

## METODICKÝ POSTUP DIDAKTICKEJ HRY

Predložená didaktická hra bola pripravená na seminár k dejinám Slovenska V. na katedre histórie pedagogickej fakulty Univerzity Komenského v Bratislave. Myslíme si však, že sa dá veľmi dobre začleniť do výučby v základných a stredných školách - či už ako doplnok dejepisného učiva alebo vo forme prierezovej témy v kontexte výtvarnej a hudobnej výchovy a na gymnáziách s dejinami umenia.

Táto ukážka je taktiež dobrým príkladom, ako môžeme historicky a socio-kultúrne vzdelávať a zároveň nadobúdať/kultivovať aj technologické a komunikačné kompetencie a pod. Prostredníctvom „netradičných“ postupov a metód sa dá efektívne učiť o určitom historickom období a napr. riešiť najmä politické udalosti, ale aj oblasť, ktorá sa bezprostrednejšie týka každodenných záujmov ľudí.

TEMATICKÉ ZARADENIE HRY: **Hudba a film v Československu 1945-1989**

PREZENTÁCIA K DANEJ TÉME: <https://prezi.com/p/q7o87uccfzqj/?present=1>

ROČNÍK: **9. ročník ZŠ a 4. ročník gymnázia, príp. pre voľnočasové aktivity**

PRIEREZOVÁ TÉMA: mediálna výchova

MEDZIPREDMETOVÉ VZŤAHY: dejepis, informatika, výtvarná a hudobná výchova, umenie a kultúra

EDUKAČNÉ CIELE HRY: precvičovanie a kultivovanie predmetových a všeobecných kompetencií žiakov, interaktívnou a zábavnejšou formou získavať nové poznatky o vymedzenej téme.

PROSTREDIE HRY:

- ✓ **Žiaci a učiteľ:** celá trieda, individuálne, alebo v skupinách podľa spôsobu použitia. Učiteľ plní organizačnú a kontrolnú úlohu.
- ✓ **Materiál a prostredie:** kartičky s obrázkami a kartičky s názvami obrázkov (hud. skupín, spevákov, filmov)/ online práca s prostredím Quizlet
- ✓ **Čas trvania hry:** 10- 15 min.

HERNÁ ČINNOSŤ:

Hra ponúka viacero možností, či už prostredníctvom metód učenia, miery využitia medzipredmetových vzťahov, či miery interaktivity.

- ✓ *Pre mladšie vekové kategórie:* žiaci sa usporiadajú do kruhu, učiteľka rozdá každému žiakovi kartičku s obrázkom. Do stredu kruhu dá kartičky s názvami. Každý žiak si vyberie kartičku zo stredu kruhu, ktorá je totožná s obrázkom. Môže sa to robiť aj opačným spôsobom, čiže žiaci dostanú do ruky textové pomenovanie obrázku, a zo stredu kruhu si vyberú už samotné obrázky.
- ✓ *Pre staršie vekové kategórie:* učiteľka rozdá žiakom obrázky, no nedá im kartičky s názvami. Žiaci majú spoznať a vedieť pomenovať názvy kapiel, spevákov alebo filmov z hlavy.
- ✓ *Náročnejšie učiteľky* (resp. šikovnejší žiaci) môžu k tým obrázkom doplniť aj približné obdobie, kedy vznikli, resp. kedy boli aktívni. Teda základné informácie, ktoré sa dozvedeli z vyučovacej hodiny. Pokiaľ to okolnosti a čas dovoľia, môžu vyhľadať čo najviac informácií z rôznych zdrojov a následne ich pred triedou prezentovať.
- ✓ *Obrátená hodina:* Na predchádzajúcej hodine vytvoria žiaci dvojice a náhodne si vytiahnu jednu kartičku (učiteľ sa môže rozhodnúť, či im dá názvy, alebo obrázky – čo by mohla byť náročnejšia verzia – bez pomoci učiteľa by museli zistiť o čo vlastne ide) s tým, že musia pripraviť krátku (maximálne 2 minútovú) prezentáciu svojich zistení na danú tému. V rámci prezentácie učiva učiteľom by potom žiaci prevzali v daných častiach iniciatívu a nahradili by učiteľov výklad vlastným. V prípade potreby môže učiteľ doplniť informácie. Šikovnejší žiaci by mohli pripraviť kvíz pre spolužiakov.
- ✓ *Brainstorming:* učiteľ na začiatku hodiny položí všetky obrázky na stôl a vyzve žiakov, aby si premysleli, čo tieto obrázky reprezentujú, čo majú spoločné, či sa dajú rozdeliť na podskupiny, či dokážu priradiť (bez učiteľovej intervencie) približné obdobie z ktorého tieto obrázky pochádzajú a ako na to prišli (podľa veku, podľa oblečenia, pretože to poznajú – odkiaľ?). Následne učiteľ pomocou prezentácie prediskutuje so žiakmi nové učivo.
- ✓ *Súťaž:* v druhej polovici vyučovacej hodiny, po prezentovaní učiva učiteľom sa trieda rozdelí na 4 skupiny. Učiteľ si pripraví obálky v ktorých budú vložené všetky obrázky

