

VYSOKÁ ŠKOLA EKONOMICKÁ  
FAKULTA FINANCÍ A ÚČETNICTVÍ  
KATEDRA DIDAKTIKY EKONOMICKÝCH PŘEDMĚTŮ  
DOPLŇUJÍCÍ PEDAGOGICKÉ STUDIUM

Ing. Marek Lichtenberk

HERNÍ SIMULACE BURZY CENNÝCH PAPÍRŮ

Vedoucí závěrečné práce: Ing. Alena Králová, Ph.D.

## PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem tuto závěrečnou práci zpracovala samostatně a veškerou použitou literaturu a další prameny jsem uvedl v seznamu.

Praha, červen 2022

.....

# OBSAH

1. ÚVOD a teoretická východiska
  - 1.1. HRA A UČENÍ
  - 1.2. DEFINICE HRY
    - 1.2.1. Znaký hry
    - 1.2.2. Rozdělení her
    - 1.2.3. Typy hráčů
    - 1.2.4. Motivace
  - 1.3. HRA A PSYCHOLOGIE
    - 1.3.1. Teorie
  - 1.4. HRA A KULTURA
  - 1.5. HRA, GAMIFIKACE A VYUŽITÍ VE VZDĚLÁVÁNÍ
    - 1.5.1. Imerze a imerzní hry
    - 1.5.2. Imerzní divadlo
    - 1.5.3. Imerzní teambuilding
    - 1.5.4. Herní svět
  - 1.6. PŘÍSLIB HRY
2. PRAKTICKÁ ČÁST
  - 2.1. HERNÍ SIMULACE BURZY
    - 2.1.1. Výchozí předpoklady a zařazení učiva
  - 2.2. DIDAKTICKÉ PROSTŘEDKY, METODY, POSTUPY
    - 2.2.1. Motivace a přípravná část
    - 2.2.2. Fakta a test znalostí
    - 2.2.3. Skupinová práce
    - 2.2.4. Týmové role
    - 2.2.5. Struktura hodiny
  - 2.3. PRŮBĚH HRY
    - 2.3.1. Herní systém a pravidla hry
    - 2.3.2. Závěr hry
3. ZÁVĚR
4. SEZNAM literatury a pramenů
5. PŘÍLOHY

# 1. Teoretická východiska

## 1.1. HRA A UČENÍ

Jak změnit nezáživnou činnost na zábavnou je problém. Tuto otázku si kladou jak pedagogové snažící se předat znalosti unuděným studentům a manažeři firem toužící po vyšším zisku a zapojení pracovníků, ale i jednotlivci sami sobě. Každý člověk se někdy setká s činností, kterou by raději nevykonával, i když není jiná možnost. A zatím co se neherní odvětví potýká s tímto problémem, herní průmysl raketově roste. Vystává tedy otázka, zda by vysoký zájem o hru nešel propojit s výukou.

Lidé si hrají pouze tehdy, když mají chuť. Hra je svobodná činnost, která nemá důsledky pro skutečný život. Nepřikládá se jí proto moc velký význam. Hrou skutečně nic nevzniká, hra nevytváří žádné hodnoty ani nějaké dílo. Na konci hry se všechno může vrátit k původnímu stavu, aniž by cokoliv vzniklo. Hra je příležitost pro čiré plýtvání časem, energií a někdy i penězi. Jediným důvodem je pobavit se a uvolnit. Ale je to skutečně pravda?

O propojení výuky s jiným „žánrem“ a o zajímavější metody vyučování se již zajímal učitel a filosof Jan Amos Komenský. Jeho učebnice Škola hrou je již pevně zakořeněna v mysli nejednoho kantora, byť její propojení s hrou samotnou je spíše dílem historického nánosu a jedná se o formu hry divadelní.

V současnosti se pro propojení hry s jinou oblastí (zejména oblastí vzdělávání) ustálil pojem GAMIFIKACE. Hlavní přínos gamifikovaného vzdělávání je v AHA efektu. AHA efekt - uvědomnění si něčeho. Řečeno slovy účastníka: *„...když uděláte velkou botu nebo se vám něco hodně povede, pamatujete si to navždy. Vzniká trvalá znalost, dovednost, kterou si přenáší do té praxe a která je velmi silná. Zatímco z běžného školení po týdnu víte 10% a po půl roce ani nevím kolik, ale je to tristní, tak tady to procento je trošku větší...“* Hry jsou většinou silným zážitkem, neboť využívají pákového efektu motivace a zapojení uživatelů.

Hra je, ale podle mého názoru, mnohem složitější až „neuchopitelná“ věc. Začíná to už definicí. Tohle je jen několik ukázek.

## 1.2. DEFINICE HRY

„Jde o dobrovolnou činnost nebo povolání, prováděné v určitých pevných mezích času a místa, podle pravidel svobodně přijatých, ale absolutně závazných, má v sobě svůj cíl a je doprovázená pocitem napětí, radosti a vědomí mimo běžný život“ *(Stromberg)*.

*resp.*

J. A. Komenský ve svém Věcném pansofickém slovníku hru definuje takto: „Hrát si [ludere] znamená konat něco pro zábavu, nejčastěji tak, že se více jednotlivců utkává o nějakou cenu, stanovenou buď pro zisk, nebo pro čest. Je k tomu zapotřebí 1. nějaké činnosti čili tělesného nebo duševního pohybu, 2. jenž je zaveden pro zábavu (dobrovolně), 3. za soutěžení a s nadějí na cenu.“ *{Komenský}*.

*resp.*

Hra – dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.

Hra je svobodné jednání či zaměstnání, které v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru, které se koná podle svobodně přijatých, ale přitom bezpodmínečně závazných pravidel, má svůj cíl samo v sobě a nese sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života. *[Huizinga]*

*resp.*

Hra je činnost, která se provádí kvůli rozptýlení či obveselení, které se nachází ve hře samotné. Cílem hry je vyhrát. Hry jsou nejčastěji společné či společenské. Lze je rozdělit:

- pohybové hry, ke kterým lze řadit také hry s míčem, koulí, kuželkami
- klidové hry, které slouží k vytříbení pozornosti a schopnosti pozorování či k činnosti ducha; patří mezi ně karetní hry, deskové hry a hry společenské či seznamovací.
- počítačové hry, které mohou plnit funkci klidových her, ale především simulují reálná i nereálná prostředí.

Herní činnost nepatří obvykle svou povahou k pracovnímu nasazení člověka, ale k volnočasovým aktivitám. Touha po hře je ve člověku, zvláště dítěti, vyvolávána zvědavostí a elánem. Vývojová psychologie považuje hru za hlavní hnací sílu hledání sebe sama v raném dětství a při pozdější socializaci člověka, zvláště při seznamování. Člověk začíná poznávat, prozkoumávat a reflektovat svět nejprve v dětské hře. *[Wikipedie]*

Výše zmíněné definice hru popisují víceméně jako bezúčelnou. Existují ale i definice, které hře připisují důležitou úlohu ve vývoji člověka.

Miloš Zapletal definuje hru jako „aktivní dynamický proces, zaměstnávající v menší, či větší míře duševní a tělesné schopnosti, které současně cvičí a rozvíjí. Má významné místo v životě každého člověka, bez ohledu na vývojový stupeň, kterým právě prochází.“ *[Zapletal, M., 1996]*.

A jak, uvádí další autor: „Od pradávna se prostřednictvím her předávaly informace a trénovaly se schopnosti žáků. Je to způsob, jakým lidé napříč kulturami od malička poznávají svět a není cizí ani zástupcům zvířecí říše.“ *[Huizinga]*.

### 1.2.1. Znakry hry

Je vidět, že na jasné definici se shodnout neumí. Kde ale shoda nastává, jsou znakry hry. Výchozím výčtem bude seznam Huizinga, ke kterému budou přidávány podobné znakry od jiných autorů.

- **Svoboda:** Každá hra musí vycházet ze svobodného jednání jednotlivce. White zde mluví o vnitřní motivovanosti a spontánnosti. Jakýkoliv nátlak pro výkon určité činnosti pak značně snižuje možnost označení té činnosti za hru. Stejný termín používá i Koťáková.
- **Vlastní svět:** Hra není obyčejný vlastní život, ale vystoupením z něj. O světě hry píše Fink: „Hra se odehrává ve skutečném světě, avšak zároveň je něčím neskutečným, neuchopitelným.“ Dále by sem spadaly i jeho další znaky – herní role a hračky. Tam píše o dvou světech – reálném a imaginárním, magickém významu hraček a ponoření se do role. Koťáková nic o vlastním světě hry přímo nepíše, nicméně sem lze zařadit hned tři z jejích 7 znaků – tvořivost, fantazie, přijetí role. White píše pouze o tom, že hra není doslovnou. Zde uvádí představivost a hraní si na někoho.
- **Uzavřenost a ohraničenost:** Hra má svůj příběh, odlišuje se od toho skutečného svým místem a trváním. Odehrává se uvnitř hranic jak prostorových, tak časových.
- **Možnost opakování:** Hra po skončení zůstává vzpomínkou, může být předávána a kdykoliv opakována. Koťáková píše o opakování: „Ke hře, která je známá, se můžeme vracet a nacházet se v situaci, která je již prozkoumána.“
- **Řád:** Existuje jasný řád (pravidla) – ten vnáší do nedokonalého světa dočasnou dokonalost. Přímo o pravidlech píše Fink. Bez stanovení pravidel podle něj není možné hrát, avšak nejedná se o neměnné zákony.
- **Přitažlivost, okouzlení:** Během hraní hry jsme do ní plně ponořeni, neboť nás okouzljuje. I v případě, že hru nehrajeme, jsme k ní přitahováni. Fink hovoří o rozkoši a slasti z tvoření, Koťáková o zaujetí, které má často podobu hlubokého soustředění na činnost
- **Napětí:** Jakási nejistota a naděje provází hru od počátku do konce. Při určitém napětí se musí něco podařit. Díky tomuto prvku je ve hře (která je mimo běžný rámec dobro a zlo) přítomný i etický obsah.

