

## Spresnenie rámcovej témy

Patrik Chovanec

### **Vzdelávanie hrami**

Existujú, samozrejme, rôzne typy videohier, typy, ktoré môžu byť lepšie alebo horšie pre rôzne vzdelávacie účely. Môžeme rozlišovať medzi dvoma hlavnými typmi hier, ktoré nazývam „problémové hry“ (puzzle games) a „svetové hry“ (world/open world games), hoci tento rozdiel nie je jednoznačný. Problémové hry sa zameriavajú hlavne na riešenie daného problému alebo triedy problémov, zatiaľ čo svetové hry simulujú širší svet, v ktorom, samozrejme, môže ale nemusí hráč riešiť mnoho rôznych druhov problémov. Vlastnosti videohier, ktoré sú prísľubom dobrého učenia, vedú ku kľúčovým otázkam pre výskum vo vznikajúcej oblasti hier a učenia. Niektoré z funkcií, ktoré podľa všetkého robia videohry dobrými na učenie, majú len málo spoločného so skutočnosťou, že sú to hry. Ďalšie funkcie priamo súvisia s „hranosťou“ videohier. Hlavnou inšpiráciou bola pre mňa práca [1].

[1] Gee, J. P. (2006). Are video games good for learning? *Nordic journal of digital literacy*, 1(3), 172–183. <https://doi.org/10.18261/issn1891-943x-2006-03-02>