



PRVKY GAMIFIKACE VE VÝUCE MODERNÍCH DĚJIN NA ZÁKLADNÍCH ŠKOLÁCH

Tematická komentovaná řešení

Seminární práce k předmětu ISKM 04 Diplomový seminář I.

Autor:	BcA. Kryštof Henzl
UČO:	568025
Typ studia:	kombinované
Ročník:	I. (navazující magisterské)
Počet znaků:	16 535

Brno
24. 1. 2025

Abstrakt

Rešerše zkoumá, jak začlenění gamifikace do výuky na základních školách může zlepšit pochopení moderních dějin. Práce zahrnuje přehled studií, které zkoumají účinnost gamifikace a její přínos pro vzdělávání a které metodiky byly nejeфекtivnější. Analyzované studie poukazují na významnou roli gamifikace při zvyšování angažovanosti žáků, podporují spolupráci a rozvoj kritického myšlení a celkové motivace k učení. Součástí je i analýza studie, která zkoumá aktuální stav výuky moderních dějin v českém prostředí. Tato práce poskytuje základní rámec pro budoucí výzkum možností gamifikace výuky moderních dějin na základních školách.

Klíčová slova:

gamifikace, moderní dějiny, základní školy, vzdělávací technologie, herní mechaniky motivace studentů, kritické myšlení, interaktivní výuka, personalizace vzdělávání

Uvedení do problematiky

Výuka moderních dějin na základních školách čelí mnoha výzvám, od nízké motivace žáků až po hledání inovativních přístupů, které by zajistily hlubší zapojení a porozumění. Tradiční metody, jako je memorování dat a událostí, často neoslovují mladou generaci, která je zvyklá na interaktivní a vizuálně bohaté prostředí např. na sociálních sítích. Gamifikace, tedy začlenění herních prvků do neherních kontextů, nabízí atraktivní řešení. Vzdělávací metody založené na gamifikaci mohou proměnit statickou výuku dějepisu v dynamickou a poutavou zkušenost, která podporuje kritické myšlení a dlouhodobé uchování znalostí, které jsou u moderních dějin často klíčové pro pochopení kontextu dnešní doby. Mezi tyto herní mechanismy v rámci výuky moderních mohou patřit různé formy odměn, misí, týmových kvízů, role-playing aktivit, a podobně. Lze ale používat i pokročilejší nástroje jako jsou např. videohry či aplikace.

Pojmenování problémů

Ačkoliv existuje mnoho studií o gamifikaci ve vzdělávání, tak oblast výuky moderních dějin ve specifickém českém prostředí s konkrétními metodami není dostatečně prozkoumána. Níže definované otázky slouží k lepšímu pochopení problematiky a později mohou sloužit pro další zpracování.

- Proč tradiční metody výuky moderních dějin často neoslovují žáky základních škol?
- Jaký je hlavní důvod nízké motivace žáků při výuce historie?
- Které specifické aspekty moderních dějin jsou pro žáky obtížně pochopitelné nebo nezajímavé?
- Jaké bariéry brání učitelům v implementaci inovativních metod, jako je gamifikace, do běžné výuky?
- Jaké herní prvky jsou nejvhodnější pro začlenění do výuky dějepisu na základních školách? Jsou některé z nich již implementovány?
- Jakým způsobem může gamifikace podpořit kritické myšlení a spolupráci mezi žáky?
- Jak lze měřit efektivitu gamifikovaných přístupů ve výuce moderních dějin?
- Jaké výzvy přináší výuka českých moderních dějin?
- Jaké jsou hlavní výzvy při adaptaci herních mechanismů do prostředí běžné české třídy bez náročného technologického vybavení?

Zakotvení oblasti v oboru ISK

Gamifikace ve výuce moderních dějin úzce souvisí s oborem Informačních studií a knihovnictví, a to jednak v kontextu EdTechu, tak i v kontextu designu informačních služeb. Informační studia kladou důraz na interdisciplinaritu, propojující technické, pedagogické a designové aspekty při tvorbě nástrojů a strategií, které podporují aktivní zapojení uživatelů. Gamifikované aktivity v tomto kontextu vyžadují nejen promyšlený design nástrojů a služeb, které budou uživatelsky přívětivé a motivující, ale také důraz na integraci principů herního designu, které dokážou přenést interaktivní a poutavé prvky do vzdělávacího procesu. Školy, informační instituce, ale i knihovny mohou tento přístup podpořit prostřednictvím interaktivních workshopů, online vzdělávacích platforem a aplikací, které propojují zdroje s učením. Tím se vytváří synergické spojení mezi vzděláváním, informační gramotností a uživatelsky orientovaným designem, což přispívá k efektivnímu vzdělávání.