## 1.2.2. Rozdělení her

Tady je zajímavý koncept francouzského estetika a kulturního teoretika Rogera Cailloise. Ten ve své knize „Hry a lidé: maska a zavraždění.“ Hry dělí do čtyř kvadrantů, kde kritérium je psychologický postoj ke skutečnosti hry. Každý z těchto čtyř kvadrantů se dále dělí podle osy *paida-ludus*, která určuje míru pravidel a řádu.

Rozlišil tak hry, jejichž principem je náhoda - ALEA (hazardní hry, loterie, sázky), hry, jejichž podstatou je předstírání - MIMIKRY (masky, převleky, divadlo) a hry sjednocené principem závratí - ILINX (pouťové atrakce, akrobacie, adrenalinové sporty). Čtvrtou skupinou, do níž náleží i sport, je skupina her soutěživých - AGÓN. Současně ale rozlišil u každé ze čtyř skupin i institucionalizovanou formu hry - v případě her agonálních je to např. obchodní konkurence či konkursy - a formu úpadkovou. Do té patří v případě soutěžních her prakticky jakékoli násilí včetně válečných střetů!

<b>Agón</b>	soutěž	běh o závod, zápasy, atletika (bez pravidel)	šachy, box, fotbal, sportovní soutěže obecně
<b>Alea</b>	náhoda	rozpočítadla, „orel nebo panna“	sázky, ruleta
<b>Mimikry</b>	předstírání	dětské „opičení“, hry iluze, panenky, nářadíčka, maska, převlek	divadlo
<b>Ilinx</b>	závrat	kolotoče, houpačky, valčík	lyžování, horolezectví, akrobacie
		←	→
		<b>PAIDIA</b> vřava, rozruch	<b>LUDUS</b> pravidla, kombinace

Rozdělení her podle Cailloise. Zdroj: Caillois, R., 1998

Další z autorů, jenž pomůže objasnit rozdělení her, je Eduard Bakalář, který se zaměřoval na tzv. psychohry. Hry podle využití dělí na hry s jiným než vzdělávacím potenciálem a hry vzdělávací. Jiný než vzdělávací potenciál je primárně o navození příznivých podmínek. Řadí se sem hry uvolňovací a aktivizační, hry seznamovací (s krásným českým překladem „ledolamky“, z angl. icebreakers), herní metody v mezičase a na zakončení kurzu. Mezi vzdělávací pak řadí simulaci, alteraci a charakterizaci. Simulace je autentické jednání jedince ve fiktivním prostředí. Alterace spočívá v jiné roli, se kterou člověk nemá zkušenost. Role je volně definována (např. „hraj prodavače“). Charakterizace je primárně pro zkušené herce. Zde již jde o postihnutí i drobných rysů hrané postavy (klasickým příkladem budiž divadlo – prodavač, 40 let, cholerik, práce ho začíná pomalu nudit,...). {Bakalář}

### 1.2.3. Typy hráčů

Hráčské typy zjednodušeně popisují, jak se daný jednatel ke hře staví. Jedním z nejcitovanějších autorů, co se hráčských typů týče, je Bartle. Jeho čtyři archetypy hráčů vycházejí ze dvou dimenzí hraní – akce vs. interakce a světa orientovaného na hráče vs. orientace na herní svět a systém.

#### EXPLORERS – PRŮZKUMNÍCI

Tito uživatelé nejraději objevují skryté možnosti systému, preferují prozkoumávání oblastí, vytváření map, zkoumání skrytých míst a zjištění, jak je celý herní systém vytvořený. Pro systém jsou velice důležití, díky svému zájmu, který se zaměřuje spíše na prostředí, dokážou objevit to, co zůstává ostatním skryto. Poměrně dobře si rozumí se společníky. Jejich opakem jsou zabijáci.

#### ACHIEVERS – ÚSPĚCHÁŘI

Úspěchář je člověk, který chce ve hře uspět. Pokud má hra nějaký cíl, musí ho úspěchář za každou cenu dosáhnout. Úkoly ale ani nemusí být přesně definované, často se stává, že tito uživatelé si vymyslí svoje vlastní. Na rozdíl od zabijáka je lhostejný k ostatním hráčům a jeho hlavní starostí je jeho vlastní postup. Nejdále mají od společníků.

#### SOCIALIZERS – SPOLEČNÍCI

Pro firemní prostředí jsou společníci nejvýrazněji zastoupeni. Jsou to hráči, kteří využívají hru jen jako prostředek k potkávání lidí a k interakci. Hráči budou, už jen ze samotné podstaty toho, že hra je společenským zážitkem. Ne že by hra samotná nebyla nijak důležitá, ale přikládají jí mnohem menší význam než třeba úspěchář nebo průzkumník. Velmi podstatnou vlastností společníků je jejich vzájemná tolerance. Čím více společníků sdílí herní zážitek, tím lépe. Dokonce tvoří i hodnotné protihráče, jelikož prohra pro ně nutně neznamená špatný zážitek. Překvapivě blízko mají k zabijákům, i když pouze v zaměření na ostatní jako zdroj jejich motivace. Na rozdíl od zabijáků ostatním ale primárně pomáhají.

#### KILLERS - ZABIJÁCI

Podobně jako úspěchář je zabiják zaměřený na výhru, nicméně výhrou to pro něj nekončí. Aby byl dostatečně uspokojen, musí zároveň někdo jiný prohrát, nebo uznat jeho úspěch. Zabiják hledá u ostatních obdiv nebo respekt, který mu dokazuje jeho nadřazenost v herním systému. Čím více lidí ví o jeho úspěchu, tím lépe. Žebříčky, kde je vidět jeho srovnání s ostatními, jsou jeho nejlepší vizitkou. Zabijáků je zpravidla mezi lidmi nejméně, přesto je nutné počítat s jejich existencí při tvorbě hry, jelikož nejvíce inklinují k interakci výhra-prohra. Zajímavostí je, že nadřazenost nemusí být pouze formou zničením (zabitím) spoluhráče, ale například získáním role léčitele, který léčí a oživuje ostatní. Ti se na něm pak stávají závislými.

Není to samozřejmě jednoznačné, jednotlivé archetypy se prolínají a každému může občas udělat radost něco jiného. Stejně jako u povahových rysů i zde existuje rozdělení podle os, kdy platí, že naprostá většina populace se nachází mimo extrémy.



## 1.2.4. Motivace

A proč je právě rozdělení na hráčské typy důležité? Odhaluje totiž motivaci hráčů. Existují dva typy motivace – vnitřní a vnější. Výhodou gamifikace je mj. to, že pracuje s vnitřní motivací. Ta má daleko silnější účinek, jde o pocit seberealizace, jistého naplnění. Pokud by firma začala nabízet nejlepším „hráčům“ peníze, značně by se tím potlačil efekt vnitřní motivace a samotný princip gamifikace. S vnitřní motivací úzce souvisí teorie sebedeterminace [Self determination theory]. Ta uvádí, že pro vnitřní motivaci jsou nutné tři základní psychologické potřeby – autonomie, kompetence, propojenost. [Deci].

## 1.3. HRA A PSYCHOLOGIE

Z hlediska psychologie je hra chápána jako prostředek vývoje člověka a takto ji definuje:

Hra je základní činností a přirozeným projevem aktivity dítěte, důležitá pro celkový psychický vývoj. Liší se v jednotlivých věkových obdobích obsahovou náplní i formou projevu. Hra vyplývá z vnitřních potřeb dítěte, proto se v ní více uplatňuje vnitřní motivace.

Svou povahou tvoří vhodné prostředí pro ověřování zkušeností a poznatků a celkový rozvoj osobnosti (kognitivní a emoční funkce, sociální vztahy, tělesný vývoj, poznávání světa, socializace, mravní formování a příprava vyvíjejícího se jedince pro hodnotný život).

Mezi hlavní znaky jsou řazeny:

- spontánnost
- svoboda
- samoučelnost (motivem není výsledek, ale samotný proces)
- symboličnost
- spojení s fantazií
- citová účast
- 

Hra je středem zájmu několika oborů (psychologie, antropologie, sociologie, pedagogika), ale žádná z teorií není zdá se úplná.

### 1.3.1. Teorie

#### SPENCEROVA TEORIE NADBYTEČNÉ ENERGIE

Hra je biologický jev, projev přebytku energie. Je to radostná činnost společná dětem i mláďatům.

#### HALLOVA REKAPITULAČNÍ TEORIE

Dětská hra rekapituluje fylogenetická stádia člověka. Cílem hry je oslabení a přizpůsobení aktivit, které jsou nevhodné pro momentální stádium vývoje. Hrou se instinkty oslabují, až v dospělosti úplně zmizí.

#### GROOSOVA TEORIE AKTIVNÍ PŘÍPRAVY PRO BUDOUCÍ ŽIVOT

Analyzoval hru dětí a mláďat, hlavním rysem je procvičovat instinkty, které jsou důležité pro život jedince. Se složitostí života vzrůstá i doba hravé činnosti nutná k získání potřebných dovedností. Hrou nacvičujeme dovednosti.

#### PIAGETOVO POJETÍ HRY JAKO PROSTŘEDKU PŘIZPŮSOBOVÁNÍ SE DÍTĚTE SOCIÁLNÍMU A FYZIKÁLNÍMU PROSTŘEDÍ

Hra je důležitá pro kognitivní vývoj dítěte, který probíhá prostřednictvím interakce s okolím. Je především asimilační činností.

## DYNAMICKÉ POJETÍ HRY

Toto pojetí využívá terapie hrou a vychází z psychoanalytického pojetí. Dítě se může pomocí hry vyrovnat s příkazy, zákazy, přáními i s traumatickými zkušenostmi. Hrou se mění pasivní přijímání reality na aktivní řízení celé situace, a tak je dítě pánem hravé situace.

## VYGOTSKIJ A ZÓNA PROXIMÁLNÍHO VÝVOJE

Vygotskij zdůrazňoval socializaci dítěte a získávání sociálních norem a hodnot kultury skrze hru. Cílem hry je naučit se sebeovládání. Dítě se vzdává určité svobody, aby se mohlo řídit pravidly. Pravidlo se tak stává touhou pro dítě. Pravidla naučená ve hře jsou důležitá pro další sociální kontakt. Přijímáním norem dítě transformuje potřeby a touhy do sociálně přijatelných norem. Hra je kolektivním procesem a primární impuls k hraní jsou sociální a emocionální síly.

