

Abstrakt

Výsledky výzkumů v oblasti digitálních vzdělávacích her zatím nevypovídají jednoznačně o užitečnosti použití narativu ve výukových hrách. Cílem této diplomové práce je zodpovědět otázku, zda-li a do jaké míry může být opodstatněné zapojení příběhu ve vzdělávacích hrách pro mladší děti. Mimo přehledu odborné literatury práce prezentuje experimentální studii porovnávající dvě verze matematické hry lišící se bohatostí herního příběhu. Děti z druhých a třetích ročníků ZŠ (N = 67, průměrný věk = 8.67 let, SD = 0.4 roku) měly možnost po dva týdny hrát videohru na dotekových zařízeních. Jedna skupina dostala verzi s jednoduchým příběhovým zarámováním, druhá skupina obdržela verzi obsahující bohatý namluvený příběh ve formě interaktivního komiksu. Třetí, kontrolní skupina obdržela „placebo“ hru. Při srovnání skupin dle rodičovských dotazníků nebyl zjištěn signifikantní vliv příběhu na zapojení dětí do hry ($d = 0.45$, $p = .245$). Dále se skupiny s jednoduchým/bohatým příběhem nelišily co do postupu ve hře (Cliff's $\delta = 0.01$). Též nebyla zjištěna signifikantní diference ani v počtu vyřešených úloh ($d = 0.08$, $p = .857$), ani v rozdílu výsledků matematického pretestu a posttestu ($d = -0.25$, $p = .691$) měřícího přenos učené látky. Obě skupiny hrající hru s jednoduchým/bohatým příběhem se lišily signifikantně od kontrolní skupiny dle měřeného rozdílu v matematickém pretestu a posttestu (jednoduchý příběh: $d = 1.00$, $p < 0.01$; bohatý příběh: $d = 0.74$, $p < 0.05$). Na základě výsledků výzkumu a přehledu odborné literatury je možné shrnout, že i jednoduchý příběh (v porovnání s bohatším) může zaujmout mladší děti dostatečně pro účely vzdělávacích her, aniž by zvyšoval riziko odvedení pozornosti od učení. Práce detailně popisuje provedení experimentu, rozebírá jeho výsledky a dává je do kontextu s ostatními souvisejícími výzkumy.

Klíčová slova: vzdělávací hry, videohry, příběh, matematika, děti, Matemág