

HRY A JEJICH VYUŽITÍ V KARIÉROVÉM PORADENSTVÍ

Zuzana Freibergová



*Kdo si hraje, nezlobí ... a ten se mimoděk může
i něco dozvědět a něčemu přiučit.*

Dnes už si práci kariérového poradce nelze spojovat jen s rozhovorem nebo s pozorováním, díky nimž si kariérový poradce utváří představu o klientovi. Naopak postupy v kariérovém poradenství jsou velmi pestré. Často kariéroví poradci využívají různé pomůcky, jako jsou pracovní listy, sady obrázků, fotografie nebo karty, a jsou motivovaní hledat další hravé, aktivizační i zábavné postupy. Pomůcky s herními prvky jsou oblíbené a efektivní zejména u žáků, protože jejich prostřednictvím mohou být předávány informace o trhu práce a trénovány dovednosti řízení kariéry. Mnohdy ale kariéroví poradci potřebují vědět, kde takové pomůcky najít a jak je využít v rámci zážitkových aktivit s pedagogickým, nikoli terapeutickým, cílem.

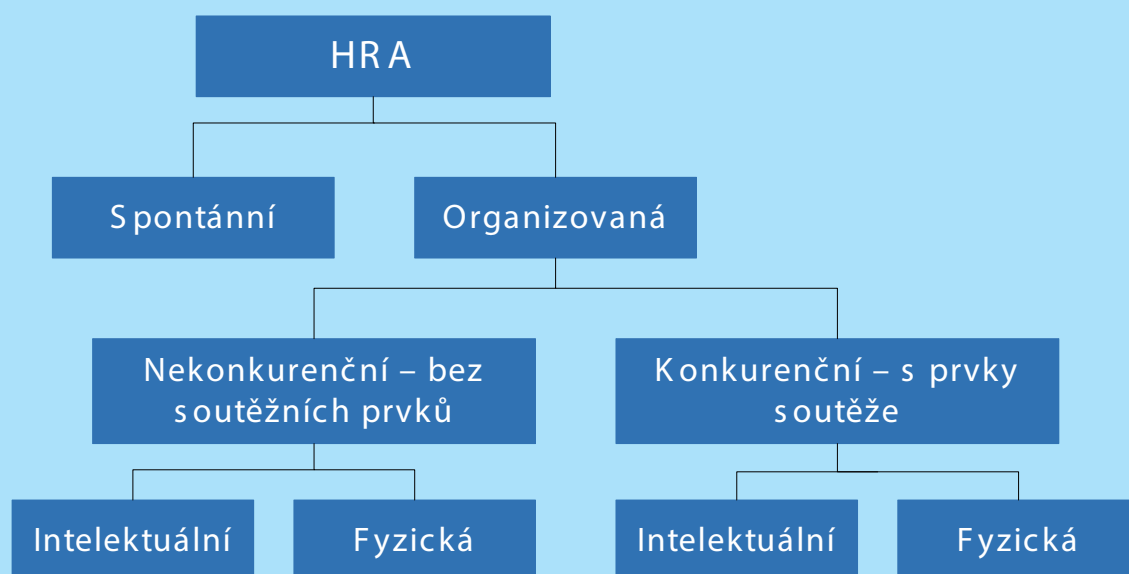
Mezi zážitkové aktivity patří různé interaktivní aktivity, při kterých kariérový poradce obvykle v roli facilitátora představuje skupině žáků příběh, situaci nebo zadání úkolu, a žáci se do jeho řešení zapojují s využitím vlastních zkušeností, znalostí nebo fantazie, vynalézají různé varianty, vybírají a zdůvodňují jejich vhodnost (Maňák & Švec, 2003). Žáci jsou cíleně vedeni k aktivnímu jednání, k vžívání se do situací, příběhů a dějů, jsou povzbuzováni komunikovat a spolupracovat. Ve vlastním jednání a jeho zpětném uvědomění probíhá proces učení, v němž jsou osvojovány znalosti, dovednosti, postoje nebo modely jednání (Sitná, 2009). Pro hru, jako symbol české zážitkové pedagogiky, je typická svoboda, únik z běžného života do sféry vlastní fantazie, bez časových a prostorových hranic, s možností opakování situací a dějů apod. (Jirásek, 2019).

