## Příloha D Transkripce rozhovoru, Účastník LS (M, 23, EASK, 20 h)

Autorka: Kolik hodin za týden hraješ?

LS: Mám hodně zkušenosti s videohrami. Hraji v průměru 20 hodin týdně.

Autorka: Kolik hodin týdně studuješ? Proč studiem trávíš právě tolik hodin?

LS: Asi 2 hodiny. Po práci se mi už studovat nechce.

Autorka: Proč hraješ hry?

LS: Hraji, protože se nudím.

Autorka: Proč se třeba nedíváš na film, když je ti nuda? Tedy proč preferuješ hry?

LS: Protože film nijak neovlivňuji. Zejména mám rad kompetitivní hry, kde existuje prvek konkurence. Když hraji proti někomu, nějakým způsobem soutěžím, tak to je pro mě velice zajímavé.

Autorka: Čemu ses naučil z her? Mohou hry něčemu naučit?

LS: Určitě jsem se naučil anglickému jazyku, zlepšil jsem svou reakci. Kromě toho se pravděpodobně zvýšila moje kreativita, protože ve hrách spatřím věci, které ve skutečnosti neexistují.

Autorka: Bartle test, souhlasíš s klasifikací?

LS: EASK. Obecně souhlasím s klasifikací. Záleží to na hře. V nějaké hře jsem spíš průzkumník a v jiné hře jsem achiever.

Autorka: Co je podle tebe gamifikace?

LS: Gamifikace je interaktivita studenta se studijním obsahem. Třeba kurz ti nejen něco vysvětluje, ale i klade otázky a zároveň, za to, že plníš úkoly, něco dostaneš, nějakou odměnu.

Autorka: Mohl bys vyjmenovat nějaké příklady gamifikace?

LS: Třeba Goodreads.com. Vyplnil jsem tam svoje údaje a hodnocení knih, a pak mi ten systém vytvořil grafy, seznamy, nějakou statistiku. Lze prohlížet seznam svých oblíbených knih. Lze účastnit se výzvy, kde vsadíš kolik knih přečteš tento rok. A tak mě ta výzva motivuje více číst. Obecně v gamifikovaných systémech existuje okamžitá zpětná vazba.

LS: Dalším příkladem jsou například učebnice anglického jazyka. Na konci tématu vždy byly nějaké mini hry – křížovky, osmisměrky a podobné. Pokaždé, když jsem dokončil téma, byl jsem rád, že teď si mohu zahrát tyto hry a posílit znalosti, které jsem během studia tématu získal.

Autorka: V jakých oborech lze podle tebe použit gamifikaci?

LS: Lze implementovat do jakékoli práce.

Autorka: Máš zkušenosti s e-learningem?

LS: Ano, absolvoval jsem kurzy programování.

Autorka: Co považuješ za nejlepší způsob studia – e-kurzy, knihy, vysokoškolské prezenční kurzy nebo nějaký další způsob?

LS: Podle mého názoru nejlepším způsobem je kombinace. Studium na vysoké poskytuje jakousi povinnost. Pokud tedy studium závisí pouze na mě, tak řekněme upřímně občas nemám touhu se učit, nic mě k tomu nenutí. Obecně to záleží na člověku. I když je něco placené a povinné, stále existuje někdo, kdo se na to vyflakne.

Autorka: Co si myslíš o e-kurzech?

LS: E-kurzy jsou velmi dobrá věc. Naučím se přesně to, co chci, a nikoliv podle nějakého programu, který někdo někdy vytvořil. Záporem textu v učebnicích je suchý výklad, zastaralejší jazyk. Jednou jsem se pokusil naučit se pracovat v Android studiu z knihy. Jednoho dne jsem tu knihu otevřel a téhož dne jsem ji zavřel a ve svém životě ji už neotevřel. V e-kurzech jsou myšlenky vyjádřeny nejjednodušším způsobem, aby je každý pochopil na první pokus, protože neexistuje způsob, jak se vyučujícího na něco zeptat, nikdo nedokáže něco dodatečně vysvětlit. Proto myslím, že e-kurzy vysvětlují všechno nejlépe, protože volí nejjednodušší způsob, jak něco vysvětlit.