## BATESONOVA KOMUNIKAČNÍ TEORIE

Důležitost hry je hlavně v učení se a to zejména skrze komunikaci ve hře. Děti mezi sebou komunikují a domlouvají se, kdo bude mít ve hře jakou roli, jak bude hra vypadat. Učí se, že to co je ve hře, je jen jako, a v realitě je to jiné. Používá termín playframes, což se dá přeložit jako rámec hry, neboli domluvený scénář hry, podle kterého si děti hrají. *[Wikisofia]*

Takto hru klasifikuje *Kuric*:

- Hry funkční: hry s vlastním tělem rozvíjející hlavně senzomotorické funkce
- Manipulační hry: hry s předměty, dítě se učí zacházet s předměty (např. čmárání tužkou, hnětení plastelíny, překládání kostek)
- Napodobovací hry: napodobování činností dospělých zvířat, podněcují rozvoj řeči, stávají se prostředkem pro kontakt a spolupráci s dospělým
- Receptivní hry: přijímání podnětů z vnějšku, např. prohlížení obrázků, poslouchání pohádek, hudby, říkanek, sledování televizních pořadů, loutkového divadla atd.
- Úlohové hry: vycházejí z napodobovacích her, uplatnění fantazie, přebírá úlohy ze života dospělých, často nazýván hrou fiktivní, zpravidla jsou to hry kolektivní a děti přebírají různé role,
- Konstruktivní hry: vycházejí z manipulačních her, zacházení s různými materiály, předměty a látkami a je zaměřeno na výsledek své činnosti, rozvoj hlavně poznávacích procesů

## 1.4. HRA A KULTURA

Zdalo by se, že je vše jasné a vědecky uspořádané. Nicméně.

Sám holandský myslitel Johan Huizinga (který se fenoménem hry zabýval nejvíce), nakonec všechna tato vysvětlení považuje za nedostatečná. Hra podle něj není jen nápodobou, není ani jen přípravou na život, nedělá se prostě vždy pro něco jiného než pro sebe samu, ale je podle něj něčím zcela svébytným, co prostupuje veškeré oblasti lidské činnosti. Když chceme hru určit, srovnat s něčím nebo k ní najít protiklady, nejlépe se ukáže, že to není jen nějaký podružný aspekt lidské existence, že hra není ani protikladem vážnosti, ani není vždy spojena se smíchem, ba ani s komičnem.

"FAKT HRY EXISTUJE OČIVIDNĚ JAK VE SVĚTĚ ZVÍŘAT, TAK I VE SVĚTĚ LIDÍ. NEMŮŽE MÍT TEDY SOUVISLOST S RACIONALITOU... EXISTENCE HRY NENÍ VÁZÁNA NA ŽÁDNÝ STUPEŇ KULTURY, NA ŽÁDNOU FORMU SVĚTOVÉHO NÁZORU... HRU NENÍ MOŽNO POPŘÍT. TÉMĚŘ VŠECHNA ABSTRAKTA MŮŽEME POPŘÍT: PRÁVO, KRÁSU, PRAVDU, DOBRO, DUCHA, BOHA! VÁŽNOST MŮŽEME POPŘÍT, HRU NIKOLI"

Kultura podle Huizingy nejen obsahuje prvky hry, ale je na ní celá postavena a z ní vychází. Velmi důležitou roli má hra při rozvoji vědění, v prapočátcích filozofie a vědy. V mnoha kulturních okruzích lze nalézt prvek hádanek. Soutěžení ve znalostech ve formě hádanek, otázek a odpovědí se objevuje už v Rigvédě, kde hádankové otázky míří k odpovědím obsažených v Upanišádách, podobné kvízy s teologickou a kosmogonickou tematikou jsou i v islandské Eddě. Formu vědění, jež je těsně spjatá s archaickým posvátným soutěžením v hádankách, lze spatřit u Zarathustry, který odpovídá šedesáti moudrým, u Šalamouna odpovídajícího na otázky královny ze Sáby; v bráhmánech žáci véd často přicházejí klást otázky a odpovídat na ně, aby se mohli stát učiteli. Autor poznamenává, že otázky zcela stejné ho typu (tzn. otázky směřující k poznání světa, příčinám věcí, vzniku země atd.) jsou nejčastějšími otázkami šestiletých dětí, jak ukazují vědecké studie na toto téma. Zrod vědění v kultuře a u jedince tedy vykazují shodné rysy a u obou je výrazný prvek hry.

Další koncept je z pera Bohuslava Blažka. „Dvě poslední století zažila, že nejlákavějším příslibem, ale i nejmávnější hrozbou lidstva se stal jeden velmi obecný životní modus, práce. Vyzrál do podoby univerzálního modelu lidské činnosti, továrny, která nadmíru vystupňovala efektivitu práce. Ukázalo se však, že utajeným zdrojem těchto zisků je vlastně loupež: „nadhodnota“ vznikala na úkor lidí - tovární dělníci z okolních vesnic za tmy vstávali a za tmy se vraceli domů; a na úkor přírody - bezhlavě se odlesňovalo a těžilo a nelítostně se znečišťovalo okolí. Všechna tato a další zvěrstva se nezapočítávala do ekonomické kalkulace, protože to bylo násilí provozované na slabých a bezbranných.

Jako soupeř tohoto životního modu nově vyvstal – zkušenostmi z organizované práce mezitím ďábelsky zdokonalený - další prastarý životní modus, boj. Bojovat v odborech a politických stranách začali tovární dělníci. Do té doby lokální války nepočtených žoldáků se proměnily ve války světové, které masakrovaly civilní obyvatelstvo. Doprava se stala součástí války pojaté jako továrna na smrt a ta vyvrcholila do podoby genocidy.

Boj nenastolil spravedlnost vítězstvím té nejlepší říše, která by civilizovala všechny ostatní, jak slibovali diktátoři, ale dodnes působí jako nevypočitatelně se přelévající epidemie ničivé agrese, která dopadá stejně krutě na lidi a jejich výtvoř jako na zvířata, rostliny a celou Zemi.

Svět, který tyto dva hyperaktivní módy hrozily zničit, se nenápadně vlichotil třetí z nejzákladnějších životních módů lidstva, svým způsobem ten nejstarší, neboť dítě dřív, než začne bojovat, nebo dokonce pracovat, si umí hrát: hra. Bude to úleva pro lidstvo po dvou stoletích pracovní posedlosti? Skončíme se vzájemným vybíjením a budeme si hrát?

Modus hry ještě zdaleka neukázal ostrost a délku svých zubů, nicméně dnes na počátku 21. století je už zřejmé, že tak jako boj a práce má i hra nejenom polohy pro lidstvo a pro Zemi přínosné, ale také neobyčejně hrozivé.

## 1.5. HRA A GAMIFIKACE, JEJICH VÝZNAM PŘI VZDĚLÁVÁNÍ

Gamifikace není hra jako taková, jedná se o design, který herní prvky využívá k většímu zapojení a zainteresování účastníků do výukové situace. Gamifikace se využívá v mnoha oblastech včetně vzdělávání. Během kurzů a školení je gamifikační design využíván především k motivaci a většímu zapojení účastníků do tématu a k jejich aktivizování při dílčích úkolech. Herní prvky nám také umožňují snazší provázání výstupů a návazných kroků po skončení kurzu/školení s pracovní realitou účastníků. Dokáže tak nenásilně udržet pozornost u návazných kroků nebo propojit kurzy/školení s časovým odstupem mezi sebou, aby účastníci neztratili o téma zájem.

### 1.5.1. Imerze – imerzní hry

Imerze je dle oxfordského slovníku za prvé akce ponoření někoho nebo něčeho do tekutiny či za druhé hluboké psychické zaujetí [Lukka].

V případě imerzní hry jsou oba tyto významy platné. Účastník je ponořen do připraveného světa na fyzické rovině, který může prozkoumávat jako svého druhu instalaci a snažit se postihnout logické významy jednotlivých prvků tohoto prostředí.

Hluboké psychické zaujetí je dáno příběhem hry a schopností přenést recipienta do virtuálního prostředí tak, aby zapomněl na původní, reálné prostředí.

Pro imerzní hry je typické, že jak prožitek, tak i zážitek ze hry se významově spolupodílí na celkovém vyznění, které je primárně fyzické a až následně rozumové.

## 1.5.2. Imerzní divadlo

Za imerzní divadlo se považují takové divadelní projekty, které se snaží vytvořit komplexní, alternativní svět, do kterého může divák vstoupit a objevovat ho. Komunikační kód díla se tak nenalézá pouze v hereckých akcích, ale stejnou měrou i v samotném prostředí. Můžeme tak mluvit o propojení divadla a instalace, ostatně dánsko-rakouská skupina Signa označuje své projekty jako divadelní instalace. Ke stejnému postupu se uchýlil Gareth White ve své studii o imerzním divadle. Marvin Carlson ve svých pracích o tomto fenoménu mluví také jako o synergičnosti vytvořeného prostoru a hereckých výkonů. Pokud by smyslem termínu imerzní divadlo měla být nově vzniklá divadelní tendence, která zatím nemá jiné označení, je to právě fúze instalace a divadla.

## 1.5.3. Imerzní teambuilding

Imerzní teambuilding je zážitková hra, která je odvozena od hry tzv. LARP (= Live Action Role Playing), jež je založena na systému RPG (= Role Playing Game), neboli hraní rolí, v češtině známé také jako ,hra na hrdiny.

Hra simuluje prožití příběhu při přenesení do jiné reality a vystavení neočekávaným situacím. Tím umožňuje celému sociálnímu systému clientské firmy přenastavit potřebné vztahy v souladu se systemickými principy v rámci prožitku virtuální reality Hry.

Oproti standardním outdoorovým programům umožňuje tento program si vytvořit dle svého výběru identitu své vlastní postavy, s vlastním rozhodováním o chování a prožitcích. Osobní prožitek každého účastníka i rozsah a obsah interakcí s ostatními je dán příběhem, nikoliv programem úkolů a sekvencí stanovišť, kterými musí projít všichni se stejným zadáním. Principem je aktivní tvorba příběhu (**story-building**) a hraní rolí (**role-playing**). Mimořádná atraktivita a současně účinnost programu pramení zejména z důrazu na komunikaci, zábavnost, dobrovolnost, svobodu, otevřenost, vlastní iniciativu, kreativitu a fantazii účastníků. Každá hra přináší svým hráčům poznání něčeho nového o sobě i o svých spoluhráčích.