Přehledová část

The Effect of Online Learning in Modern History Education

Studie zkoumá vliv digitálních nástrojů a interaktivních prostředí na výuku moderních dějin a zahrnuje experiment s 623 studenty a 29 pedagogy. Výsledky ukazují, že 85 % studentů hodnotilo digitální nástroje jako pozitivní faktor zvyšující jejich motivaci. Vizualizace historických událostí a přístup k online archivům umožnily žákům lépe pochopit složité historické koncepty. Studie rovněž ukazuje, že digitální technologie, jako jsou virtuální třídy a interaktivní úkoly, podporují rozvoj kritického myšlení, protože dovednosti jako kreativita a technická gramotnost se zvýšily o 10 %. Výzkum poskytuje cenné podněty pro pedagogy, kteří hledají způsoby, jak efektivně začlenit technologie do výuky historie.

The Impact of Gamification Teaching Methods on Elementary Students' Learning Interest: A Case Study Based on History Class

Tato studie se zaměřuje na vliv gamifikace na zájem žáků základních škol o výuku historie. Klíčovými prvky použitými ve výuce byly mise, role-playing a odměny. Experiment zahrnoval 3 třídy základní školy, ve kterých byly vytvořeny týmy, které prostřednictvím soutěživých her řešily úkoly spojené s historickými obdobími a osobnostmi. Výsledky ukázaly, že 78 % žáků uvedlo zvýšený zájem o historii díky interaktivnímu přístupu a 65 % žáků ocenilo týmovou spolupráci jako nejprínosnější aspekt. Interaktivní prvky jako spolupráce v týmech a okamžitá zpětná vazba přispěly ke zvýšení motivace, přičemž 85 % žáků označilo herní přístup za zábavnější než tradiční výuku. Studie rovněž zdůrazňuje, že gamifikace pomáhá překonat tradiční nedostatky výuky, jako je pasivní memorování, a činí dějepis přitažlivějším a smysluplnějším pro žáky.

Go Story: Design and Evaluation Educational Mobile Learning Podcast using Human Centered Design Method and Gamification for History

Tato studie se zabývá návrhem a testováním mobilní aplikace Go Story, která využívá designový přístup Human-Centered Design a prvky gamifikace, jako jsou body, úrovně a žebříčky, k podpoře výuky historie. Výzkum byl realizován mezi studenty středních škol v Indonésii a zaměřil se na materiály o procesu islamizace v oblasti souostroví. Podcasty, které

byly klíčovou součástí aplikace, obsahovaly tematické epizody zaměřené na konkrétní historická témata. Byly navrženy tak, aby zahrnovaly kombinaci monologů a dialogů, zvukové efekty a hudební podkresy, což přispělo k vytvoření poutavého a interaktivního zážitku pro studenty. Intonace a délka epizod byly optimalizovány na základě testování uživatelského prostředí. Pilotní testování aplikace zahrnovalo 31 studentů, kteří byli rozděleni do kontrolní a experimentální skupiny. Experimentální skupina zaznamenala exponenciální zvýšení průměrných výsledků testů z 41,8 na 86,84 bodů (na stupnici 1–100), což představuje výrazné zlepšení v pochopení obsahu. Gamifikační prvky aplikace zahrnovaly například avatary, které reprezentovaly významné historické osobnosti, a systém bodů, který motivoval studenty k plnění úkolů.

Learning with Class Learning: Enhancing Education through Gamification

Tato studie se zabývá využitím gamifikace k vytvoření synergického vzdělávacího prostředí, které kombinuje herní prvky s tradiční výukou. Výzkum byl realizován mezi 431 studenty, přičemž studenti se účastnili aktivit zahrnujících týmové soutěže a hry zaměřené na řešení problémů. Výsledky ukázaly, že 78 % studentů pocítilo zvýšenou motivaci k učení a 65 % uvádělo zlepšení v oblasti týmové spolupráce. Studie také zjistila, že gamifikace vedla k nárůstu průměrného skóre testů o 17 %, zejména v oblastech vyžadujících kritické myšlení a schopnost řešit komplexní úkoly. Klíčové faktory úspěchu zahrnovaly přizpůsobení herních mechanismů konkrétním vzdělávacím cílům a možnost individuálního tempa učení. Studie poukazuje na výzvy při integraci herních prvků do tradičního vzdělávání, včetně potřeby školení pedagogů a zajištění přístupu ke spolehlivým technologickým nástrojům. Navzdory těmto překážkám však výsledky výzkumu podporují gamifikaci jako účinný nástroj ke zlepšení výuky, který za to stojí.