a pomenovania, hárok s inštrukciami a prázdny hárok s dostatočným miestom na zapísanie odpovedí. Každá skupina si pripraví pero a až na pokyn učiteľa – naraz otvoria obálky. Zadanie je nasledovné: spárovať správne obrázky a pomenovania a na papier napísať ku každej dvojici aspoň 3 informácie (napríklad: rozprávka, obdobie vzniku/činnosti, zaujímavosť). Na vypracovanie sa odmeria čas 4 minúty. Na konci aktivity všetky skupiny odovzdajú svoje odpoveďové hárky učiteľovi a taktiež odprezentujú svoje pospájané kartičky. Každé správne spojenie je 1 bod, každá správna informácia tiež. Hodnotí sa spoločne, nahlas, čím informácie znova, opakovane odznejú čo prospeje utvrdeniu učiva. Najlepší tím môže dostať malé jednotky, prípadne inú odmenu.

- ✓ *Možnosti online verzie:* použili sme interaktívnu vzdelávaciu online platformu- Quizlet (quizlet.com), ktorá umožňuje ukladať a študovať akýkoľvek obsah vo forme dvojstranných kartičiek. Toto prostredie ponúka niekoľko možností práce s materiálom a učiteľ môže materiál poskytnúť žiakom aj na doma pomocou zdieľanej linky: [https://quizlet.com/\\_9pw1cf?x=1jqt&i=hq5pg](https://quizlet.com/_9pw1cf?x=1jqt&i=hq5pg) prípadne jednoduchšie: <http://bit.ly/hf4589LBI>.

VZDELÁVACIE PROSTREDIE QUIZLET POSKYTUJE NASLEDOVNÉ MOŽNOSTI ŠTÚDIA NÁŠHO MATERIÁLU:

1) **Časť ŠTÚDIUM:**

- a. **Flash karty (Flashcards)** – umožňujú žiakom pri samoštúdiu osvojiť si učivo pomocou otáčania kariet
- b. **Uč sa (Learn)** – žiak si vyberá správnu odpoveď zo štyroch možností, ktoré mu systém náhodne generuje. Systém pokladá pojem za naučený, ak ho žiak dvakrát za sebou zadal správne. (1x – je mu to známe (familiar) ; 2x – dobre ovláda (known well)
- c. **Píš (Write)** – žiak musí sám napísať pod obrázok priradený pojem – musí ho napísať správne, aby ho systém uznal (nesmie mať preklep, alebo gramatickú chybu) – systém žiakovi ukazuje jeho progres v danom sete.
- d. **Test** – systém vygeneruje z daného setu test. V nastaveniach si môžeme vybrať typ otázok: otvorená otázka, spájanie, výber odpovede a pravda/nepravda. Rovnako si môžeme vybrať počet otázok. Ostatné nastavenia nie sú pre náš set relevantné. Výhodou tejto možnosti je, že sa vie žiak opakovane doma

pripravovať pomocou testovania. Učiteľ sa môže rozhodnúť podľa možnosti, ktoré má k dispozícii, či si vygenerovaný test vytlačí, alebo ho budú deti robiť online na počítačoch (napríklad v učebni – v prípade dištančného vzdelávania aj z domu). Výhoda tlačeného testu – nie je nutná technika ani pripojenie na internet. Nevýhoda: učiteľ musí pripraviť test pre každého na papier a následne ich osobne opraviť a vyhodnotiť. Výhody online testu: ak zvolíme nižší počet otázok, ako je počet pojmov v sete, systém náhodne vygeneruje pre každého žiaka jeho vlastný test. Okrem toho, po dokončení systém ihneď vyhodnotí test a žiak má promptnú spätnú väzbu o svojom výkone.

## 2) Časť HRY:

- a. **Spájanie (Match)** – hra pre jednotlivcov – žiaci majú za úlohu spájať pojmy s obrázkami za čo najkratší čas. Systém zaznamenáva časy a rekordy a v rámci jednej virtuálnej triedy určuje poradie žiakov. Pokiaľ žiaci vlastnia účet na tomto portáli quizlet.com (je zadarmo), dostanú o skutočnosti, že ich spolužiak ich predbehol, správu do mailovej schránky.

