

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23meTEDI903/23
Názov predmetu	psychologické, sociologické a edukačné aspekty digitálnych hier
Počet kreditov	5

Podmienky na absolvovanie predmetu

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- má systematické vedomosti z oblasti psychológie digitálnych hier zahŕňajúce kognitívne, emočné aj motivačné psychologické procesy,
- orientuje sa v základnej terminológii predmetu, pozná a rozumie súvisiacim psychologickým efektom,
- ovláda teoretické koncepty a rozumie princípom fungovania seriózných hier,
- pozná možnosti ich aplikačného využitia vo vzdelávacej praxi,
- rozumie metódam a postupom, ktoré sú využívané v odbore vzdelávacích aplikácií a platforiem, s možným uplatnením vo vede a výskume,
- vie analyzovať a syntetizovať teoretické vedomosti pri výkone zložitých úloh týkajúcich sa plánovania, projektovania a realizácie lektorskej činnosti zameranej na využívanie digitálnych hier s edukačným potenciálom.

Stručná osnova predmetu

1. Typológia hráčov. Charakteristika klasifikácií hráčov podľa rôznych kritérií.
2. Motivácia a motívy hrania. Teória optimálnej úrovne aktivácie, vyhľadávanie senzácií ako faktor motivácie, motívy hrania, ponorenie do hry.
3. Identita v digitálnych hrách. Anonymita, deindividualizácia, virtuálna identita. Typy avatarov, sebaaprezentácia v digitálnom prostredí. Proteov efekt.
4. Genderové aspekty digitálnych hier.
5. Etnické aspekty digitálnych hier.
6. Psychológia podvádžania a neželané správanie v hre.
7. Skupinová dynamika v hernom prostredí.
8. Herná kultúra.
9. Učenie prostredníctvom hier.
10. Digitálne hry ako prostriedky rozvoja rôznych typov zručností. Seriózne hry. Logické a strategické myslenie, manažerské, sociálne zručnosti, tímová spolupráca, schopnosť riešenia problémov.
11. Možnosti využitia digitálnych hier vo vzdelávacej praxi.
12. Základné zásady a pravidlá rovesníckeho učenia sa.
13. Základné atribúty dizajnu kvalitnej digitálnej hry so vzdelávacím potenciálom.

14. Prosociálnosť a digitálne hry.

15. Regulačné systémy digitálnych hier. ESRB. PEGI. Funkcie, vizuálna prezentácia, spôsoby aplikácie.

16. Herná závislosť a závislosť na internete. Znaký hernej závislosti. Osobnostné charakteristiky spájané s problémovým hraním. Internet gaming disorder. Klam utopených nákladov. Omyl hazardného hráča. Chasing. Near miss.

Odporúčaná literatúra

BERGERON, B. P.: Developing serious games. Hingham: Charles River Media, 2006, 480 s. ISBN 978-1584504443.

EGENFELDT-NIELSEN, S.: Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games. 2005. 208 s. ISBN 978-1-446-76865-5.

GREEN, C.S.,

BAVELIER, D.: Action video game modifies visual selective attention. In Nature, 2003, č. 423, s. 534-537.

GREEN, C.S., BAVELIER, D.: Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. In Journal of experimental psychology: Human perception and performance. 2006, roč. 32, č. 6, s. 1465-1478. GREEN, C.S., BAVELIER, D.: Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision. In Psychological science. 2007, roč. 18, č. 1, 884.

MAGO, Z.: Avatar ako genderizačný faktor vo virtuálnom prostredí digitálnych hier. In Dot.comm. ISSN 1339-5181, 2014, roč. 2, č. 1-2, s. 33-42. MAGO, Z.: Violence and digital games facts beyond myths. In European Journal of Science and Theology. ISSN 1841-0464, 2016, roč. 12, č. 5. s. 135-144.

MAGO, Z., MAGOVÁ, L.: Didaktické možnosti využitia digitálnych hier. In Ľudské práva a prosociálna výchova : metodická príručka pre učiteľov základných škôl. Banská Bystrica : Belianum, 2016. ISBN 978-80-557-1083-9, s. 61-75.

MAGOVÁ, L., MAGO, Z.: Výchova k rešpektovaniu ľudských práv a prosociálne aspekty digitálnych hier. In Dot.comm, 2015, roč. 3, č. 2, s. 49-56

WILLIAMS, D. et al.: Looking for gender: gender roles and behaviors among online gamers. In Journal of Communication. ISSN 0021-9916, 2009, roč. 59, s. 700-725.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský