

Didaktické hry jako prostředek naplňování klíčových kompetencí na ZŠ

Pavel Pecina

Již Jan Amos Komenský před několika stoletími říkal, že škola má být hrou. Ovšem česká škola přesto, že si je toho vědoma, se tím bohužel neřídí. Stále přežívá nezáživné „biflování“ údajů a informací. Didaktické hry jsou činnosti, které mají své využití při učení. Proto by je měl využívat každý tvořivý učitel. Hru můžeme charakterizovat jako jednu ze základních forem činnosti, která děti baví. Je to dobrovolně volená aktivita, jejímž sekundárním produktem je učení. Význam hry ve výuce je dokázán mnoha výzkumy, které provedli psychologové. Pro nás je důležité, že didaktické hry aktivizují žáky a rozvíjí myšlení a poznávací funkce, protože jsou založeny na řešení problémových situací. Jsou vhodné zejména k naplňování kompetencí k řešení problémů i ostatních skupin klíčových kompetencí (komunikativních, sociálních atd.)

Tvořivý učitel by měl hru využívat, zařadit ji do vyučovacího procesu a sám si ji vhodně navrhnout ve spolupráci s žáky. Výběr hry a její formu je třeba volit s ohledem na věk žáků. Mladší žáci si oblíbí hry jednodušší, starší žáci naopak uvítají hry složitější. Didaktické hry mají vzdělávací i výchovný efekt. Žáci musí respektovat dohodnutá pravidla hry, což vede k posilování sebekontroly a socializace, učí se vyhrát i prohrát, získat i ztratit. Ve hře děti spontánně uplatňují poznávací aktivity a realizuje poznávací činnosti pod vlivem daného pravidla. Hra je zdroj zábavy i poučení, prostředek osvojování sociálních rolí a prostředek prožívání.

Při přípravě didaktické hry můžeme postupovat takto:

1. Stanovení cíle hry a objasnění volby konkrétní hry.
2. Ověření připravenosti žáků na hru. Žáci musí mít potřebné znalosti a dovednosti a hra musí mít přiměřenou náročnost.
3. Stanovení pravidel hry. Žáci je musí znát.
4. Volba vedoucího hry. Může jím být i žák. Ale musí na to mít zkušenosti.
5. Vymezení způsobu hodnocení a diskuse s žáky na toto téma.
6. Příprava prostorových i materiálních potřeb. Zahrnuje uspořádání místnosti, přípravu pomůcek a materiálů.
7. Stanovení časového průběhu a časových možností účastníků hry.

Ve fyzice i pracovních činnostech (samozřejmě i v ostatních předmětech) je možné využít např. různé křížovky, doplňovačky nebo hry spojené s experimentální činností žáků, v nichž jsou integrovány poznatky z příslušného předmětu.

J. Maňák a V. Švec (2003) upozorňují, že i přes mnohé shodné rysy hry a učení mezi nimi existuje určitý rozpor. Pokud hra nesleduje přesně vymezené výukové cíle, výuka je vždy ze své podstaty cílově orientována. Proto není zcela vhodné hry nasazovat do výuky za každou cenu a je třeba dobře promyslet co možná největší propojenost mezi zamýšlenou hrou a výchovně- vzdělávacím cílem.

Při členění her se zpravidla vychází z několika obecných kritérií, mezi něž řadíme (Němec, 2004,s. 25): úroveň psychického vývoje, rozvíjená vlastnost, počet hráčů, délka trvání, stupeň náročnosti a další. J. Němec (2004) popisuje rozdělení v zájmu efektivního rozvoje tvořivosti u žáků. Podrobněji toto rozdělení nebudeme popisovat. Zájemce odkazujeme na publikaci citovaného autora. Pro praxi jsou důležité konkrétní náměty, které učitelé mohou využít ve výuce. Opět se odkazujeme na publikaci J. Němce (2004), kde nalezneme velké množství nerůznějších tvořivě orientovaných her, využitelných prakticky ve všech předmětech (příp. vzdělávacích oblastech.). Hry jsou rozděleny do šesti základních skupin (Němec, 2004,s.7):

1. Proč máme být tvořiví.
2. Vnímání světa- co je důležité, je očím neviditelné.
3. Pozorování světa- světlo poznání.
4. Pamatování si světa.
5. Představování si světa.
6. Tvoření světa- myšlení jako klíč k tvorbě.
7. Jaký ten člověk je aneb mravnost nade vše.

Z každé této skupiny si uvedeme některé z popsanych.

Proč máme být tvořiví

Výchova k tvořivosti jako vysoce hodnotné kvality osobnosti je jedním z nepřednějších zájmů pedagogiky. V průběhu tvůrčího procesu žáci řeší problémy, komunikují mezi sebou i s učitelem a proto je to prostředek rozvoje klíčových kompetencí u žáků.

Hra: Babičko, proč máš tak velké oči? Abych tě lépe viděla



Důkladně se podívejte na obrázky, které máte před sebou. Co je na nich znázorněno? Svůj názor napište na kousek lístku a hod'tě do klobouku. Nemusíte se podepisovat, není to důležité.

Postupně si přečtete všechny popisky k obrázkům na svých lístečích. Všichni jste zcela objektivně viděli stejný obrázek, ale přitom ho každý popsal jinak! Jak je to možné, vždyť co je psáno, to je dáno. A všichni přece viděli totéž, jak se říká černé na bílém?(Němec, 2004.s.68).

Vnímání světa- co je důležité, je očím neviditelné

Člověk poznává svět pomocí svých smyslů- zraku, sluchu, chuti, čichu a hmatu. Člověk však tyto smysly nemá tak vyvinuté, jak některá zvířata. V současnosti se hovoří o mimosmyslovém vnímání, které není vědecky zcela vysvětleno. V určitých situacích jsme odkázáni na intuici. Při běžné každodenní práci ji nepoužíváme. Je to funkce, která vám umožní vidět za roh, což ve skutečnosti není možné udělat. Tušení využívají lidé v nebezpečných podmínkách, kdy vytuší, že za rohem se skrývá nebezpečí a proto tam nejdou. Uplatní se v práci vědce, vynálezce, soudce i policisty.

Hra: Domácí kino

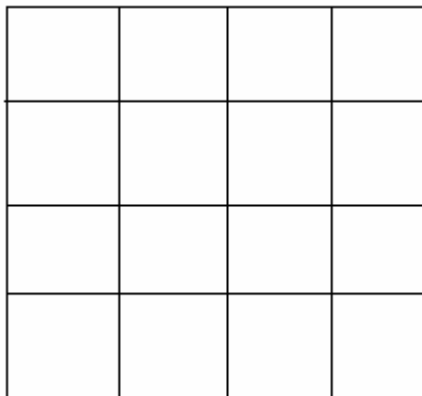
Pokud se díváte na film v televizi, díváte se na pohybující se postavy a věci. Ale neuvědomujete si, že se ve skutečnosti díváte na několik statických obrázků, které se míhají před očima určitou rychlostí. Lze to demonstrovat na animovaném filmu. Pokud se má zobrazit postava, jak se hýbe, musí filmoví výtvarníci natočit několik obrázků (vždy po jednom) a při každém změnit polohu ruky.

Zkuste si to sami, že vaše tužka je ohebná. Stačí ji vložit mezi prsky a rychle s ní komíhat. Stejně můžete rozpohybovat i postavičku na papíře, když ji vystřihnete a přeložíte přes sebe.

Horní obrázek smotejte kolem tužky a posunujte jím po postavičce vespod. Nakreslete si svůj obrázek a rozpohybujte ho podobným způsobem. (Němec, 2004, s.79)

Hra: Já se z toho zblázním

Dobře si prohlédněte tento velký čtverec, který máte před sebou. Dovedete spočítat všechny čtverce, které obsahuje?(Němec, 2004, s.80)

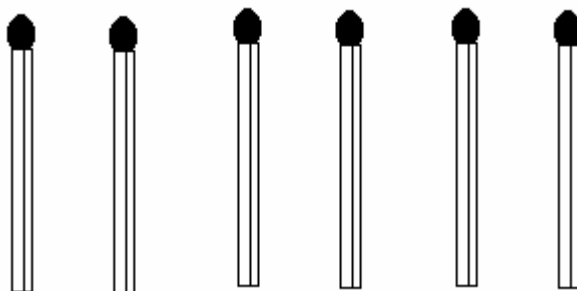


Tvoření světa- myšlení jako klíč k tvorbě

Člověk se vyznačuje schopností myslet. Tato psychická vlastnost z lidí dělá svodobné a tvořivé jedince. Myšlení vše řídí a koordinuje.

Hra: Stará dobrá...

Před tebou leží šest sirek. Když se zamyšlíš, dokážeš z nich složit čtyři trojúhelníky.



(Němec, 2004.s. 97)

V čem to je? Problém je v našem omezeném vnímání. Představujeme si, že řešení musíme najít v rovině, na které sirky leží a nedokážeme si představit, že bychom řešení mohli najít v prostoru.

Hra: Detektivka

V některých detektivkách vystupují kriminalisté, kteří vítězí nad zločinci silou svých myšlenek, rafinovanou indukci a dedukcí a úžasnou představivostí. Zahrajeme si také na detektivy. Ze svého středu vylosujeme dva zločince, kteří budou mít za úkol vymyslet detektivní příběh a nainscenovat místo činu. Vy do místnosti vstoupíte ve chvíli, kdy je jak se říká po všem. Podle stop, které pachatel zanechal, se pokuste domyslet, co se asi mohlo stát, kdo by mohl být například potencionálním pachatelem. Jaký měl motiv atd. Znáte to z filmu. Dokážete si vytvořit podobný detektivní příběh jako vaši kamarádi pachatelé?

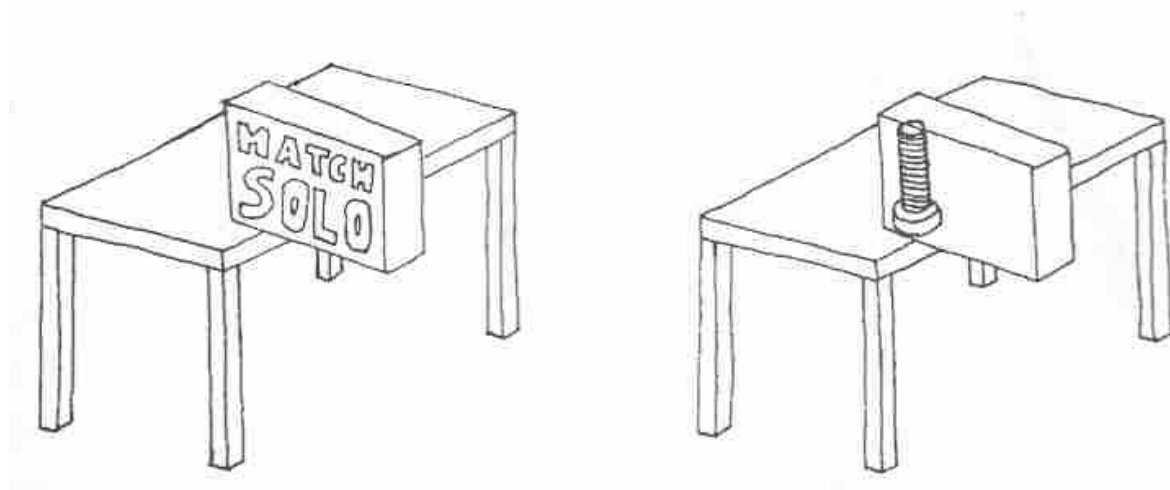
Jaké mohou pachatelé zanechat stopy- převrácená židle, stůl, dopis na rozloučenou, nedokončená práce, rozjedené jídlo, doličné předměty, fotka apod.

Černé skřínky aneb Jak a co je uvnitř

Černé skřínky jsou důmyslná zařízení, která se nachází např. v letadlech, nákladních autech, autobusech nebo lokomotivách. Zaznamenávají údaje, které mohou objasnit často příčiny případné havárie. Pojem černá skříňka je odvozen od faktu, že jsou dobře ukryté a že do nich není vidět a přesně nevíme co se v nich děje. Zamyslete se nad možným vnitřním uspořádáním následujících krabiček a nakreslete ho.