Autorka: Máš zkušenosti s Excelem? Chtěl by ses naučit pracovat v Excelu?

LS: Dělal jsem v Excelu malé tabulky, ale nic vážného. Chtěl bych se naučit Excel. Podle mého názoru musíte být schopni pracovat ve všech Microsoft produktech alespoň na základní úrovni, protože tyto produkty jsou velmi užitečné.

Autorka: Jak bys charakterizoval gamifikovaný vzdělávací kurz? Jak by se takový kurz lišil od klasického e-kurzu?

LS: Gamifikovaný kurz je kurz, který mě interaktivně něčemu naučí. V klasickém kurzu se na mě vždycky vyhodilo hodně textu a pak jsem musel psát nějaký test na 4 hodiny. Během testu jsem ještě musel dívat se do poznámek, protože celou tu dobu během kurzu jsem dělal nějaké poznámky, abych z té hromady textu něco zapamatoval.

LS: V gamifikovaném kurzu věci zkoušíte v praxi. Když už jdete psát test, tak už nepotřebujete žádné poznámky, prostě všechno víte a odpovídáte, není ani potřeba něco googlovat.

Autorka: Jaké herní prvky lze v gamifikovaném kurzu použit?

LS: Těžko říct. Během přednášek bych používal mini kvizy. V tomto kurzu do přednášek byly vložený mini kvizy, které nebyly obtížné, pouze aktivovali mozek po všem tom sledování přednášky. Také bych do kurzu přidal bodový systém, úrovně. Aby člověk cítil, že se někam pohybuje, že dochází k určitému pokroku.

Autorka: Mohl bys stručně popsat kurz „Excel pro začátečníky“?

LS: Je to velmi dobrý kurz na Excel. Moc se mi líbily obrázky, GIFy, to všechno velmi zředí text

Autorka: Jaké herní prvky byly použitý v tomto kurzu?

LS: Třeba otázky během přednášek. Je to jako výzva – pamatuješ si to nebo nikoliv. Za dokončení tématu získáváš odznak a body.

Autorka: Motivoval tě některý z těchto herních prvků?

LS: Chtěl bych být v tomto kurzu na prvním místě v žebříčku. A ještě mě motivuje to, že mě tento kurz hodně věcem v Excelu naučil. Bodový systém u mě vytvářel pocit, že se někam pohybuji, že dochází k určitému pokroku.

Autorka: Působil na tebe některý prvek naopak demotivačně nebo rušivě?

LS: Ne.

Autorka: Jak bys hodnotil využití herních prvků v tomto kurzu?

LS: Myslím si, že jsou využity velmi dobře, vyprodukují velmi pozitivní pocity.

Autorka: Co tě motivovalo účastnit se kurzu, plnit úkoly?

LS: Osobně jsem motivován se naučit Excelu, ale zároveň mě motivuje i kvalita kurzu a herní prvky v něm

Autorka: Dokončil jsi kurz?

LS: Dokončil jsem polovinu kurzu.

Autorka: Co bys na tomto kurzu změnil?

LS: Nic.

Autorka: Jaký je tvůj názor na gamifikaci obecně, ve vzdělávání konkrétně?

LS: Mám velmi dobrý názor na gamifikaci. Je nutné ji rozvíjet a implementovat zejména ve školách. Čím dále se o školu zajímá méně dětí. Podle mě nyní děti studují mnohem hůř, mají menší zájem o učení. Na druhou stranu se ale více zajímají o technologie. Na trhu práce je mnoho mladých programátorů, specialistů na umělou inteligenci atd. Pokud tedy přidáte takové nestandardní způsoby učení jako je gamifikace, pak si myslím, že děti tento způsob učení ocení.

Autorka: Změnil se tvůj názor na gamifikaci po zúčastnění se kurzu „Excel pro začátečníky“?

LS: O gamifikaci jsem zjistil z tohoto kurzu.