Hra je koncipována jako jeden komplexní, mnohvrstevný příběh se společným cílem pro celou skupinu účastníků. Účastníci - hráči - jsou přímými aktéry a spolutvůrci herního příběhu: ve zcela nových ,rolích“ plní společnou ,misi“ v ,jiné realitě“ (jiné době a jiném místě). Podle velikosti skupiny se rozdělují do jednotlivých herních týmů, v nichž absolvují Hru částečně nezávisle, částečně v přímé interakci s ostatními týmy. V průběhu Hry si rozdělují v rámci svého týmu různé herní role, takže každý může přispět k dosažení cíle jiným způsobem.

Hra nabízí svým hráčům dobrodružství, kvalitní mnohvrstevnou zápletku a široké spektrum aktivit a situací nejrůznějšího typu, kterými mohou projít - od řešení komunikačních, logických, ,intelektuálních“ situací a úkolů, přes kreativní, strategické, až po sportovně laděné. Setkávají se a komunikují s jim neznámými vedlejšími postavami, které se spolu s nimi Hry aktivně účastní. Některé situace vyžadují zapojení celého týmu společně, některé jsou vyhrazeny pouze ,odborníkům“, na jiné je třeba zvolit nebo delegovat nejvhodnější zástupce. Konečný úspěch týmu však vyžaduje průběžnou komunikaci, kooperaci a koordinaci všech hráčů.

Aktivity a situace, kterými hráči během Hry procházejí, jsou variabilně nastavitelné, tudíž lze vyjít vstříc specifickým požadavkům klienta na jejich zaměření, typ i náročnost. Do pravidel fungování herního světa, vytvořeného na míru, lze zakomponovat hodnoty a principy, které je třeba v týmu prověřit, prosadit či posílit.

Imerzní teambuilding je program vhodný pro každého, a zejména pro skupiny s diferencovanou strukturou (věkové rozpětí, zaměření, preference apod.) - právě díky své pestrosti, možnosti svobodného rozhodování a individuálnímu přístupu k hráčům.

#### 1.5.4. Herní svět

jako nástroj gamifikace firemních procesů

Herní svět je přístup, umožňující integraci a průběžné posilování dlouhodobého přirozeného rozvoje procesů a komunikace v marketingu, rozvoji lidských zdrojů, ale i obecném managementu. Je to "paralelní realita," ve které vládou podobná pravidla a zákonitosti, jako v realitě běžné, ale zároveň je zde možné zažít a docílit věcí, které normálně možné nejsou. V praxi se tento svět projevuje zevnitř firmy formou hry, která probíhá buď formou klasických outdoorů, školení, nebo i tématickou výzdobou pracovišti, kde je na mapě nebo grafu možné sledovat vývoj hry. Výsledky pracovních týmů a jednotlivců z reálného světa se projevují i v herním světě, krátká exkurze do herní reality může i oživit např. porady. Koncoví zákazníci zakouší herní svět jako hru, která může kombinovat klasické billboardy, televizi, rádio a tisk, ale také interaktivní hru na internetu, pomocí SMS. Odměnou pro skupinu vítězů je potom účast na supertajné speciální misi (outdoor).

Herní svět dává managementu možnost bezpečně otestovat efektivitu a možné následky změn v rámci change managementu. Marketing může neotřele a atraktivně komunikovat s klienty i koncovými zákazníky. HR může učinit práci ve firmě atraktivnější, motivovat zaměstnance k práci na sobě, poznávat se a pracovat na svém rozvoji v neformálním prostředí herního světa.

Herní svět je zcela paralelní již existujícím procesům a zvyklostem ve firmě a tyto nijak nenahrazuje ani nemodifikuje. Realizace herního světa naopak stimuluje a zesiluje jejich přirozený rozvoj.

### 1.6. PŘÍSLIB HRY

Modus hry byl dlouho v područí práce nebo boje a byl těmito dvěma mody deformován do absurdních podob. Zátěž modelem práce prozrazují všechny hry, ve kterých musíte sbírat body a kde je cílem kvantitativně vyjádřené vítězství: platí to i pro valnou část počítačových her a tento jejich rys je psychologicky mnohem škodlivější než puritánské střílení (které je reliktem modu boje). Osamělé matky se svými syny, které mentálně vykastrovaly,

hrávají hry na vzájemné mučení - což je zase ohlas modu boje v rodinném životě. Vojenské přehlídky, buršácké souboje, důstojnické duely, slety a spartakiády, to jsou tristní kříženci hry s bojem. Kickbox a celá plejáda podobných perverzit jsou jejich novými podobami.

V poslední době však pozorujeme, že ve vzájemném přetahování životních modů o naši duši dochází častěji k tomu, že práce i boj jsou modelovány - což většinou znamená kultivovány - hrou (nikoli jako v předchozích příkladech, kdy byla hra deformována prací nebo bojem). Některé z výsledků tohoto křížení vypadají slibně:

- stále více rodičů je ochotno připustit, že hravost jejich dětí je účinnější cestou k zvládnutí počítačů než jejich vlastní píle nebo příkazy, přiznávají svým dětem roli mistrů a přestávají s nimi alespoň v této oblasti vést boj o moc,
- participace občanů ve veřejném životě není profesionální politickou prací ani politickým bojem, ale díky jisté hravosti umožňuje hledání užitečných spoluprací a vytváření koalic mezi lidmi, kteří by se jinak navzájem nepoznali a netušili by, že mají společného jmenovatele (občanská společnost navozuje vlastně stav blízký svátku a jeho odbourávání tabu - anglický kulturní antropolog Victor Turner hovoří o liminální fázi, která má své kořeny v rituálech přechodu starých civilizací, ale svou sílu neztratila dodnes),
- skutečně tvořivé týmy umělců, vědců nebo organizátorů nemohou dosahovat mimořádných výsledků jinak, než že se odváží být hravé dovnitř i navenek, neboť rutina nezplodí nic nového a řešení vnucená shora lidé podvědomě sabotují, takže jsou ve výsledku neefektivní
- americký teolog Harvey Cox na konci 60. let svou knihou Svátek bláznů: teologický esej o svátcích a fantazii otevřel pro náboženský život možnost, že opustí svou doménu ponuré vážnosti a začne být slučitelný s veselou hravostí.

Možná že historici kultury označí přelom 20. a 21. století jako málem tragický ústup modu práce a modu boje ze scény a vítězný nástup modu hry - na který lidstvo málem zašlo (Ustavíme se k smrti, prorokuje v názvu své - poněkud bulvární - knihy Neil Postman, jiní se nejvíc děsí závislosti na hráčství). Modus hry má nicméně tu obrovskou výhodu oproti modu práce a boje, že jeho součástí je kritická reflexe toho, co se děje. V práci i v boji můžete jít za cílem slepě, až k sebezničení. Ve hře musíte pořád zkoumat, kde jsou její meze, kam až můžete zajít a odkud to začíná být příliš vážné. Tím nám však hra umožňuje, abychom si uvědomovali, že to, co hravě činíme, má svá pravidla, jichž jsme nebo můžeme být spoluautory. Zní to možná překvapivě, ale právě „nezávazná“ hra nás tímto svým bytostným rysem vede k zodpovědnosti.

Když si hrajete, musíte myslet na důsledky svých her a nemůžete se vymlouvat na posvátnost práce ani boje - takové bylo ospravedlnění všech svatých válek, inkvizic, imperiálních expanzí a totalitních vlád. Práci i boji můžete věnovat celý život, aniž byste si na okamžik uvědomili, že to, co děláte, není přírodní nutností, ale pustou dobovou konvencí nebo vaší svévolí. V tom jsou tyto dva mody upadáním do mýtu, ve kterém to, co nám doba předpisuje, že se musí, bereme jako skutečnost samu, kterou nezpochybňujeme. Modus hry v sobě obsahuje neustálou možnost demytizace, tedy naivity, údivu, zvědavosti, a tím i



probouzení se ze samozřejmosti do nesamozřejmé živé skutečnosti. V zlehčované, neúčinné, dětinské hře se kupodivu vracíme k sobě samým, ke svým nejbližším a k přírodě.

Když se naučíte rozlišovat mezi tvrdými hrami, jakými žila bojovná a pracovitá minulost - tedy hrami s pravidly, zacílenými na měřitelný výkon - a svobodně hravými měkkými hrami dneška a zítřka - nesoutěživými, partnerskými, neustále reflektujícími a podle potřeby měnícími svá pravidla - pak můžete sehrát významnou roli ve hře o hru, která nyní probíhá. Tato hra podle mého odhadu určí podobu nejenom tohoto století, ale možná i tisíciletí.“ *[Živel]*

## ZÁVĚR TEORETICKÉ ČÁSTI

Na závěr této části mi dovoluňte několik citátů:

- *Hra je radost. Učení při hře jest radostné učení.*

*Jan Ámos Komenský*

- *Hra je jeden z nejefektivnějších způsobů, jak zjednodušit život. Přesně to jsme dělali jako děti, ale v dospělosti jsme si hrát zapomněli.*

*Albert Einstein*

- *Hry lákají stovky milionů lidí po celém světě, aby utráceli nespočet hodin a dolarů na provádění často podřadných úkolů – zajisté musí existovat nějaký způsob, jak využít tuto sílu pro jiné účely.*

*Henri Deterding*

## 2. Praktická část

### 2.1. HERNÍ SIMULACE BURZY CENNÝCH PAPÍRŮ

BLÍZKÁ SOUČASNOST, SITUACE NA KAPITÁLOVÉM TRHU NAHRÁVÁ ODVÁŽNÝM INVESTORŮM. NĚKTEŘÍ ZBOHATNOU, NĚKTEŘÍ NAOPAK.

Hráči se jako investoři účastní dění na kapitálovém trhu. Hráči vytvoří investorské skupiny (investiční fondy), stanovují investiční strategii, investují do akcií podniků na burze a zhodnocují počáteční kapitál.

