

SIMULAČNÍ HRY A JEJICH VYUŽITÍ VE VÝUCE

Jan Činčera

***Anotace:** Článek upozorňuje na problematiku využití simulačních her pro školní i mimoškolní vzdělávání. Stručně analyzuje jednotlivé typy simulačních her a nastiňuje jejich teoretické zázemí v globální výchově. Přibližuje jak důvody, proč tyto hry zařazovat, tak změny a případné komplikace, které jsou s jejich uplatněním ve školní praxi spojeny. V závěrečné části naznačuje základní didaktická pravidla pro uvádění simulačních her a řízení závěrečné diskuse.*

***Klíčová slova:** simulační hry, hry s rolemi, globální výchova, pedagogika volného času, prožitková pedagogika.*

Úvod

Bezespору vzrušující stránkou učitelské profese je hledání stále nových, vhodnějších forem pro předání toho, co v rámci vyučovaného tématu považujeme za podstatné. Jedním z méně známých prostředků, které lze při výuce s překvapivým úspěchem použít, jsou simulační hry. V následujícím článku se pokusím tuto u nás stále ještě netradiční výukovou formu přiblížit, upozornit na její didaktické aspekty i problematická místa. Budu vycházet zejména z vlastních zkušeností z mimoškolní výuky i z výuky na vyšší odborné škole a na univerzitě.

Vymezení a typologie simulačních her

Jako simulační hry (simulation games) označujeme vzdělávací hry, které simulují určité prostředí z reálného světa, ve kterém je úkol, který účastníci musí řešit. Podle Jill Finane (1) „simulační hry berou reálnou životní situaci jako model a vykreslují její hlavní rysy, problémy, role a dilemata. V tomto procesu simulační hry imitují realitu zatímco redukuje složitost systému na zvládnutelnou úroveň. Hráči vystu-

pují v rolích jiných osob, stávají se součástí situací, které běžně nezažívají, spolu s novými pocity, dilematy a konflikty. Hraní role vyžaduje po hráčích nové formy myšlení a jednání z nezvyklé perspektivy“.

V simulačních hrách jsou účastníci vsazeni do herního prostředí pomocí pravidel, která mají k dispozici, případně motivací od vedoucího hry. Z hlediska fungování hry je možné od sebe odlišit několik typů her, které se často zařazují pod společné označení „simulační hry“:

- „*Počítačové simulační hry*“ – hry určené pro jednoho hráče či menší skupinu hráčů, kteří v počítačem generovaném prostředí řeší určitý úkol, zpravidla strategického charakteru. Populární jsou zejména počítačové simulace, od simulátorů vyžadujících zvládnutí určité technické dovednosti (např. řízení letadla) přes strategické simulační hry založené na organizaci a řešení komplexního úkolu (např. SimCity). Přestože i počítačové simulační hry mají často významný edukativní účinek, zaměřím se v tomto textu na simulační hry, založené na interakci mezi účastníky v reálném prostředí (byť některé hry tohoto typu vyžadují počítačové

vyhodnocování výsledků, prováděné vedoucím hry).

- „*Nepočítačové*“ *simulační hry* mají proti hrám počítačovým několik nezanedbatelných výhod:
 - Jsou použitelné pro skupinovou práci. Přestože počítačová učebna či využití internetu umožňuje skupinové používání počítačové simulační hry také, v praxi představuje vázanost těchto programů na počítačovou učebnu zásadní omezení pro školní i mimoškolní výuku. Nepočítačové simulační hry je naproti tomu možné realizovat v podstatě v jakémkoliv větší místnosti s možností pohybu a přesouvání vybavení.
 - Je utlumen podíl nepřímé komunikace ve prospěch komunikace přímé. Nepřímá komunikace zkresluje vždy více než komunikace přímá. Komunikace v reálném světě je sociálnější než komunikace ve virtualitě. Vliv počítačových her na psychiku a sociální vztahy hráčů je tématem stovek průzkumů s nejednoznačnými výsledky, podle kterých nelze počítačové hry ani jednoznačně odsoudit, ani nekriticky přijmout. Přesto si myslím, že v době obrovské obliby počítačových her je důležité seznamovat děti a studenty s hrami, které probíhají v reálném prostředí – byť v rámci simulovaného prostředí.
- „*Klasické simulační hry*“, ve kterých hráči primárně řeší střet se systémem hry. Ze simulovaného prostředí je generován úkol, který hráči – ať už ve vzájemně soupeřících skupinách či ve skupinách, které spolu nejsou v přímé interakci – řeší. Pro tento typ simulačních her je charakteristický určitý vnitřní řídicí mechanismus hry: zabudovaný systém vyhodnocování důsledků rozhodnutí hráčů,

zpravidla na bázi jednoduchého výpočtu. Všichni hráči jsou obvykle ve stejné pozici, hrají stejnou roli. Takovou hrou je např. Fish Banks, modelující na příkladě rybolovu problematiku trvale udržitelného rozvoje, či Poverty Game (v českém překladu Africká vesnice), ilustrující problém chudoby v rozvojových zemích.

- „*Hry s rolí*“ (role-playing games) jsou hry, pro které je klíčový střet hráčů mezi sebou. Hra zpravidla nemá žádný vnitřní mechanismus, který by vyhodnocoval výsledky jednání účastníků. Každý účastník má ve hře svoji vlastní roli, která určuje jeho zájmy a úhel pohledu, individuálním cílem každého je prosadit co nejlépe vlastní zájmy. Příkladem může být Spring Green Motorway (nebo česká varianta stejného motivu EIA v Malinovce), ve které účastníci hrají roli místních obyvatel a členů zájmových či profesních sdružení, účastníci se veřejného projednávání několika možných variant vedení nové komunikace.
- Pro doplnění uvedme, že existují i *smíšené typy her*, které kombinují oba předchozí přístupy: obsahují určitý herní mechanismus vyhodnocování výsledků, současně jsou v nich účastníci rozděleni do jednotlivých rolí, prosazujících své zájmy. Příkladem takové hry jsou Pralesy, ve které účastníci v rolích jednotlivých zájmových skupin rozhodují o své aktivitě v deštinném pralese, jejich rozhodnutí pak má dopad na všechny ostatní skupiny a mění vstupní podmínky do dalšího kola.

Historie a současnost simulačních her

Rozvoj simulačních her jako vzdělávacího prostředku začal v sedmdesátých letech spolu s růstem zájmu o systémový přístup, popularizovaný první zprávou

Římského klubu Meze růstu (2). Nové dimenze pro simulační hry pak přineslo rozšíření výpočetní techniky od poloviny osmdesátých let. V současnosti jsou simulační hry používány v rámci školní i mimoškolní výuky po celém světě.

Důležitým teoretickým rámcem pro uplatnění simulačních her ve škole je zejména globální výchova. Globální výchova je pedagogickým směrem, který se (na základě svých kořenů z mezinárodních srovnávacích studií z dvacátých let dvacátého století a pozdějšího úsilí o reflexi problematiky lidských práv, mírového úsilí či mezikulturního porozumění ve výuce) začal rozvíjet v osmdesátých letech. Roland Case (3) v definici globální výchovy zdůrazňuje dvě dimenze: věcnou, která směřuje k získávání znalostí o globálních problémech, kulturách, mezinárodních událostech, a perceptivní (osobnostní), směřující ke rozvoji osobnosti, otevřenosti, nedogmatickému přístupu, empatie atd. U nás nejznámější autoři publikací o globální výchově Graham Pike a David Selby (4) chápou globální výchovu jako směr, propojující reflexi globálních problémů země (planetární vědomí, worldmindedness), paidocentrismus (child-centeredness), důraz na centrální postavení dítěte ve vzdělávacím procesu) a systémové teorie (důraz na vztahy mezi prvky). Rozpracování došla globální výchova zejména v anglofonních zemích (Centre for Global Education v Yorku, The International Institut for Global Education University of Toronto, The American Forum for Global Education, Australian Aid Program), své příznivce má ale i v dalších zemích včetně České republiky. Simulační hry jsou zde uplatňovány jako jedna z technik, která duchu globální výchovy vyhovuje jak důrazem na aktivní přístup studenta, tak určitou systémovostí přístupu.

