadelní metody ve vzdělávání využívány jen výjimečně, je v souladu s výzkumem Cherringtonové a van Mentse (1994): 47 % dotázaných lektorů (vyučující na univerzitách a lektoři veřejných kurzů) se vyjádřilo, že metodu dramatu nepoužívají nikdy. Domníváme se, že lektory od využití divadla odvádí vnímaná náročnost těchto metod (náročnost na lektora - jeho zkušenosti, hravost; organizační náročnost - prostor, rekvizity, hlasitost, atd.). Dramaticko-divadelní metody vzdělávání mají však i své přednosti, o které by byla škoda se ochudit.

Při čtení údajů o frekvenci použití jednotlivých typů herních metod je třeba vést v patrnosti, že pojmy vymezující jednotlivé typy jsou často používány volně (např. hraní rolí, simulace, drama), a tato otázka tak pro respondenty mohla být náročná. Není zaručeno, že všechny herní typy byly všemi pochopeny stejně.

Co se týče oblastí cílů, na které se lektoři pomocí her zaměřují, ukazuje se, že jsou nejméně zastoupeny cíle v oblasti dovedností, následují postoje a nejvíce se hry zaměřují na vědomosti. Kriticky lze u této otázky po cílových oblastech vnímat fakt, že byla položena pro herní metody obecně. Odpovědi respondentů tak nezohledňují skutečnost, že některé herní typy jsou vhodné pro určitý druh cíle, zatímco jinými hrami se snáze dosáhne cílů jiných. Zajímavé by bylo provést v českých podmínkách podrobnější iluminativní evaluaci metod (srov. Steffens, 1992).

Vzhledem ke klíčové funkci rozboru po herní aktivitě považujeme zjištěný čas věnovaný rozboru za potěšitelný. Nelze sice jednoznačně říci, že čím déle rozbor trvá, tím lépe, avšak čas rozboru věnovaný poukazuje na důležitost, jakou mu lektoři připisují. Mírnou až střední korelací ( $r_{sp}=0.346$ ) lze vysledovat u délky rozboru spolu s léty zkušeností lektora – čím zkušenější lektor, tím více času rozboru věnuje.

Stejnou otázku na dobu věnovanou rozboru pokládal Kirk (1994). Jeho časová škála však končila položkou „více než 15 minut“ a tuto nejdelší možnou odpověď zvolilo 42 % lektorů. V našem případě uvedlo nad 15 minut 59.5 % respondentů, z čehož navíc velká většina (50 % z celkového počtu) odpověděla, že tráví rozbohem dokonce 21 minut a více.

Tři čtvrtiny dotázaných se vyjádřily, že hry na jejich kurzech mají vysokou důležitost, necelá čtvrtina přisoudila hrám střední důležitost a jeden jediný respondent uvedl, že důležitost her na jeho kurzech je nízká. Do komentáře připsal tento lektor: „chtěl bych v budoucnu změnit“. Bylo zjištěno, že připisovaná důležitost her pozitivně koreluje s časem hrám věnovaným (ti, kdo uvedli důležitost vysokou, zároveň také tráví hrami více času kurzu, nežli ti, pro koho jsou hry „středně důležité“).

Jako *zážitkové* byly nejčastěji určovány hry iniciativní, simulace a hraní rolí (podobně i ve výzkumu Cherrington, van Ments, 1994). Jako nejméně zážitkové vyšly z tohoto dotazování hry znalostní a hlavolamy. 12 lektorů využilo u této otázky možnost dodatečného komentáře a 8 z nich se vyjádřilo ve smyslu, že „zážitek je vše“. Logicky navazující otázkou tedy může být, co činí výukovou metodu zážitkovou.

Nejčastěji se lektoři naučili hry používat pomocí mentoringu zkušenějším kolegou, polovina dotázaných je i samoukem a stejné množství navštívilo kurz od jiné než mateřské organizace (v zahraničí i u nás je lektorům k dispozici množství specializovaných metodických kurzů).

K původu používaných her lze říci, že nejčastěji lektoři používají hry, které okoukali z praxe a pozměnili je. K diskusi je zde, do jaké míry jsou pozměněné varianty skutečně odlišné od svého vzoru. Výstupy z této otázky bereme s určitou rezervou, neboť lze počítat se snahou respondenta projevit se pozitivněji, což v tomto případě znamená tvrdit alespoň trochu vlastního přínosu a nikoli přímé převzetí her.

V tomto šetření kvalitativně uchopené „účely“ herních metod by bylo možno dalším výzkumem kvantifikovat. Zajímavé bude dále zjistit obvyklé oblasti cílů pro jednotlivé herní typy (např. iluminativní evaluací v expertní skupině).

## 5 Použité zdroje

- BENEŠ, M. *Andragogika – teoretické základy*. Praha: Eurolex Bohemia 2003. ISBN 80-86432-23-8
- CHERRINGTON, R., VAN MENTS, M. Pinning Down Experiential Learning. *Studies in the Education of Adults*, Apr 1994, v26 n1, p15-30. ISSN 0266-0830.
- KIRK, J. *Games: Why & How Trainers Play Them*. ERIC Document Reproduction Service No. ED376311, 1994. [on line] [cit. 7. 3. 2009]. Dostupné na: <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED376311.pdf>
- MUŽÍK, J. *Andragogická didaktika*. 1. vydání, Praha: CODEX Bohemia 1998. ISBN 80-85963-52-3
- STEFFENS, H. Ebenen der Evaluation bei lernaktiven Methoden. In: Keim, H. (Hg.) *Planspiel, Rollenspiel, Fallstudie*. 1. Aufl., Köln: Wirtschaftsverlag Bachem 1992. s. 173-195. ISBN 3-89172-239-7

## Kontakt na autora

Mgr. Jan Froněk  
Katedra andragogiky a personálního řízení FF UK  
Celetná 20, 116 42 Praha 1  
E-mail: fronekjan@seznam.cz