Použil jsem svoji autorsky vytvořenou (a vyzkoušenou) herní simulaci burzy, pro potřeby výuky 3. ročníku studentů Obchodní akademie Heroldovy sady. Tuto hru, kterou jsem používal jako teambuildingový program pro firemní klienty, jsem společně s jejich učitelkou Ing. Taťánou Šárovcovou, upravil do 2 hodinového programu pro studenty 3. ročníku. Jedná se o exkluzivní prožitkový tematický program, který nabídne účastníkům vzájemně propojené aktivity, něco s čím se dosud pravděpodobně v takovéto ucelené podobě nesetkali.

#### 2.1.1. Výchozí předpoklady a zařazení učiva

Učivo týkající se finančních trhů je v rámci předmětu Ekonomika zařazeno do 3. ročníku. Učivo patří do 8. okruhu Finanční trhy.

Vzdělávací a výchovné cíle

Vyučovaná látka a využití didaktických pomůcek a prostředků se bude dotýkat klíčových i odborných kompetencí určených Rámcovým vzdělávacím program pro Ekonomická lycea. V rámcovém vzdělávacím programu je cíl této oblasti popsán takto:

#### VZDĚLÁVÁNÍ V INFORMAČNÍCH A KOMUNIKAČNÍCH TECHNOLOGIÍCH

Cílem vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích je naučit žáky pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi.

Učivo	Výsledek vzdělávání
<b>4 INFORMAČNÍ ZDROJE, CELOSVĚTOVÁ POČÍTAČOVÁ SÍŤ INTERNET</b>	-volí vhodné informační zdroje k vyhledávání požadovaných informací a odpovídající techniky (metody, způsoby) k jejich získávání;
<b>-informace, práce s informacemi</b>	-získává a využívá informace z otevřených zdrojů, zejména pak z celosvětové sítě Internet, ovládá jejich vyhledávání, včetně použití filtrování;
<b>-informační zdroje</b>	-orientuje se v získaných informacích, třídí je, analyzuje, vyhodnocuje, provádí jejich výběr a dále je zpracovává;
<b>-Internet</b>	-zaznamenává a uchovává textové, grafické i numerické informace způsobem umožňujícím jejich rychlé vyhledání a využití;
	-uvědomuje si nutnost posouzení validity informačních zdrojů a použití informací relevantních pro potřeby řešení konkrétního problému;
	-správně interpreтуje získané informace a výsledky jejich zpracování následně prezentuje vhodným způsobem s ohledem na jejich další uživatele;

## FINANCE, DANĚ, FINANČNÍ TRH

Cílem obsahového okruhu je naučit žáky efektivně hospodařit s finančními prostředky, a to jak v osobním, tak i v profesním životě. Žáci si osvojují poznatky a praktické dovednosti o finančním trhu, financování a daňové soustavě: orientují se v nabídce bankovních a pojistných produktů, posuzují možnosti získání financí z vlastních a cizích zdrojů apod. Ve výuce jsou žáci vedeni k samostatnému vyhledávání a zpracování informací např. při komunikaci s bankou pomocí přímého bankovníctví apod.

Učivo	Výsledky vzdělávání
<b>5 Finanční trh</b>	-na příkladech vysvětlí využití cenných papírů;
- <b>finanční trh</b>	-vysvětlí používání platebních nástrojů či finančních technologií, ukáže využití v modelovém příkladu;
- <b>pojem, členění, subjekty, ochrana spotřebitele, finanční technologie</b>	
- <b>peníze, virtuální peníze, cenné papíry, burza</b>	
- <b>cena finančních produktů</b>	

ZDROJ: [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz) - Rámcový vzdělávací program pro Ekonomická lycea

## 2.2. DIDAKTICKÉ PROSTŘEDKY, METODY, POSTUPY

### 2.2.1. Motivace a přípravná část

Pro úvodní motivační část volím dramatizaci, kdy s využitím sestřihu filmu Vlk z Wall Street zadávám hráčům/studentům jejich úkol – co nejlépe zhodnotit peníze nákupem a prodejem akcií na burze. Využívám PowerPointovou prezentaci vloženou do filmového pásu.

## BURZA

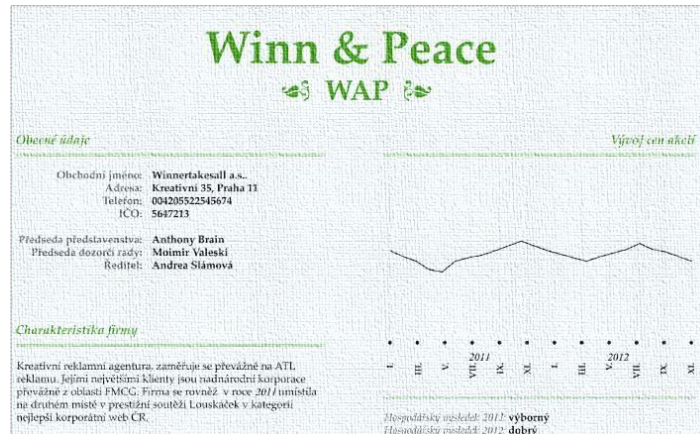
- Hra simuluje pohyb na akciovém trhu. Na počátku hry dostanete určitou částku speciálních herních peněz, kterou můžete investovat do 12 akciových titulů.
- Hráči vytvoří investorské skupiny (investiční fondy – po cca. 5 členech), stanovují investiční strategii, investují do akcií podniků na burze a zhodnocují počáteční kapitál. Pohyb akcií je ovlivněn nabídkou a poptávkou a aktuálními zprávami z domova i ze světa.
- Akcie v listinné podobě můžete nakupovat a prodávat prostřednictvím burzovních dealerů za pevně stanovené kurzy i zcela libovolně mezi sebou.
- Na konci hry si proměníte své akciové portfolio zpět na peníze za aktuální kurz. Tým s nejvíce penězi vyhrává.
- **CHCETE VYHRÁT?**

*Herní intro - ukázka*



## 2.2.2. Faktické znalosti a test

Studenti během přípravné hodiny získají základní informace o fungování burzy a další materiály k samostatnému studiu. Jejich příprava je následně prověřena jednoduchým testem z těchto vědomostí. Test může sloužit i jako podklad k jejich rozdělení do týmů, resp. výběru týmových rolí.



## 2.2.3. Skupinová práce

Vyučující rozdělí třídu na realizační týmy – investorské skupiny. Lze nechat rozdělení na žácích, dle podobných zájmů. Není to však vždy výhodou, protože v realizačním týmu jsou potřeba různé názory na věc, různé postoje, názory, kulturní kontext...

## 2.2.4. Rozdělení do týmů a týmové role

Studenti jsou učitelem rozděleni do týmů po max.6-ti členech. (v našem případě hrálo 6 týmů). Týmy i role v týmu byly označeny visačkou. Každý tým dostal stejnou částku herních peněz.

### BURZA – TÝMOVÉ ROLE

- **šéf týmu** – výběr investiční strategie, vedení týmu, rozhodování a komunikace s brokery i analytiky, má zodpovědnost vůči burze za vyrovnávání obchodů
- **burzovní makléř / brooker** - 2x jediný má oprávnění ke vstupu na parket, nakupování akcií od dealerů (každý makléř má na starosti polovinu titulů akcií)
- **analytik/-ci** – sbírají a vyhodnocují informace z tisku a TV, připravují podklady pro šéfa týmu
- **brooker** – jediný obchoduje s konkurenčními investičními společnostmi, sledování konkurence- průběhu burzovních obchodů a času
- **back office / cash trader** – zajišťování peněžních prostředků pro brokery (správa pokladny) a jako jediný může prodávat akcie zpět burze

## 2.2.5. Struktura vyučovací hodiny

Hra proběhne během dvou standardních vyučovacích hodin. Na začátku se znovu zopakují pravidla, zkontrolují týmy a rozdělení týmových rolí. V rámci procvičení pravidel se absolvuje jeden herní den cvičně-bez časového tlaku a s možností oprav chybných kroků. Při simulaci se využívá projekce, herní peníze, akcie a další tisky ve fyzické podobě. Kromě hráčů jsou potřeba dva dealeři a šéf burzy (z řad učitelů).

## 2.3. PRŮBĚH HRY

Hráči mohou investovat do 12 akciových titulů na sekundární burze. Promptní obchody ovlivňuje nabídka a poptávka po produktech, tu však ovlivňují další faktory a jsou to především informace, musejí být včasné a správné a pak mohou znamenat určitou výhodu. Jsou to také výsledky obchodování. Hlavním zdrojem rozhodování jsou však informace, které pramení z pololetních či ročních zpráv, informace o změnách ve společnosti, informace z tisku, médií. To vše pod časovým tlakem. Pohyb akcií je ovlivněn nabídkou a poptávkou a aktuálními zprávami z domova i ze světa. Hra simuluje delší období (např. 1 týden/ měsíc/ rok) na burze během několika hodin. Každý herní den má své TV zpravodajství a hlavně své novinové zprávy, které budou výrazně ovlivňovat ceny akcií.