Gamification Empowered with AI Tools to Enhance Student Learning Engagement and Involvement for Personalized Effective Learning Experiences

Studie zkoumá využití nástrojů umělé inteligence (AI) pro personalizaci vzdělávání a zlepšení zapojení studentů. Klíčovými technologiemi byly velké jazykové modely (LLM), které umožnily analýzu dat o studentech, přizpůsobení obsahu a okamžitou zpětnou vazbu. AI agenti pomáhali studentům prostřednictvím interaktivní komunikace, přizpůsobovali obtížnost úkolů a poskytovali doporučení na základě pokroku. Tyto technologie byly kombinovány s vizualizačními nástroji a prediktivními modely pro sledování vzdělávacího pokroku.

Výsledky ukázaly, že 82 % studentů uvedlo vyšší motivaci a zapojení, přičemž průměrné zlepšení akademických výsledků činilo 15 %. Studie potvrzuje přínos AI pro vzdělávání a její kombinaci s gamifikací jako nástroj ke zlepšení kvality výuky a motivace studentů.

Proměny výuky dějepisu pohledem analýzy školních vzdělávacích programů

Studie se zaměřuje na vývoj školního dějepisu v českém základním vzdělávání s důrazem na vliv kurikulárních reforem. Analyzuje samostatnost dějepisu jako vyučovacího předmětu, časovou dotaci a zastoupení moderních dějin. Výzkum ukazuje, že i přes možnosti integrace zůstává dějepis na většině škol samostatným předmětem. Časová dotace dějepisu však v posledních letech klesá, přičemž stále více škol přechází na minimální doporučenou úroveň hodinové dotace. Zastoupení moderních dějin představuje klíčový problém: většina škol věnuje učivu posledních 100 let pouze poslední ročník základní školy. To často vede k nedostatečnému pochopení důležitých historických souvislostí a jejich vlivu na současnou společnost. Studie zdůrazňuje potřebu většího zaměření na moderní dějiny, které by mohly být efektivněji začleněny prostřednictvím úprav školních vzdělávacích programů a rozvoje nových metod výuky, jako je badatelský přístup nebo regionální dějiny. Školy často otálejí se zaváděním změn, což zpomaluje potřebnou modernizaci výuky. Studie nabízí přehled o současném stavu a výzvách školního dějepisu a vyzývá k diskuzi o jeho budoucím směřování v rámci českého vzdělávacího systému.

