



Didaktické hry ve výuce

Brno 2017

Vymezení řešené problematiky

- Jsou to hry, ke kterým žáky záměrně podnítl pedagog a které směřují k dosažení stanovených didaktických cílů. Je to dobrovolně volená činnost, jejímž sekundárním produktem je učení.
- Učení probíhá nenásilně a jakoby ve druhém plánu. Je to hra s pravidly, prostředek všestranného rozvoje osobnosti žáka.

Možně členění didaktických her

- **Interakční hry** - svobodné hry (s hračkami, stavebnicemi, simulace činností), sportovní a skupinové hry (účastnit se mohou všichni hráči), hry s pravidly, společenské hry, myšlenkové a strategické hry, učební hry.
- **Simulační hry** - hraní rolí, řešení případů, konfliktní hry, loutky, maňasci.
- **Scénické hry** - rozlišení mezi hráči a diváky, jeviště, rekvizity, speciální oblečení (volná nebo úplná návaznost na divadelní hry).
- **Kognitivní hry** – hry zaměřené na postřeh, paměť, návrh variant řešení apod.
- **Pohybové hry** – běhání, skákání přes švihadlo, plazení, chůze pozpátku apod.

Podrobnější hlediska pro klasifikaci didaktických her

- **Podle délky trvání** - hry krátkodobé, dlouhodobé.
- **Podle místo konání** – ve třídě, v laboratoři, v dílně, v klubovně, v přírodě, na hřišti.
- **Podle převládající činnosti** - osvojování vědomostí, osvojování praktických dovedností.
- **Podle hodnocení** - kvantita, kvalita, čas výkonu, hodnotitel učitel - žák.

Situační hry - podstata spočívá v hledání postupů vedoucích k řešení určité konkrétní situace, případu, která je žákům prezentována k řešení. Při realizaci jsou žáci spíše statickými pozorovateli. Východisko - přesný popis konkrétní situace, doplněný např. schémata, obrazem, videozáznamem apod. Úkolem žáků je najít (navrhnout) postup, jak danou situaci řešit. Tvořivý moment lze vidět ve vyhledávání potřebných informací, v rozhodování o postupu i v síle představivosti, pomocí níž se anticipuje optimální řešení.

Didaktický postup k začlenění didaktických her do výuky

1. Vytyčení cílů hry (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry).
2. Diagnóza připravenosti žáků (potřebné vědomosti, dovednosti a zkušenosti).
3. Ujasnění pravidel hry (jejich znalost žáky, jejich upevnění nebo obměna).
4. Vymezení úlohy vedoucího hry a stanovení způsobu hodnocení (řízení, hodnocení, může i žák pokud má zkušenosti, diskuse).
5. Zajištění vhodného místa (uspořádání místnosti, úprava terénu).
6. Příprava pomůcek a materiálu (vlastní výroba).
7. Určení časového limitu hry (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků).
8. Promyšlení případných variant (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy).

Příprava didaktických her je náročná. Je třeba postupovat uvážlivě a respektovat všechny okolnosti, které zařazení hry do výuky ovlivňují a podmiňují.

Vybrané příklady didaktických her

- Doplnovačky, křížovky, hry typu kufr, bingo, pexeso apod.

Vybrané náměty konkrétních didaktických her

1. Hra “Hádej, na co myslím“

Motivační hra k prohloubení zájmu o určité objekty a ke zdokonalení myšlení i verbalizace. Učitel postaví před žáky soubor různých objektů (např. učební pomůcky, výrobky, tabulky s názvy, mapy, chemické prvky a pod). Poté nechá žáky hádat, na který z těchto předmětů právě myslí. Žáci mohou klást jen nepřímé otázky (týkající se materiálu, ze kterého je pomůcka vyrobena, funkce pomůcky, její původ apod.). Učitel odpovídá ano – ne - částečně. Přitom odmítá přímé otázky a žáci vylučovací metodou dospívají k řešení. Tato hra může přispět k oživení výuky, účinnému opakování i prohloubení učiva.

2. Hra „Domino“

Vytvoříme dvojice pojmů z příslušného odborného předmětu (např. 30 dvojic), které k sobě významově patří (např. veličina a jednotka, název součástky a schématická značka apod.).

El. napětí - Volt

El. proud - Amper

....

Pojmy dáme na čtverečky papíru. Žáci skládají dvojice čtverečků k sobě podle pravidel této známé hry. Kdo má nejvíc správných dvojic, vyhrává.

3. Hra „Propíchnutá krabička“

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 krabička upravena uvnitř.



Použité prameny:

PECINA, P., ZORMANOVÁ, L. *Metody a formy aktivní práce žáků v teorii a praxi.*
Brno: MU, 2009, 147 s. ISBN 978-80-210-4834-8.