Túto hru môžu hrať žiaci aj v triede s jedným počítačom a s interaktívnou tabuľou. Jednou možnosťou je, že sa žiaci rozdelia na dva tímy a každý tím sa postaví na druhú stranu triedy ku stene oproti tabule do uličky medzi radmi. Pani učiteľka odštartuje hru pre prvú skupinu. Prvý žiak príbehne, urobí spoj a beží naspäť, štafetovým tlesknutím si so spolužiakom ho ten vymení, beží k tabuli a urobí ďalší spoj. Takto sa strieda celý tím až kým všetko nepospájajú. Samozrejme, žiaci si môžu radiť a navzájom sa povzbudzovať. Čas tímu sa zapíše a spustí sa hra pre druhý tím. Nakoniec sa vyhodnotí rýchlejší tím. Často chcú ísť žiaci druhé – odvetné – kolo. – táto metóda je veľmi dobrá aj pre žiakov, ktorí majú problémy so správaním sa, sú príliš aktívne, pretože im prinesie pohyb a aktivitu, ktorú tak potrebujú. Okrem toho spájame fyzickú aktivitu s prácou mozgu a rovnako tímové súťaženie a hru.

- b. **Gravitácia (Gravity)**- hra pre jednotlivcov - obrázky pomocou gravitácie zeme padajú k zemi a žiak musí čo najrýchlejšie napísať pojem priradený k obrázku za čo dostanú body. Ak odpoveď nevedia, po dopade obrázku na zem sa hra zastaví, správna odpoveď aj s obrázkom ukáže a žiak ju musí zapísať, aby si to zapamätal. Akonáhle napíše správnu odpoveď hra pokračuje ďalej. Na začiatku hry si žiak volí obťažnosť. Ak niektorý pojem nebude vedieť dvakrát, hra sa skončí. Po

zvládnutí každej úrovne sa hra zrýchľuje. Výsledné body sa znova zapisujú ako rebríček triedy.

- c. **LIVE** – súťaž pre jednotlivcov aj pre tímy – musia byť ale naraz prítomní. Učiteľ spúšťa hru, vyberie, či budú súťažiť oproti sebe jednotlivci, alebo tímy, ukáže (pošle) žiakom kód na pripojenie sa do hry. Keď sa všetci prihlásia – ak budú hrať tímovú hru – učiteľ vyberie, či bude náhodné generovanie tímov, alebo konkrétne tímy a vstúpi do hry. Každý žiak bude vidieť v ktorom je tíme (ak hrajú tímovo). Učiteľ spustí 1. kolo hry a žiaci uvidia na obrazovke 1 obrázok (náhodne generovaný zvlášť pre každý tím) a musí vybrať zo zobrazených možností správny pojem – každý člen tímu má iné odpovede a správna odpoveď je len u jedného z nich, takže musia byť sústredení a rýchli. Učiteľ vidí na tabuli (ak hráme v triede, učiteľ premieta svoju obrazovku na tabuľku, aby mohli mať prehľad o tímoch aj samotní súťažiaci) postup jednotlivých tímov (jedincov). Ak sa tím pomýli, dostane červený bod, ak sa pomýli druhýkrát dostane sa na začiatok a musí ísť odznova.

Hra sa dá hrať aj počas dištančného vzdelávania, najlepšie sa ale hrá priamo v triede, kde žiaci cítia súťaživú atmosféru nabitú napätím a adrenalínom.

Prostredie Quizlet sa dá stiahnuť aj do mobilov v podobe aplikácie. Preto je dobré, ak si ju žiaci stiahnu, pretože potom môžu študovať kdekoľvek, nezávisle od svojich počítačov. Rovnako, pokiaľ to školský poriadok školy povoľuje, je možné hrať hru LIVE aj v triede (mimo učebne informatiky) pomocou mobilov. Výhodou je, že sa členovia náhodne generovaných tímov vedú bez problémov presunúť na spoločné stanovisko a hrať tak efektívnejšie.

V prípade deficitu techniky sa dajú tieto karty samozrejme aj vytlačiť (nájdete ich v prílohe), vystrihnúť (popríklad laminovať) a hrať podobnými spôsobmi ako to vidíme pri aplikácii Quizlet.

Príloha





Perinbaba

Pehavý Max a strašidlá

Boxer a smrť

Sol' nad zlato

Darinka Rolincová

Tisícročná včela

Slnko v sieti

Keby som mal pušku

Blues Five

Fontána pre Zuzanu

Chodník cez Dunaj

The Beatmen

Ja milujem, ty miluješ

Kráľ Drozdia brada

Team