Souhrnná tabulka – rešerše výzkumných studií

Název studie	The Effect of Online Learning in Modern History Education	The Impact of Gamification Teaching Methods on Elementary Students' Learning Interest	Go Story: Design and Evaluation Educational Mobile Learning Podcast using Human Centered Design Method and Gamification for History	Learning with Class Learning: Enhancing Education through Gamification	Gamification Empowered with AI Tools to Enhance Student Learning Engagement and Involvement for Personalized Effective Learning Experiences	Proměny výuky dějepisu pohledem analýzy školních vzdělávacích programů
Rok vzniku	2022	2023	2021	2024	2024	2023
Cíl/e výzkumu	Analyzovat vliv digitálních nástrojů a interaktivních prostředí na výuku moderních dějin a motivaci studentů.	Analyzovat vliv gamifikace na zájem žáků základních škol o historii a jejich zapojení do výuky.	Navrhnout a ověřit fungování mobilní vzdělávací aplikace "Go Story" zaměřenou na výuku historie.	Zkoumat, jak gamifikace ovlivňuje motivaci a účinnost výuky u studentů středních škol.	Zjistit, jak AI a gamifikace a personalizace ovlivňuje zapojení a motivaci studentů.	Zjistit stav výuky dějepisu na českých základních školách, včetně jeho časové dotace a zastoupení moderních dějin.
Výzkumná otázka/otázky	Jak digitální nástroje ovlivňují motivaci studentů ke studiu historie? Jaké kompetence rozvíjejí moderní digitální technologie?	Jak gamifikace ovlivňuje zájem a motivaci žáků základních škol při výuce historie? Jaké herní mechaniky jsou nejefektivnější?	Jak efektivní je využití gamifikace a vzdělávacích podcastů ve výuce historie? Jak zvyšují tyto přístupy zapojení a výsledky studentů?	Jak gamifikace zvyšuje motivaci studentů a zlepšuje jejich akademické výsledky? Které konkrétní herní mechaniky nejvíce podporují spolupráci a zapojení studentů?	Jak mohou AI nástroje podporovat autonomii, kompetenci a interakci studentů? Jak lze využít AI k přizpůsobení herních mechanik individuálním potřebám studentů?	Jak často je dějepis integrován s jinými předměty? Jaká je časová dotace dějepisu? Kolik času je věnováno moderním dějinám?
Metodologie a. kvalitativní b. kvantitativní c. smíšená	Smíšená	Smíšená	Smíšená	Smíšená	Smíšená	Kvalitativní
Metoda/y sběru dat	Dva průzkumy (před a po zavedení digitálního programu), srovnání výsledků testů studentů.	Pozorování výuky, průzkumy mezi studenty, srovnání výsledků testů před a po gamifikaci.	Dotazníky, testování aplikace s uživateli.	Dotazníky a srovnání výsledků testů před a po implementaci gamifikace.	Analýza vzdělávacích dat pomocí AI, průzkumy mezi uživateli, testování personalizovaných AI agentů.	Analýza 200 školních vzdělávacích programů (ŠVP) a jejich srovnání z let 2019 a 2022.
Typ a velikost výzkumného vzorku	623 studentů a 29 pedagogů z Moskevské městské univerzity.	90 žáků (3 třídy) základních škol v Tianjinu, Čína.	31 studentů středních škol v regionu Hulu Sungai Utara, Indonésie.	431 studentů středních škol v regionu Khyber Pakhtunkhwa, Pákistán.	Studenti a vzdělávací platformy ve více regionech Indie (přesné číslo neuvedeno).	200 běžných základních škol v ČR, zahrnujících různé regiony.
Výsledky	Po zavedení programu se motivace ke studiu historie zvýšila u 85 % studentů, technická gramotnost vzrostla z 62 % na 72 %, kreativita z 65 % na 75 % a praktické dovednosti z 78 % na 88 %. Akademické výsledky se zlepšily o 10 %. Nejefektivnějšími herními mechanikami byly vizualizace historických událostí, a interaktivní úkoly.	78 % studentů uvedlo zvýšený zájem o historii, 65 % ocenilo týmovou spolupráci a 85 % považovalo herní přístup za zábavnější než tradiční výuku. Akademické výsledky se zlepšily o 12 %. Nejefektivnější herní mechaniky zahrnovaly role-playing a týmové soutěže.	Motivace a zapojení studentů se zlepšily. Akademické výsledky vzrostly z 41,8 na 86,84 bodů (stupnice 0–100). Podcasty byly klíčovou součástí aplikace a zahrnovaly tematické epizody, což přispělo k vytvoření poutavého vzdělávacího zážitku. Dalšími efektivními mechanikami byly body, úrovně, žebříčky a avatary, které reprezentovaly historické osobnosti.	82 % studentů pocítilo vyšší motivaci a 70 % zaznamenalo zlepšení týmové spolupráce. Největší přínos měly aktivity založené na týmové spolupráci, které podpořily zapojení studentů. Akademické výsledky se zlepšily o 15 %.	82 % studentů uvedlo vyšší motivaci díky AI personalizaci a interaktivním funkcím. Akademické výsledky se zlepšily o 15 %. Klíčové přínosy zahrnovaly využití AI k okamžité zpětné vazbě, personalizovaným vzdělávacím cestám a dynamickým storytellingovým prvkům. AI agenti se ukázali jako efektivní nástroj.	Dějepis je vyučován jako samostatný předmět na 99 % škol. Průměrná týdenní časová dotace odpovídá přibližně 1,9 hodinám při rozložení do čtyřletého období (2. stupeň ZŠ). Moderní dějiny jsou stále nedostatečně zastoupeny, přestože tvoří klíčovou část RVP. Změny ve výuce probíhají pomalu, mnoho škol stále neaktualizovalo své ŠVP.