## Příloha E Transkripce rozhovoru, Účastníce ME (Ž, 27, AESK, 10 h)

Autorka: Kolik hodin za týden hraješ?

ME: 10 hodin.

Autorka: Kolik hodin za týden studuješ?

ME: Asi 5 hodin.

Autorka: Proč hraješ hry?

ME: Hraní je zábavné a zajímavé

Autorka: Proč hrání preferuješ studiu?

ME: Studium je blíže práci než odpočinku, protože je seriózní a nedokáže mě dostatečně upoutat.

Autorka: Čemu ses naučila z her? Mohou hry něčemu naučit?

ME: Polepšila jsem své znalosti angličtiny. Některé hry se odehrávají v historických pozadí.

Autorka: Bartle test, souhlasíš s klasifikací?

ME: AESK. Nevím, jestli jsem více achiever nebo explorer.

Autorka: Co je podle tebe gamifikace?

ME: Gamifikace je způsobem motivování.

Autorka: Mohla bys vyjmenovat nějaké příklady gamifikace?

ME: Typickým příkladem je Duolingo, kde za studium jazyků lze získat body a odznaky. Kromě toho používám aplikace, které udělují odznaky za splnění určitých cílů, například za splnění cíle denních minut chůze.

Autorka: V jakých oborech lze podle tebe použit gamifikaci?

ME: Asi nejlépe bude využita pro účel motivace ve studiu.

Autorka: Máš zkušenosti s e-learningem?

ME: Účastnila jsem se vysokoškolských e-kurzů. Kromě toho mám zkušenosti s kurzy na Coursera, edX a dalších platformách na masivní online kurzy.

Autorka: Co považuješ za nejlepší způsob studia – e-kurzy, knihy, vysokoškolské prezenční kurzy nebo nějaký další způsob?

ME: Nejvíc se mi líbí masivní online kurzy od celosvětově známých škol. Mám větší kontrolu nad tím, co se učím a jakým způsobem.

ME: Na vysoké škole se mi nelíbí omezené pokusy na testy a zkoušky, zejména když je jen jeden pokus. Podle mě je lepší naopak povzbuzovat studenty, aby věci, kterým se učí, zkusili častěji. Nakonec to budou vědět mnohem líp než ti, kteří se den před zkouškou látku našprtali a zkoušku na první pokus udělali.

ME: Podle knih je studium také komplikované, jelikož v knihách nejsou žádné pobídky, abych ihned po přečtení něco zkusila udělat. Jednoduše to neudělám a zapomenu co jsem přečetla.

ME: Co se týče YouTube, tak každý může natočit video a nahrát jej na YouTube. To nejpopulárnější video nemusí nutně prezentovat správné informace.

Autorka: Máš zkušenosti s Excelem? Chtěla by ses naučit pracovat v Excelu?

ME: Excel umím docela dobře.

Autorka: Jak bys charakterizoval gamifikovaný vzdělávací kurz? Jak by se takový kurz lišil od klasického e-kurzu?

ME: Gamifikovaný kurz využívá gamifikaci, aby motivoval studenty.

Autorka: Jaké herní prvky lze v gamifikovaném kurzu použit?

ME: Tak nejjednodušší prvky, které lze v kurzu použit jsou body, odznaky, žebříčky. Kromě toho lze ale přidat příběh, nějakou postavu.

Autorka: Jaké herní prvky byly použitý v tomto kurzu?

ME: V tomto kurzu jsou jak jednoduché herní prvky – body a odznaky, tak i příběh, který vás provází od samého začátku do samého konce, slouží jako průvodce po celou dobu kurzu. Ještě pro mě bylo zajímavé, jak se ty testy vyvíjeli různými způsoby podle toho, jak dobře jsem je zvládla.

Autorka: Motivoval tě některý z těchto herních prvků?

ME: Nejvíc se mi líbil příběh, ale zároveň i zviditelnění pokroku přes body, odznaky a ukazatele průběhu.

Autorka: Působil na tebe některý prvek naopak demotivačně nebo rušivě?

ME: Ne.