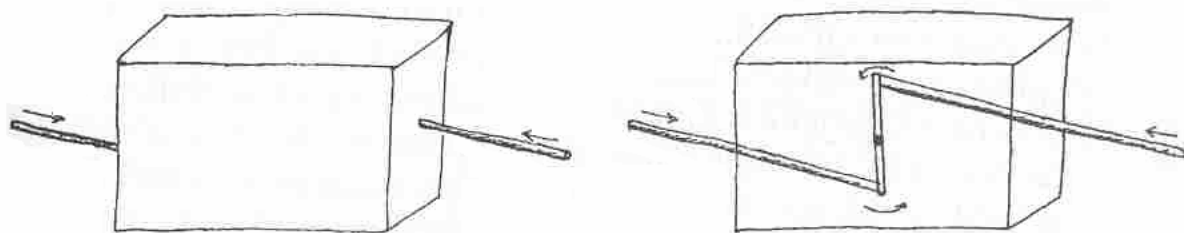
Hra: Poslušná a neposlušná krabička

Máme dvě malé krabičky od zápalek. Pokud položíme jednu z nich na hranu stolu, nespadne(viz. obrázek). Pokud položíme na hranu stolu druhou (neposlušnou) krabičku, pravděpodobně vždy spadne. Proč je tomu tak? Pokus se upravit neposlušnou krabičku tak, aby z hrany stolu nespadla. Dovedeš nakreslit, jak má být krabička upravena uvnitř? (Němec, 2004. s. 113).



Hra: Propíchnutá krabice

Podívejte se na obrázek, který je vlevo. Budete asi předpokládat, že pokud zatlačíte na jeden konec špejle, druhý se z krabičky vysune. Avšak opak je pravdou. Když zatlačíme na jeden konec (libovolný), druhý zajede dovnitř. Zkuste si představit, jak je krabice upravena uvnitř.



Hra: Domáci kutilové

„Označení člověka jako kutila domácího můžeme chápat buď jako nadávku, nebo zvláštní označení člověka, který je schopen téměř bez finančních prostředků „na koleně“ zhotovit mnoho fantastických věcí, které mají charakter malých domácích vynálezů významných pro rodinu. Pokuste se vymyslet stroj, který vám v domácnosti nejvíce chybí. Pokuste se uplatnit fantazii. Nebojte se nebudete ho vyrábět. Prodával by se váš vynález dobře na našem trhu? Byl by náročný na výrobu? Kdo by si ho mohl pořídit? Mnohdy je náročnější vymyslet něco smysluplného, co ještě nebylo vymyšleno, než to poté vyrobit.

A teď vážně. Dovedli byste navrhnout například jednoduché zařízení na třídění fazole, čočky a máku? Vymyslete automatickou Popelku“ (Němec.J., 2004, s.118).

Hra: Tajemné předměty

„Dobrý pozorovatel je obdařen zvláštní schopností rozpoznat různé předměty nebo části těchto předmětů, aniž by předtím znal celek, z něhož pocházejí. Má tedy schopnost syntetizovat (spojovat dílčí poznatky) nebo analyzovat (rozložit celek na části) a vyvodit závěry (určit, co to může být a odkud se to vzalo). Tyto schopnosti mohou využít např. vynálezci, archeologové i obyčejní lidé, kteří potřebují získat informace o světě. Přineste si z domu každý jeden neobvyklý předmět nebo část nějakého většího celku a nabídněte ho ostatním, ať určí, k čemu mohl sloužit.

Představ si, že do ruky dostaneš neznámý předmět. Jak budeš postupovat abys určil, k čemu mohl sloužit? Můžeš si pomoci následujícími otázkami: Je to celé nebo část? Voní to? Z čeho je to vyrobeno? Z umělé hmoty nebo z přírodního materiálu? Jakou má hmotnost? Jaké fyzikální vlastnosti tento materiál má? Je to izolant nebo vodič tepla? Je to pěkné nebo krása není to podstatné? Jako má hodnotu? (Němec, 2004. s. 119)

Výše popsané hry jsou orientovány na řešení technických problémů. Proto se hodí zejména do přírodovědných předmětů (fyzika, praktické činnosti). Využit je však mohou i učitelé v jiných předmětech. Jejich realizace není složitá. Vyžaduje pouze některé předměty, které v běžné domácnosti snadno seženeme.

Použitá literatura:

MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.

NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X.