Označenie SK-006

Názov aktivity	**Strategické myslenie – minimum z teórie hier**
Cieľ aktivity	Cieľom je naučiť študentov myslieť trochu v širšom kontexte, „otvoriť“ myslenie aj smerom k abstraktnému mysleniu a poukázať na prítomnosť teórie hier v bežnom zmýšľaní človeka bez toho, aby si to plne uvedomoval.
Kľúčové slová	Väzňova dilema, Hon na jeleňa, Teória hier
Časový rozsah	15 minút + 20 minút na experiment + 10 minút na diskusiu
Cieľová skupina	Študenti stredných škôl
Nástroje a ciele	Pre prácu v rámci vyučovacej hodiny je vypracovaná prezentácia v MS PowerPointe so základným vysvetlením jednotlivých experimentov. Téma je postavená na realizácii experimentu v profesionálnom prostredí tvorby a realizácie experimentov. Cieľom je, aby si v mladom veku vyskúšali profesionálne prostredie oficiálne uznaných experimentov a mali možnosť stotožniť sa aj s takýmto abstraktným prostredím. Zároveň by to malo rozvíjať ich schopnosť vysporiadať sa s abstraktným problémom modelujúcim reálnu situáciu. Ich úlohy, ktoré majú vykonávať v experimente, sú priamou súčasťou textu prezentácie. V prípade použitia metodickej poznámky, tá je uvedená v poznámkach ku slideom ako informácia a usmernenie pre učiteľa.
Anotácia	Seminár je zameraný na praktickú realizáciu experimentu týkajúceho sa strategického myslenia. Študenti sú v interaktívnej aktivite konfrontovaní s možnosťou sledovať a upravovať svoje rozhodnutia podľa správania sa ich oponenta.
Metodika	Text PPT prezentácie je koncipovaný tak, že študenta najprv oboznámi s príbehom danej hry. Cieľom je, aby vnímal len akoby príbeh hry, ktorú si má zahrať. Preto je dôležité, aby učiteľ použil prezentáciu sekvenčne – popis príbehu, následne prezentáciu prerušil a nechal študentov realizovať vopred pripravený experiment. Metodická poznámka, ako pripraviť daný experiment, je súčasťou samotnej prezentácie vo forme poznámky a okrem toho, prezentácia je doplnená dokumentom v MS Word, kde sú ukázané nastavenia použitých parametrov. Po dokončení experimentu sa učiteľ vráti k prezentácii, kde je vysvetlené riešenie situácie. Pri realizácii experimentu je použité profesionálne prostredie pre tvorbu a realizáciu experimentov: veconlab. Odkaz na toto prostredie je súčasťou materiálov.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Teória	V teoretickej časti sú predstavené dve základné hry – Väzňova dilema a Hon na jeleňa. Hry sú predstavené v základných podobách, vo forme príbehu. Následne je hra aj vysvetlená prostredníctvom záverov, ktoré v teórii vyplynuli z experimentov a pozorovaní. Súčasťou teoretickej časti je aj použitie týchto hier v ekonomickom živote, kde je cieľom zamerať pozornosť študenta na to, aby si všímal základné situácie zo svojho okolia, ktoré sú aplikáciou preberanej teórie.
Praktické príklady	Praktickou časťou tejto prednášky je realizácia samotných experimentov. Pre každú hru – 2 ks – je pripravený experiment, ktorý sa hrá v 10 kolách. Študent tak má príležitosť nielen si to vyskúšať, ale realizovať aj proces učenia sa na základe pozorovania a následného korigovania vlastných reakcií v interakcii so svojim protivníkom v hre. Cieľom experimentov je podporiť rozvoj strategického myslenia študentov.
Použité zdroje	[1.] Binmore, K. (2014). Teoria hier ... a ako môže zmeniť Váš život. Nakladatelství Dokořán a Argo, Praha. ISBN 978-80-7363-549-7 [2.] Nalebuff, B. – Dixit, A. (1991). Thinking Strategically. New York, Norton. ISBN 978-0-393-31035-1 Dostupné na: https://terpconnect.umd.edu/~pswistak/GVPT%20100/Dixit%20and%20Nalebuff.pdf (dňa 18.12.2021) [3.] Roth, A. – Kagel, J. (1995). The Handbook of Experimental Economics. Princeton University Press. ISBN 9780691058979.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union