Autorka: Jak bys hodnotila využití herních prvků v tomto kurzu?

ME: Hodnotím kladně.

Autorka: Co tě motivovalo účastnit se kurzu, plnit úkoly?

ME: Kurz byl pro mě velice zajímavý. Nejvíc mě motivovalo zviditelnění pokroku.

Autorka: Dokončila jsi kurz?

ME: Ano.

Autorka: Jak bys tento kurz hodnotila ve srovnání s klasickým e-kurzem?

ME: Na klasických kurzech mě někdy chyběla interaktivita. Měli jsme na škole Moodle. Učitelé tam jednoduše nahrávali svojí PowerPoint prezentací, a to je vše, nic jiného v tomto kurzu nebylo, pouze ten jeden soubor. Asi vysoká škola učitele zavazuje tyto kurzy vytvářet, ale pak zjevně nikdo nekontroluje, zda byl vytvořen dobrý kurz. Gamifikovaný kurz by mě mohl dodatečně motivovat aplikovat znalosti ihned přes zvýšenou interaktivitu.

Autorka: Co bys na tomto kurzu změnila?

ME: Téma Funkce bych rozdělila do alespoň dvou témat.

Autorka: Jaký je tvůj názor na gamifikaci obecně, ve vzdělávání konkrétně?

ME: Mám dobrý názor na gamifikaci, používám několik gamifikovaných aplikací denně. Gamifikace ale může být využita manipulativně, třeba v některých hrách na mobilu. Ve vzdělávání by gamifikace měla být určité využita.

Autorka: Změnil se tvůj názor na gamifikaci po zúčastnění se kurzu „Excel pro začátečníky“?

ME: Ne.

## Příloha F Transkripce rozhovoru, Účastník VB (M, 28, AKES, 15 h)

Autorka: Kolik hodin za týden hraješ?

VB: Videohry hraji každý den několik hodin. Za týden nahraji asi 15 hodin.

Autorka: Kolik hodin za týden studuješ? Proč studiem trávíš právě tolik hodin?

VB: Dvě nebo tři hodiny. Nemám na studium čas.

Autorka: Proč hraješ hry?

VB: Je to způsob, jak si odpočinout.

Autorka: Proč se třeba nedíváš na film? Tedy proč preferuješ hry?

VB: Hry jsou jako filmy, ve kterých navíc můžete něco dělat, rozhodovat se a ovlivňovat události.

Autorka: Čemu ses naučil z her? Mohou hry něčemu naučit?

VB: Z her jsem se dozvěděl o různých zemích, městech. Dozvěděl jsem se spoustu věcí o střelných zbraních. Naučil jsem se anglickému jazyku.

Autorka: Bartle test, souhlasíš s klasifikací?

VB: AKES. Souhlasím s klasifikaci.

Autorka: Co je podle tebe gamifikace?

VB: Gamifikace je zavedení herního procesu do nějaké práce.

Autorka: Mohl bys vyjmenovat nějaké příklady gamifikace?

VB: Konkrétně bych neřekl, ale v některých aplikacích získáváte body a odznaky za určitou činnost uvnitř aplikace.

Autorka: V jakých oborech lze podle tebe použit gamifikaci?

VB: V libovolných oborech. Myslím, že lze gamifikovat jakoukoliv práci, aby lidé měli větší zájem o práci

Autorka: Máš zkušenosti s e-learningem?

VB: Účastnil jsem se Coursery, Codecademy atd.

Autorka: Co považuješ za nejlepší způsob studia – e-kurzy, knihy, vysokoškolské prezenční kurzy nebo nějaký další způsob?

VB: Nejprve se dívám na YouTube, abych zjistil jak tu některou věc, kterou se chci naučit, dělají jiní lidé.

Autorka: Máš zkušenosti s Excelem? Chtěl by ses naučit pracovat v Excelu?

VB: Mám určité zkušenosti s Excelem. Práce v Excelu mě v zásadě zajímá.

Autorka: Jak bys charakterizoval gamifikovaný vzdělávací kurz? Jak by se takový kurz lišil od klasického e-kurzu?