V rámci mimoškolní výuky jsou simulační hry nejčastěji využívány na kurzech osob-

nostního rozvoje, týmové spolupráce rozvoje manažerských dovedností. Příkladem jsou kurzy od organizace Chris Elgood's Management Games and Simulations (5), nabízející školení i téměř třicet jednoduchých simulačních her k zakoupení, kurzy oklahomské společnosti Learning Unlimited a mnoha dalších firem.

V České republice začala simulační hry od počátku devadesátých let používat zejména občanská sdružení, zabývající se pedagogikou volného času. Šlo jednak o propracované strategické simulační hry, které rozvíjela Prázdňinová škola Lipnice, usilující o hledání forem prožitkové pedagogiky zaměřené na osobnostní rozvoj, za druhé o simulační hry uplatňované pro rozvoj manažerských dovedností na příslušných kurzech (6) či v rámci vysokoškolského vzdělávání (7) a za třetí o vzdělávací simulační hry, modelující vybrané společenské či environmentální problémy, se kterými u nás začala experimentovat střediska ekologické výchovy. Zejména zásluhou středisek, jako byla Nadace EVA, EVANS, SEVER, ale i další, a jejich kontaktů na různé zahraniční skupiny, zabývající se globální výchovou a vývojem simulačních her (Dennis Meadows, Graham Pike, David Selby), se v průběhu devadesátých let podařilo přeložit a částečně zpopularizovat jak samotnou globální výchovu, tak jednu z mezinárodně nejuznávanějších her Fish Banks. Desítky dalších her kolují v malém počtu kopírovaných exemplářů a čekají na souhrnnější vydání.

Přestože se nemohu opřít o relevantní průzkum, na základě svých zkušeností a rozhodnutí s učiteli z různých typů škol se domnívám, že se v České republice v rámci školní výuky simulační hry používají velice málo (i když eviduji i několik cenných výjimek). Předpokládám, že hlavní příčinou je poměrně malé povědomí o tomto vzdělávacím prostředku, síla stereotypů v představě o formách

výuky a zvýšené nároky, které simulační hry od učitelů vyžadují. V rámci mimoškolní výuky je situace trochu lepší, ale ani zde nejsem přesvědčen o tom, že simulační hry zaujmají to místo, které by jim jejich potenciál mohl zaručit. Význam a místo simulačních her pro školní (a mimoškolní) výchovu se nyní pokusím podrobněji přiblížit.

Využití simulačních her ve školní a mimoškolní výchově mládeže

Simulační hry jako didaktický prostředek disponují významným potenciálem. Jejich hlavní přednost spočívá zejména ve třech rovinách:

- Rovina vzdělávací – pomáhají pochopit určitou situaci či problém reálného světa. Díky emocím, které se při nich uvolňují, zůstává zkušenost hry i hloubka vhledu do problematiky mnohem silnější než u pouhého popisu problému klasickou prezentací. Problematika se stane živou zkušeností účastníků a jako taková bude součástí skutečného porozumění světu, nikoliv jen deklarovanou znalostí. Simulační hry se hojně používají i v situacích, kdy je žádoucí vysvětlení problému spojit s formováním určitého postoje – proto se simulační hry nejčastěji používají v environmentální výchově, výchově rozvojové (8), multikulturní, mírové aj.
- Rovina výchovná – přispívají k rozvoji sociální kompetence účastníků, zvláště v oblasti komunikace, kooperace, dramatiky, kreativity, empatie atd.
- Rovina dramaturgická – představují významné oživení vzdělávacích akcí, ať již jde o výuku ve školách či na vzdělávacích kurzech. Zdařilá simulační hra je programem, na který se vzpomíná – současně účastníky vstřícně naladí vůči programům dalším, aktivizuje je, otevírá diskusím a spolupráci ve skupinách.

