**ÚVOD**

Hra nie je iba pre deti a je známe, že najviac informácií si vieme zapamätať, keď máme z edukácie zážitok a vytvoria v nás pozitívnu emočnú stopu. A o tom využitie herných prvkov v nehernom prostredí práve je. Hlavné ciele gamifikácie sú zlepšenie určitých schopností, zapojenie študentov, optimalizovanie učenie, podporovanie zmeny správania a socializovanie sa.

**GAMIFIKÁCIA**

Gamifikácia je proces používania herných prvkov v nehernom kontexte. Má mnoho výhod oproti tradičným vzdelávacím prístupom. Gamifikácia je o aplikácii herných stratégií na zlepšenie učenia a zvýšenie pútavosti pre jednotlivcov. Gamifikácia pre učenie môže byť prospešná, pretože hry vštepujú celoživotné zručnosti, ako je riešenie problémov, kritické myslenie, sociálne povedomie, spolupráca a spolupráca. Hry tiež motivujú jednotlivcov, zvyšujú záujem o určité predmety, znižujú mieru opotrebovania medzi žiakmi, zlepšujú známky a zlepšujú ich kognitívne schopnosti.

**HRA**

Hra sa vyznačuje určitými znakmi, aby mohla byť považovaná za hru

* **pevné pravidlá** (dostatočne definované, aby neprichádzalo k sporom);
* **hodnota výsledkov** (za splnenie úloh sa prideľuje odmena, za náročnejšie sa prideľujú odmeny navyše)
* **snaha hráča** (hráč musí vynaložiť určité úsilie pre dosiahnutie cieľa, hra je vyzývavá, aby bola atraktívna)
* **oddanosť hráča výsledku** (pokiaľ je hra dostatočne zaujímavá, u hráča sa vytvára zvyk, pri ktorom je oddaný špecifickým aspektom výsledku - môže pociťovať šťastie, keď vyhrá a je nešťastný v časoch nezdaru)

Učenie založené na hrách robí hry súčasťou vzdelávacieho procesu. Je to metóda, pri ktorej sa študenti učia špecifické zručnosti alebo vedomosti z hrania hry. Tento typ učenia preberá obsah učenia a premieňa ho na hru, ktorú môžu študenti hrať.

**GAMIFIKÁCIA VO VZDELANÍ**

Existuje množstvo stratégií gamifikácie, ktoré môžete začleniť do svojho vzde-  
lávacieho prostredia. Najpopulárnejšie sú [Bul]:

* Bodové systémy

Prideľovanie bodov za splnenie rôznych úloh môže povzbudiť jednotlivcov  
k tvrdej práci.

* Odznaky  
  Odznaky sú fantastickým spôsobom, ako oceniť a odmeniť ľudí za ich  
  úsilie. Odznak je ocenenie udelené vo forme virtuálneho predmetu alebo  
  pripnutého obrázka na vašom profile
* Rebríčky  
  Rebríčky sú skvelé na vytváranie konkurencie medzi študentmi, pretože  
  budú chcieť vidieť svoje meno na vrchole a v dôsledku toho budú tvrdšie  
  pracovať.

**SKUTOČNÝ VPLYV GAMIFIKÁCIA**

Výskumníci skúmali vplyv gamifikácia vo vzdelávacom kontexte, pričom dosiahli priaznivé výsledky, ako je zvýšenie angažovanosti, udržanie používateľov, znalosti a spolupráca ( Hakulinen a Auvinen 2014 ; Tvarozek a Brza 2014 ). Napriek tomu niektoré štúdie ukázali neisté alebo škodlivé výsledky gamifikácie ( Christy a Fox 2014 ). Zistili, že hodnotenie ovplyvňuje študentov rôznymi spôsobmi a môže viesť k neočakávanému opačnému vplyvu. Hanus a Fox ( 2015 ) informovali, že okrem toho, že gamifikácia nezvyšuje výsledky, znižuje potešenie a motiváciu. Haaranen a kol. ( 2014) si všimli, že niektorí používatelia mali nepriaznivé emócie týkajúce sa odznakov.

Zmes kontroverzných výsledkov súvisiacich s účinkami gamifikácia vo vzdelávacích prostrediach vyvoláva pochybnosti o výhodách jej využitia vo vzdelávacom prostredí. Okrem toho je širokým cieľom výskum účinkov gamifikačných prvkov na učenie sa študentov, ich participáciu a ďalšie účinky.