1. Hry jako nástroj aktivizace ve vzdělávání

O hrách existuje mnoho odborných pojednání, ale pro účely tohoto příspěvku byla vybrána zjednodušená typologie her (obr. 1). Prensky (2001) rozlišuje v první úrovni hru spontánní, kterou představuje např. dětská hra s využitím fantazie, nebo organizovanou hru, za kterou se považuje hra se stanovenými pravidly (např. šachy nebo golf). U organizovaných her rozlišuje, zda se jedná o hru, ve které dochází k určité soutěži, nebo nikoliv. Soutěžními prvky hry může být získávání prvenství, nejvíce bodů, předmětů, určitých výhod apod., ale hra nutně nemusí vést k oficiálně vyhlášenému vítězství. Ve třetí úrovni pak dělí hry na intelektuální (např. šachy) a fyzické – sportovní (např. golf).

Obrázek 1

Typy her



Zdroj: Prensky (2001, s. 11), upraveno

Hry a herní prvky jsou od dob Komenského vědomě uplatňovány i ve vzdělávání. Spontánní hry jsou podporovány zejména v předškolním vzdělávání. Ve školním (a někdy i v mimoškolním) prostředí dominují hry organizované, konkurenční i nekonkurenční, intelektuální i sportovní, které mají vesměs určitý vzdělávací cíl, bez ohledu na to, zda patří mezi hry intelektuální nebo fyzické.

Abychom předešli nejasnostem, je dobré si uvědomit, že v současném diskurzu, který proniká i do kariérového poradenství, se rozlišuje mezi pojmy „hra“, „gamifikace“ a „hravý design“ (*playful design*). Zatímco hry jsou komplexním herním systémem, gamifikace je proces, který zavádí do neherního prostředí individuální herní prvky s cílem ovlivnit chování, zvýšit motivaci a angažovanost pro danou aktivitu (EGG, 2013). Hravý design je pojem označující používání herní estetiky v neherním kontextu s cílem pobavit uživatele a vyvolat jeho pozitivní emocionální odezvu (Deterding et al., 2011).

Dalším pojmem, který se používá, jsou hry se vzdělávacím cílem, které zábavnou formou vedou ke zlepšení dovedností, znalostí a zkušeností, k aktivizaci a motivaci studujících (např. Wattanasoontorn, Boada, García & Sbert, 2013; Laamarti, Eid, & El Saddik, 2014; Susi, Johannesson & Backlund, 2015). Používá se pro ně název „vzdělávací“, „výuková“, „didaktická“ ale i „vážná“ nebo „seriózní“ hra z anglického pojmu „serious games“ (obr. 2).

Obrázek 2

Rozdíl mezi pojmy „organizovaná hra“ a „vzdělávací hra“



Zdroj: Wattanasoontorn, Boada, García, & Sbert (2013, s. 2), upraveno

Dobře strukturovaná vzdělávací hra zasahuje hodnotovou strukturu studujícího, poskytuje mu nové znalosti o řešené problematice, vtahuje studující do virtuálních rozhodovacích situací a posiluje strategické myšlení. Cílem je, aby student byl během aktivity skutečně ponořen do učení, tj. byl ve stavu „flow“ ve smyslu plného soustředění na právě vykonávanou činnost (Csikszentmihalyi, 2015). Pomocí her se totiž mohou studenti naučit věci, které si jinou formou efektivně osvojit nemohou, nebo jim to trvá mnohem déle, což může vést k podstatně lepším výsledkům celého vzdělávacího procesu (Černý & Kalmárová, 2020). Žádná jiná forma aktivity je takto efektivně neposkytuje. Knihy a filmy, které mají také schopnost vtáhnout do děje, nejsou interaktivní a nevyžadují takové aktivní zapojení jako hry.