Chceme-li simulační hry využít pro pedagogické působení na mládež a studenty, připadá do úvahy jejich uplatnění v rámci volnočasových akcí a školní výuky.

Bez problémů lze simulační hry zařadit do programu táborů, kurzů, kroužků či jiných volnočasových akcí. Zde je jejich uvedení velice vděčné; jsou atraktivní, a tak napomáhají zvýšit zážitek z akce. Současně odpadá problém s mnohdy vysokou časovou či prostorovou náročností některých her. Simulační hry jsou ideální formou, jak do organizovaných volnočasových aktivit mládeže nenásilně zabudovat vzdělávací prvek.

V rámci školní výuky jsou simulační hry použitelné ve všech vyučovacích předmětech, které mají ve svém vzdělávacím plánu vést studenty k mnohostrannému porozumění a zaujetí stanoviska k určitému problému. Nejvíce se samozřejmě nabízejí základy společenských věd, dále například geografie, biologie, výuka cizích jazyků či v menší míře i další předměty.

Simulační hry jsou ovšem jen jedním z prostředků, které by učitel měl používat. Je proto třeba zvážit jejich počet a zařazení do plánu učiva. Nepochybně by se neměly hrát každý týden, svoje místo by měly dostat i klasické přednášky či jiné diskusní techniky a formy skupinové práce. Během desetidenních letních vzdělávacích kurzů pro mládež zpravidla uplatňují maximálně dvě až tři větší simulační hry a asi pětkrát tolik drobnějších diskusních technik. V rámci semestru dlouhého předmětu Životní prostředí, který učím na vyšší odborné škole, uplatňují dvě simulační hry (Fish Banks k ilustraci základních principů trvale udržitelného rozvoje a EIA v Malinovce k nastínění problematiky občanské společnosti) v průběhu řádné výuky, třetí zařazují do víkendového soustředění, které je nepovinnou součástí předmětu.

S uplatňováním simulačních her v rámci školní výuky jsou spjaty jistě těžkosti, které je třeba řešit, a změny, o kterých je třeba vědět:

- *Časová náročnost.* Většina z nejznámějších her vyžaduje zhruba jeden a půl hodiny pro hru a závěrečnou diskusi, což odpovídá spojeným dvěma vyučovacím hodinám. Tento rozsah je sice dobře zvládnutelný pro studenty (kteří jsou po většinu času ponořeni do hry a nevnímají svoji práci jako „školu“), představuje ale jistý organizační problém při sestavování rozvrhů. Učitel, který ví, že simulační a diskusní hry bude chtít v rámci svého předmětu využívat, by měl proto usilovat o spojení dvou vyučovacích hodin do jediné dvouhodinovky.
- *Prostorové podmínky.* Simulační ani jiné diskusní hry nelze dost dobře hrát při obvyklém prostorovém uspořádání učebny. Učitel musí proto volit takovou učebnu, kterou bude mít možnost před hodinou přebudovat podle svých představ. Pro některé hry je zapotřebí seskupit stoly a židle do „hnízd“ pro skupinovou práci, jindy je důležité (a pro fázi závěrečné diskuse je to téměř nutné) zcela odsunout stoly a rozestavit židle pro studenty a učitele do kruhu. To vše vypadá jako velká práce, ale podle svých zkušeností vím, že není. O pomoc s reorganizací učebny je možné požádat studenty, kteří se většinou rádi zapojí.
- *Proměna vztahu učitel – student.* Zde bych nemluvil o komplikaci, ale spíše o faktu, se kterým je třeba počítat. Do simulačních her by se neměl pouštět učitel, který vystupuje příliš autoritativně, ale ani učitel, který žádnou autoritu nemá. Je-li jádrem hry diskuse, učitel by v ní neměl vystupovat jako hodnotící autorita (bez ohledu na to, co si o prezentovaných názorech myslí), ale jako facilitátor. Pro-

stor pro shrnutí „poučení“ ze hry by měl být od samotné hry jasně oddělen. V průběhu hry by učitel měl být motivujícím prvkem, což někdy obnáší nutnost (mnohdy příjemnou) zapojit se do příběhu hry a přijmout v ní (někdy i trochu komickou) určitou roli. Uvádím-li hru EIA v Malinovce, ilustrující veřejné projednávání na komunální úrovni, vystupuji jako lehce demagogický a populistický úředník, ve Fish Banks pak hraji zazobaného top manažera, kterého zajímají jen dolary. Podle mých zkušeností tyto proměny rolí neznamenají újmu přirozené autoritě a studenti je spíše ocení.

- *Proměna atmosféry při hodině.* Ani v tomto případě nejde o komplikaci v pravém slova smyslu. Není dost dobře možné chtít nadchnout studenty pro hru a ještě po nich chtít, aby byli potichu. Všechny hry jsou založeny na komunikaci, která v kritických chvílích hry může být dost bouřlivá. Je vhodné zajistit takovou učebnu, ze které nebudou rušení kolegové v jiných třídách. Zároveň je vhodné upozornit vedení školy na specifika těchto technik a předejít tak vpádu rozzuřeného ředitele do půlky hry.

Didaktické aspekty vedení simulačních her

Zásady praktikování simulačních her je možné zobecnit do několika bodů, ilustrujících jednotlivé fáze jejich realizace. Současně je třeba uvědomit si jisté rozdíly v uvádění klasických simulačních her oproti hrám s rolemi. Oba tyto typy simulačních her se od sebe významně liší. Zatímco zařazování her s rolemi je poměrně nenáročné a mohou být bez větší práce upravované podle potřeby situace a cílů výuky, jsou klasické simulační hry zpravidla velmi propracované, náročné na čas i provádění a zásahy do nich jsou složité a riskantní. Proto jsou

v zahraničí klasické simulační hry prodávány za desítky až stovky dolarů, bývají doplněny tlustými manuály pro vedoucí hry, inštruktážními videokazetami atd.

To by ovšem nemělo vyznít jako odrazování od tohoto typu her, ale jako upozornění na jejich vyšší náročnost. Neznámou hru je velmi vhodné předem vyzkoušet v kruhu přátel a naopak je poměrně riskantní ji poprvé zažít až mezi studenty. Hry s rolemi je naopak možné vyrábět doslova „na koleně“ a uvést třeba den po jejich vzniku.

Před zahájením hry je zapotřebí nepodceňnit přípravu. Tím se rozumí příprava materiálů, včetně nakopírování pravidel pro hráče, příprava všech nezbytných rekvizit, posterů s pravidly, příprava učebny apod. Podle mých zkušeností může hře nesmírně pomoci i takový zdánlivě nepodstatný detail, jako jsou visačky se jmény rolí pro hráče.

Hráče je třeba alespoň minimálně motivovat. Motivace představuje uvedení do příběhu hry, které může mít formu recesní scénky (velmi vhodné v rámci volnočasových aktivit) či aspoň jednoduchého popisu situace. V motivaci mohou pomoci i drobné detaily – např. společenský oblek učitele, hudba, krátká videosekvence, ozvláštněné prostředí.

Vysvětlení pravidel by mělo být stručné a výstižné, současně je u složitějších her vhodné, aby každý hráč či skupina dostali pravidla i v písemné podobě. Při seznamování s pravidly je důležité najít křehkou hranici mezi srozumitelností a zbytečným protahováním – což u složitějších her často nebývá jednoduché.