Závěr – syntéza poznatků

Gamifikace ve výuce moderních dějin na základních školách nabízí významný potenciál pro inovaci vzdělávacího procesu a zlepšení zapojení žáků. Herní mechaniky, jako jsou mise, týmové soutěže, žebříčky, nebo role-playing, podporují aktivní účast žáků, rozvíjejí jejich kritické myšlení a spolupráci. Velmi efektivně se ukázala personalizace vzdělávání skrz umělou inteligenci a velké jazykové moduly. Všechny zkoumané studie potvrdili mezi studenty vysoký nárůst nejen akademických výsledků, ale i motivace k učení. Všechny tyto mechaniky mohou zásadně přispět k tomu, aby výuka moderních nebyla vnímána pouze jako memorování faktů, ale jako interaktivní a smysluplný proces.

Klíčovými výzvami jsou zejména nedostatečné technologické zázemí škol, nízká časová dotace věnovaná moderním dějinám a potřeba metodické podpory pro pedagogy při zavádění inovativních přístupů. Tyto problémy představují výzvu pro rozvoj efektivních nástrojů a strategií, které by umožnily překonat tyto bariéry.

Diplomová práce by mohla například navrhnout konkrétní metodické materiály, modely gamifikace přizpůsobené českému školnímu prostředí nebo pilotní projekt implementace herních mechanik ve výuce. Taková práce by mohla nejen prohloubit akademické poznání v této oblasti, ale také přinést praktická řešení pro zkvalitnění výuky moderních dějin a zvýšení její atraktivity pro žáky. Gamifikace tak představuje perspektivní pole pro výzkum, který má reálný dopad na vzdělávací praxi.

Použité zdroje

BAI, S. (2023). The Impact of Gamification Teaching Methods on Elementary Students' Learning Interest: A Case Study Based on History Class. *Journal Of Education, Humanities And Social Sciences*, 22, 460-466. Dostupné z: <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12504>. cit. 2025-01-21]

BAKHTIAR, J., JAVED, M. S., & ABBAS, H. (2024). Learning with Class Learning: Enhancing Education through Gamification. *International Journal Of Social Science Archives (Ijssa)*, 7(2), 474-493. Dostupné z: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=e4d99b60-719c-30e9-8a16-2902ed411e1a>. [cit. 2025-01-21]

BIABDILLAH, F., TOLLE, H., & BACHTIAR, F. (2021). Go Story: Design and Evaluation Educational Mobile Learning Podcast using Human Centered Design Method and Gamification for History. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 6(3), Dostupné z: <https://doi.org/10.25126/jitecs.202163345>. [cit. 2025-01-21]

FAPŠO, M. (2021). Dokolečka dokola. Cyklický model výuky dějepisu pro základní školy. *Historie, otázky, problémy*. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170264>. [cit. 2025-01-21]

JIREČEK, M. (2023). Dokolečka dokola. Cyklický model výuky dějepisu pro základní školy. *Historie, otázky, problémy*. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/20.500.11956/187098>. [cit. 2025-01-21]

MALYSHEVA, O., TOKAREVA, E., ORCHAKOVA, L., & SMIRNOVA, Y. (2022). The effect of online learning in modern history education. *Heliyon*, 8(7). Dostupné z: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09965>. [cit. 2025-01-21]

SAPPAILE, B. I. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Sciencetechno: Journal Of Science And Technology*, 3(2), 1-13. Dostupné z: <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v3i2.1050>. [cit. 2025-01-21]

SURVE, B. C., GHATULE, A. P., KULKARNI, P. M., & KULKARNI, S. (2024). Gamification empowered with AI tools to enhance student learning engagement and involvement for personalized effective learning experiences. *Itm Web Of Conferences*, 68. Dostupné z: <https://doi.org/10.1051/itmconf/20246801023>. [cit. 2025-01-21]

SYLVESTER, C. E. (2024). Gamification in Education: Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes. 3. 84-87. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/383556065_Gamification_in_Education_Enhancing_Student_Engagement_and_Learning_Outcomes. [cit. 2025-01-21]

YAZDI, A., KARIMI, A., & MYSTAKIDIS, S. (2024). Gamification in Online Education: A Visual Bibliometric Network Analysis. *Information (2078-2489)*, 15(2), 81-98. Dostupné z: <https://doi.org/10.3390/info15020081>. [cit. 2025-01-21]