Oblíbenou formou vzdělávacích her jsou simulace reálných situací a procesů probíhajících v různých oblastech lidské činnosti, jako je např. školství, zdravotnictví, obrana, doprava, průmyslová výroba, nebo marketing. Uplatňují se také v kariérovém poradenství, kde obohacují konvenční poradenské metody a rozvíjejí kompetence pro řízení kariéry.

2. Hry využitelné v kariérovém poradenství a v kariérovém vzdělávání

Hry tvořené pro účely kariérového poradenství a kariérového vzdělávání mají vesměs znaky organizované intelektuální hry (obr. 1). Pro jejich využití ve školním prostředí i mimo něj platí všechny přednosti vzdělávacích her, které byly popsány výše. Poskytují zábavným a neformálním způsobem možnost zaujmout aktivní přístup ke své kariéře. Prostřednictvím úkolů při řešení problémů se předávají informace o trhu práce, případně i o dovednostech potřebných pro aktivní účast na něm. Motivují k aktivnímu přemýšlení o budoucnosti, k vyhledávání informací a k diskusi s kolegy, spolužáky, kamarády, rodiči apod.

Při hrách všech věkových skupin mají velice důležitou roli facilitátoři her (výchovní a kariéroví poradci, učitelé, vedoucí zájmových kroužků apod.). Jejich úkolem je nejen hráčům vysvětlit principy a účel hry, ale také provázet je hrou, poskytnout jim zpětnou vazbu a vytvářet prostor pro reflexi. Reflexe je důležitý bod procesu učení, protože ze stejné aktivity mají různí lidé různorodé zážitky (Soutner, 2020). Reflexe probíhá obvykle formou diskuse a facilitátor by při jejím vedení měl flexibilně reagovat na jednotlivé výroky, povzbuzovat k diskusi i ty, kteří mlčí nebo se zapojují méně než ostatní. Diskuse o hře samotné i o dosažených výsledcích má poskytnout všem zúčastněným dostatek prostoru pro položení otázek a jejich zodpovězení. Slouží k uvědomění si prožitku, vyjasnění získaných informací a je příležitostí, jak si v uvolněné atmosféře vyměnit názory a ujasnit širší souvislosti hry (Frišová, 2010).

Jaké hry byly v poslední době vytvořeny pro kariérové poradenství a kariérovém vzdělávání?

V následujícím textu přinášíme výběr volně dostupných i komerčně nabízených her v českém jazyce, který strukturujeme do čtyř podkapitol. V první podkapitole je výběr deskových her, které mají své kouzlo v interakci s ostatními hráči, navozením „flow“ a zapojování fantazie. Druhá podkapitola je návodem, kde jednoduše za pár korun získat pro předškoláky a mladší žáky minihry o povoláních. Většina z nich má nápad a pěkné grafické zpracování. Ve třetí podkapitole jsou uvedeny tři webové

aplikace určené pro žáky 2. stupně základní školy a starší, o kterých se zatím ještě tolik neví, protože jsou poměrně nové. Poslední podkapitola představuje zcela novou online interaktivní hru C-Game: hru s náplní kariérového poradenství ve městě plném povolání.

2.1 Deskové hry

Deskové hry podporují rozvoj logického myšlení, hledání řešení, procvičují postřeh, pozornost, samostatnost apod. Pozorováním hráčů lze zjistit, kdo rád riskuje, kdo je pesimista, kdo je nervózní a netrpělivý a kdo je realista. Neodmyslitelnou součástí her, která je velmi důležitá i při hraní deskových her, je navození „flow“ atmosféry, komunikace a spolupráce mezi hráči. Oproti individuálně hraným hrám jsou deskové hry interaktivnější a poskytují kolektivní zábavu. Zde prezentované deskové hry je možno zakoupit na uvedených webových stránkách.

V současnosti jsou na trhu dostupné např. tyto deskové hry využitelné v kariérovém poradenství.