VB: To je kurz, který využívá gamifikaci, aby studenti lépe studovali a postupovali kurzem.

Autorka: Jaké herní prvky lze v gamifikovaném kurzu použit?

VB: Nikdy jsem neviděl gamifikaci, ve které nejsou určité herní prvky. Vždy získáváš body a sbíráš odznaky.

Autorka: Mohl bys stručně popsat kurz „Excel pro začátečníky“?

VB: Je to velmi dobrý kurz. V kurzu je nasazena gamifikace, ve které sbíráte odznaky a čtěte příběh postavičky. Pohybujete se dále v kurzu a dostanete další část příběhu, jako ve skutečné hře. A ještě k tomu vykonáte nějaké úkoly. Dále můžete si za peníze koupit věcí – auta, telefony atd.

Autorka: Jaké herní prvky byly použitý v tomto kurzu?

VB: Jsou tam odznaky, pak když dokončíte úkoly, dostanete body. Je tam ještě ta hra, jako byste byli zaměstnancem nějaké společnosti. Můžete nakupovat věci za peníze, které lze získat v určitých okamžicích.

Autorka: Motivoval tě některý z těchto herních prvků?

VB: Díky herním prvkům bylo pro mě zajímavější účastnit se kurzu. Zdá se mi, že to bylo zajímavější než jen k učení a řešení problémů. Mě se nejvíc líbil příběh, souvisí s tím, čemu se v kurzu naučíte. Několikrát po dokončení testu jsem dostal špatné pokračování příběhu a víc mě to motivovalo ten test zkusit znovu.

Autorka: Působil na tebe některý prvek naopak demotivačně nebo rušivě?

VB: Ne, samozřejmě, že nedemotivovali.

Autorka: Jak bys hodnotil využití herních prvků v tomto kurzu?

VB: Myslím, že byly použity docela dobře.

Autorka: Co tě motivovalo účastnit se kurzu, plnit úkoly?

VB: Skutečnost, že jsem se něco naučil. Začátek je vždy obtížný, i když tento kurz není komplikovaný. Asi už v půlce kurzu jsem cítil, že něco v Excelu umím, a proto další témata pro mě byli snadnější a zajímavější.

Autorka: Dokončil jsi kurz?

VB: Ano.

Autorka: Jak bys tento kurz hodnotil ve srovnání s klasickým e-kurzem?

VB: Například na Codecademy pouze píšeš kód podle pokynů, a je špatně vysvětleno, co dělat a proč, a kromě toho úkoly sami o sobě jsou špatné. Tento kurz dobře vysvětluje, co je třeba udělat a proč.

VB: Na klasických kurzech mě štve omezení pokusů. Často i přes to, že jsem se ke zkoušce poctivě připravoval, dělal jsem kvůli stresu zbytečné chyby. Myslím, že je lepší povolit studentům zkoušku opakovat a pokaždé se trochu zlepšit, než je nutit dělat všechno dokonale na první pokus. Taková motivace přes strach na univerzitě je velmi negativní. Mnozí z toho nechtějí studovat a kvůli stresu opouštějí univerzitu.

VB: Ještě se mi líbilo, že úlohy v kurzu nebyly abstraktní, ale spíš realistické.

Autorka: Co bys na tomto kurzu změnil?

VB: Použil bych video místo GIFů, abych je mohl pozastavit.

Autorka: Jaký je tvůj názor na gamifikaci obecně, ve vzdělávání konkrétně?

VB: Myslím, že pro většinu lidí gamifikace funguje a je lepší ji používat. Pokud je práce úplně nudná, bude s použitím gamifikace pro člověka alespoň trochu zajímavější. Pokud práce není nudná, pak může být ještě zajímavější. Nebude to horší kvůli použití gamifikace, ale může se to zlepšit.

Autorka: Změnil se tvůj názor na gamifikaci po zúčastnění se kurzu „Excel pro začátečníky“?

VB: Po tomto kurzu mám dobrý názor na gamifikaci, protože v tomto kurzu byla dobře využita. V takových věcech, jako je studium, by se měla používat.