V průběhu vlastní hry je důležité správně vnímat náladu hráčů a podle toho určovat tempo. Je dobré s hráči stále komunikovat – obcházet skupiny a tiše sledovat, případně upozorňovat na zbývajícím čas do konce kola.

Klíčovou součástí obou typů her je závěrečná diskuse (review, debriefing session).

Zde se verbalizuje analogie mezi hrou a reálným světem, zobecňují se zkušenosti ze hry a dodávají další související informace. Vedení závěrečné diskuse je vhodné si předem připravit. Podle tzv. Kolbova cyklu učení by závěrečná diskuse měla mít tři fáze: ohlédnutí – zobecnění – plánování (nových postupů – uplatňuje se zejména u těch her, jejichž hlavním cílem je rozvoj kompetencí účastníků). V první fázi (ohlédnutí) je dobré ptát se hráčů na dojmy ze hry, je-li dost času, nechat proběhnout pocity v kroužku a dát prostor pro vyslovení všem zúčastněným. Klíčovou částí závěrečné diskuse je pak zobecnění – hledání souvislostí mezi hrou a realitou. Je možné zahájit ho například otázkou, v čem si hráči myslí, že hra odpovídala, nebo neodpovídala realitě. To je také fáze, kdy učitel či vedoucí hry může projevit své znalosti a odbornou autoritu. Je ale nejcennější, když poučení ze hry uvedou sami její účastníci a učitel jej pak pouze potvrdí a ilustruje jinými příklady. Simulační hra je často velmi dobrou motivací pro navazující přednášku; tu je ale vhodnější nezařazovat bezprostředně po hře a nechat ji raději na příští lekci anebo po kratším časovém odstupu. Ke zkušenosti ze hry je pak samozřejmě možné vracet se i v dalších hodinách, a ukazovat tak poselství hry v různých kontextech.

Současně je velice vhodné uvědomit si, že „poselství“ hry má zpravidla několik rovin, které nemusí být všechny od začátku zřejmé. Zjevnou rovinou hry Fish Banks je poučení, které je zpravidla diskutováno v průběhu závěrečné diskuse: nežij z podstaty, ale z přírůstku – spolupracuj – mysli dopředu. Současně ale ze hry mohou vyplývat závěry, které považují za problematické vzhledem k porozumění konceptu trvale udržitelného života: svět je systém, který lze nějak vypočítat – soutěživost je špatná. Stejně tak mohou být problematické

závěry, které se občas objevují v diskusích po některých hrách s rolemi: nejde o nalezení nejlepšího řešení, ale o schopnost ostatní přesvědčit či překřičet – je třeba se vždy a s každým dohodnout – máme jen malé šance něco změnit atd. Tato problematická „skrytá poselství“ uvádím pouze jako příklad, protože každá hra generuje svá specifická vlastní, rozbor jejich problematičnosti ve vztahu k výchově k trvale udržitelnému životu by vyžadoval delší komentář. Pro vedoucího hry je důležité, aby si byl i této skryté vzdělávací roviny hry, kterou uvádí, vědom a nezapomněl ji v závěrečné diskusi připomenout. Je opět nejvhodnější, když k těmto „skrytým poselstvím“ hry zaujmou stanovisko hráči sami.

Závěr

Simulační hry představují náročný, ale vysoce účinný výchovně-vzdělávací prostředek, který je možné s úspěchem využít v rámci školní i mimoškolní výchovy a vzdělávání. Největší prostor pro jejich uplatnění vidím jednak v jejich zařazení do vzdělávacího programu kroužků, oddílů, táborů či kurzů, jednak v předmětech, jako jsou základy společenských věd, geografie, biologie či jejich ekvivalenty od základních škol po univerzity. Pro zařazení simulačních her je třeba překonat jisté komplikace, vyplývající zejména z jejich odlišnosti od zavedených forem výuky, je třeba akceptovat jiný rytmus hodiny i jistý posun ve vztahu učitel – student od zaběhaných zvyklostí. Odměnou může být překvapivý zájem a nadšení studentů, kteří se pak po letech budou přiznávat, že si nepamatují nic z toho, co jim bylo přednášeno, ale pamatují si, jak tehdy vydrancovali oceán a v čem udělali chybu ... Uplatňování simulačních her představuje pro učitele výzvu: Za sebe uvádím, že nelituji, že jsem ji kdysi přijal.

