

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre	
Fakulta: Fakulta prírodných vied a informatiky	
Kód predmetu: KI/ bUZDHSV/22	Názov predmetu: Digitálne hry vo vzdelávaní
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: Seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná, dištančná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 2., 4., 6.	
Stupeň štúdia: I.	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Celková záťaž študenta: 75 hodín Denné štúdium: semináre 26 hodín + príprava na semináre 39 hodín + príprava seminárnej práce 10 hodín. Externé štúdium: kontaktná výučba 10 hodín, dištančná výučba 40 hodín individuálna práca (riešenie praktických úloh v prostredí Minecraft: Education Edition), samoštúdium 25 hodín (návrh aktivity v prostredí Minecraft: Education Edition pre vyučovanie ľubovoľného vyučovacieho predmetu na sekundárnom stupni vzdelávania) Podmienky na získanie kreditov: Aktívna účasť na seminároch (riešenie praktických úloh v prostredí Minecraft: Education Edition, diskusia). Príprava a prezentovanie seminárnej práce (návrh aktivity v prostredí Minecraft: Education Edition pre vyučovanie ľubovoľného vyučovacieho predmetu na sekundárnom stupni vzdelávania).	
Výsledky vzdelávania: <ul style="list-style-type: none">• Študent vie charakterizovať učenie sa založené na hre (game-based learning), špeciálne na digitálnej hre, pozná jeho benefity aj možné riziká, je schopný uviesť rôzne príklady digitálnych hier používaných vo formálnom a neformálnom vzdelávaní.• Študent je zručný v používaní prostredia Minecraft: Education Edition. Dokáže vytvárať a budovať vlastný svet, pracovať vo svete z knižnice, identifikovať vzdelávacie ciele aktivity realizovanej v hre, vyhľadať a zhodnotiť zdroje pre vyučovanie v prostredí Minecraft: Education Edition, importovať/exportovať svet, zdieľať svet s inými hráčmi (žiakmi).• Študent pozná nástroje prostredia Minecraft: Education Edition pre formatívne hodnotenie, spätnú väzbu a kolaboráciu. Je schopný uviesť príklady ich zmysluplného použitia v praxi.• Študent má prehľad o pokročilých možnostiach prostredia Minecraft: Education Edition (programovanie, chemické svety, ruditové obvody a konštrukcie).• Študent prezentuje pred skupinou študentov výsledky vlastnej tvorivej práce, komunikuje vlastné názory a postoje, pri riešení problémov spolupracuje v tíme.• Študent dokáže navrhnúť aplikáciu nástrojov Minecraft sveta prípadne iných softvérov založených na herných princípoch v rámci zvolených tém svojich aprobačných predmetov.	

Stručná osnova predmetu:

- Game-based learning (učenie sa založené na hre) vo formálnom a neformálnom vzdelávaní (základné pojmy a princípy, prínos pre proces učenia, príklady rôznych digitálnych hier).
- Minecraft: Education Edition ako digitálna hra rozvíjajúca tvorivosť, schopnosť riešiť problémy a spolupracovať. Príklady dobrej praxe z vyučovania rôznych školských predmetov (matematika, informatika, fyzika, chémia, biológia, ekológia, dejepis, geografia, cudzie jazyky, náuka o spoločnosti, umenie, STEM projekty a pod.).
- Skúmanie prostredia Minecraft: Education Edition (nastavenie hry, pohyb, ukladanie a ničenie blokov), tvorivé aktivity.
- Vzdelávacie svety zo zabudovanej knižnice (lekcie, staviteľské výzvy, tutoriály).
- Zdieľanie sveta, práca v tímoch, manažment triedy.
- Nástroje formatívneho hodnotenia (kamera, portfólio, kniha a brko), získavanie spätnej väzby (tabule, NPC).
- Základy programovania v Minecraft: Education Edition (blokový jazyk).
- Objavné vyučovanie, experimenty a inžiniersky prístup v Minecraft: Education Edition (chemické svety, rudité obvody, konštrukcia strojov).
- Úvod do tvorby vlastných vzdelávacích svetov.
- Prezentácia seminárnej práce.

Odporúčaná literatúra:

1. Kurz pre dištančnú formu vyučovania: <https://edu.ukf.sk/>
2. Minecraft Official Site – Minecraft: Education Edition: <https://edu-next.minecraft.net/en-us/homepage>
3. Microsoft vo vzdelávaní – Vzdelávame pre budúcnosť: <https://education.microsoft.com/sk-sk/resource/a5ca7b48>
4. Blog inovatívnych učiteľov a študentov – vzdelávame pre budúcnosť: <https://blog.vzdelavameprebuducnost.sk/category/minecraft/>
5. KALAS, I. a kol. 2013. Premeny školy v digitálnom veku. Bratislava : SPN.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 0

ABS	N
0.0	0.0

Vyučujúci: PaedDr. Viera Michaličková, PhD.,**Dátum poslednej zmeny:** 06.11.2022**Schválil :** doc. Mgr. Pavol Brezina, PhD., prof. PaedDr. Jana Duchovičová, PhD., prof. PhDr. Gabriela Petrová, CSc., prof. PaedDr. Kristian Benyovszky, PhD., prof. Mgr. Štefan Beňuš, PhD., prof. PaedDr. PhDr. RNDr. Martin Boltižiar, PhD., prof. PaedDr. Jana Duchovičová, PhD., prof. PaedDr. Alena Hašková, CSc., prof. PhDr. Martin Hetényi, PhD., prof. RNDr. Klaudia Jomová, PhD., doc. PaedDr. Janka Kanássová, PhD., doc. PaedDr. PhDr. Peter Kondrila, PhD., prof. PaedDr. Zuzana Kováčová, PhD., prof. PaedDr. Zdena Kráľová, PhD., doc. Dr. Mirko Lampis, PhD., prof. RNDr. Michal Munk, PhD., prof. RNDr. František Petrovič, PhD., prof. PhDr. Gabriela Petrová, CSc., prof. PhDr. Ľubomír Plesník, DrSc., doc. PhDr. Adriana Récka, PhD., prof. PhDr. Pavol Smolík, ArtD., prof. PhDr. Jana Sokolová, CSc., prof. PaedDr. Eva Stranovská, PhD., prof.

RNDr. František Strejček, PhD., prof. RNDr. Anna Tirpáková, CSc., prof. PhDr. Silvia Tomašková, CSc., doc. RNDr. Marta Urbaníková, CSc., doc. PaedDr. Marcela Verešová, PhD., prof. RNDr. Ľubomír Zelenický, CSc., prof. ThDr. Ján Zozulák, PhD. Dátum schválenia: 09.11.2021