Vzhůru do světa povolání

<https://skolnihry.cz/hry/vzhuru-do-sveta-povolani>

Hra formou otázek a řešení úkolů seznamuje se 146 různými povoláními. Hráči si během hry formují názory na jednotlivá povolání a představu o tom, co by je v dospělosti mohlo bavit. Hra obsahuje dvě verze pravidel a je vhodná pro kariérové vzdělávání žáků druhého stupně základní školy.



Cesta životem – zaměstnání nebo podnikání?

<https://baargroup.cz/produkt/cesta-zivotem/>

Hra podněcuje k zamyšlení se nad možnostmi uplatnění na trhu práce. Během hry se hráči rozhodují o oboru vzdělání, zvažují formu uplatnění na trhu práce, které může být i formou samostatného podnikání, kdy se dostávají do obchodních situací, jež musí řešit, a za svá rozhodnutí nést následky. Hra může být použita pro kariérové vzdělávání i výuku finanční gramotnosti na druhém stupni základní školy a středních školách.



Cesta za štěstím

<https://www.imago.cz/cesta-za-stestim>

Hra simuluje život moderního člověka od výběru školy po nástup do zaměstnání. Hráč se rozhoduje o tom, co si pořídí, vybírá, co potřebuje méně či více, navazuje sociální a rodinné vztahy. Cílem hry je dosáhnout spokojenosti jak v osobním, tak profesním životě. Hra může být použita pro výuku na druhém stupni základní školy a uplatňuje se i při výuce finanční gramotnosti.¹

¹ V prosinci 2022 byla hra na těchto webových stránkách vyprodána.



Pexetrio Povolání

<https://eshop.efko.cz/pexetrio-povolani-detske-vzdelavaci-hry-286p>

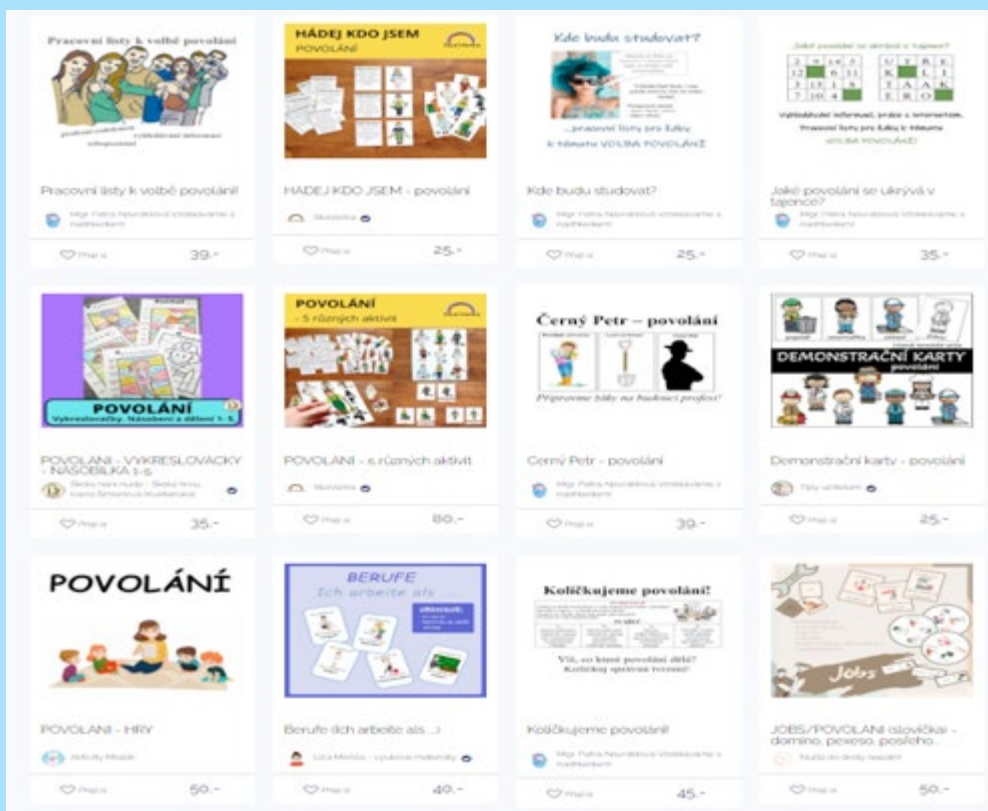
Hra seznamuje děti s 13 povoláními formou pexesa. Na rozdíl od klasického pojetí této hry se hledají trojice, které k sobě patří: znázornění pracovníka v jeho pracovním prostředí, typický oděv, pomůcka nebo nástroj, které pracovníci používají. Hra je určena dětem od tří let.