### BURZA – PRAVIDLA HRY

#### Systém a pravidla

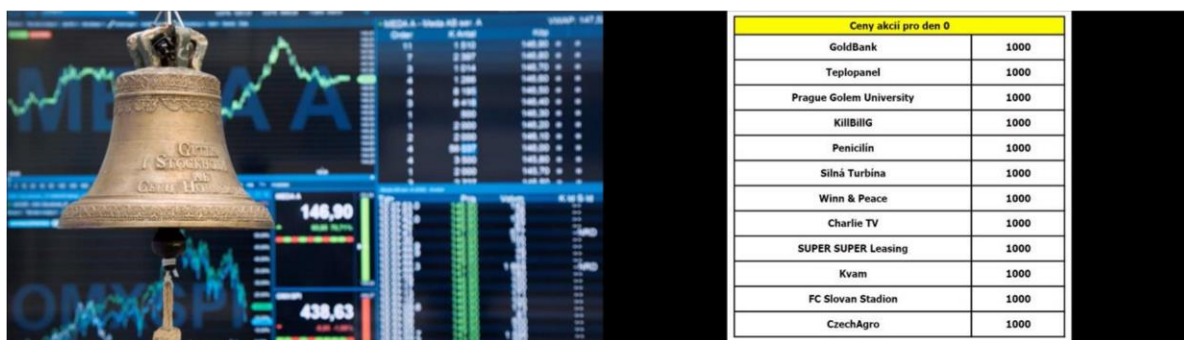
- Hra simuluje pohyb na akciovém trhu. Na počátku hry dostanete určitou částku speciálních herních peněz, kterou můžete investovat do 12 akciových titulů.
- Hráči vytvoří investorské skupiny (investiční fondy – po cca. 5 členech), stanovují investiční strategii, investují do akcií podniků na burze a zhodnocují počáteční kapitál. Pohyb akcií je ovlivněn nabídkou a poptávkou a aktuálními zprávami z domova i ze světa.
- Burza bude otevřena 5 herních dnů (po cca. 15 minutách), každý herní den bude mít své TV zpravodajství a hlavně své novinové zprávy, které budou výrazně ovlivňovat ceny akcií.
- Akcie v listinné podobě můžete nakupovat a prodávat prostřednictvím burzovních dealerů za pevně stanovené kurzy i zcela libovolně mezi sebou.
- Na konci hry si proměníte své akciové portfolio zpět na peníze za aktuální kurz. Tým s nejvíce penězi vyhrává.

## 2.3.1. Systém hry

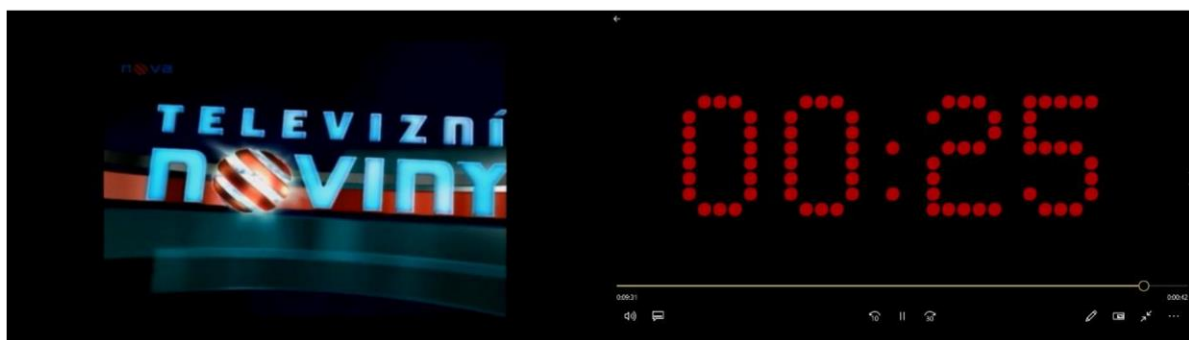
Na začátku každého herního dne vyjdou herní noviny – základní zdroj informací o možném vývoji finančního trhu. Týmy mají několik minut na jejich přečtení a prostudování.



Herní den uvádí video projekce. Je to filmová smyčka začínající zvoněním burzovního zvonu, pokračuje záběry ze světových burz a zobrazením kurzovního lístku s aktuálními cenami akcií. Film obsahuje nejen relevantní informace ke hře, ale zároveň i zobrazuje čas, aby hráči mohli pracovat s časovým limitem. Burza každý den zveřejní nové aktuální ceny akcií, za které se začíná obchodovat. Týmy mohou nakupovat a prodávat akcie, jak Burze za oficiální vyhlášené ceny (plus dealerskou provizi), nebo přímo mezi sebou za dohodnutou cenu.

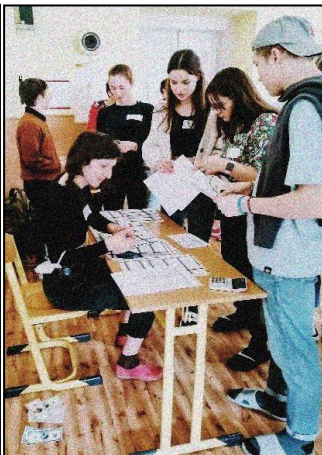


Ke konci desetiminutového herního dne hráči sledují TV noviny, které přináší nejnovější informace z domova i ze světa. Po jejich konci mají týmy poslední minutu na realizaci/korekci obchodů tohoto dne. Poté Burza zavírá a obchodování končí až do dalšího herního dne. Ten začíná opět vydáním finančních novin...



Po ukončení obchodování posledního dne Burza zveřejní finální ceny akcií, za které je týmy povinně přeměnit zpět na herní peníze. Tým, který nejvíc navýšil počáteční obnos se stává vítězem hry. Během naší simulace [5-ti herních dní] měl vítězný tým výnos cca. 49% a i týmy z posledních míst pracovali se ziskem kolem 20%. I to ukazuje, že se studenti aktivně zapojili a hra je bavila.

Ceny akcií pro den 6	
Českomoravský finanční ústav - ČMFÚ	1300
Teplopanel - TEP	1300
Izákova škola ekonomických a alchemických studií v Brně - IŠVŠ	1200
OrBillIG - OB	1300
Penicilín - PCL	900
Sílná Turbína - STU	1200
Winn & Peace - WAP	1300
Zet TV - TV	1300
KBC lízing - KBC	1100
Kvam - KVM	1400
FC Slovan Stadion - FCS	1300
Agročuba - AGC	1000



### 2.3.2. Aktivity

V průběhu Hry si účastníci mimo jiné vyzkoušeli:

- komunikaci uvnitř i ven z týmu
- strategické rozhodování a plánování
- výběr investiční strategie
- nákup a prodej akcií pod časovým tlakem
- vyhodnocování novinových a televizních zpráv – tudíž hra přispívá i k mediální gramotnosti

### 2.3.3. Závěr hry

Po ukončení hry proběhlo vyhlášení výsledků a moderovaná debata o prožitém programu a jeho přínosech pro studenty.

## 3. ZÁVĚR



V práci jsem se zabýval využitím hry ve výuce. Já osobně hru považuji za nejlepší (a možná jediný „bezpečný“) efektivní způsob získávání nových znalostí a dovedností – prostě „učení se“. Hra je totiž zážitkovou metodou a ty zasahují člověka hlouběji a nové poznatky v nás tak zůstanou mnohem déle. Proč tomu tak je? Kromě jiného v ní (na rozdíl od klasických metod) zapojujeme všechny smysly – a čím víc smyslů zapojíme, tím si danou věc více zakořeníme. Navíc hra studenty baví, a tak jí věnují mnohem větší pozornost, než když se mají učit jiným způsobem. Proto se také nejen v této práci zaměřuji za výuku pomocí fenoménu hry.

Celá má práce pak ústí v ukázkou praktického příkladu – vyzkoušení herní simulace burzy cenných papírů při výuce studentů obchodní akademie. Praktická výuka potvrdila vhodnost tohoto programu a ukázala i další možnosti jejího využití. Know-how této herní simulace jsem věnoval Obchodní akademii Heroldovy sady k dalšímu využití.

## 4. SEZNAM LITERATURY A PRAMENŮ

- STROMBERG, P. (2009). *Caught in play: How entertainment works on you*
- KOMENSKÝ, J. A. (1966). *Věcný pansofický slovník*
- HUIZINGA, J. (1938). *Homo ludens*
- ZAPLETAL, M. (1996). *Velká encyklopedie her*
- WHITE, G. (2012). On Immersive Theatre. *Theatre Research International*
- KOŤÁKOVÁ, S. (2005). *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*
- FINK, J. (1992). *Hra jako symbol světa*
- CAILLOIS, R. (1961). *Hry a lidé: maska a závrať*
- BAKALÁŘ, E. (2010). *Hry pro osobní rozvoj*
- BARTLE, R. (1996). *Players Who Suit MUDs*
- DECI, E. L. (1971). *Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation*
- KURIC, P. (1984). *Ontogenetická psychologie*
- LUKKA, A. (2014). *Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry*
- CARLSON, M. A. (2006). *Dejiny divadelných teórií*
- BLAŽEK, B. (2002). Hraje se o hru. *Časopis Živel*
- WWW.RVP.CZ. *Rámcový vzdělávací program pro Ekonomická lycea*
- WIKISOFIA
- WIKIPEDIA

## 5. PŘÍLOHY

Ukázky herních materiálů hry Burza

## HRA BURZA

BLÍZKÁ SOUČASNOST, SITUACE NA KAPITÁLOVÉM TRHU NAHRÁVÁ ODVÁŽNÝM INVESTORŮM. NĚKTERÍ ZBOHATNOU, NĚKTERÍ NAOPAK ©



## BURZA

- Hra simuluje pohyb na akciovém trhu. Na počátku hry dostanete určitou částku speciálních herních peněz, kterou můžete investovat do 12 akciových titulů.
- Hráči vytvoří investorské skupiny (investiční fondy – po cca. 5 členech), stanovují investiční strategii, investují do akcií podniků na burze a zhodnocují počáteční kapitál. Pohyb akcií je ovlivněn nabídkou a poptávkou a aktuálními zprávami z domova i ze světa.
- Akcie v listinné podobě můžete nakupovat a prodávat prostřednictvím burzovních dealerů za pevně stanovené kurzy i zcela libovolně mezi sebou.
- Na konci hry si proměníte své akciové portfolio zpět na peníze za aktuální kurz. Tým s nejvíce penězi vyhrává.
- CHCETE VYHRÁT?





# FINANCIAL NEWS » 1 «

## Další TV programy dostanou zelenou do konce roku

(MF Včera)

Rada pro rozhlasové a televizní vysílání (RRTV), která tento týden udělila první licence pro chystané digitální televizní vysílání, by možná mohla další licence udělit ještě do konce roku. Zatím však není jisté, zda se tak skutečně stane. Vše závisí na zákulisních bojích a velikosti malých pozorností pro jednotlivé nezávislé členy rady.

## Malé děti (a duševně slabší jedinci) věří reklamě jako pohádkám

(MF Včera)

Výrobci zboží už na to přišli: zacílit reklamu na děti se vyplácí. Až do svých pěti let děti reklamě věří jako pohádkám, protože ji neumějí odlišit od ostatních pořadů. Než se to naučí, vyrostou z nich budoucí zákazníci. Každé čtvrté dotázané dítě ve věku od devíti do třinácti let uvedlo, že má vlastní televizi. Celá polovina dětí přiznala, že se na televizi smějí dívat denně tak dlouho, jak chtějí.

