**Vplyv hier a gamifikácie na výučbu jazykov**

**2. Vysvetlenie pojmov**

**2.1 Gamifikácia**

Gamifikácia označuje aplikáciu herných prvkov v prístupe k vykonávaniu akejkoľvek pôvodne nehernej činnosti. Typicky sa používa na zvýšenie motivácie používateľov, na zotrvanie, alebo ovplyvnenie správania používateľa. Na podporu takéhoto správania používa množstvo prostriedkov. Medzi najviac využívané patrí napríklad získavanie digitálneho skóre, porovnávanie s ostatnými používateľmi, alebo túžba vyhrať. Účelom gamifikácie v kontexte výučby je podpora motivácie do vzdelávania a zjednodušenie výučbového procesu.

**2.2 Mobilné učenie**

Označuje nový prístup k učeniu využívajúci mobilné technológie **qoute z knihy preložený do slovenciny** “In general you can define m-learning as any form of learning through battery-powered devices that are small enough to accompany people anywhere and anytime**” !1,2!.**

Mobilné učenie je považované za doplnok k tradičnému štýlu učenia než jeho úplným nahradením. Medzi hlavné výhody patrí možnosť pokračovať v učení aj mimo školy, učivo prispôsobené študentovi na mieru, ale aj väčšia sloboda študentov pri práci s látkou, či možnosť spolupráce medzi študentami **podľa článku !1!**

**3. Prostriedky gamifikácie**

**3.1 Súťaživosť**

Súťaživosť je dôležitou súčasťou video hier a preto má svoje miesto aj ako proces gamifikácie aktivít a činností.

**3.1.1 definícia**

Súťaživý ľudia sú motivovaný prekonávať svoje limity ak za vyvinutie takejto námahy získajú nejaký benefit. Hry a gamifikácia využívajú psychológiu vo svoj prospech tým, že používajú prirodzenú túžbu človeka na sebauspokojenie. Takáto súťaživosť je jedným z hlavných faktorov, ktoré robia gamifikáciu veľmi efektívnou.

**Podľa článku !3!**

**3.1.2 aký vplyv mala na učenie**

**3.2 Motivácia**

**3.2.1 definícia**

Motivácia je zásadný faktor ovplyvňujúci kvalitu učenia aj chuť študenta pokračovať vo výučbe **!Tabulka 1, 4!** . Je tak zásadná, že je to jeden z hlavných faktorov, pre ktoré sa na e-learningových platformách rozhodne študent skončiť s učením. Pri experimente v článku **!3!** sa pokúsili pomocou gamifikácie zvýšiť internú aj externú motiváciu. Internú motiváciu posilňovali pomocou skóre či levelov. Naopak na externú motiváciu je potrebné dostať uznanie od komunity čo sa dá dosiahnuť napríklad zavedením globálnej tabuľky zoradenej podľa skóre, či súperením s ostatnými používateľmi.

**3.2.2 aky vplyv mala na ucenie**

**4. Výsledok po aplikovaní gamifikácie na učenie angličtiny**

**5. Ako funguje mobile learning a gamifikácia (Duolingo)**

**6. Štatistiky, grafy levelmi .... (Motivácie)**

**7. Zhodnotenie**

!1! <https://www.researchgate.net/profile/Izabel-Rego/publication/303728892_Mobile_language_learning_How_gamification_improves_the_experience/links/578b5b5f08ae254b1de360b1/Mobile-language-learning-How-gamification-improves-the-experience.pdf>

!2! https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/13183

!3! https://www.learntechlib.org/p/218340/

!4! https://www.proquest.com/docview/210368908?pq-origsite=360link&parentSessionId=JOwSMJezsayHFOUSkruZ571OgV%2BK2VFTxEkhgF0jPvQ%3D

. Despite ease of access, it is important to consider that mobile learning efficiency depends on the development of teaching strategies appropriate to the learner, considering his or her learning style, background, and context (e.g., considering where he or she lives – socially and geographically). Following the current trend of fusion between classroom and distance learning, Zhang (2015a) points out that the special characteristics of mobile devices and technologies should be taken into consideration before adopting mobile learning into any educational project. The author suggests that, rather than replacing classroom learning, mobile learning should be seen as a complement to traditional teaching. In the academic literature, the definition of mobile learning has evolved through three main phases: the first focused on the mobile device; the second turned the focus to learning outside the classroom; and the third highlighted the mobility of the student (Moura 2010). The main characteristics that define the last and current phase are the ability to continue learning beyond the time and geographical limits of formal education, the ability to use the student’s context to aid learning, and the ability to collaborate between peers. Students are no longer passive recipients of learning content but instead exercise autonomy, creating and editing content and communicating with teachers and peers. Despite advances in mobile technology and in educational research, mobile learning initiatives do not always achieve this third phase – where the mobility of the student is focused – satisfactorily. McCombs (2010, cited Zhang, 2015a) argues that technical limitations and a lack of understanding of student needs by mobile learning project developers are still impediments to implementing true “anytime, anywhere” learning. Some technological barriers, such as the lack of access to high-speed Internet on mobile devices, also hamper implementation. Even so, the sophistication and creativity of new applications is constantly improving, bringing realworld mobile learning closer to what researchers believe to be the ideal state of this modality, which is contextualized, collaborative, and ubiquitous. Handbook of Mobile Teaching and Learning DOI 10.1007/978-3-642-41981-2\_76-1 # Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2015 Page 2 of 12 Among the relevant characteristics of mobile learning, learner mobility is considered by many authors (Peng et al. 2009; Moura 2010; Sharples 2006; Traxler 2005) as its main feature. Other relevant features include the presence of a mobile technology device that, among various features, allows access to the Internet, access and ability to record audio and video, and file storage. Currently the most widely used devices are smartphones and tablets, but the early mobile learning research focused on PDAs (personal digital assistant), voice recorders, MP3 players, and regular mobile phones. Planning and developing m-learning activities may be challenging but worth the effort as resources and learning activities can be shared anywhere and at any time, allowing wider access to education, reaching remote locations and also those with very limited financial resources. However, as explained below, technology and pedagogy