2.2 Mix miniher ke stažení

Širokou škálu miniher vhodných pro kariérové vzdělávání na základních školách nabízejí jejich tvůrci na stránkách „digitálního tržiště“ (obr. 3). Po zadání hesla „povolání“ se nabízí více než 80 různých zaměřených miniher, které jsou prezentovány jako pracovní listy, karty nebo pexeso. Většina z nich je určena pro předškoláky a žáky prvního stupně základní školy, 13 z nich pro žáky druhého stupně základní školy a jedna pro střední školy. Je zde i několik her určených pro výuku cizího jazyka. Minihry lze za mírný poplatek s licenci pro osobní použití nebo licenci pro školu stáhnout přímo z webu.

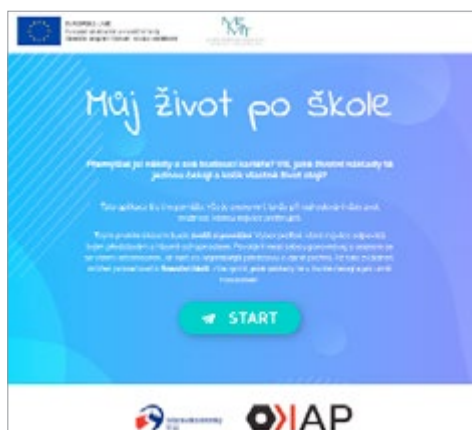
Obrázek 3

Ukázka miniher s tématem „povolání“ z e-shopu Učitelnice



2.3 Online interaktivní aplikace

První dvě online aplikace s herními prvky byly vytvořeny týmem Moravskoslezského paktu zaměstnanosti v rámci projektů podpořených z Operačního programu Výzkum, vývoj a vzdělávání. Aplikace **Můj život po škole** byla pro uživatele zpřístupněna v roce 2019 a **Najdi si svou Cestu k zaměstnání** v roce 2022.



Můj život po škole

<https://msk.mujzivotposkole.cz/>

Webová aplikace je vhodná jak pro žáky, kteří mají určitou představu o svém budoucím směřování, tak i pro ty, kteří ji nemají. Obsahuje přehledné informace o jednotlivých povoláních. K výběru jednoho z nich vede jednoduchý kvíz a následuje herní prvek poznávání základních životních nákladů. Hru je možné využít jak v kariérovém poradenství, tak i v hodinách občanské výuky a dalších předmětech, ve kterých se probírá finanční gramotnost.



Najdi si svou Cestu k zaměstnání

<https://cestakzamestnani.cz/>

Cesta k zaměstnání je vzdělávací aplikace, která seznamuje žáky s jednotlivými kroky při hledání zaměstnání. Je určena především pro žáky středních škol, ale může ji využívat kdokoli, kdo se chce jednoduchou a zábavnou formou seznámit s tímto tématem. Aplikace provází tvorbou životopisu, hledáním práce na pracovním portále, výběrovým řízením, podpisem pracovní smlouvy a základy pracovního práva. Jednotlivé moduly je možné projíždět samostatně v rámci tzv. „miniher“ nebo jako ucelenou hru. Součástí nástroje jsou také odkazy a tipy pro hledání práce v reálném životě. Časová náročnost celé hry je jedna vyučovací hodina (cca 35–45 min).

Další zde představovaná webová aplikace je z dílny českého a slovenského centra Euroguidance, která vznikla v roce 2021. Všechny tři aplikace jsou volně dostupné. Pro jejich absolvování obvykle stačí jedna vyučovací hodina. Lze je ovšem hrát i opakovaně, hráči si v nich najdou vždy něco nového a poučného.



Cesta kariérou

<http://cestakarierou.cz/>

Webová aplikace má za cíl podpořit kariérové poradenství, upozornit na dostupné kariérové informace, zdroje a poradenské služby. Je snadno využitelná všemi, kdo přemýšlejí o své životní cestě a kariéře, zvažují další rozvoj, vzdělání nebo práci. Cesta kariérou poskytuje rady a tipy, jež mohou pomoci v plánování a rozhodování. Součástí aplikace je interaktivní hra „Honza jde do světa“, která provádí mladé lidi možnostmi získání zahraničních zkušeností, které jim mohou pomoci rozvinout klíčové dovednosti a otevřít nové příležitosti ve světě vzdělávání a práce.

2.4 Online interaktivní hra

V roce 2022 byla uvedena do ostrého provozu online interaktivní hra C-Game, která nabízí zážitek ze hry, možnost získat informace o světě práce a o tom, co všechno by mělo ve městě fungovat, aby byli jeho obyvatelé spokojeni (Freibergová, 2020). Na jejím vzniku se podíleli partneři projektu ERASMUS+ a je volně dostupná v české, anglické, slovenské, bulharské a řecké verzi.



C-Game: Hra ve městě plném povolání

<https://play.c-game.eu/>

Hra je určena pro žáky posledních ročníků základních škol. Hráč se ocitá v roli starosty města, ve kterém jsou stavební parcely s předem určenou budovou, kterou lze na této parcele postavit. V každé budově sídlí určitá firma nebo instituce inzerující volná pracovní místa. Obsazování pracovních míst probíhá dialogem s Job Portálem. Hráč se seznamuje s obvyklou náplní práce daného pracovního místa, ukázkou pracovních předmětů, vhodných osobních charakteristik a minimálním vzděláním, které obvykle požadují zaměstnavatelé. V určitých fázích hry má hráč možnost plnit tzv. mise, které do jisté míry narušují monotónní obsazování volných pracovních míst. Hru je možno hrát individuálně nebo s kolektivem žáků pod vedením facilitátora. Hra nabízí i facilitátorskou administraci, která umožňuje sledovat průběh hry jednotlivých žáků. Výsledky lze vytisknout v pdf a použít během poradenského procesu s žáky a jejich zákonnými zástupci.

Závěrem

Hry využitelné v kariérovém poradenství a v kariérovém vzdělávání v českém jazyce jsou poměrně novým, přesto rychle se rozvíjejícím fenoménem. Nabízejí kromě zábavy a prožitku „flow“ i příležitost k učení a ve školním prostředí se stávají oblíbenou formou poznávání, rozvoje osobnosti nebo hledání směru kariérového rozvoje. Podporují sebepoznání a uvědomění si vlastních zdrojů pro zvládnutí rozmanitých výzev.

Díky zážitku ze hry se hráči seznámí s různými povoláními, vykonávanými pracovními činnostmi a pracovními předměty. Hra zaměřená na poznávání trhu práce pomůže virtuálně zažít různá povolání, na jejichž objevování by v reálném životě byla potřeba mnoho času. Svoboda volby podle intuice a zájmu může prozradit hráči samotnému i facilitátorovi hry kariérové směřování jedince, podporuje rozvoj sociálních dovedností, kognitivní schopnosti, sociální a emocionální rozvoj, logické a kritické myšlení, řešení problémů a multitaskingové dovednosti. Neméně důležitým aspektem je i posilování motivace ke vzdělávání.

Zavedení her do kariérového poradenství a kariérového vzdělávání ve školách má svůj význam i pro samotné facilitátory her. Mezi hlavní výhody jejich použití patří ztraktivnění průběhu vyučování, možnost pozorovat jednotlivé žáky při hře, získání dodatečných informací o žácích, které mohou být efektivně využity pro individuální i skupinové reflexe kariérových cílů. Jak již bylo dříve zmíněno, **reflexe je důležitější než hra samotná.**

Seznam zdrojů

Csíkszentmihályi, M. (2015). *Flow: o štěstí a smyslu života*. Portál.

Černý, M., & Kalmárová, K. (2020). *Rozvoj konstruktivistického vzdělávání skrze technologie I.* <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/G/22435/rozvoj-konstruktivistickeho-vzdelavani-skrze-technologie-i..html>

Deterding, S. et al. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”.* <https://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2181037.2181040>

EGG. (2013). *Gamification and playful design.* http://www.expertisecentrumgames.nl/app/webroot/userfiles/files/handout_EGG_gamification_and_playful_design-3-1%285%29.pdf

Freibergová, Z. et al. (2020). *Online career guidance games for pupils aged 12–14.* Output O1, 1–4. Project ERASMUS+. C-Game: Career guidance game in a city full of occupations. NTF & Avp. Prague. http://project.c-game.cz/wp-content/uploads/2020/08/C-Game-O1_1-4_Online-career-games.pdf

Frišová, P. (2010). *Potenciál reflexe ve vyučování.* <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/8331/POTENCIAL-REFLEXE-VE-VYUCOVANI.html>

Jirásek, I. (2019). *Zážitková pedagogika: teorie holistické výchovy (v přírodě a volném čase)*. Portál.

Laamarti, F., Eid, M., & El Saddik, A. (2014). An Overview of Serious Games. *International Journal of Computer Games Technology.* (2014), 1–15. <https://doi.org/10.1155/2014/358152>

Maňák, J., & Švec, V. (2003). *Výukové metody*. Paido.

Prensky, M. (2001). Fun, play and games? What makes games engaging. In M. Prensky (Ed.), *Digital Game-Based Learning*, (s. 5–31). McGraw-Hill. [Chapter 5 FINAL \(marcprensky.com\)](#)

Sitná, D. (2009). *Metody aktivního vyučování: spolupráce žáků ve skupinách*. Portál.

Soutner, D. (2020). *Reflexní tahák*. <https://reflexnitahak.soutner.cz/>

Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2015). *Serious Games – An Overview*. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/fulltext01.pdf>

Učitelnice.cz. (2023). *Digitální tržitiě, kde nejen učitelé prodávají a nakupují originální a v praxi vyzkoušené materiály do výuky*. <https://www.ucitelnice.cz/>

Wattanasoontorn, V., Boada, I., García, H. R., & Sbert, M. (2013). Serious games for health. *Entertainment Computing*, 4(4), 231–247. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2013.09.002>.

Autorka

Ing. Zuzana Freibergová

Asociace výchovných poradců, z. s.
zuzana.freibergova@gmail.com

Kariérovým poradenstvím se zabývá od roku 1996, kdy se v tehdejším Ústavu rozvoje vysokých škol (dnes Centrum pro studium vysokého školství, v.v.i.) zapojila do řešení projektu souvisejícího s problematikou uplatnění vysokoškolských absolventů na trhu práce. Tento projekt byl impulsem pro následné projekty podporující vznik poradenských středisek na vysokých školách. Od roku 2001 působila v Národním vzdělávacím fondu, o. p. s., kde se stala vedoucí českého střediska Euroguidance a poté Střediska podpory poradenských služeb. Byla členkou realizačních týmů více než 30 domácích i zahraničních projektů s tematikou kariérového poradenství v oblasti zaměstnanosti a školství.

Je zakládající členkou Asociace vysokoškolských poradců, Asociace výchovných poradců, Asociace bilanční diagnostiky, Sdružení pro kariérové poradenství a kariérový rozvoj a Národního poradenského fóra. V letech 2017–2021 zastávala funkci národního experta v mezinárodní síti CareersNet.

Citujte

Freibergová, Z. (2022). Hry a jejich využití v kariérovém poradenství. *Kariérové poradenstvo v teorii a praxi* [online], 11(22), 40–49. Dostupné z <https://www.euroguidance.cz/publikace.html>