## Letošní zima je nejdelší za 30 let, míní meteorolog Evžen Krakonoš

(MeteoPress)

Na rozdíl od výšky sněhové pokrývky je na letošní zimu významná délka jejího trvání. Letošní zima je podle meteorologů nejdelší za posledních více než třicet let. Začala sněžením už v polovině listopadu a trvá i po prvním jarním dni. Teplotami ani výškou sněhové pokrývky se však od průměru neliší. „Takže pokud se vám zdá chladnější, je to pouze váš subjektivní dojem,“ říká Krakonoš. Počasí je prostě složitá záležitost.

## Pár důvodů proč Wood & Company fandí Český Superleasing

(ČEKIA, a. s.)

Analytici makléřské společnosti Wood & Company dnes začali pokrývat akcie finanční skupiny Český Superleasing. První cílovou cenu (do konce roku 2006) nastavili na X, s investičním doporučením

„kupovat po poklesu“. V reportu „NOVA Fading Away“ se analytické duo Tibor Bokor a Jiří Staník z Wood & Company opírá o fakt, že Český Superleasing má silné postavení v šesti CEE zemích, jejichž populace přesahuje 90 milionů obyvatel a nabízí jednu z nejlepších expozic na rychle rostoucím zákaznickém segmentu. „Český Superleasing je jasně růstová společnost, očekáváme více než zdvojnásobení tržeb do roku 2010,“ uvádí se v reportu, který má ČEKIA k dispozici.

## OrBillG pro 1Q odhaduje zisk na akcii

(Burzovní zprávy)

Dodavatel technologických počítačových řešení OrBillG v 1Q vydělal. Tržby za období stouply. Bez nákladů na akciové opce byl zisk úctyhodně výše. Průměrný odhad analytiků oslovených agenturou Thomson First Call byl nadprůměrný. Pro 1Q fiskálního roku 2007 firma plánuje zisk na akcii včetně nákladů na akciové opce. Růst tržeb bude. Akcie OrBillG odpoledne posílily.

## Obří park větrných elektráren kolabuje

(MF Včera)

V okolí Chomutova má stát jeden z nejmodernějších a největších parků větrných elektráren v Evropě. Společnost CzechVenti, která měla desítky elektráren v hodnotě až 15 miliard korun postavit, se ale zmítá v problémech. Místo projektu řeší soudní žaloby, trestní oznámení a obvinění z podvodu. Větrný park měl přitom Česku pomoci splnit závazky vůči Evropské unii, abychom v nejbližších letech zvýšili podíl výroby elektřiny z obnovitelných zdrojů. Místo toho nám vítr proletěl mezi prsty.

## Vakcína proti ptačí chřipce zatím neexistuje

(Zdravověda)

Zatím není dostupná účinná vakcína proti ptačí chřipce. Různé druhy vakcín každoročně vyráběných proti běžné sezónní chřipce nechrání před pandemickou formou. Vakcína proti H5N1 je sice ve stádiu vývoje v několika zemích, avšak žádná zatím není volně v prodeji a předpokládá se, že nebude dostupná ani během několika měsíců po

---

# FINANCIAL NEWS »2«

---

## Čína kupuje méně obilnin

*Vavřinec Kryzánek (Colosseum, a.s.)*

Největší světový spotřebitel pšenice, rýže a kukuřice, Čína, snížil svoje nákupy obilnin v prvních čtyřech měsících roku meziročně o 56 procent. Čína podle agentury Bloomberg snižuje svoje nákupy obilnin, jež používá k výrobě mouky a těstovin, ... protože nařídila svým občanům méně jíst. Narozdíl od obilnin se zvedly čínské dovozy sóji, ale to už je jiná zpráva.

## ČMFÚ a HYST internetu nefandí

*(Neprávo)*

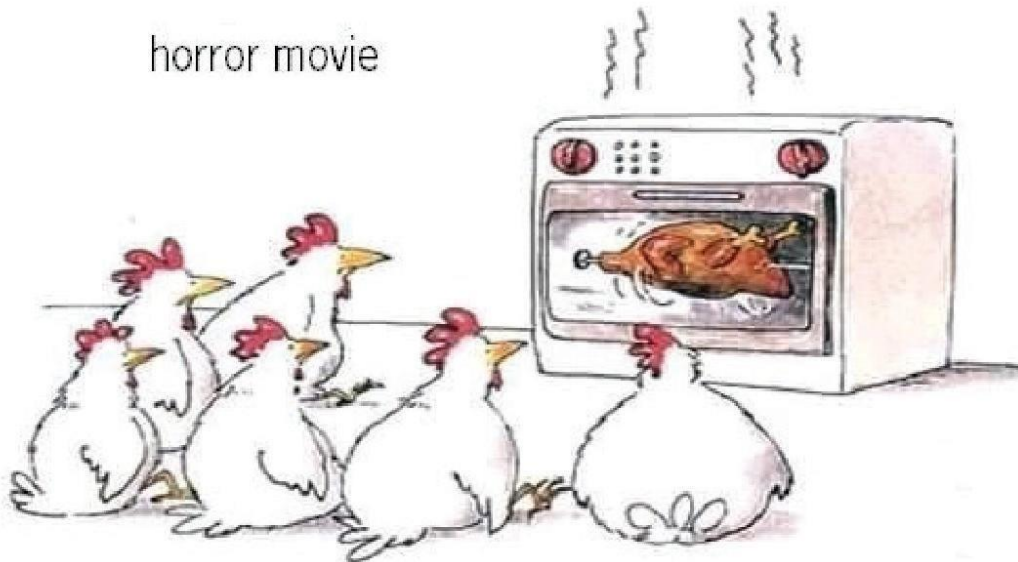
HYPO a Českomoravský finanční ústav neumožní klientovi sjednat smlouvu o stavebním spoření online. I po vyplnění interaktivního formuláře vás kontaktuje finanční poradce a smlouvu s vámi sepiše ještě jednou. Ostatním spořitelnám stačí písemné potvrzení smlouvy poštou.

## 80-ti tisícový fotbalový chrám v Liberci

*(Sport)*

Pokud Slovan Stadión postoupí do základní skupiny LM, pustí se vedení klubu do budování supermoderní fotbalové arény pro 80 000 diváků. Cílem je, aby každý občan Liberce měl své místo na stadiónu a mohl povzbuzovat Stadión. Dnes o tom informovalo vedení klubu v čele s předsedou Josefem Vejtahou na mimořádné tiskové konferenci. Financování celé stavby bude provádět silná severočeská investiční skupina ve spojení s vietnamským investorem.

horror movie



strana 2

## Izákova škola ekonomických a alchemických studií

### IS VŠ

#### Obecné údaje

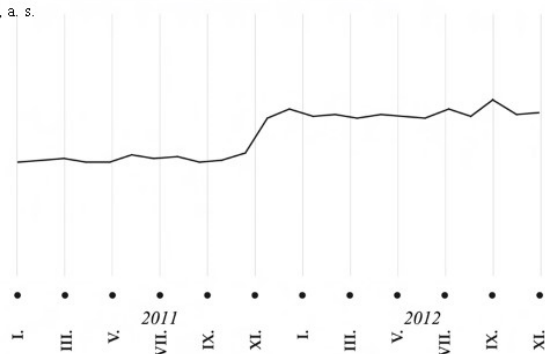
Obchodní jméno: Izákova škola ekonomických a alchemických studií v Brně, a. s.  
 Adresa: Ustavní 3, Brno  
 Telefon: 004202358976586  
 IČO: 199957

Předseda představenstva: Prof. Jan Ámos  
 Předseda dozorčí rady: Doc. Dr. Ivan Hrozný, CSc.  
 Ředitel: Ing. Marcela Chytráková

#### Charakteristika firmy

Stala se prvním vzdělávacím institutem s kotovanými akciemi na české burze. Škola má vysokou prestiž, vyplývající z úspěšnosti špičkových manažerů, kteří prošli touto školou. 20% českých top manažerů prošlo tímto institutem.

#### Vývoj cen akcií



Hospodářský výsledek 2011: **výborný**  
 Hospodářský výsledek 2012: **dobry**

## FC Slovan Stadión

### FCS

#### Obecné údaje

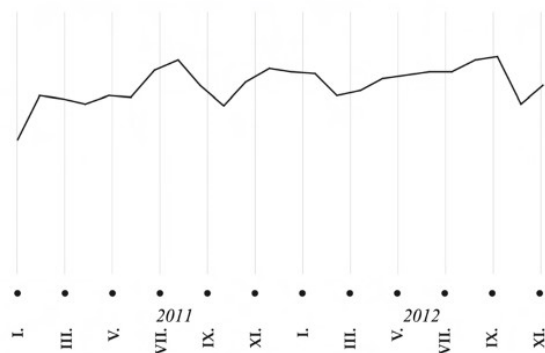
Obchodní jméno: Stadion Slovan a.s.  
 Adresa: U stadiónu 3, Liberec  
 Telefon: 00420346347374  
 IČO: 4435462

Předseda představenstva: Jaroslav Pochtívý  
 Předseda dozorčí rady: Jeník Stádník  
 Ředitel: Ing. Jaroslav Čoček