## Příloha G Transkripce rozhovoru, Účastníce ZA (Ž, 51, EAKS, 0 h)

Autorka: Kolik hodin za týden hraješ?

ZA: Nehraji.

Autorka: Kolik hodin za týden studuješ? Proč studiem trávíš právě tolik hodin?

ZA: Přibližně 5 hodin. Víc volného času nemám.

Autorka: Bartle test, souhlasíš s klasifikací?

ZA: EAKS. Souhlasím.

Autorka: Co je podle tebe gamifikace?

ZA: Gamifikace je, když během hry získám nějaké znalosti.

Autorka: Mohla bys vyjmenovat nějaké příklady gamifikace?

ZA: Například používám Duolingo. Nejvíc se mi na Duolingu líbí, že úkoly jsou jednoduché. Pokud něco hraji a nerozumím tomu, pak nebudu hrát.

Autorka: V jakých oborech lze podle tebe použit gamifikaci?

ZA: V studiu.

Autorka: Máš zkušenosti s e-learningem?

ZA: Hodně různých zkušenosti. Účastnila jsem se firemních školení.

Autorka: Co považuješ za nejlepší způsob studia – e-kurzy, knihy, vysokoškolské prezenční kurzy nebo nějaký další způsob?

ZA: Mě se nejvíc libí e-kurzy. Online e-kurzy jsou mnohem lepší než vysokoškolské přednášky. Nyní dělám mnoho e-kurzů v práci, které mi dali spoustu znalostí. Víc znalostí, než kdybych poslouchala nějakou přednášku na dané téma. Přednášky jsou obvykle nudné. Kromě toho obdržím z nich příliš mnoho informací současně, a v důsledku toho nechápu, co je to nejdůležitější

ZA: V online kurzu ihned začínám zachycovat nejdůležitější body toho, co čtu. Také lépe porozumím textu, než kdybych poslouchala přednášky, na kterých obvykle obdržím příliš mnoho informací současně. V důsledku toho nemohu pochopit, co je v tomto velkém množství informací nejdůležitější. Proto si myslím, že online kurzy jsou pro učení mnohem snazší a efektivnější.

Autorka: Máš zkušenosti s Excelem? Chtěla by ses naučit pracovat v Excelu?

ZA: Ráda bych. V Excelu pracuji, ale sama tyto tabulky nemohu vytvořit. S Excelem by měli umět pracovat všichni.

Autorka: Jaké herní prvky byly použitý v kurzu „Excel pro začátečníky“?

ZA: Na začátku kurzu dostanete takový semi-realistický příběh o tom, co můžete udělat se znalostmi z kurzu a jak je lze aplikovat v životě. Pak když v kurzu dělám úkoly, dostanu za to něco a také mi kurz ukazuje, že jsem ten úkol udělala správně. Dokonce i když si procházím přednášku, kurz mi během ní klade otázky. To je podle mě velmi důležité, protože okamžitě přemýšlím o tom, co jsem přečetla v přednášce a zodpovídám na otázku, a výsledkem je, že se to nakonec lépe naučím.

Autorka: Motivoval tě některý z těchto herních prvků?

ZA: Herní prvky se mi líbili, byly zajímavé. Motivovalo mě, že vidím svůj pokrok.

Autorka: Působil na tebe některý prvek naopak demotivačně nebo rušivě?

ZA: Nepůsobil.

Autorka: Jak bys hodnotila využití herních prvků v tomto kurzu?

ZA: Vše se mi líbilo.

Autorka: Co tě motivovalo účastnit se kurzu, plnit úkoly?

ZA: Ráda bych zlepšila své znalosti Excelu.

Autorka: Dokončil jsi kurz?

ZA: Ještě ne. Rada bych kurz dokončila, protože bych Excel mohla použit ve své práci.

Autorka: Co bys na tomto kurzu změnila?

ZA: Těžko říct.

Autorka: Jaký je tvůj názor na gamifikaci obecně, ve vzdělávání konkrétně?

ZA: Zavedla bych gamifikaci na školách, aby se děti více zajímaly o učení. Nyní mají děti stále menší zájem o učení.

Autorka: Změnil se tvůj názor na gamifikaci po zúčastnění se kurzu „Excel pro začátečníky“?

ZA: Ano, zjistila jsem, co je gamifikace.

## Příloha H Transkripce rozhovoru, Účastník DS (M, 22, KAES, 20 h)

Autorka: Kolik hodin za týden hraješ?

DS: Hraji každý den. Za týden asi 20 hodin.

Autorka: Kolik hodin za týden studuješ? Proč studiem trávíš právě tolik hodin?

DS: Studuji asi 5 hodin za týden kvůli vysoké škole.

Autorka: Proč hraješ hry?

DS: Mám je rad.

Autorka: Čemu ses naučil z her? Mohou hry něčemu naučit?

DS: Angličtině. Kompetitivním hráním jsem polepšil své strategické myšlení.

Autorka: Bartle test, souhlasíš s klasifikací?

DS: KAES. Podle mě jsem víc achiever než killer.

Autorka: Co je podle tebe gamifikace?

DS: Podle mě je to, když získáváš nějakou odměnu za provedení úkolů. Takový systém odměn.

Autorka: Mohl bys vyjmenovat nějaké příklady gamifikace?

DS: Třeba v Duolingo, když splníš úkol, tak dostáváš nějaké penízky a můžeš si koupit nějakou odměnu.

Autorka: V jakých oborech lze podle tebe použit gamifikaci?

DS: V libovolném oboru.

Autorka: Máš zkušenosti s e-learningem?

DS: Mám zkušenosti s vysokoškolskými e-kurzy v Moodlu.

Autorka: Máš zkušenosti s Excelem? Chtěl by ses naučit pracovat v Excelu?

DS: Zkušenosti s Excelem mám, když něco nevím tak to dogooglím.

Autorka: Jak bys charakterizoval gamifikovaný vzdělávací kurz? Jak by se takový kurz lišil od klasického e-kurzu?

DS: Obsahoval by nějaké herní prvky.

Autorka: Jaké herní prvky lze v gamifikovaném kurzu použit?

DS: Body, odznaky.

Autorka: Jaké herní prvky byly použitý v kurzu „Excel pro začátečníky“?

DS: Body, inventář, odznaky, příběh.

Autorka: Motivoval tě některý z těchto herních prvků?

DS: Líbil se mi ten příběh, který to všechno provázal. Ale kdybych se tomu Excelu chtěl naučit, tak mě spíš motivuje to, že se to chci naučit, ne nějaké herní prvky.

Autorka: Působil na tebe některý prvek naopak demotivačně nebo rušivě?

DS: Ne.

Autorka: Jak bys hodnotil využití herních prvků v tomto kurzu?

DS: Byly dobře využity.

Autorka: Dokončil jsi kurz?

DS: Ne.

Autorka: Jak bys tento kurz hodnotil ve srovnání s klasickým e-kurzem?

DS: Dělal jsem několik kurzů, kde byla jen jedna hromada textu a pak zkušební test s asi třístá otázek v podobě chytáků a slovíčkaření, bylo to prostě na nic. Nikdo si ten text nečetl, jen jsme si našli ty zkušební otázky se správnými odpověďmi na internetu.

DS: Na tomto kurzu se mi líbily krátké texty, videa. Tady ten kurz mě provází jak za ručku.

Autorka: Co bys na tomto kurzu změnil?

DS: Nevím.

Autorka: Jaký je tvůj názor na gamifikaci obecně, ve vzdělávání konkrétně?

DS: Implementoval bych gamifikaci do školních kurzu. Jelikož jsem herní typ a nerad se učím, tak bych s gamifikaci nemusel cítit, že to je učení, ale je to víc jako hra.

Autorka: Změnil se tvůj názor na gamifikaci po zúčastnění se kurzu „Excel pro začátečníky“?

DS: O gamifikaci jsem před tímto kurzem neslyšel.