Poznámky a literatura:

1. FINANE, J. *Using Simulation Game In Development Education* [online]. Sixth International Permaculture Conference & Convergence Perth & Bridgetown, Western Australia September 27 to October 7, 1996 [cit. 2003-06-03]. Dostupné na <<http://www.rosneath.com.au/ipc6/ch04/finance/index.html>>.
2. MEADOWS, D., a kol. *Překročení mezí*. Praha : Argo, 1995.
3. CASE, R. Key Elements of a Global Perspective. *Social Education*, 1993, Vol. 57, n. 6, s. 318. In HUEY-LI, L. Bioregionalism and global education : A reexamination. *Educational Theory*, Winter 2003, Vol. 53, n. 1, s. 55-73. ISSN 0013-2004.
Další souhrn definic globální výchovy viz KIRKWOOD, T.F. Our global age requires global education. Clarifying definitional ambiguities. *The Social Studies*, Jan/Feb 2001, Vol. 92, n. 1, s. 10-15. ISSN 0037-7996.
4. PIKE, G.; SELBY, D. *Cvičení a hry pro globální výchovu 1*. Praha : Portál, 2000. s. 13-16.
5. Chris Elgood's Management Games and Simulations [website]. [cit. 2003-08-15]. Dostupné na <<http://www.chris-elgood.co.uk/first.htm>>.
6. Např. Advventura Teambuilding [website]. [cit. 2003-08-15]. Dostupné na <http://www.teambuilding.cz/c/home_cz.html> nebo Outward Bound - Česká cesta [website]. [cit. 2003-08-15]. Dostupné na <<http://www.ceskacesta.cz>>.
7. Manažerská hra je například součástí kurzu managementu, organizovaného pro studenty Masarykovy univerzity v Brně: *Simulační manažerská hra* [online]. [cit. 2003-08-15]. Dostupné

- na <<http://www.manahra.ic.cz/index1.htm>>.
8. Např. ACTION for World Development. Education for Environmental Sustainability, Cultural Diversity and Social Justice. [webové sídlo]. 2003. [cit. 2003-06-03]. Dostupné na <<http://www.awd.org.au/>>.

PŘÍLOHA

Přehled a charakteristika vybraných simulačních her

Environmentální výchova

- Boj o Horní Doubravu** – náročná simulační hra ilustrující střet zájmů mezi zastánci kontroverzního investičního záměru, ochránci přírody a místními obyvateli. Původní česká hra, knižní vydání se dlouhodobě připravuje.
- EIA v Malinovce** – jednoduchá hra s rolemi ilustruje na příkladě rozhodování o třech možných variantách vedení nové komunikace problematiku veřejného projednávání. Původní česká hra, knižně v. ČINČERA, J.; CAHA, M.; KULICH, J. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Praha : Brontosaurus Praha 7, 1996. Dostupná i na internetu na webu ECONNECT; BEZK. Občanská společnost – informační server [web]. Dostupné z URL: <<http://obcan.ccn.cz.>>.
- Fish Banks** (Rybí břehy) – na příkladě rybolovu hra modeluje problematiku udržitelného rozvoje a překročení mezí růstu. Jedna z nejslavnějších simulačních her, uváděná po celém světě s nejrozličnějšími skupinami účastníků. Česká verze k zakoupení u občanského sdružení EVANS.
- Globální problémy** – jednoduchá diskusně simulační hra modelující obtíže mezinárodní politiky při řešení globálních problémů. Původní česká hra, knižní vydání se připravuje, časopisecky ČINČERA, J.; ROTH, J.; ŠVEC, J. *Hry. Sisyfos – příloha zpravodaje ekologické výchovy*, 2001, č. 12. ISSN 1210-5686.
- Pralesy** – hra s rolemi, ve které účastníci představují různé zájmové skupiny, které svým jednáním ovlivňují existenci deštného pralesa. V českém překladu dostupné in PIKE, G.; SELBY, D. *Globální výchova*. Praha : Grada, 1994. 265 s. Upravená a náročnější varianta se připravuje k vydání.
- U jezera** (By the Lake) – jednoduchá hra pro menší skupiny ukazuje rozdíl mezi krátkodobým a dlouhodobým ziskem a problém dosažení a udržení skupinového konsenzu. Hru je v českém překladu možné získat u některých středisek ekologické výchovy, knižní vydání se připravuje.
- Zvířátka** – simulace ekosystémových vztahů v českém lese. Původní česká hra, v základní verzi dostupná in ČINČERA, J.; CAHA, M.; KULICH, J. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Praha : Brontosaurus Praha 7, 1996. Upravené vydání se dlouhodobě připravuje.

Multikulturní výchova

- Bafá bafá** – hra pro větší kolektivy modeluje obtížnosti v porozumění pravidlům jiných kulturních skupin z role hosta i „domáciho“. Popsaná in PIKE, G.; SELBY, D. *Cvičení a hry pro globální výchovu 1*. Praha : Portál, 2000. 193 s.

Rozvojová výchova

Africká vesnice (Poverty Game) – ukazuje problém chudoby v rozvojových zemích. Hru je v českém překladu možné získat u některých středisek ekologické výchovy, knižní vydání se připravuje.

Obchodní hra / Hra na obchod (Trading Game) – ukazuje příčiny ekonomické nerovnosti jednotlivých světových regionů. Česká verze popsána in PIKE, G.; SELBY, D. *Cvičení a hry pro globální výchovu* 2. Praha : Portál, 2000. 167 s. Dále in ČINČERA, J.; CAHA, M.; KULICH, J. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Praha : Brontosaurus Praha 7, 1996. Dostupná je i na internetu na webu ECONNECT; BEZK. Občanská společnost – informační server. [web]. Dostupné z URL: <<http://obcan.ecn.cz>>.

Další hry:

MEADOWS, D. *Use of Gaming as a Tool in Education : Resources for Teachers*. [online]. Poslední modifikace: březen 2000. [cit. 2003-08-15]. Dostupné na <<http://www.clcx-change.org/ftp/documents/system-ed/SE2000-03GamingResources.pdf>>.

ELLINGTON, H.; FOWLIE, J.; GORDON, M. *Using Games and Simulations in the Classroom*. 1998.

GAMSON, W.A.; PEPPERS, L.G. *Simsoc: Simulated Society*. Free Press, 2000. ISBN 0684871408.

KROEHNERT, G. *100 Training Games*. McGraw-Hill, 1994. ISBN 0074527703.

PARKER, G.M.; THIAGARAJAN, S. *Games and Activities for Building and Training Teams*. Wiley : John & Sons, 1999. ISBN 0787947911.

OZNÁMENÍ

Katedra pedagogiky FF UK
pořádá u příležitosti významného životního jubilea

prof. PhDr. Jarmily Skalkové, DrSc.,

vědeckou konferenci na téma

Historie a perspektivy didaktického myšlení.

Konference se koná 23. ledna 2004 v 10 hodin v učebně č. 139
v Celetné 20, Praha 1.

Kontakty: alenaaval@atlas.cz, telefon (fax) 224491681,
adresa: FF UK Celetná 20, 116 42 Praha 1.

Další informace na internetové stránce katedry
www.pedagogika@ff.cuni.cz