#### Charakteristika firmy

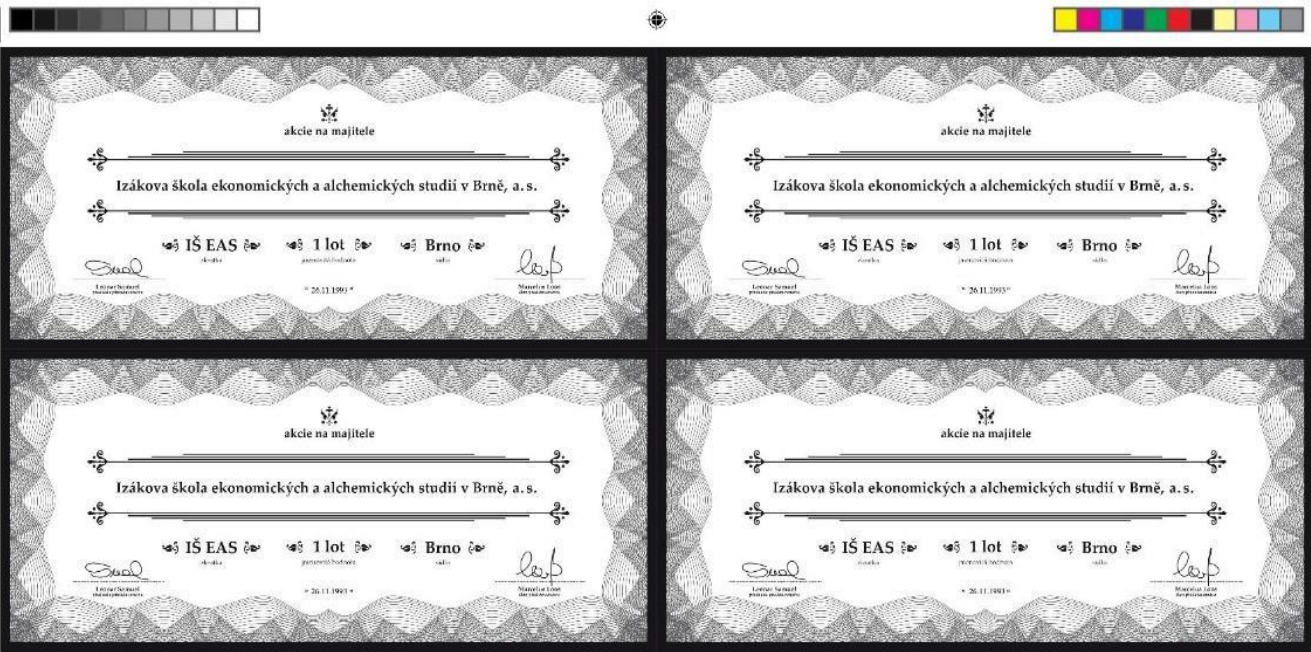
Špičkový český klub, pravidelný účastník bojů o evropské poháry, současný mistr české ligy. Je známý svou nevyčerpatelnou zásobou mladých talentů. Klub investoval nemalé částky do renovace tréninkových ploch právě pro mládež.

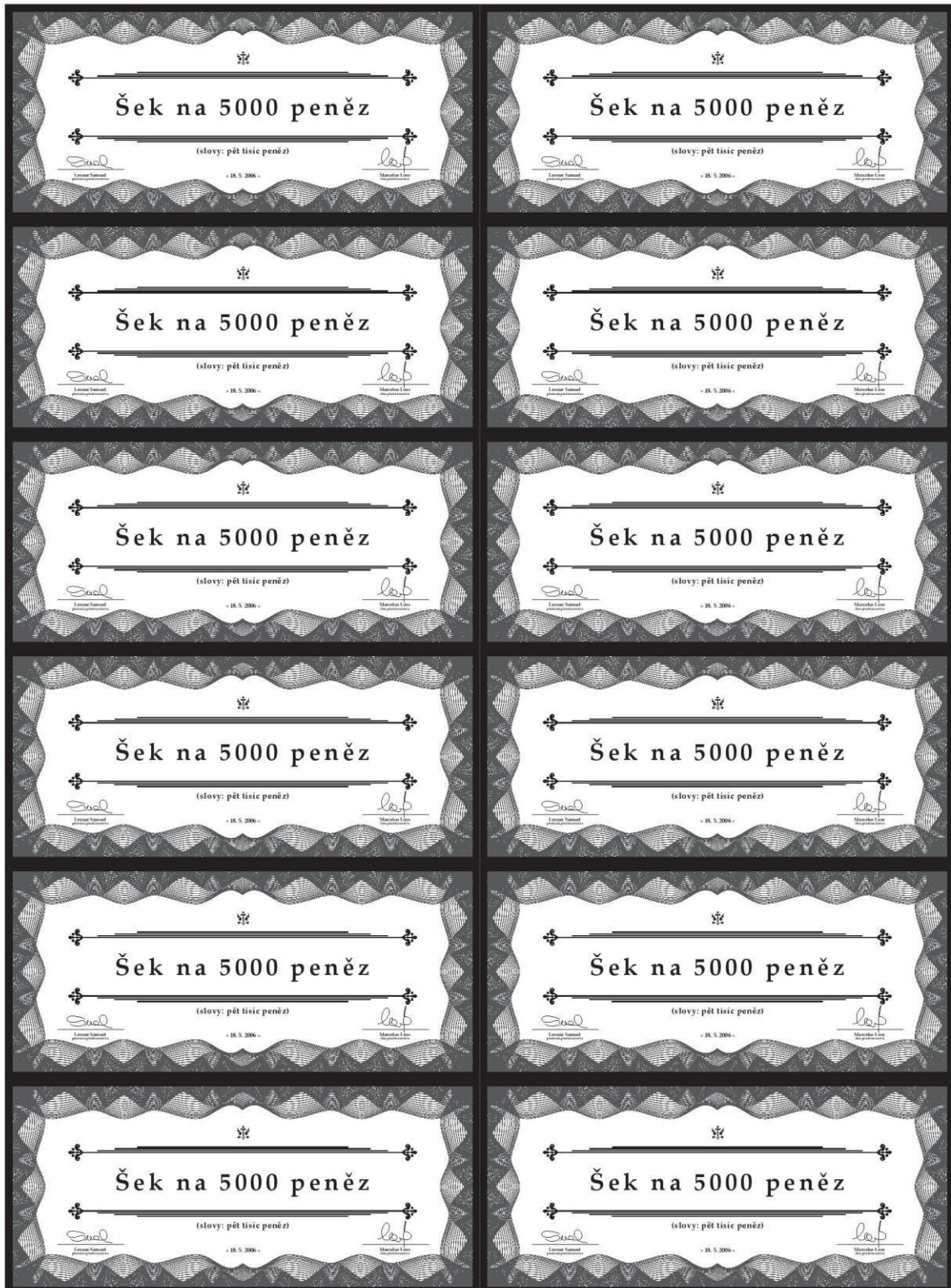
#### Vývoj cen akcií



Hospodářský výsledek 2011: **špatný**  
 Hospodářský výsledek 2012: **dobry**







## BURZA FAKTA

### Kde se vzala burza

Pojem burza pochází z 16. století a ze začátku se neobchodovalo na těchto pravidelných setkáních s cennými papíry, ale jednalo se o obchodování s obilím, kávou, čajem a dalšími hodnotnými produkty. Teprve v roce 1611 vznikla první burza, která se zabývala obchodem cenných papírů.

V současné době je neznámější burzou New York Stock Exchange, tedy newyorská burza, jejíž vznik lze přiřadit k roku 1792. Tato burza se pojí ke zhruba 2 800 společnostem a funguje formou aukce, které konají se na jednom místě, tak zvaném burzovním parketu.

Co se týče České republiky, významnou institucí je Burza cenných papírů Praha, která jako jediná provozuje burzovní trh s cennými papíry v takovém rozsahu.

### Obchodování na burze

Cenné papíry mají oproti obchodním nástrojům velkou výhodu a to tu, že jsou volně obchodovatelné, v některých případech také přenosné a vysoce likvidní. Převést cenný papír na peníze může být docela rychlé i jednoduché.

Kromě jiného, celé obchodování probíhá též velice rychlým způsobem. Cenný papír lze získat ihned po jejich emisi, kde je obchodován na primárním trhu a poté se tyto cenné dokumenty dostávají na trh sekundární, kde se jejich cena utváří podle toho, jaká je poptávka. Cena je tedy proměnlivá a je spojována s kurzem. Druhotné nákupy a prodeje probíhají na sekundárním trhu.

S pojmem sekundární trh je spojován pojem burza cenných papírů, v originále lze hovořit o stock exchange. Nemusí se však jednat pouze o prodej na burze, kontakt mezi prodávajícím a kupujícím může probíhat také mimo ni a pak je řeč o prodeji takzvaně přes přepážku.

Zdali se cenné papíry dostanou na určitou burzu, například newyorskou, je zvažováno za pomoci přihlednutí k hospodářské aktivitě firmy, sledování její pozice a s přihlednutím ke stabilitě trhu a zejména může být hodnoceno, v jak moc perspektivním oboru firma působí, zejména pak jestli má její obor nějakou budoucnost.

### Organizace burzy

Burza funguje obvykle jako akciová společnost, přičemž jsou za akcionáře považovány osoby, které mají zájem na burze pravidelně obchodovat. Jsou jimi například peněžní instituce nebo makléřské firmy. Příjmy burzy jsou tvořeny provizí, která se pohybuje ve výši zhruba 1 % z učiněných obchodů a firma je považována v mnoha případech za neziskovou společnost, tudíž nemusí platit daně. Při obchodování je třeba dodržovat určité zásady, pravidla a stanovy dané burzy.

### Pro koho je burza určena

Burza je celkem specifickou oblastí obchodování a obyčejní lidé, firmy, či instituce na ní běžně obchodovat nemohou, přestože mohou galerii navštívit a podívat se, jak celý proces funguje. Burza je určena pro určité subjekty, které se burzy mohou účastnit, burza cenných papírů Praha je nazývá jako zprostředkovatele a mezi ně řadí banky, finanční poradce nebo investiční instituce.

### TEST BURZA

1. Hra Burza imituje:
  - a) Sekundární trh, kdy je možné obchodovat kdykoliv během jeho otevření
  - b) Sekundární trh call market
  - c) Primární trh
  
2. Investor čekající na vzestup ceny akcií se nazývá:
  - a) Byk
  - b) Medvěd
  - c) Vůl
  
3. Na vlastní účet obchoduje:
  - a) Brooker
  - b) Makléř
  - c) Dealer
  
4. Hra burza imituje obchody:
  - a) Promptní
  - b) Termínované
  - c) Ani jedny
  
5. Trh cenných papírů ovlivňují hlavně:
  - a) Regulace
  - b) Informace
  - c) Emancipace
  
6. Ekonomická data při nákupu akcií zkoumají:
  - a) Chartisté
  - b) Psychologové
  - c) Fundamentalisté
  
7. Vyjmenujte co nejvíc věcí/informací, které mohou ovlivnit cenu akcie: