

GAMES4TOLERANCE – PREVENCE ŠIKANY S VYUŽITÍM GAMIFIKACE

Šikana ve školách je bohužel stále aktuální téma, které se přesouvá mezi stále mladší ročníky a z osobního kontaktu do virtuálního prostoru. Ve školním prostředí samozřejmě existují metody odhalení šikany i doporučení, jak s takovými projevy v kolektivu pracovat. Ale také víme, že učitelé jsou přetíženi ze všech rolí a nároků, které na ně jejich pozice klade, nemohou být tedy ani zdaleka všichni odborníky také na šikanu. Proto právě její prevenci považujeme za klíčovou a v našem projektu přinášíme inspiraci pro učitele a vychovatele, jak díky zajímavým aktivitám postaveným na principech gamifikace, popřípadě na vlastních hrách, pracovat se skupinou a díky jejich zaměření šikaně předcházet.

Konkrétní benefity propojení gamifikace a prevence šikany

Gamifikace je jednou z moderních metod používaných napříč různými odvětvími, mimo jiné i ve vzdělávání. Gamifikace, hry, herní přístup a výsledky, které jsou za jejich používáním v rozvoji a vzdělávání, byly inspirací pro vznik myšlenky propojující je s prevencí šikany.

Označení gamifikace se používá pro používání herních metod v neherním prostředí. Účelem zapojení gamifikace a herních prvků do neherního prostředí je především zvýšení motivace a zájmu účastníků vzdělávání o věc, která je takto prezentována.

V současné době je stále více kladen důraz na pozitivní vliv hry a její zapojení do systému vzdělávání jako vyučovacího prostředku, ať už v mateřských, základních i středních školách. Je využívána jako důležitý motivační faktor nebo k podpoře skupinové dynamiky. Takové hry podporují sociální klima ve třídě, empatii, sociální dovednosti a kompetence.

Pokud je hra zařazena do výchovně-vzdělávacího procesu, mluvíme o didaktické hře. Odlišnost didaktických her od jiných her spočívá v přítomnosti následného vyhodnocení, zpětné vazby, komunikace o prožitcích a zkušenostech hry. Didaktická hra má pak společný prvek se zážitkovou pedagogikou, a to využití situací reálného života.

Formou her a podobných aktivit zážitková pedagogika vyvolává autentické prožitky a s výchozími zážitky dále pracuje. Působí skrze situace, které se snaží simulovat procesy, vztahy, vlivy a ukazovat jejich vzájemný vztah a důsledky takového konání. Díky porovnávání vnímání sama sebe a zpětných

vazeb od ostatních si jedinec lépe vytyčuje cestu k sobě samému, k sebeuvědomění, identitě a autenticitě.

Díky osvědčené metodice, pozitivním zkušenostem lektorů i účastníků a cílovým oblastem, kde hry ve výchovně-vzdělávacím procesu působí, se zapojení gamifikace do prevence šikany jeví jako velmi přínosné.

Co přináší projekt T-Games a pro koho je určený

Projekt T-Games vznikl v rámci výzvy Erasmus+. Společně s partnery vznikají jednoduše aplikovatelné a uživatelsky nenáročné nástroje a hry zaměřené na cílovou skupinu dětí 4–10 let. Z herních aktivit, které částečně vznikly během společného 5denního školení (7/2021) a částečně v rámci národních týmů partnerů, vznikne dostupná sdílená databáze.

Součástí projektu je také vznik metodické příručky pro učitele a vychovatele MŠ a ZŠ, která provází tvorbou her a herních aktivit, které v práci se skupinou přispívají k prevenci šikany. I metodika je součástí výstupů projektu a bude po jeho ukončení veřejně dostupná.

Pro smysluplné propojení témat šikany a gamifikace nejprve nabízíme stručný vhled do problematiky šikany jako důležité součásti předškolní a školní výchovy. Na téma navazujeme využitím gamifikace a herního designu ve vzdělávání. V praktické rovině přinášíme návod, jak si vytvořit vlastní hry a aktivity k podpoření prevence šikany.

Šikana není nikdy problémem pouze jednotlivce, ale vždy celé skupiny, kterou negativně ovlivňuje v sociálním vývoji. Z toho důvodu se soustředíme především na aktivity a práci se skupinou. K tomu patří i téma reflexe aktivit, která přispívá k dosažení vzdělávacích cílů. V části, která se tomuto tématu věnuje, rozebíráme zásady facilitace, doporučenou strukturu a techniky pro reflexi se skupinou. Závěrečné téma se stručně zabývá rituály a jejich využitím v rámci prevence šikany a ve skupinových aktivitách.

Kromě metodických a teoretických částí vás v příručce čekají konkrétní tipy do praxe např. odkazy na inspirativní videa. Dále zajímavosti a doplňující informace v kategorii Věděli jste, že... a také sekce Zamyšlení. Ta obsahuje otázky, které by si měl zájemce položit před realizací praktických aktivit, případně k získání vlastního postoje k některým obtížným tématům nebo k reflexi konkrétní kapitoly.

Více informací o projektu, výstupech a jejich dostupnosti naleznete na <http://misehero.cz/t-games/>.